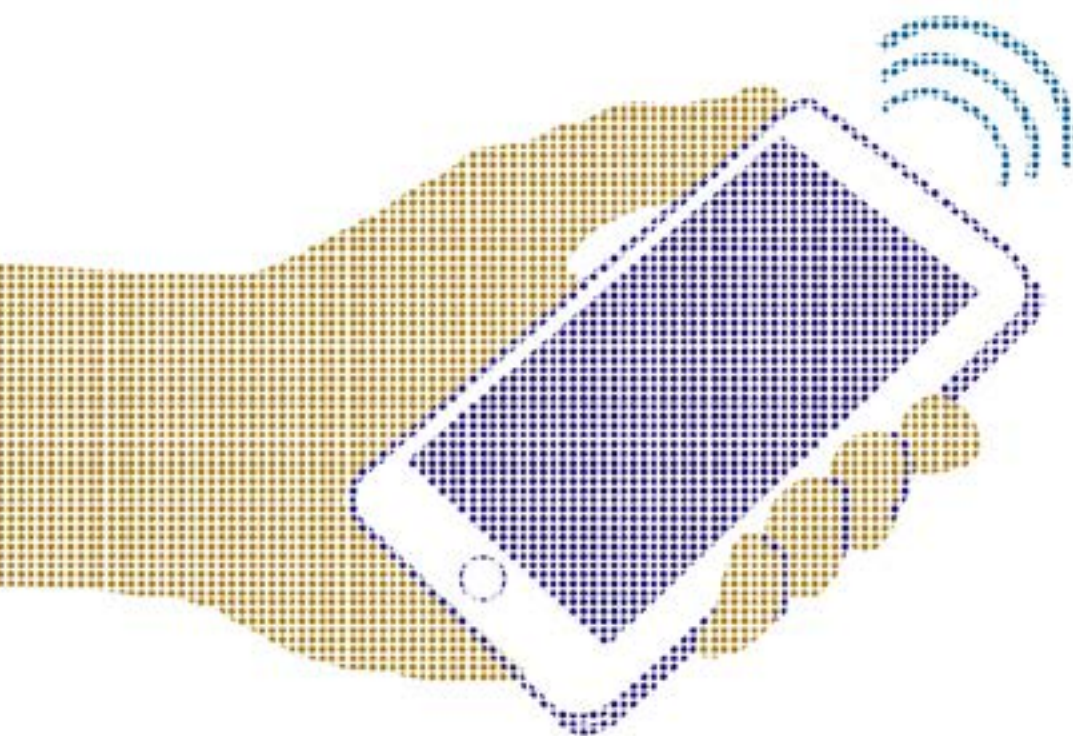


Jóvenes entre plataformas sociodigitales.

Culturas digitales en México

COORDINACIÓN
ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ
GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM



Jóvenes entre
plataformas
sociodigitales.
Culturas digitales
en México

ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ
GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM
COORDINADORES

colección
JUVENTUD

LÍNEA
**NUEVOS
APORTES**



SJ SEMINARIO DE
INVESTIGACIÓN
EN JUVENTUD

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

DR. ENRIQUE GRAUE WIECHERS

RECTOR

DR. LEONARDO LOMELÍ VANEGAS

SECRETARIO GENERAL

DR. ALBERTO KEN OYAMA NAKAGAWA

SECRETARIO DE DESARROLLO INSTITUCIONAL

DR. JOSÉ ANTONIO PÉREZ ISLAS

COORDINADOR DEL SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN JUVENTUD

Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México

ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ
GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM
COORDINADORES

colección
JUVENTUD

LÍNEA
NUEVOS
APORTES



SII SEMINARIO DE
INVESTIGACIÓN
en JUVENTUD

-Catalogación en la publicación UNAM. Dirección General de Bibliotecas

Nombres: Pérez Reséndiz, Enrique, editor | Montoya Gastélum, Gabriela, editor.

Título: Jóvenes entre plataformas sociodigitales : culturas digitales en México / Enrique Pérez Reséndiz, Gabriela Montoya Gastélum, coordinador.

Otros títulos: Culturas digitales en México.

Descripción: Primera edición | Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Seminario de Investigación en Juventud, 2020 | Serie: Colección juventud; no. 5. Línea nuevos aportes

Identificadores: LIBRUNAM 2092304 | ISBN 978 607 30 3936 9

Temas: Juventud -- Redes sociales | Internet y juventud | Internet -- Aspectos políticos | Redes sociales

Clasificación: LCC HQ799.9.I58.J68 2020 | DDC 004.6780835—dc23

Los contenidos del libro fueron analizados con software de similitudes por lo que cumplen plenamente con los estándares científicos de integridad académica, de igual manera fue sometido a un riguroso proceso de dictaminación doble ciego con un resultado positivo, el cual garantiza la calidad académica del libro.

El uso del lenguaje inclusivo en cada uno de los capítulos es responsabilidad exclusiva de los autores. La obra respeta el uso de “los” o “las y los” tal y como fueron propuestos en los textos originales.

COLECCIÓN JUVENTUD

LÍNEA *NUEVOS APORTES*

JÓVENES ENTRE PLATAFORMAS SOCIODIGITALES. CULTURAS DIGITALES EN MÉXICO

PRIMERA EDICIÓN: 3 DE DICIEMBRE DE 2020

D.R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CIUDAD UNIVERSITARIA 2020, ALCALDÍA COYOACÁN, C.P. 04510, CIUDAD DE MÉXICO

ISBN DE LA OBRA: 978-607-30-3936-9

ISBN DEL VOLUMEN: 978-607-30-0137-3

DISEÑO EDITORIAL Y DISEÑO DE PORTADA: ROBERTO ZEPEDA ROJAS

CUIDADO DE LA EDICIÓN: ADRIANA NÚÑEZ MACIAS Y ARACELI MORENO ORTIZ

CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA Y DE ESTILO: ERIKA MAYA

ESTA OBRA FUE DICTAMINADA BAJO CRITERIOS Estrictamente académicos de acuerdo con las normas del comité editorial de la Secretaría de Desarrollo Institucional de la Universidad Nacional Autónoma de México. Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de los titulares de los derechos patrimoniales.

IMPRESO Y HECHO EN MÉXICO. *PRINTED AND MADE IN MÉXICO.*

CONTENIDO

JÓVENES Y CULTURA(S) DIGITAL(ES): PRIMERAS APROXIMACIONES	II
GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM Y ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ	

PRIMERA PARTE: AGENCIA Y DESARROLLO

ANDAR NAVEGANDO: JÓVENES UNIVERSITARI@S INDÍGENAS Y AFRODESCENDIENTES EN WHATSAPP	43
JORGE ALBERTO MENESES CÁRDENAS	

DEL HÁGALO USTED MISMO HASTA CÓMO LLEGAR A LA ESTRATÓSFERA: PRÁCTICAS MAKER DE TRES COMUNIDADES DE PRÁCTICAS MEXICANAS	69
ALMA CELIA GALINDO NÚÑEZ	

SEGUNDA PARTE: POLÍTICA Y ACTIVISMOS

JÓVENES, POLÍTICA Y ENTORNOS DIGITALES: LÍNEAS PARA ABRIR LA REFLEXIÓN	91
ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ	

“LA GASOLINA ENCENDIÓ LA MECHA, EL AGUA DETONÓ LA MOVILIZACIÓN: NUEVAS FORMAS PARA LA ORGANIZACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN JUVENIL EN LAS MARCHAS CONTRA LOS GASOLINAZOS Y POR LA DEFENSA DEL AGUA EN MEXICALI”	107
CHRISTIAN ALONSO FERNÁNDEZ HUERTA	

MEMES, JÓVENES Y TECNOLOGÍAS PARA HABLAR DE SÍ MISMOS	131
ADRIANA MORENO CARRASCO	

TERCERA PARTE: AFECTIVIDADES, SEXUALIDAD Y GÉNERO

“SOY UNA MUJER TRANS, SI NO SABES QUÉ ES SER MUJER TRANS, TE VOY A EXPLICAR”: LA CONSTRUCCIÓN DE LA INTIMIDAD JUVENIL Y LA GESTIÓN DE EXPECTATIVAS AMOROSAS Y SEXUALES EN LA ERA DIGITAL	151
GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM	

“EN FACEBOOK ESTÁN LOS PAPÁS; Y EN SNAPCHAT, NO SEXUALIDAD JUVENIL Y EL USO ESTRATÉGICO DE LOS ENTORNOS <i>ONLINE</i> Y <i>OFFLINE</i> ”	199
MARTHA ERIKA PÉREZ DOMÍNGUEZ	

CUARTA PARTE: VIDEOJUEGOS Y EMPLEABILIDAD

ALGUNAS REFLEXIONES EN TORNO AL VIDEOJUEGO COMO DEPORTE. EL CASO DE VIDEOJUGADORES EN CIUDAD DE MÉXICO	217
IVÁN FLORES OBREGÓN	
GLOSARIO DE LO DIGITAL	243
ACERCA DE LOS AUTORES	249

JÓVENES Y CULTURA(S) DIGITAL(ES): PRIMERAS APROXIMACIONES

Gabriela Montoya Gastélum
Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

Enrique Pérez Reséndiz
Seminario de Investigación en Juventud UNAM

Desde el año 2013 el Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) ha organizado el *Encuentro Nacional de Jóvenes que Investigan Jóvenes* (ENIJ); durante los seis años en que se ha realizado dicho encuentro el balance es positivo: gran participación de jóvenes investigadores (250 sumando las diferentes ediciones) provenientes de prácticamente todas las entidades federativas del país: Aguascalientes, Baja California, Baja California Sur, Chiapas, Chihuahua, Colima, Estado de México, Guadalajara, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Sinaloa, Tlaxcala, Veracruz y Zacatecas; esta participación también se ha abierto a jóvenes investigadores de distintos países de la región: Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, España y Venezuela.

Como resultado de estos encuentros se crearon tres grupos de trabajo por iniciativa del SIJ: Juventud y cultura digital; Trayectorias educativas y laborales; y, Música y consumo cultural, que de manera mensual convocan a distintos jóvenes investigadores a dialogar en sesiones de trabajo bajo la modalidad de seminario. Particularmente el grupo de Juventud y cultura digital sesiona desde mediados de 2018 y cuenta actualmente con 15 miembros de distintas instituciones como la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), Instituto de Ciencias Jurídicas de Puebla A.C., Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), Universidad Autónoma de Baja California (UABC), Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), Universidad del Mar (UMAR) y la Universidad Nacional Autóno-

ma de México (UNAM). Se trata de un grupo interdisciplinario de trabajo en el que convergen distintas miradas, que de acuerdo con los objetivos del SIJ tiene como misión la generación de conocimiento que aporte al entendimiento de las distintas realidades juveniles, principalmente a lo que subyace a la cultura digital. El grupo opera como un espacio en el que se combina la reflexión y discusión con la investigación como labores fundamentales del quehacer académico.

Consideramos que la importancia y los aportes del grupo radican en tres aspectos. Primero, porque se trata de jóvenes que investigan a jóvenes, lo cual tiene implicaciones importantes al momento de acercarse a los sujetos de estudio. Segundo, porque es uno de los pocos grupos a nivel nacional que se reúnen de manera permanente y que combinan distintas perspectivas (desde la antropología, la sociología, la comunicación y la psicología) para abordar el fenómeno; y, tercero, porque un interés del grupo es vincular los campos de investigación de lo juvenil y el de la cultura digital de manera tal que en dichos campos de conocimiento puedan complejizarse lo digital en los estudios de juventud y lo juvenil en los estudios asociados al desarrollo de la cultura digital.

Como fruto de esas sesiones, el grupo realizó en noviembre de 2019 un taller sobre teoría, métodos y herramientas de investigación en entornos digitales en colaboración con especialistas del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) campus Ciudad de México y de la ENAH.¹ Como una sistematización de las reflexiones realizadas en los seminarios y el taller se presenta esta obra que aborda el impacto de la cultura digital en la condición juvenil y que se titula *Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México*.

Asimismo, en septiembre de 2020 el grupo participó en el curso de actualización “Jóvenes onlife: entornos, métodos y técnicas para el análisis social”² impulsado por el SIJ, que en el marco del confinamiento provocado por la Covid-19 puso de manifiesto la importancia que actualmente tienen la cultura digital y el desarrollo de teorías, conceptos y metodologías para el acercamiento y estudio de lo digital.

En esta introducción se señalan algunos elementos que servirán al lector para contextualizar la relación entre jóvenes y cultura digital en el México contemporáneo. En primer lugar exponemos una serie de datos que dan cuenta de la importancia de las Tecnologías Digitales (TD) en la sociedad, y particularmente entre el sector juvenil. Posteriormente describimos de manera general lo que en

¹ Agradecemos a la Dra. Enedina Ortega Gutiérrez y a la Mtra. Emma Suárez por su colaboración en el taller “La propuesta teórica y metodológica de Christine Hine para el estudio de las Ciencias Sociales”.

² Agradecemos la participación del Dr. Edgar Gómez Cruz, la Dra. Gladys Ortiz Henderson, el Dr. Eloy Caloca Lafont y la Mtra. Gabriela Montoya Gastélum.

el grupo se ha definido como cultura digital. Finalmente enunciamos algunos puntos de partida para pensar la articulación entre el campo de lo juvenil y el de la cultura digital para trascender la asociación inmediata entre jóvenes y TD, y que se ha traducido en términos como milenials, generación net y nativos digitales que lejos de ayudar a comprender dicha relación minimizan las distintas formas en las que los jóvenes usan, producen, consumen, se apropian y se relacionan con dichas tecnologías.

JÓVENES CONECTADOS: LA IRRUPCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Desde finales del siglo pasado las Tecnologías Digitales como Internet y computadoras personales propiciaron transformaciones sociales de interés para las ciencias sociales, adicionalmente la aparición de consolas de videojuegos, la masificación de teléfonos inteligentes y tabletas, la creación de la Web 2.0 clave para el desarrollo de medios sociales y aplicaciones, tienen un papel crucial en los cambios que se están produciendo en las sociedades contemporáneas.

De los diferentes actores sociales, son los jóvenes quienes tienen una relación singular con dichas tecnologías por el hecho de que han crecido a la par. Lo anterior no es algo menor, mucho menos si consideramos el tiempo que se invierte en su uso. De todas las tecnologías mencionadas, sin lugar a duda, Internet ha sido la más revolucionaria, porque los jóvenes no sólo acceden a los contenidos alojados en la red, sino que se apropian de las posibilidades que ésta les da; producen, circulan e incluso algunos monetizan sus propios contenidos. El hecho de que hoy en día el mayor uso que le da este sector está relacionado con las Plataformas Sociodigitales (PSD)³ como Facebook, WhatsApp, YouTube, Instagram, Twitter, TikTok, SnapChat y Tinder implica que los jóvenes utilizan dichas plataformas para interactuar con otros, generalmente sus pares, es decir, las diferentes PSD se consolidan como espacios de socialización en los que dialogan sobre aspectos trascendentales para sus trayectorias de vida.

³ En esta obra decidimos utilizar el concepto de Plataformas Sociodigitales (PSD) en lugar de Redes Sociales (RRSS), como se ha popularizado, porque consideramos que estas últimas se establecen independientemente de las tecnologías. Por otro lado, el uso cotidiano que se da al término Plataformas Digitales (PD) pone atención únicamente en la dimensión técnica. Dicho de otra manera, el utilizar Plataformas Sociodigitales refuerza nuestra intención de dar cuenta de los procesos de socialización que se dan entre quienes las utilizan y de los significados que se construyen alrededor de éstas, con esto queremos destacar el carácter dialógico entre el artefacto y los usuarios.

En síntesis, la importancia de la relación entre los jóvenes y las PSD trasciende la idea de que este espacio está dedicado únicamente al ocio y la recreación pues como se mostrará en las distintas investigaciones que integran esta obra la relación abarca aspectos como la empleabilidad, la búsqueda de autonomía, la participación política, la configuración de identidades y las relaciones sexoafectivas que son claves para comprender lo juvenil.

De igual manera, es altamente significativo que las personas jóvenes no sólo son consumidores de tecnologías y de contenido digital, sino que un grupo importante de ellos además ha desarrollado complejas habilidades que los convierten en productores multimedia de infinitos contenidos, de ahí que haya quienes los denominan *prosumers* o prosumidores -por su traducción al español- (García Canclini et al., 2012). Al respecto es importante señalar que este término no surge propiamente en el contexto de las Tecnologías Digitales, pues como señalan algunos autores (Aparici y García-Narín, 2018; Toffler, 1980) en un primer momento se denominó así a los sujetos capaces de producir y consumir los artículos que sus propias necesidades demandaban, todo esto en el marco de una sociedad precapitalista. En un segundo momento McLuhan y Nevytt (1972) utilizaron el término *prosumer* para dar cuenta de la capacidad de los consumidores de producir sus propios contenidos como respuesta a la concentración de contenidos por parte de grandes corporaciones asociadas a la industria televisiva y que conforman el ecosistema mediático señalado por McLuhan; algunos ejemplos de esto son las radios comunitarias, la prensa subversiva y los fanzines. Para 1980 el futurólogo Alvin Toffler retoma el primer planteamiento del *prosumer* señalando que es una figura clave en la reconfiguración de las relaciones sociales de producción pues al tratarse de individuos creadores de bienes y servicios destinados al consumo propio rompen con la lógica de la circulación de las mercancías. Finalmente y en el marco de la aparición de la Web 2.0 una parte de la literatura especializada (Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls y David Weinberger; 2000; O'Reilly, 2005 citado en Aparici y García-Narín, 2018) se refieren a los *prosumers* como individuos con la capacidad de reproducir y crear tanto contenido como Tecnologías Digitales, difuminando de esta manera las figuras de productores y consumidores.

Lo anterior pone de relieve que, lo que pasa en línea y fuera de ella debe considerarse como parte de una misma realidad en la que existe un tránsito e interacción permanente en ambas esferas. También resulta necesario precisar que la manera en que el sector juvenil se relaciona con Internet y las PSD no es homogénea; resulta absurdo considerar que éstos tienen una sola manera de

desenvolverse y relacionarse con las tecnologías. La diversidad de contenidos y los propios elementos que configuran la condición juvenil (clase, etnia y género) aseguran que no todos comparten la misma cultura digital. Hablamos entonces de culturas digitales, condicionadas, experimentadas y apropiadas de maneras distintas por la diversidad juvenil.

Para dar una idea más precisa de la dimensión de las Tecnologías Digitales y de las diferencias en cuanto a su uso y alcance a continuación presentamos una serie de datos que ilustran el nivel de conectividad en el país poniendo énfasis en el sector juvenil.

Como se puede intuir el uso de las Tecnologías Digitales⁴ se ha extendido en los últimos años. Con ligeras variaciones porcentuales el uso de los teléfonos celulares mantiene un incremento constante, de la misma manera Internet muestra un incremento de alrededor de 20 puntos porcentuales si se comparan los años de 2015 y 2019. No obstante lo anterior, la única tecnología que ha mostrado un retroceso en su uso es la computadora (Tabla 1).

Tabla 1. Usuarios de tecnologías de la Información 2015-2019

Año	Usuarios de computadora		Usuarios de Internet		Usuarios de teléfono celular	
	Absolutos	Porcentaje	Absolutos	Porcentaje	Absolutos	Porcentaje
2015	55 735 713	51.3	62 448 892	57.4	77 711 203	71.5
2016	51 708 327	47	65 520 817	59.5	81 027 569	73.6
2017	50 845 170	45.3	71 340 853	63.9	80 721 678	72.2
2018	50 845 170	45	74 325 379	65.8	83 079 732	73.5
2019	49 426 572	43	80 626 159	70.1	86 460 792	75.1

Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

En cuanto al acceso se puede observar que existe una paulatina disminución en el uso de estas tecnologías por parte de los varones, mientras las mujeres muestran una mayor utilización durante el periodo 2015 a 2019 (Tabla 2). A ma-

⁴ Para ilustrar la cobertura utilizamos datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019 la cual considera dentro de estas tecnologías al uso de computadora, Internet y teléfono celular.

nera de hipótesis se podría señalar que esto tiene explicación en dos procesos: en primer lugar, por la irrupción de más mujeres en campos asociados a la tecnología como ingenierías en *software*, redes o sistemas; y por otro lado, el desarrollo de aplicaciones y *gadgets* asociados al rol femenino como compras en línea y monitoreo de los miembros de la familia.

Tabla 2. Usuarios de Internet división por sexo 2015-2019

Año	Hombres		Mujeres	
	Abolutos	Porcentaje	Absolutos	Porcentaje
2015	31 589 032	50.6	30 859 860	49.4
2016	31 750 942	48.5	33 769 875	51.5
2017	35 076 952	49.2	36 263 901	50.8
2018	38 066 121	48.5	38 259 258	51.5
2019	38 990 422	48.4	41 635 737	51.6

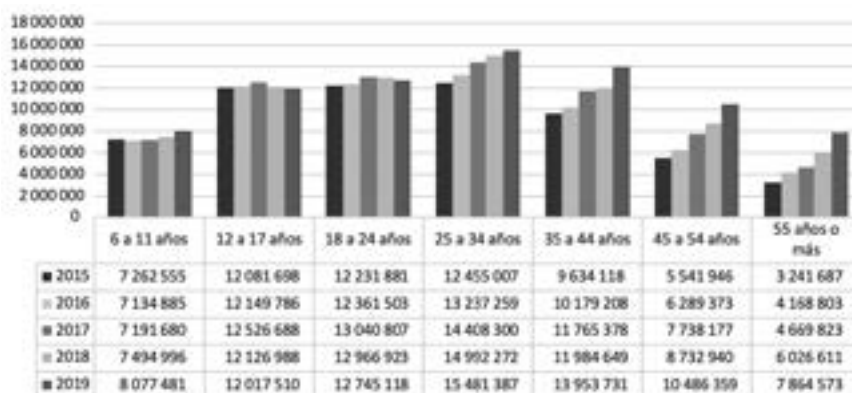
Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Ahora bien, los mayores porcentajes de usos de las tecnologías de la información se presentan en los grupos de edad comprendidos entre los 12 y 34 años.⁵ A partir de los datos mostrados en la Gráfica 1 se puede señalar que este segmento representó el 58.8 % de los usuarios en el año 2015; 57.6 % en 2016; 56.1 % en 2017; 53.9 % en 2018 y 49.9 % en 2019 del total de los usuarios de Internet en nuestro país. De lo anterior se entiende que existe un desplazamiento de usuarios de tecnologías de la información conforme avanzan en los grupos etarios, es decir, no se dejan de utilizar las tecnologías a mayor edad sino que hay un acumulado en su empleo.

Adicional a lo anterior, cabe destacar la frecuencia de uso entre los mexicanos que cuentan con acceso a Internet, las cifras muestran que el número de mexicanos que manifiesta conectarse de manera diaria ha aumentado casi 30 % en los últimos cinco años.

⁵ Según la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud la edad para considerar a las personas jóvenes es de 12 a 29 años, sin embargo la ENDUTIH realiza una agrupación distinta considerando divisiones de los 6 a los 11; de los 12 a los 17; de los 18 a los 24, y de los 25 a los 34 años. Por lo tanto, consideramos este último grupo de edad como parte del análisis de los datos.

Gráfica I. Usuarios de Internet por grupos de edad 2015-2019



Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Tabla 3. Usuarios de Internet por frecuencia de uso 2015-2019

	Diario	Al menos una vez a la semana	Al menos una vez al mes	Al menos una vez cada tres meses	Con frecuencia menor
2015	62 448 892	19 513 944	4 566 871	ND	984 835
2016	65 520 817	11 278 451	2 272 374	214 536	126 925
2017	71 340 853	11 185 567	1 818 092	190 956	244 538
2018	74 325 379	13 052 638	1 735 799	139 425	257 891
2019	80 626 159	8 916 273	1 567 376	176 157	104 927

Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Para finalizar con el tema de Internet también conviene resaltar los usos que se le dan. En la tabla 4 se puede observar que existe un incremento en prácticamente todos los aspectos y actividades que se realizan en éste, es decir, no sólo hay más acceso a Internet como se observó en las estadísticas anteriores, sino que las actividades cotidianas -como el entretenimiento, operaciones bancarias, trámites gubernamentales y compra/venta de productos- se realizan cada vez y en mayor medida.

Tabla 4. Usuarios de Internet y tipos de uso 2015 – 2019 (porcentajes)

	Para obtener información	Para comunicarse	Para entretenimiento	Para apoyar la educación/capacitación	Para acceder a redes sociales	Para operaciones bancarias en línea	Para interactuar con el gobierno	Para acceder a contenidos audiovisuales	Para descargar software	Para ordenar o comprar productos	Para leer periódicos, revistas o libros	Para utilizar servicios en la nube	Para ventas por Internet
2015	88.7	84.1	71.4	56.6	71.5	9.3	20.8	76.6	31.1	9.7	42.9	ND	ND
2016	84.5	88.9	80.1	51.8	75.8	9.9	22.2	81.9	30	15.9	45.3	ND	ND
2017	96.9	90	91.4	70.9	76.6	12.9	28	78.1	50.2	16.6	49.4	15.7	8
2018	86.9	90.3	90.5	83.6	77.8	15.4	31	78.1	49.2	19.7	48.7	17.1	9.4
2019	90.7	90.6	91.5	83.3	87.8	16.8	35.6	80.5	48	22.1	47.3	19.4	9.3

Fuente: INEGI, ENDUTH, 2019.

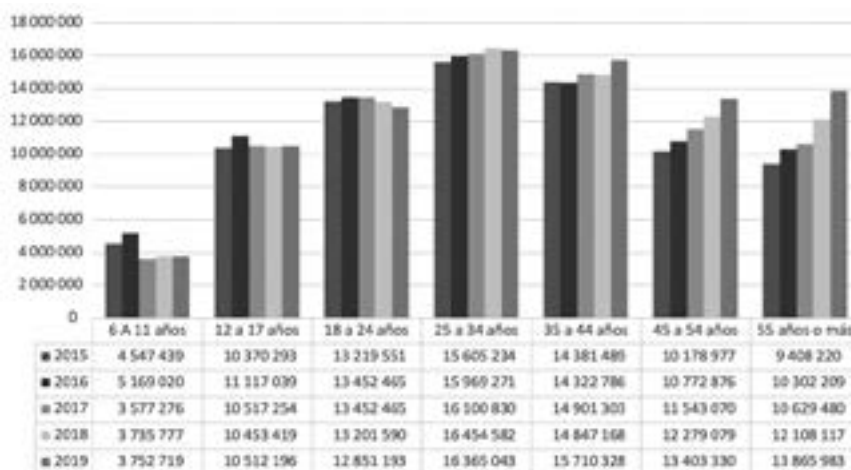
Dispositivos como el *smartphone* son un elemento cotidiano entre los mexicanos pues ocho de cada 10 usuarios de telefonía celular cuentan con un teléfono inteligente, esto potencia además el uso de Internet y de PSD pues de 2015 a 2019 se registró un aumento de los usuarios. Lo anterior es más evidente entre el grupo de edades que van de los 18 a los 34 años (Gráfica 2).

Tabla 5. Usuarios de teléfono celular y tipo de conexión a Internet desde su dispositivo 2015-2019

	Con conexión a móvil a Internet		Sin conexión a móvil a Internet	
	Absolutos	Porcentaje	Absolutos	Porcentaje
2015	29 846 188	67.1	14 588 708	32.8
2016	44 387 715	81	10 441 828	19
2017	52 168 653	86.8	7 925 385	13.2
2018	58 348 500	89	7 248 270	11
2019	66 093 992	90.6	6 827 060	9.4

Fuente: INEGI, ENDUTH, 2019.

Gráfica 2. Usuarios de teléfono celular por grupos de edad 2015-2019



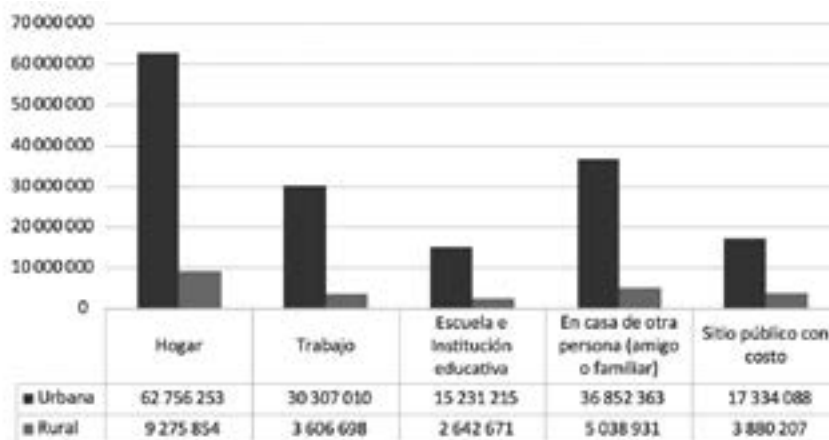
Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Como resultado de la masificación del *smartphone* el tiempo de estar conectado a Internet crece cada año. Como se muestra en los números de la tabla 5, los usuarios que acceden a la red desde sus teléfonos se han incrementado exponencialmente pasando de 67.1 % en 2015 a 90.6 % en 2019.

BRECHA DIGITAL: ACCESOS Y USOS DIFERENCIADOS

Si bien se puede hablar de un uso diversificado de las tecnologías de la información de manera general, también existen elementos que lo condicionan. Uno de los aspectos que limitan en mayor medida el acceso y uso a Internet es el de la infraestructura, por ejemplo, en zonas rurales los puntos de conexión a Internet son significativamente menores que en las áreas urbanas, en este sentido, las cifras de la Gráfica 3 dan cuenta de esta diferencia, pues independientemente del lugar de conexión (hogar, trabajo, escuela o espacio público) éstas son siempre menores en localidades rurales que en las urbanas.

Gráfica 3. Puntos de acceso a Internet, división por localidad rural y urbana 2015-2019



Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

La diferencia en cuanto a acceso no se limita a Internet ya que el uso de computadoras y de teléfonos celulares también muestra diferencias significativas considerando el tipo de localidad. El uso de computadoras en las ciudades representa más del doble que en las áreas urbanas, en el mismo sentido hay un uso 20 % mayor de teléfonos celulares en espacios ciudadanos que en áreas rurales. (Tabla 6).

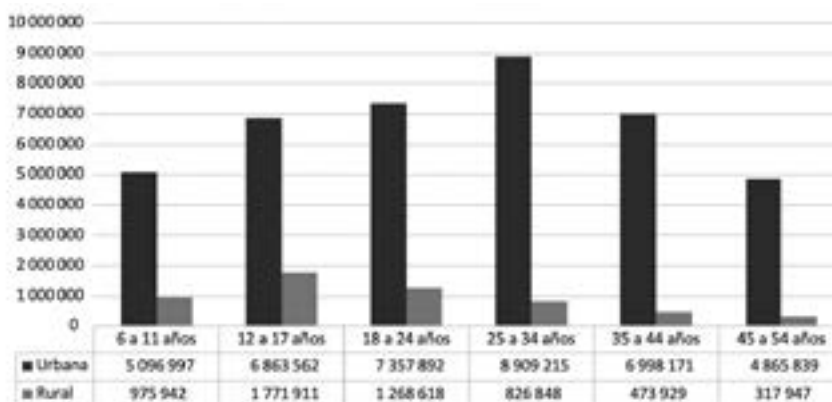
Tabla 6. Usuarios de tecnologías de la información por localidad rural y urbana 2015-2019

	Usuarios de computadora	Usuarios de Internet	Usuarios de teléfono celular
Urbana	43 682 662	68 234 542	71 163 502
Rural	5 743 910	12 391 617	15 297 290

Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

La siguiente gráfica muestra que si bien el uso de las tecnologías de la información en áreas rurales es mayor entre los grupos de edad considerados como jóvenes (12 a 34 años), la localidad de pertenencia -clave en la configuración de la condición juvenil-también tiene efectos en el acceso a dichas tecnologías. Por ejemplo, en el grupo de edad de los 12 a los 17 años, los jóvenes usuarios de tecnologías en zonas urbanas son de más del doble en relación con los jóvenes pertenecientes a localidades rurales; en el grupo de 18 a 24 años la diferencia ronda en el 8 % y para el grupo de los 25 a los 34 años la diferencia es de alrededor del 6 % ¿Cómo leer los datos anteriores? En primer lugar hay que señalar que el acceso en áreas rurales es aún mayor entre los jóvenes, sin embargo, existe una enorme diferencia entre el acceso en zonas rurales y urbanas, lo anterior repercute directamente en la relación entre los jóvenes rurales y las tecnologías pues no conviven de manera similar a sus pares urbanos, lo que a su vez se traduce en que no otorgan el mismo valor y significado a éstas por lo que sus experiencias son distintas. En segundo lugar, ya que el contexto rural condiciona significativamente el ejercicio de la condición juvenil, esto significa que no hablamos de los mismos jóvenes en estos espacios, por lo tanto el uso de la tecnología está atravesado en función de distintos intereses y posibilidades.

Gráfica 4. Usuarios de tecnologías de la información, localidades urbana y rural, división por grupos de edad 2015-2019



Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Tabla 7. Principales razones para el no uso de tecnologías de la información 2015-2019

	Por falta de recursos económicos	No lo necesita	No hay servicio en su localidad (falta de infraestructura, cobertura de red) infraestructura, cobertura de red)infraestructura, cobertura de red)	Seguridad	No tiene independencia económica	Otra razón
2015	9 160 663	11 172 839	1 518 312	ND	ND	9 174 155
2016	6 927 865	9 738 158	1 468 466	683 874	3 072 607	7 125 677
2017	11 633 776	9 998 013	705 459	1 525 157	ND	7 143 936
2018	11 049 788	9 269 143	601 089	1 675 009	ND	7 328 739
2019	10 152 690	8 249 764	447 552	1 919 953	ND	7 834 558

Fuente: INEGI, ENDUTIH, 2019.

Finalmente, en la Tabla 7 se visibilizan las principales razones por las cuales los mexicanos no utilizan las tecnologías de la información. En primer lugar destaca la falta de recursos económicos para acceder a ellas pues el 35.5 % de las personas encuestadas en 2019 manifestó que ésta es la razón más importante; en segundo lugar, los encuestados consideran que no necesitan su uso aunque es de hacerse notar que de 2015 a 2019, esta percepción muestra una tendencia en declive. Otra razón importante se relaciona con el tema de la seguridad, pues cada vez más usuarios manifiestan no emplearlas por motivos de protección y desconfianza, probablemente asociado al robo de identidad o de datos, acoso y violencias. La falta de infraestructura es el último motivo por el cual los mexicanos no tienen un acceso a estas tecnologías, como se mostró en los datos anteriores, este acceso es aún más restringido en localidades rurales.

La información vertida en las tablas y en las gráficas muestra que aquellos interesados en adentrarse en el conocimiento de los mundos juveniles contemporáneos no pueden quedarse al margen de los fenómenos relacionados con la cultura digital ya que su relación es evidente. En seguida, exponemos algunas definiciones en torno a la cultura digital y posteriormente su relación con lo juvenil.

PENSANDO LA CULTURA DIGITAL: ELEMENTOS PARA SU ANÁLISIS

El término cultura digital suele utilizarse de manera indistinta, en muchas ocasiones se asocia a otros como Sociedad del Conocimiento (Drucker, 1959), Infoesfera (Sheppard, 1971; Toffler, 1980), Informatización de la Sociedad (Nora y Minc, 1977), Sociedad de la Información (Masuda, 1984), Sociedad de la Comunicación (Vattimo, 1989), Sociedad Red (Castells, 2000) y Sociedades del Conocimiento (UNESCO, 2005). Si bien dichos términos ponen énfasis en la abundancia de información derivada de la masificación de las Tecnologías Digitales, éstos abordan superficialmente la dimensión simbólica, es decir, hacen hincapié en la dimensión técnica y no reparan en los actores, en las prácticas culturales, las interacciones y comunicaciones, los sistemas organizativos, la multiplicidad de contenidos y representaciones junto con los correspondientes significados, interpretaciones, legitimaciones y valores que de ella emanan y a su vez la construyen (Lévy; 2007: VII-IX).

A partir de la revisión de la literatura especializada identificamos al menos cuatro perspectivas en torno a la definición de cultura digital, con excepción de la última, cada una de éstas pone atención en un aspecto particular, lo cual no significa que sean excluyentes entre sí. A la primera de estas perspectivas la hemos denominado contextual ya que subraya las condiciones tecnológicas bajo las cuales se dan las relaciones y prácticas sociales; la segunda alude a la cultura digital como la digitalización de la cultura, es decir a los procesos de tránsito de los formatos analógicos a los digitales; la tercera entiende la cultura digital como campo de estudio en el que convergen distintas disciplinas interesadas en el entendimiento y análisis de los procesos socioculturales que ocurren en los entornos digitales; y, finalmente, encontramos una propuesta que reúne algunos elementos de las perspectivas anteriores ya que se concentra en conceptualizar a la cultura digital como la interacción entre los individuos y el desarrollo tecnológico a partir de tres elementos: infraestructuras materiales, narrativas sobre tecnologías y capacidades corporales.

Dentro de la perspectiva contextual destaca la idea en la cual la cultura digital es el resultado de la convergencia entre el desarrollo técnico y distintos procesos sociales y culturales que han modificado las prácticas humanas. Estas transformaciones tienen lugar en prácticamente todas las esferas de lo social como lo político y lo económico, de manera tal que la cultura digital es el escenario en donde ocurren dichas transformaciones y procesos (Poepfel, 2018).

Sumado a lo anterior, también sobresalen las posturas que enmarcan la cultura digital como un fenómeno asociado a la globalización, la cual se caracteriza por la falta de territorialidad en donde existen interconexiones más amplias y profundas además de un espacio no geográfico y un tiempo no cronológico (Echeverría, 2009; Toledo, 2011; Zallo, 2016). Cabe señalar que lo mencionado no supone una ruptura con las formas culturales previas sino una reconfiguración de las mismas. Una tercera posición se enfoca en ver la cultura digital como aquella que permite la construcción de un conocimiento colaborativo con lo cual se descentralizan las fuentes y criterios de verdad, así como los lugares y sujetos históricamente autorizados y reconocidos como productores de conocimiento. Dicho de otra manera, el conocimiento en el marco de la cultura digital es resultado de una gestión participativa que apunta hacia la construcción de un bien público. (Lippenholtz, 2015).

La segunda perspectiva que denominamos digitalización de la cultura hace referencia al cambio de formato y adaptación de la información y productos culturales analógicos a un formato digital, dicho de otra manera, esta perspectiva implica la preservación y la puesta a disposición de manera masiva del acervo histórico y cultural de la humanidad, con el objetivo de que sea accesible desde cualquier parte. De esta manera la cultura digital incluye los archivos digitales de imágenes, galerías, museos, colecciones artísticas, música, audios, documentos históricos, es decir, el patrimonio cultural de las naciones (Echeverría, 2009; Colorado, 2010; Lister, 2013; Zallo, 2016).

Por otra parte la digitalización de la cultura no refiere solamente al cambio de formato sino también a la tendencia en la que los productos culturales son producidos, circulados y consumidos a través y mediante las Tecnologías Digitales (TD), por ejemplo, los nuevos formatos de series, películas y música lanzados en plataformas de *streaming* o de los productos que atraviesan distintas plataformas conocidas como transmedia (Pérez, 2006; Becerra 2012).

Dentro de la tercera perspectiva, enfocada a ver la cultura digital como un campo de estudio, podemos señalar que se trata de un campo en construcción en el que coinciden diversas miradas disciplinarias; pese a lo anterior destaca la falta de un aparato teórico general sólido, pues los trabajos encontrados se enfocan en terrenos muy específicos. Por ejemplo, desde el área de la comunicación Piscitelli (2002), aunque no habla propiamente de cultura digital, propone el concepto de “etnotecnología” como el análisis de la relación entre los humanos y las máquinas, así como las transformaciones que se producen mutuamente. Ahora bien, Colorado (2010) y Lister (2013) la entienden como el estudio de los

productos culturales de su interés, el primero lo enfoca al análisis de la versión digital del patrimonio cultural, mientras el segundo se centra en la relación entre cultura digital y la investigación de la cultura visual, específicamente en el caso fotografía digital.

La última de las perspectivas se basa en el trabajo de Bollmer (2018) que, como habíamos señalado, recoge elementos de las anteriores, y que en palabras del autor se trata de una propuesta en constante desarrollo. Si bien recupera componentes de las perspectivas anteriores, el aporte de Bollmer consiste en integrarlos y señalar la interacción de tres elementos en la configuración de la cultura digital. Por un lado, es necesario tener en cuenta las narrativas históricas existentes sobre las tecnologías, es decir, lo que se dice entorno a la tecnología, más allá de si son correctas o no, existe un imaginario sobre éstas que produce discursos, percepciones y significados. Asimismo deben contemplarse las infraestructuras materiales, entendidas como los *softwares*, pantallas, servidores, antenas, cableado y protocolos que generan prácticas y acciones que modifican a los cuerpos, los cuales pueden ser humanos o no, pero que están dotados de capacidades físicas. A lo largo de la historia, estos tres elementos han evolucionado en conjunto por lo que es necesario reconocer su dinamismo.

Así, la cultura digital es una continua interacción entre estos tres elementos que se reconfiguran constantemente y en donde conviven lo “viejo” y lo “nuevo”, de esta manera Bollmer señala que la cultura digital es también la forma en cómo nos relacionamos con los nuevos medios digitales.

El resultado de estas formas de interacción, negociación y apropiación por parte de los sujetos, de las infraestructuras materiales y de las narrativas sobre la tecnología es múltiple por lo que siguiendo a Bollmer hablamos entonces de “culturas digitales”. Otro aspecto importante es el hecho de que la cultura digital trasciende los cambios individuales y se instaura en el terreno de lo colectivo.

En síntesis, las culturas digitales tal y como las describe Bollmer van más allá del equipamiento técnico, trasciende las narrativas que se han construido en torno a la tecnología y está por encima de las transformaciones sociales que implica un contexto digital, la clave está en la confluencia de los tres elementos y sus transformaciones recíprocas.

¿CULTURA JUVENIL DIGITAL O CULTURAS DIGITALES JUVENILES?

Desde la última década del siglo pasado diversos trabajos y autores centraron su atención en reflexionar sobre la relación y los efectos que tiene el desarrollo tecnológico en los jóvenes. Para dar cuenta de ello surgieron distintas categorías que en su momento resultaron novedosas y con gran potencial analítico, sin embargo, con el paso del tiempo y de la mayor producción científica sobre el tema, los análisis se fueron complejizando al punto de cuestionar estos primeros intentos y de desechar dichos conceptos.

Para ejemplificar lo anterior haremos una revisión de tres conceptos: “milenials”, “generación Net” y “nativos digitales”, los cuales tienen como principal característica la relación existente de este grupo con Internet y las Tecnologías Digitales. Consideramos que estos conceptos deben ser tratados con mesura, ya que han contribuido a la generación de una serie de estereotipos que no permiten el análisis adecuado de la producción de subjetividades juveniles contemporáneas, así como de las desigualdades que viven los jóvenes en los contextos particulares.

Por un lado, la noción anglosajona de *millennials* (milenials por su adaptación al español) hace alusión a las personas nacidas a principios de los años ochenta hasta finales de los noventa, es decir, que nacieron en el marco de la consolidación de la era digital.

Esta categoría fue utilizada por primera vez por William Strauss y Neil Howe en su obra *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069* (1991). En ella explicaron que la generación milenial estaba integrada por jóvenes estadounidenses que llegaron a la mayoría de edad alrededor del año 2000. Según los autores, los padres pertenecientes a la generación de los *baby boomers* (1943-1960) tenían como objetivo criar niños inteligentes y poderosos, poseedores de mentes racionales, una actitud positiva y una virtud desinteresada. Buscaban pues, que sus hijos construyeran la sociedad que ellos sólo pudieron imaginar: “estos niños no están siendo criados para explorar el mundo interior (...), sino para lograr sobresalir en el exterior” (1991: 342).

En el marco del inicio del nuevo milenio Howe y Strauss publicaron su renombrada obra *Millennials Rising: The Next Great Generation* (2000). En este trabajo los autores trazan un mapa de los jóvenes en Estados Unidos caracterizando a esta juventud como la edificadora de un panorama prometedor, pues se esperaba que los jóvenes fueran críticos ante la situación de ese momento. En

este último texto, Howe y Strauss señalan que estos jóvenes se encontraban continuamente conectados, lo que los dotaba de características únicas en relación con generaciones pasadas por las novedosas maneras de socializar entre ellos y el resto de la sociedad.

A partir de mayo de 2013, el término milenial cobró gran relevancia y popularidad debido a que la revista *Times* dedicaba su portada a la *Me Me Me Generation* (La generación Yo Yo Yo), en la que señala a estos jóvenes como una generación narcisista, perezosa, mimada y superficial (Stein, 2013). Aunque reconocía la diferencia entre países afirmaba que los jóvenes nunca se habían parecido tanto en todo el mundo.

Asimismo, no sólo los medios de comunicación impusieron su creencia sobre estos jóvenes, sino que, al ser el grupo de edad más grande en la historia desde Estados Unidos hasta China, el mercado volcó su interés a ellos pues el nicho de consumidores era ideal para su propósito: generar ganancias. De tal manera que las propias empresas realizan estudios de hábitos de consumo de marcas y a través de múltiples estrategias buscan llegar a dicho segmento, en otras palabras este concepto es una construcción enfocada hacia el mercado.

A su vez, la categoría de generación Net (o generación red) fue acuñada por Don Tapscott en su icónica obra *Growing up digital: The Rise of the Net Generation* (1997), y la utilizó para nombrar a las personas nacidas entre 1977 y 1997 (actualmente con una edad de entre 43 y 23 años). Si la generación de los *baby boomers* se había caracterizado, entre otros, por haber crecido junto con la televisión, la generación Net lo hacía a la par de Internet y otras tecnologías.

Años después, en otro de sus textos, Tapscott (2009) continúa desarrollando su caracterización de estos jóvenes y enumera diez juicios negativos que se localizan en el imaginario de académicos, periodistas e intelectuales sobre la generación Net:

1. Son más tontos de los que éramos a su edad;
2. Son lo que se llama *screenagers*; es decir, hábiles con la computadora, adictos a la Red, carentes de habilidades sociales y sin tiempo para los deportes y las actividades saludables;
3. No tienen pudor;
4. Debido a que sus padres los han consentido en exceso, están a la deriva en el mundo y temerosos de elegir un rumbo;
5. Ellos roban (violando los derechos de propiedad);
6. Hostigan a sus amigos en línea;

7. Son violentos;
8. No tienen ética laboral y serán malos empleados;
9. Ésta es la generación narcisista *yo* más reciente; y,
10. No les importa nada.

En oposición, el autor argumenta ocho características o normas que tiene esta generación y que la diferencia de sus padres quienes pertenecen a la generación de los *boomers*:

1. Aprecian la libertad de elección;
2. Desean personalizar las cosas, hacerlas por sí mismos;
3. Son colaboradores naturales que disfrutan de una conversación, pero no de un sermón;
4. Lo estructuran a usted y a su organización;
5. Insistirán en la integridad;
6. Querrán divertirse, incluso en el trabajo y en la escuela;
7. La velocidad es normal; y
8. La innovación es parte de la vida. Sin duda la percepción de los primeros se diferencia por mucho de la Tapscott. Ambas posiciones dicotómicas, como se expone más adelante, parten de un determinismo tecnológico.

Finalmente, el apelativo de nativos digitales fue planteado por Marc Prensky (2001) en contraposición a la de inmigrantes digitales. Mientras los primeros hacen referencia a aquellos jóvenes que nacieron y crecieron junto a las Tecnologías Digitales, los segundos son miembros de las generaciones pasadas quienes acogieron las tecnologías de manera tardía, es decir, son los que deben asimilar los conocimientos con respecto a dichas tecnologías, al igual que un migrante lo hace en una nueva cultura, éstos deben adaptarse al nuevo entorno siempre manteniendo un nexo con el pasado.

Prensky propuso ambas categorías en el contexto escolar para explicar que las Tecnologías Digitales han originado una discontinuidad entre los estudiantes del siglo XXI con sus predecesores inmediatos, pues al estar en permanente contacto con computadoras, videojuegos e Internet, entre otros, estos tienen habilidades y aptitudes superiores a sus profesores. Por tal motivo es que los educadores, como inmigrantes digitales, deben involucrarse e innovar sus métodos de enseñanza y aprendizaje para poder comunicarse con sus estudiantes, lo que es posible si aprenden la lengua de los nativos, la lengua digital. Para el autor, todos los estudiantes del nuevo siglo son nativos y por tanto cuentan con esta lengua.

Aunque cada uno de los anteriores autores planteó un rango de edad diferente, pero similar, para las categorías que propusieron, todos coincidieron en por lo menos seis puntos:

1. Los jóvenes que encajaban en estas definiciones habían crecido rodeados de las Tecnologías Digitales;
2. Lo anterior significaba un parteaguas entre ellos y las pasadas generaciones;
3. Al crecer a la par de la masificación de Internet y Tecnologías Digitales estos jóvenes contaban con una serie de habilidades “naturales” en contraposición con sus padres;
4. La edad es el factor determinante para pertenecer a estas denominaciones, sin embargo no se contemplan otros elementos como la clase, la etnia o el género como diferenciadores de la forma en que los jóvenes acceden y usan estas tecnologías;
5. Estos jóvenes se caracterizaban por una serie de atributos positivos en las diferentes áreas de sus vidas como consecuencia de su contacto con las tecnologías.
6. Hay una idealización de estos jóvenes que tiende hacia la tecnofilia, pues se asume que la sola interacción de los jóvenes con la tecnología producirá cambios y transformaciones sociales positivas.

De lo anterior se desprenden tres problemáticas relacionadas entre sí. Primero, todos los autores partieron del contexto estadounidense para su análisis. Exportar los términos tiene como consecuencia invisibilizar las maneras de ser joven y las variadas experiencias que se generan en relación con las tecnologías, es decir, el problema de los términos radica principalmente en que deja de lado la diversidad de jóvenes existentes estereotipándolos y, por tanto, imposibilitando su comprensión, pues el solo hecho de saber que estos jóvenes han nacido a la par de la incorporación de las Tecnologías Digitales deja de lado múltiples factores necesarios para entender las biografías juveniles contemporáneas.

Segundo, las anteriores propuestas parten desde un determinismo tecnológico, éste es, en este caso, la idea de que Internet y las Tecnologías Digitales son una fuerza innovadora con profunda influencia en niños y jóvenes. Así, desde la tecnofilia se expone una narrativa quimérica y todopoderosa donde los jóvenes vienen a cambiar la situación actual por el simple hecho de haber nacido simultáneamente al auge de Internet.

Del anterior punto, se desprende el tercero. Al sólo considerar el hecho anterior se dejan de lado otros factores fundamentales como la clase, el estrato socioeconómico, el género, la etnia, el lugar donde desarrollan sus vidas, la religión, entre otros, que van más allá de la edad pues todas las anteriores cruzan la biografía de los jóvenes y su ejercicio de la condición juvenil. En consecuencia, consideramos que las tres categorías son insuficientes, limitadas y poco precisas pues descontextualizan a los jóvenes que utilizan dichas tecnologías, dando como resultado una homogenización de la relación existente y de los propios jóvenes pues no todos los nacidos a la par de Internet y las mencionadas Tecnologías Digitales le dan un uso idéntico.

En su lugar, desde nuestra perspectiva, sin olvidar que los accesos son diferenciados, preferimos hablar de jóvenes conectados más que de “generaciones digitales” pues como hemos dicho, éstas desdibujan las particularidades de un grupo social para el cual Internet y las Tecnologías Digitales tienen diferentes significados y que han aportado al desarrollo de heterogéneas experiencias.

JÓVENES MEXICANOS ENTRE PLATAFORMAS SOCIODIGITALES

La presente obra trata sobre aquellos jóvenes mexicanos que están conectados a través de Tecnologías Digitales, que mediante distintos dispositivos crean, participan, tienen prácticas sexo-afectivas y trabajan de manera diferenciada y dependiendo de su contexto. Es en este sentido que los textos que componen esta obra dan muestra de la diversidad de usos, prácticas, significados y experiencias que los jóvenes mexicanos le dan a Internet y a las Tecnologías Digitales.

En su mayoría, los autores hemos desarrollado las investigaciones en el marco de nuestros estudios de posgrado, por lo que uno de los objetivos del libro es la difusión del conocimiento producido desde diversas disciplinas en diferentes universidades y centros de investigación. El libro está conformado por cuatro secciones que coinciden con las líneas que integran el grupo: agencia y desarrollo; política y activismos; afectividades, sexualidad y género; y, por último, *videojuegos y empleabilidad*.

AGENCIA Y DESARROLLO

La primera parte incluye dos investigaciones que dan cuenta de los usos, apropiaciones y significados que otorgan los jóvenes de distintas ciudades a las Tecnologías Digitales y sus prácticas en relación con estas.

En el primer capítulo “Andar navegando: jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes en WhatsApp” Jorge Alberto Meneses Cárdenas relata los significados y las formas de apropiación sociodigital que hacen los jóvenes de la aplicación de mensajería instantánea. Para ello realiza un análisis comparado entre los estudiantes de la Universidad del Mar (UMAR) en Huatulco, México, y la Universidad de la Guajira (UNIGUAJIRA) en Colombia.

Por medio de una aproximación etnográfica híbrida el autor da cuenta de los usos y sentidos que los jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes le dan a WhatsApp. Como parte de la metodología destaca que hubo un tránsito en las plataformas, pues si bien en un primer momento el campo de investigación se centraba en Facebook, la convivencia cotidiana indicó que WhatsApp era la mejor herramienta para establecer puentes de comunicación entre los jóvenes y el investigador.

Los resultados, pese a los distintos contextos entre los jóvenes mexicanos y colombianos, apuntan a una serie de coincidencias en torno a los usos y significados que se construyen alrededor de la aplicación. Se puede señalar que WhatsApp es entendido como un espacio más íntimo en comparación con otras aplicaciones y plataformas sociodigitales pues de acuerdo con diversos testimonios sólo se admite a personas de confianza. Otro hallazgo da cuenta de que las interacciones en esta aplicación no se dan exclusivamente entre los jóvenes, por el contrario, WhatsApp se ha convertido en una plataforma puente para que los adultos exploren otras aplicaciones y recursos digitales, en este sentido los jóvenes revierten el modelo en el cual son los depositarios de conocimientos pues animan e incitan a los mayores a perder el miedo a las Tecnologías Digitales. Finalmente, pese a la destreza y protagonismo que tienen los jóvenes en el manejo del “whats”, dinámicas como la vigilancia y el control no escapan en este espacio particularmente en el contexto escolar.

Como parte de su investigación doctoral, el segundo capítulo a cargo de Alma Celia Galindo Núñez titulado “Del Hágalo Usted Mismo a cómo llegar a estratósfera: prácticas *maker* de tres comunidades de prácticas mexicanas”, muestra a las comunidades makers, que agrandes rasgos podrían ser definidas como un grupo de personas relacionadas con la elaboración de distintas artes y oficios entre los que destacan los productos y servicios de corte tecnológico y digital, y que se diferencian de otros espacios laborales al asumir la ética de compartir y circular la información como el aspecto principal de su labor.

Mediante una etnografía multisituada la autora da cuenta de tres comunidades makers del país: *The Inventors House* en Aguascalientes; *MakerGDL* en

Guadalajara y *Hackerspace* Monterrey en la misma ciudad. El trabajo de campo entendido como una variable del trabajo etnográfico y que comprendió tres años consistió en la convivencia con las comunidades *makers*, y en palabras de la autora seguir a los actores con la intención de hacer un análisis continuo de observación y entrevistas.

Los resultados de la investigación destacan tres elementos en común entre los distintos espacios. El primero hace alusión a la organización colectiva caracterizada por la coordinación horizontal en todos los miembros de la comunidad, la cual cuenta con el mismo nivel de injerencia en la toma de decisiones. El segundo elemento, es el aprendizaje comunitario, que consiste en la capacitación, formación de nuevos perfiles con interés por la tecnología y la innovación, el cual comparten las tres comunidades de *makers*. Finalmente, aunque adaptadas a cada contexto, las estrategias económicas son similares y constituyen el tercer elemento en común de estas comunidades ya que no se asume la economía (en términos de ganancia) como un aspecto importante para su práctica sino que es necesaria para la realización de sus prácticas; en este sentido han recurrido a estrategias como el *coworking* para hacer frente a sus necesidades materiales.

Los *makers* son entonces comunidades de jóvenes que se congregan en determinados espacios con la finalidad de (re)inventar aparatos tecnológicos y para socializar los temas de su interés, y que tienen como objetivo común el buscar que otros jóvenes se apropien de las tecnologías.

POLÍTICA Y ACTIVISMOS

La segunda sección se compone de tres capítulos relacionados con el papel que juegan las tecnologías y las plataformas sociodigitales en las formas de manifestación política que desarrollan los jóvenes.

El trabajo que presenta Enrique Pérez Reséndiz titulado “Jóvenes, política y entornos digitales: líneas para abrir la reflexión” da cuenta de las transformaciones que han tenido las subjetividades políticas en los jóvenes mexicanos que han participado en determinadas movilizaciones en red. Dicha movilización en red se llama así, no sólo por su organización surgida en Internet sino también por la forma descentralizada y compartida de su actuación en el espacio público.

Para ilustrar de lo anterior el autor retomó las acciones de los jóvenes que participaron en distintas movilizaciones convocadas por Internet entre las que se encuentran las efectuadas bajo los *hashtags* #TodosSomosAyotzinapa, #PosMeSalto y #NoAlAumento (referentes al alza en los precios del transporte público

en la Ciudad de México). Al igual que en trabajos anteriores el diseño metodológico consistió en dos fases. En la primera de ellas se efectuó un ejercicio de observación en Internet y plataformas sociodigitales bajo las etiquetas señaladas, el cual fue complementado posteriormente con técnicas etnográficas y de observación participante durante las movilizaciones en el espacio público.

A decir del autor, algunos elementos que aportan las movilizaciones en red y que sugieren nuevas líneas para repensar las subjetividades políticas juveniles son el desanclaje de los discursos políticos o ideológicos, la relación que existe entre sentimientos y acciones, y el entorno informativo en el que se dan dichas expresiones políticas.

Por su parte, el trabajo que lleva por título “La gasolina encendió la mecha, el agua detonó la movilización: Nuevas formas para la organización y la participación juvenil en las marchas contra los gasolinazos y por la defensa del agua en Mexicali” desarrolla un acercamiento a los jóvenes que participaron en las manifestaciones contra el aumento de la gasolina y la Ley de Aguas en la capital bajacaliforniana. En estas movilizaciones las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP) jugaron un papel central pues a través de ellas la organización en red pudo ser posible.

El trabajo de Christian Alonso Fernández Huerta tuvo dos fases en su abordaje metodológico. En la primera, el autor documenta el tratamiento mediático que se dio a las movilizaciones por el agua. Esta fase documental también contempló el registro en plataformas sociodigitales de las prácticas y significados alrededor de este activismo ciudadano. La segunda parte consistió en la aplicación del método etnográfico participando en las marchas y protestas en la calle, así como la continuación del trabajo en Facebook.

El llamado *slacktivism* o activismo holgazán ha sido criticado desde diferentes frentes y particularmente porque supone una falta de compromiso con las causas que se comparten, sin embargo, en el caso de las protestas en Mexicali la fortaleza de este tipo de participación radicó en el hecho de que hacía sentir a los jóvenes como parte de algo; de esta manera la confluencia de intereses y la suma de voluntades individuales desembocó en una acción colectiva: la toma de la calle y la plaza pública.

Otros hallazgos interesantes que comparte el autor, y que están directamente relacionados con el uso de plataformas sociodigitales entre los jóvenes son: la potencia, en términos de visibilidad que otorgan estas tecnologías para hacer públicas demandas ciudadanas y visibilizar a los actores involucrados en ellas, en segundo lugar, destaca la politización de la cultura popular que se manifiesta

mediante la creación de memes y pancartas durante las manifestaciones, así, el concepto de política pop sirve analizar estas prácticas al centrarse no en la banalización de lo político, sino en la politización de lo banal.

El último de los capítulos de la segunda sección está a cargo de Adriana Moreno Carrasco, quien en su trabajo “Memes, jóvenes y tecnologías para hablar de sí mismos” presenta cómo la producción y circulación de memes y *stickers* con contenido humorístico por parte de jóvenes estudiantes universitarios en grupos de WhatsApp y páginas de Facebook se volvieron artefactos digitales cohesionadores en un momento crucial de su vida universitaria; como lo fue la huelga laboral de la Universidad Autónoma Metropolitana durante los primeros meses de 2019.

A través de una etnografía digital basada en un trabajo de campo de tres meses en los que realizó observación en línea, participó en grupos de WhatsApp intercambiando *stickers*, escuchó transmisiones de radio por medio de Twitch y elaboró memes para una de las páginas administrada por estudiantes y egresados de esa casa de estudios, la autora pudo darle seguimiento así como registrar y participar en las actividades que los jóvenes llevaron a cabo en las diferentes plataformas sociodigitales para concluir que, por un lado, estas plataformas significaron espacios en los cuales los jóvenes podían expresar su sentir sobre el conflicto laboral sin temor a ser juzgados por parte de los involucrados, y por el otro, los memes, pero sobre todo, los *stickers* fungieron como objetos cargados de significados que contribuyeron al afianzamiento de una identidad estudiantil universitaria y por tanto a un sentido de pertenencia.

AFECTIVIDADES, SEXUALIDAD Y GÉNERO

La tercera sección consta de dos capítulos relacionados con las afectividades, la sexualidad y el género de jóvenes mexicanos. En el primero de ellos titulado “‘Soy una mujer trans, si no sabes qué es mujer trans, te voy a explicar’. La construcción de la intimidad juvenil y la gestión de expectativas amorosas y sexuales en la era digital” Gabriela Montoya Gastélum expone, a partir de una etnografía digital de tres años en el que se ha mantenido contacto permanente con jóvenes de la ciudad de México, las estrategias que una joven transgénero implementa en la búsqueda de encuentros sexuales y relaciones de pareja por medio de aplicaciones móviles de citas como Tinder, Her y Grindr, entre otras, así como la gestión que lleva a cabo de las posibilidades y expectativas que generan su uso.

En un contexto en el mercado de los afectos, la autora destaca cómo en el proceso de construcción de su intimidad, esta joven comparte experiencias similares con otros jóvenes usuarios al mismo tiempo que vivencia otras ligadas a su identidad de género. Entre las que comparte se encuentran las experiencias del desfase y la experiencia de los polimedios. Mientras las primeras hacen alusión a la situación en la que se presentan grandes contradicciones entre la interacción mediada por las pantallas y la primera cita en persona, ya sea en lo que respecta al trato, la expresión y la representación visual; la segunda se refiere a las decisiones emocionales que llevan a los jóvenes a desplegar el uso de otras plataformas sociodigitales al momento de buscar pareja en las aplicaciones móviles de citas.

Por otra parte, su identidad trans le brinda la posibilidad de interactuar en aplicaciones móviles de citas muy diversas, pero esto también deja ver como algunos usuarios de estas aplicaciones asumen comportamientos violentos y discriminatorios contra las personas trans, pues aunque muchos de ellos forman parte de las sexualidades no heteronormadas, esto no los exime de actitudes y discursos hegemónicos.

Para Montoya, los estudios de juventud en México tienen una deuda con los jóvenes LGTBTTIQ+, por lo que a través de su trabajo busca contribuir en el conocimiento de las afectividades y sexualidades de los jóvenes no heteronormados a la par que pone sus experiencias a dialogar con jóvenes que no pertenecen a estas sexualidades diversas.

En el séptimo capítulo titulado “En Facebook están los papás y en Snapchat, no: sexualidad juvenil y el uso estratégico de los entornos online y offline” Martha Erika Pérez Domínguez aborda una discusión sobre la necesidad de reconocer que, aunque los jóvenes interactúan al mismo tiempo entre los espacios *online* y los *offline*, eso no les impide ser conscientes de las implicaciones de hacerlo en cada uno, a la par que también identifican las posibilidades que cada plataforma sociodigital les proporciona. Todo lo anterior relacionado con experiencias concretas acerca de su vida afectiva y sexual, como el cortejo, los liges y las relaciones de pareja.

Combinando entrevistas, grupos de discusión y observación etnográfica *online* con jóvenes estudiantes de preparatorias públicas y privadas de la ciudad de México y Morelia, Pérez se adentra a la vida íntima de estos jóvenes para conocer cómo se llevan a cabo dinámicas de interacción y socialización que contribuyen a la formación de sujetos sexuales juveniles.

Dentro de sus hallazgos de investigación, la autora encuentra que existen una serie de elementos que los jóvenes vivencian de diferente manera en los entornos *online* y *offline* como son las ventajas y desventajas que les proporciona la presencia o ausencia física de los cuerpos y por tanto del lenguaje que se transmite a través de éste junto con las posibilidades que las múltiples plataformas les proporcionan con respecto a la temporalidad que pueden tener sus publicaciones, por lo que considera que los investigadores de la vida juvenil en relación con el mundo digital deben contemplar las propias distinciones que estos actores realizan.

Asimismo, identifica que tres criterios para el uso de diferentes plataformas sociodigitales como Facebook, Instagram y Snapchat por parte de los jóvenes son los que se relacionan con la presencia o ausencia de familiares, docentes y figuras de autoridad en general, la fugacidad o permanencia de lo que se comparte con la red de amigos y la gestión de la privacidad que las plataformas permiten realizar.

VIDEOJUEGOS Y EMPLEABILIDAD

El último de los capítulos de esta obra, Iván Flores Obregón aborda “Algunas reflexiones en torno al videojuego como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México”, el autor nos introduce al mundo de los videojuegos más allá del ocio y del entretenimiento, para plantearlo como un deporte electrónico en que los jóvenes, y no sólo ellos, lo visualizan como una alternativa de trabajo, sobre todo cuando el campo laboral se encuentra en condiciones de precarización.

Por medio de un trabajo etnográfico, Flores ha logrado recopilar información sobre los días de entrenamiento en que los videojugadores/deportistas deben desempeñar roles específicos y trabajar en conjunto como cualquier equipo deportivo “clásico” para de esta manera participar en ligas nacionales y competir incluso en torneos internacionales. Por tanto, los jóvenes que ven el videojuego como espacio laboral, a través de los cuales pueden percibir ganancias, deben dividir sus días entre la escuela, el trabajo, los amigos y la vida familiar y largas horas de entrenamiento, pues ser videojugador implica desarrollar habilidades que van más allá de sólo sentarse frente a una pantalla y tener un control en la mano, ellos deben practicar y disciplinarse para poder cumplir sus objetivos. Sin duda, el trabajo de Flores le da otra perspectiva al videojuego y los videojugadores en un país en el que se generan grandes ganancias alrededor de él pero en el

cual aún no se considera plenamente como un trabajo formal, es decir, nos reporta nuevos sentidos emergentes alrededor de lo que para algunos es diversión y para otros un trabajo.

Por último, se incluye un glosario con la intención de explicar algunos de los términos utilizados en este trabajo. Se señalan solo algunos puesto que día con día surgen nuevas formas de llamar a las expresiones juveniles que se dan en Internet y en las plataformas sociodigitales, lo anterior da cuenta del dinamismo que existe en estos entornos, y por ello la necesidad de seguir profundizando en la explicación y comprensión de la relación entre jóvenes y tecnologías; con lo cual se espera contribuir a través de este trabajo.

REFERENCIAS

- Aparici, R. y García-Narín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: “Análisis de dos teorías enfrentadas”. *Comunicar*, 55(26), 71-79. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=55&articulo=55-2018-07>
- Becerra, M. (2012). Redes y medios: la resurrección de la política. En Secretaría de la Cultura de la Nación. *La ruta digital: cultura, convergencia tecnológica y acceso* (pp. 71-86). Buenos Aires: Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación Argentina.
- Bollmer, G. (2018). *Theorizing Digital Culture*. Londres: SAGE.
- Castells, M. (2000). *La era de la información*. México: Siglo XXI.
- Colorado, C. A. (2010). Perspectivas de la cultura digital. *Zer*, 15 (28), 103-115.
- Drucker, P. F. (1959). *Landmarks of Tomorrow*. New York: Harper.
- Echeverría, J. (2009). Cultura digital y memoria en red. *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, 185 (737), 559-567. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.p>
- García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga Castro-Pozo, M. (Coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Fundación Telefónica/Ariel.
- Howe, N. y Strauss, W. (2000). *Millennials Rising. The Next Great Generation*. New York: Vintage Books.
- Inegi (Instituto Nacional de Estadística y Geografía). (2019). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTHI) 2019*. México.
- Levine, R.; Locke, C.; Searls, D. y Weinberger, D. (2000). *The Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual*. Cambridge: Perseus Books.

- Levy, P. (2007 [1997]). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Lippenholtz, B. (2015). Hablamos de... cultura digital. *Educación de Argentina*, (s.d.). Disponible en: <http://globalbackend.educ.ar/sitios/educar/noticias/ver?id=129252>.
- Lister, M. (2013). *The photographic image in digital culture*. Londres: Routledge.
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid, España: Fundesco-Tecnos.
- McLuhan, M. y Nevitt, B. (1972). *Take Today: the Executive as Dropout*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Nora, S. y Minc, A. (1980 [1977]). *La informatización de la sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez Tapia, J. A. (2006). Tareas de la educación en la cultura digital. Parte I. *Educere*, 10(32), 17-26.
- Poepsel, M. A. (2018). *Media, Society, Culture and You. An Introductory Mass Communication Text*. Universidad del Sur de Illinois en Edwardsville: Página de Leanne.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Part I. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. Recuperado de <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20PartI.pdf>.
- Sheppard, R. (1971). Books: Rock Candy. *Time*, (s.d.). Recuperado de <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,905004,00.html>
- Stein, J. (2013). Millennials: The Me Me Me Generation. Why millennials will save us all. *Time*, 181(19), s.d. Recuperado de <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,2143001,00.html>
- Strauss, W. y Howe, N. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: Harper.
- Tapscott, D. (1997). *Growing up digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- . (2009). *La era digital. Cómo la generación net está transformando al mundo*. México: McGraw Hill.
- Toffler, A. (1981 [1980]). *La tercera ola*. México: Edivisión.
- Toledo, J. A. H. (2011). *Cultura digital: ejes y características esenciales*. Ponencia presentada en el II Congreso RIAL: *Iglesia y Cultura Digital*. Pontificia Universidad Católica de Chile.

- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento. Informe mundial*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141908>
- Vattimo, G. (1989). *La sociedad transparente*. Paidós/I.C.E-U.A.B.
- Zallo, E. R. (2016). *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*. Barcelona: Gedisa.

**PRIMERA PARTE:
AGENCIA Y DESARROLLO**

ANDAR NAVEGANDO: JÓVENES UNIVERSITARI@S INDÍGENAS Y AFRODESCENDIENTES EN WHATSAPP

Jorge Alberto Meneses Cárdenas
Universidad del Mar

INTRODUCCIÓN

Desde 2015 y hasta principios de 2018, realicé un acercamiento etnográfico multisituado con la intención de conocer quiénes eran y qué hacían l@s jóvenes universitari@s indígenas de La universidad del Mar, en el Pacífico mexicano, y en La Universidad de La Guajira, en el Caribe colombiano. Los objetivos estaban entrelazados: ubicar, describir y conocer sus culturas digitales. De allí que me di a la tarea de conocer la forma en que sus trayectorias de vida estaban articuladas con sus biografías digitales, con sus posiciones de universitari@s en microespacios locales, así como con su navegar en Internet, pero específicamente en la plataforma de Facebook como espacio de intercambios transculturales.¹

Pretendo mostrar las maneras en que ese trabajo de campo también me permitió habilitar las características de la aplicación de WhatsApp para ampliar la información sobre las culturas digitales de l@s jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes, a la vez que fui conociendo los usos y apropiaciones juveniles de esa plataforma a través de una experiencia etnográfica multisituada, también puse interés en mostrar que esa plataforma podía ser un invernadero de datos digitales, en el sentido de ser un espacio para almacenar y hacer crecer información sobre un tema.

¹ El Facebook y las plataformas sociodigitales son espacios donde ocurren intercambios transculturales porque no hay fronteras delimitadas ni por las condiciones sociales ni por los espacios sociales de origen, más bien, son espacios socioculturales fronterizos donde se construyen saberes en trozos con diversidad de lenguajes, saberes, performatividades y posiciones sociales. De allí que lo cultural expresa flujos de sentido en múltiples direcciones en constante resignificación y multisituadas.

Cuando inicié el trabajo de campo sobre la cultura digital de jóvenes universitari@s indígenas en dos universidades de América Latina, pronto me percaté de lo que había visto² pero no observado etnográficamente; es decir, que en la Universidad del Mar³ (UMAR) en Huatulco y la de La Guajira⁴ (UNIGUAJIRA) en Riohacha, caminar y *textear*⁵ era una forma cotidiana de ver a jóvenes en dos ritmos: el del andar y el del navegar. La prisa por llegar a clase, en algunos casos, no estaba peleada con contestar mensajes rápidos, acompañado con expresiones corporales propias de una persona que al mismo tiempo camina y ve el celular que sujeta con alguna o las dos manos. En otras ocasiones, no era el *texteo* porque acercaban “el celular a la boca” para mandar un mensaje de audio, mientras apuraban el paso. Con ello, me percaté de que el ritmo presencial y el de copresencia digital es una experiencia contemporánea que atraviesa los cuerpos; por lo tanto, fue un reto darle sentido etnográfico a esas acciones juveniles cotidianas.

Aunque la plataforma de Facebook era mi campo de investigación en la etnografía digital, otras plataformas y aplicaciones también eran apropiadas para la comunidad universitaria, por lo que después de un tiempo de convivir con ell@s, comenzamos a generar intercambios instantáneos desde la mensajería de WhatsApp, ya que fue un medio ideal para hacer un puente entre el Facebook y los encuentros presenciales con l@s universitari@s.

Durante diversos periodos de campo presencial y de copresencia digital, conviví con wayuus, wiwas y afrodescendientes en la UNIGUAJIRA, mientras que en la UMAR hice lo propio con zapotec@s, tacuates, mixes, mixtec@s y afrodescendientes. Al ser WhatsApp la plataforma preferida por l@s jóvenes para tener comunicación inmediata, pude ir explorando los significados y las apropiaciones juveniles socio-digitales de WhatsApp como una arena de comunicación y socialidad cotidiana.

² Desde 2008 ocupo una plaza como profesor-investigador en la Universidad del Mar. Durante el periodo 2014-2018, obtuve licencias para dedicarme de tiempo completo a la investigación doctoral.

³ La Universidad del Mar, con sede en el municipio costero de Santa María Huatulco, es una universidad que forma parte del Sistema de Universidades del Estado de Oaxaca. En dicho campus se ofrecen licenciaturas y posgrados en Ciencias Sociales, principalmente.

⁴ La Universidad de La Guajira, con sede en Riohacha, es considerada el alma máter del departamento de La Guajira. Dicho campus es el primero en el departamento y concentra licenciaturas y posgrados en diversas áreas del conocimiento, desde Ciencias Sociales, hasta Ciencias Naturales e ingenierías. Para cuestiones de la investigación, delimité mis pesquisas etnográficas con jóvenes de distintas licenciaturas en Ciencias Sociales.

⁵ También llamado *mensajear*, es la acción de escribir desde un dispositivo digital en distintas plataformas de Internet. Específicamente, en las redes sociodigitales es una forma común de intercambiar información mediante distintas narrativas digitales entre dos o más personas.

El que en mi caso fuera una manera para conectarme desde la copresencia digital con jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes, me facilitó comprender en los usos la relación entre el Facebook y otras plataformas del ecosistema digital (Van Dijck, 2016); con los usos comprendí que el WhatsApp podría ser apropiado etnográficamente para diversos fines, entre otras cosas porque las propiedades de su sistema de mensajería instantánea me permitieron generar diversas formas de comunicación: mensajes escritos, audios, diversos tipos de imágenes, hasta llamadas y videollamadas.

En este sentido, si las llamadas telefónicas y los mensajes de texto podían ser un antecedente para hacer contactos etnográficos y entrevistas (López Guerrero, 2012; Vargas, 2014), la particularidad de WhatsApp es que concentra esas y otras tantas posibilidades de intercambio de información y comunicaciones híbridas al instante; tanto en el sentido de que se pueden mezclar textos con audios e imágenes en una conversación de uno a uno, así como, con las propiedades del sistema, es posible la creación de grupos en donde intervengan más de dos contactos⁶ con múltiples contenidos digitales que amplían las formas y los significados de comunicación sociodigitales.

EL MÉTODO

En términos metodológicos, ubicando que haría trabajo de campo en distintos espacios presenciales y en una plataforma digital, durante las distintas temporalidades de campo tuve el reto de ir encontrando *el camino propio* (Marcus, 2001: 113), ya que los sujetos de estudio aunque siguen siendo observados de cerca por los etnógrafos, ahora también se reconoce que se necesita observarlos en estudios “multilocales, a un tiempo completos y discontinuos” (Marcus, 2001: 112).

Al privilegiar una etnografía que no se ubicara en la centralidad de las tecnologías –pues lo digital es parte de la interacción entre varios espacios de la vida social (Pink, 2016: 45)–, partí de la propuesta de etnografía multisituada de Hine (2004), en donde lo central es darle sentido a las prácticas sociodigitales de personas concretas dentro y fuera del Internet. El objetivo fue conocer sus conexiones de sentido desde diversos espacios y temporalidades localmente situadas. Para

⁶ La historización de esta aplicación permite conocer que en poco tiempo fue incorporando nuevas funciones que van desde los mensajes hasta las videollamadas o el aumento en la cantidad de usuarios que pueden integrarse en un chat de grupo.

lograr esto, construí una metodología con herramientas etnográficas híbridas/in-crustadas (Rogers, 2013), a través de diversas formas comunicativas de interacción en línea que estuvieron traslapadas con relaciones etnográficas presenciales.

Cuando se reconoce que una característica de la etnografía sobre lo digital es animarse a experimentar nuevas formas de recolección y construcción de datos (Hine, 2004; Meneses Cárdenas, 2019), utilicé el WhatsApp como una aplicación sociodigital de comunicación porque desde allí sucedían diversas interacciones con jóvenes; así, ubiqué en los usos –mensajes de texto, audio, llamadas– que era una aplicación puente de l@s universitari@s para la conexión cotidiana con Facebook y otras plataformas, así como para sus actividades escolares, personales y de ocio en general. De allí que la intención en lo que sigue será mostrar los usos, apropiaciones y sentidos que l@s jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes le dan al WhatsApp.

Para ello, mostraré que la aplicación puede ser apropiada etnográficamente para conocer las apropiaciones situadas y sus significados y como un invernadero de datos. Es decir, como un espacio sociodigital para hacer crecer datos sobre las culturas digitales de jóvenes que navegan en Facebook durante su trayectoria universitaria.

Al hacer trabajo de campo en Internet, me apropié de la arroba (@). Si para el sistema algorítmico es un carácter con un valor de uso, encontré que también lo tiene como valor de símbolo en las hipernarrativas en línea. Las interacciones sociodigitales a través de múltiples hipernarrativas –texteos, imágenes, audios, foto, emojis– son en sí mismo un ejemplo de apropiaciones de sentido polisémicas, pues las traducciones de los contenidos son negociadas de forma dinámica al estar siendo internauta entre diversos grupos y comunidades de sentido.

En lo que aquí respecta, para que esto sea posible se requiere que las y los lectores traduzcan la arroba desde una posición que privilegie poner al centro el lenguaje incluyente, con la aspiración de que en los estudios sobre jóvenes y sobre las culturas digitales no se sobre represente a los varones, y, más bien, que también las experiencias de las mujeres y otros tantos géneros sirvan para reflexionar sobre otras tantas desigualdades.

En ese sentido, Diana Maffia (2009) retoma a Lotman y elabora un posicionamiento que busca hacer una inflexión sobre las intersecciones entre dos campos semióticos, pues sostiene que al compartir fronteras los significados pueden ser negociados al momento de su traducción, ya que en esos campos intervienen nuestros cuerpos y sus sentidos. Por ello es que sugiero que la lectura de este texto sea una traducción negociada entre dos semiósferas: el Internet como campo digital y los escritos académicos como campos de difusión de los hallazgos.

También porque me sumo a quienes identifican en el centro de los estudios digitales a las personas, y sus relaciones sociales y culturales de forma dinámica y dialéctica (Pink, 2016; Rogers, 2013; Boellstorf, 2012; Hine, 2004), ya que lo digital está traslapado con relaciones presenciales. De allí que este enfoque metodológico y teórico privilegia los usos y las apropiaciones que hacen de ello las personas desde contextos temporal y espacialmente situados.

UN INVERNADERO DENTRO DEL ECOSISTEMA

Cuando decidí realizar un estudio sobre la plataforma de Facebook, la apropié en el entendido de que se navega en un ecosistema digital (Van Dijck, 2016; Meneses Rocha, 2015; Martín-Barbero, 2002; Trejo, 2015). Esto quiere decir que la plataforma está interconectada con otras plataformas de Internet vía sistemas operativos con algoritmos, pero dinamizados por los agentes, ya sea en redes sociodigitales, aplicaciones o sitios digitales de información y socialidad en línea.

Si cada plataforma en sí misma es un microsistema (Van Dijck, 2016) que guarda relación con las características propias que alberga, WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea multifuncional –que se apropia principalmente desde un celular inteligente– para la comunicación inmediata y cotidiana que permite la interconexión personal, laboral, escolar y de ocio, vía la conexión móvil, entre otras formas de apropiación.

En el trabajo de campo presencial al intercambiar información con l@s jóvenes universitari@s encontré que era una aplicación central para conectarse con sus grupos escolares, de amigos y familiares. En términos racionales y funcionales, el hecho de que la aplicación ocupe menos memoria que otras beneficia a quienes tienen celulares que no tienen tanta capacidad de almacenamiento y velocidad; permitía a quienes no tenían celulares *de alta gama* acceder a información escolar desde WhatsApp, pues es apropiada como un repositorio donde se almacena y circula información del momento.

Además, ubiqué en la experiencia lo que propone Salmons (2016): abrir un paraguas metodológico de corte cualitativo para conocer, comprender y construir significados sobre la vida digital. Al principio me interesé por la minería y el cultivo de datos que ella propone desde un enfoque cualitativo. La minería es asincrónica, pues permite escarbar los registros del pasado en una plataforma con la finalidad de conocer los registros y la trayectoria de los usuarios. Mientras que el cultivo de datos se da en la fase etnográfica sincrónica, pues lo que se busca es la reflexividad

compartida en línea, es decir, se pregunta directamente sobre los contenidos que se van alojando en una plataforma, ¿Como yo lo hice con l@s jóvenes en Facebook? Esto muestra la participación del etnógrafo y la apropiación de las propiedades del sistema para hacer de la plataforma digital un archivo vivo para la inspección.

Sin embargo, aparte de escarbar y cultivar datos desde los muros de jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes en Facebook, ubiqué de manera inductiva que en mis prácticas compartidas estaba habilitando WhatsApp para complementar información; estaba apropiando la aplicación para hacer crecer los datos como si fuera un invernadero de datos digitales.

Ese planteamiento inició en el verano de 2015, cuando hacía campo en La Guajira, y comencé a contactarme por Facebook con umareñ@s que residían en Huatulco. Desde la bandeja de entrada⁷ de Facebook me puse en contacto con ell@s para narrarles lo que estaba haciendo en La Guajira, pero que también me interesaba reconocer sus mundos juveniles, tanto en entrevistas presenciales como en sus registros de actividad en Facebook.

Las inmediatas respuestas de apoyo me animaron a ofrecerles ayuda desde la plataforma para tareas y trabajos de sus propias actividades académicas. Con l@s de La Guajira hice lo propio, pero, al hacerlo de forma presencial, comenzamos a intercambiar números telefónicos para tener comunicaciones vía llamadas, así como mensajes en WhatsApp. En un principio, fue tanta la demanda de mensajes que por momentos me hizo dudar de si había decidido de forma adecuada concentrar mis inquietudes de investigación en Facebook.

Sin embargo, luego supe que no me había equivocado. Esto porque después de meses de estar haciendo entrevistas presenciales en La Guajira y de participar observando en sus muros, al ir sistematizando la información me di cuenta que estaba construyendo biografías digitales que me permitían situar diversas experiencias de uso, apropiación y significación como parte de las culturas digitales juveniles, pero que me faltaban cosas puntuales por preguntar que no había registrado en todas las entrevistas, ni en la observación presencial, ni en los muros. Por ejemplo: para qué utilizaban Facebook y WhatsApp respectivamente, desde cuándo utilizaban teléfono inteligente, cuánto dinero gastaban en recargas, entre otras preguntas que iban surgiendo y que WhatsApp era el medio para preguntar de forma más inmediata.

⁷ Aunque continuamos llamándole *inbox*, ahora es una aplicación que se descarga por separado: Messenger, pero que funciona en los celulares como parte del microsistema de Facebook.

Después de un tiempo de incertidumbre, me parecía que aunque las respuestas tardaran, llegarían, pues de repente “el celular me informaba” que tenía nuevos mensajes.

Hasta que comenzó a ocurrir que distint@s jóvenes universitari@s de ambos contextos me mandaban mensajes para ponerme al tanto de sus vidas, simplemente para conversar, para contactarme con algún conocid@ que necesitaba alguna orientación académica o que requería información sobre la ciudad de México u otra ciudad mexicana. Esto me posibilitó hacer hincapié en que estaba accediendo a una ruptura sobre la temporalidad etnográfica –dentro/fuera–, ya que con la apropiación de las tecnologías digitales estaba relativizando el retirarme “a tiempo” del campo etnográfico; en lugar de retirarme espacialmente del campo etnográfico, en la experiencia digital estaba accediendo a otras formas de contacto etnográfico vía la copresencia de interconexión.

EL INVERNADERO DE DATOS COMO ESTRATEGIA INDUCTIVA

En 2017, mientras hacía un viaje de la ciudad de San Luis Potosí a la capital de Zacatecas, mi celular comenzó a sonar. Tenía una videollamada de un joven wayuu, misma que pese a los problemas de conectividad en las carreteras mexicanas pude conectarme y contestar. Era una sorpresa que me hablara, pues tenía meses sin saber nada de Toño:⁸ no publicaba nada en su muro de Facebook ni daba señales en su WhatsApp. Durante el tiempo que estuvimos conectados me comentó que se había dado de baja temporal de la universidad para trabajar como profesor de enseñanza básica en una ranchería wayuu. Su plan era juntar dinero para después volver, ya que no recibía apoyo económico de sus padres.

Ese día me hablaba desde Riohacha, lo podía hacer porque había buena señal y porque estaba ocupando el WiFi⁹ de la tía con la que vivía mientras era estudiante. Además, junto con una de sus primas querían “llamarme para saludarme y poder verme”. Si desde octubre de 2016 WhatsApp permitía las videollamadas, en este caso me permitió la “actualización de datos”, es decir, comprendí la causa de sus ausencias en el Facebook.

El recuerdo lo traigo a colación porque en ese momento ya tenía más claro que en la experimentación estaba construyendo herramientas híbridas. En este caso, la videollamada como simple forma de comunicación después se convirtió

⁸ Los nombres de l@s universitari@s son ficticios, fue un acuerdo que se hizo con los entrevistados.

⁹ Es la tecnología que permite la conexión de diversos artefactos tecnológicos de forma inalámbrica.

en un registro etnográfico al hacer mis anotaciones sobre la charla, para luego construir datos situados. Es decir, al comunicarnos comprendí sus ausencias en el Facebook y en el WhatsApp, ya que al estar lejos de la Riohacha, Toño no tenía señal porque se encontraba en una rancharía sin cobertura. También porque, aunque en Riohacha sí había señal, normalmente él solo se conectaba desde la casa de su tía, ya que era el lugar donde no gastaba en recargas para su celular.

Con el cambio de residencia visibilizaba la doble precariedad: tanto la precariedad estructural del contexto rural donde ahora vivía, como la personal, pues tuvo que dejar los estudios y la casa de su tía, para poder hacer frente a su manutención, principal motivo que lo llevó a dejar de ser estudiante universitario.

Con esta situación sostengo que lejos de ver en el invernadero de datos digitales de WhatsApp una fase teórico-metodológica-empírica planeada, de forma lineal, considero que su construcción fue “desde la experiencia de la vida social a la conceptualización” (Turner, 1974: 1). Esto tiene sustento porque si la etnografía es ante todo una relación social (Guber, 2014), esa relación no es estática ni tiene una trayectoria lineal. Además, si la videollamada requiere conocer las actualizaciones de las funciones de las plataformas/aplicaciones, con la conversación indagué “las actualizaciones de la vida de Toño”.

Algo fundamental para acceder a la cultura digital como campo de estudio es conocer las propiedades del sistema, las apropiaciones y los significados que las personas le atribuyen, además de ubicar que mediante las propiedades del sistema tenemos acceso a los intercambios de información y a nuevas socialidades; en este caso, comprendí en la experiencia que las etnografías no solo sirven para comprobar hipótesis y conceptos, sino también para proponer cambios en las maneras de abordar y conceptualizar la realidad (Boellstorff, 2012).

Lo anterior es importante porque a pesar de las propiedades y constricciones del sistema algorítmico, el papel del etnógrafo es habilitar maneras de estar y de construir datos. Con las reservas del tema, esto es un agenciamiento etnográfico cuyo resultado expresa intencionalidad etnográfica en devenir, ya que esa intencionalidad no está dada por las hipótesis, pues no hay un procedimiento a seguir.

Al no tener una sola ruta para acceder a las esferas digitales, la inducción permite “repensar y dialogar” con los presupuestos hipotéticos deductivos de inicio, teniendo como resultado que la flexibilidad interpretativa (Hine, 2004; Pink, 2016), no sea sinónimo de laxitud para los alcances de la investigación, sino más bien ubicar diversas dinámicas espacio-temporales para desde ahí aprender y reconocer situaciones novedosas al experimentar en los usos.

WHATSAPP, ¿PARA QUÉ?

A menudo se escucha –con un sesgo moralizador detrás– que el Internet ha cambiado la vida cotidiana, a pesar de que quien lo diga use cotidianamente celulares y otros dispositivos para navegar. Lo contrario consiste en plantear “Cómo y por qué el mundo cambió las redes sociales” (Miller, 2019: 6). El autor plantea que ante la generalidad de lo que se dice sobre las redes y el Internet, son necesarios trabajos que muestren sujetos y plataformas para situar apropiaciones específicas, así como las diferencias de apropiación.

En este caso, cuando comencé a dialogar con l@s jóvenes de la Universidad de La Guajira, no creía oportuno entablar conexiones digitales antes de lograr involucrarme más en sus dinámicas presenciales. Sin embargo, en la segunda semana de convivir con ell@s, un joven fue quien me pidió mi número enfrente de sus compañer@s. Aproveché ese guiño para intercambiar números con él y otr@s más, mientras les mencionaba que por esa vía les podría ayudar en sus tareas.

Las diferencias de uso y apropiación entre el WhatsApp y el Facebook o el Instagram fueron clave para entender las similitudes y particularidades de cada plataforma. En Instagram, las imágenes son el centro del *relato*, pues son las hipernarrativas que comunican muchos estados y formas simbólicas de autopresentación cotidiana con las autofotos (por ejemplo). En Facebook hay diversidad de hipernarrativas que se arrojan a la cascada de información a partir del yo, del “¿Qué estás pensando?”. Por su parte, el WhatsApp se estaba apropiando como una aplicación de comunicación/interconexión de mensajes de lo cotidiano para cuestiones escolares, personales y familiares, pero de manera más “íntima y privada”.

Cuando una joven zapoteca me dijo “No a cualquiera le doy mi *whats*”, hacía referencia a que su número de celular y el *whats* era algo más personal y privado como para que “cualquiera lo tuviera”, que como se manejaba en las redes sociales. Además, WhatsApp tenía otro rasgo diferenciador con las otras plataformas de socialidad: se ocupa como una *red* de mensajería que permite-exige la inmediatez, pues se apropia como un repositorio de mensajes entre personas más cercanas que lo que podría representar tener 2000 amigos y/o seguidores en otra plataforma.

Aunque, desde luego, esto depende del usuario porque la agencia permite la autosincronización de los tiempos, pero al ser una aplicación de contactos con *cercanos*, los flujos están asociados con intercambios dinámicos entre uno y otro usuario, y/o entre uno y varios usuarios al mismo tiempo, ya sean los amig@s, compañer@s de trabajo, la pareja o la familia.

Como universitari@s, específicamente lo apropiaban para la extensión de comunidades de sentido: compañer@s del salón, materias o trabajos, grupos de mejores amig@s, corresidentes, entre otros grupos que se iban formando en el devenir cotidiano.

Así mismo, en el verano de 2016, cuando hice trabajo de campo presencial en Huatulco, le pregunté a una joven zapoteca el motivo por el que utilizaba WhatsApp. Su respuesta fue así: “Porque es más privado; porque lo están aprendiendo a usar mis papás y ellos no usan Instagram ni Facebook; porque lo usan en el grupo del salón, porque es fácil”.

El testimonio nos muestra que la autoexposición es selectiva, pues depende del sujeto y del tipo de plataforma que se apropie. También que es una mensajería que permite “rituales de iniciación con sus mayores”, ya que en el periodo de iniciación esa liminalidad ayuda a combatir ciertas tecnofobias familiares asociadas con la poca experiencia de uso de esos y otros artefactos tecnológicos previos a los digitales, como los teléfonos fijos.

De allí que WhatsApp resultó ser una plataforma puente entre la telefonía *tradicional* y las comunicaciones digitales, para que los mayores crucen hacia lo digital y pierdan el miedo, ya que l@s internautas jóvenes están teniendo experiencias de inducción de forma híbrida: es decir, de manera presencial y en la copresencia digital.

Con ello, los mayores tienen oportunidad de adquirir capital digital e incluso al perder el miedo vía los usos, encontré que, en algunos casos, después se animaron a abrir sus perfiles en redes sociodigitales como Facebook, por ejemplo. Esto desnaturaliza aquello de que la socialización del conocimiento se da de arriba hacia abajo, en términos de jerarquías padres-hijos, porque más bien lo que muestran los datos es que los hijos ayudan a los padres y otros familiares de forma lúdica, sin que estén sometidos a relaciones rígidas y asimétricas. Esto permite conocer que en las culturas digitales juveniles la educación informal y a distancia es menos asimétrica que como en la educación escolarizada.

Aunque debo señalar que también encontré que las fobias a los teléfonos digitales y analógicos están asociadas con experiencias de uso concretas, como el caso de una madre wayuu que tiene fobia al celular desde que una vez al contestar el teléfono le informaron que un hijo había fallecido.

En 2015, cuando su hijo me invitó a conocer su ranchería, mientras conversaban y yo escuchaba, sonó el teléfono: su mamá lo tenía en su hamaca, pero en lugar de contestarlo, lo tomó y se lo pasó a su hijo. Aunque la comunicación era para ella, su hijo le iba diciendo en wayuunaiki lo que otro de sus hijos le quería decir en la llamada.

Además, en ese y otros casos encontré que en las casas de las familias de jóvenes wayuus tenían un celular analógico compartido para recibir llamadas, apropiándolo como un teléfono de casa y no de uso personal.

DATOS MÓVILES

La intención de este apartado es mostrar un mosaico de registros recabados en WhatsApp e Inbox (bandeja de entrada de Facebook), además de situaciones que pasaron cara a cara y en las plataformas, tal como se puede ver en la siguiente narrativa:

Y pues la primera vez que navegué en Internet, fue también en el colegio tenía unos 8 años, estaba en tercero de primaria. Recuerdo que nos mandaron a consultar sobre qué era una narración, y nos mandaron a crear nuestro propio cuento, como eres niño creías que si salía subrayado de bajo una decoración, pero en realidad era que estabas escribiendo mal (muy mal)

@SoniaUniguajiraAfrodescendiente

Texteos en inbox

La experiencia anterior bien puede ejemplificar el tipo de respuestas que me mandaban, a solicitud de una pregunta. A veces lo hacía en el inbox de Facebook porque en el momento que les escribía estaba consultando algo de su perfil y en su estado aparecía que estaban en línea. En otras tantas, era desde WhatsApp, principalmente porque por allí era más fácil que me contestaran pronto. El hacer crecer los datos permite no solamente eso –que uno complete la información–, sino una triangulación: en ocasiones preguntaba cosas para ubicar si mis reflexiones estaban apegadas a las de ell@s. También ell@s aprovecharon esos medios para hacer lo propio.

Dicho sea de paso, mi experiencia de uso en WhatsApp se convirtió en una arena de peticiones: llamarme para que fuera a casa de unas jóvenes guajiras para ayudarles a hacer una exposición sobre México. Después de acudir toda una tarde, al otro día me mandaron fotos de sus diapositivas para ver si estaban bien o qué les podía corregir.

También sucedió que un joven wayuu me habló por teléfono antes de una exposición sobre Luis Villoro para que le diera información. Otro joven wayuu me pidió mi computadora para hacer un trabajo. También, ya estando en Méxi-

co, una joven afrodescendiente de la UNIGUJIRA me escribió para pedirme que le diera bibliografía sobre la comida mexicana a una de sus amigas españolas.

Por su parte, l@s de la UMAR me escribían para pedirme bibliografía sobre temas diversos para sus protocolos de tesis, para tratar de ubicar algún texto que no encontraban en la red o simplemente para pedirme alguna sugerencia en torno a alguna temática. Incluso, un joven zapoteco –después de más de un año de no saber de él–, me habló por teléfono para ver si le podía conseguir trabajo; en la llamada me contó que después de terminar la licenciatura y de trabajar un tiempo en Huatulco, había migrado a Tijuana pero que se encontraba desconcertado al no tener un trabajo seguro después de meses de estar allí trabajando, incluso en la maquila.

De hecho, al momento de escribir esto (2020) algun@s jóvenes de la UNIGUJIRA me siguen contactando. Una joven me contactó para pedirme información sobre rentas en Ciudad de México porque un familiar iría de intercambio y quería orientación. Con l@s de la UMAR la relación también continúa, tanto para preguntarme sobre alguna opción laboral así como para pedirme opinión de algún posgrado.

Clifford Geertz (1996) narra un incidente entre un joven javanés¹⁰ y él por su máquina de escribir. Resulta que el joven cada vez demandaba más tiempo de la máquina del antropólogo para poder continuar escribiendo sus obras de teatro. Luego Geertz narra que un día le negó la máquina y eso desató una ruptura entre ellos.

El joven pidió un estatus de igualdad intelectual y no solo ser tratado como un informante. En mi caso, la relación que he mantenido con l@s universitari@s indígenas y afrodescendientes ha sido la de interlocutores reflexivos. Con ello no quiero romantizar la posición entre antropólogo y las personas, pues existen asimetrías e intereses distintos, pero las personas etnografiadas son sujetos reflexivos con situaciones clave, mismas que sirven para describir problemáticas y saberes concretos. Pero que así como dan, pueden recibir.

En el caso concreto de universitari@s indígenas y afrodescendientes, nuestras dinámicas interpersonales y sus reflexiones muestran que su contemporaneidad está vinculada entre otras cosas con la elaboración de descripciones densas, resultado de muchos saberes no escolarizados, pero que aprovechan para vincularlos con su aprendizaje escolar.

¹⁰ Gentilicio que se le otorga a los habitantes de la isla de Java, y en este caso también hace referencia a la etnicidad y al idioma javanés.

Saberes que pueden ser cuestionados desde posiciones académicas ortodoxas, pero que son saberes que también les han servido para posicionarse en cuanto al autorreconocimiento de sus identificaciones de etnicidad o de género, por ejemplo. Esto muestra que aún con condiciones de integración desventajosas, al permanecer y afirmar lo que quieren ser y cómo quieren ser percibidos en el ciclo universitario, es una resistencia y puede ser algo útil para fines académicos, como conseguir una beca por hablar una lengua originaria o por estar adscrito a alguna comunidad que los reconozca como parte de un pueblo originario.

Además, al pensar mi rol de etnógrafo con respecto a la reciprocidad de quienes participaron en la investigación, considero que algo clave es que la confianza interpersonal no solo ayudó a mis propios intereses académicos, sino que fue una bisagra que permitió que l@s universitari@s de ambos contextos se animaran a hacerme peticiones; con ello se relativizó la distancia entre etnógrafo y participantes, logrando diálogos de saberes con beneficios compartidos aún después del tiempo establecido en la investigación, como resultado de la apropiación de Tecnologías Digitales, específicamente de plataformas de conexión inmediata, como es el WhatsApp.

Ahora bien, una experiencia de apropiación del WhatsApp es la de Viviana. Ella es una joven wiwa que ha tenido una trayectoria personal y escolar difícil, entre otras causas porque desde niña tuvo un desplazamiento forzado por causa de la violencia. Comparto un testimonio que recolecté durante el trabajo de campo:

–Oye, ¿Cómo te enteraste de que seguía el paro en la universidad?

Por teléfono, es que yo me fui a mi casa. Allí no hay señal de Internet ni tenía datos. Una compañera me dijo lo que pasaba. Ya me regresé hasta que acabó todo.

@VivianaUniguajiraWiwa

Mensaje de WhatsApp

La narrativa hace referencia a su estancia en la casa de sus padres en Santa Marta cuando había paro en su universidad. Esto sucedió en los primeros días de noviembre de 2015. Docentes de asignatura de la UNIGUJIRA decidieron suspender clases por la falta de pagos desde principio de semestre. Durante una semana, se cancelaron las actividades e incluso hubo marchas y cierres intermitentes en la vía Riohacha-Maicao, a la altura de la universidad. Aunque en esos días hubo respuesta del alumnado apoyando el paro, también están los casos de quien lo aprovechó para ir a casa o hacer otras actividades.

Es el caso de Viviana, quien no tuvo noticias en el presente continuo sobre lo que sucedía en su escuela hasta que se comunicó por teléfono con otra universitaria que la puso al tanto. La falta de Internet puede ser un motivo por el que l@s universitari@s no acudan a casa de sus padres durante el semestre académico, puesto que los teléfonos inteligentes quedan reducidos –en el mejor de los casos– como aparatos para hacer llamadas, lo que visibiliza la no contemporaneidad (Martín-Barbero, 2002) estructural del contexto. Esto además es importante porque Viviana, al ir a casa, vive otros ritmos no vinculados con la inmediatez del Internet. Muestra que ante la precariedad estructural del contexto, ella debe manejar estratégicamente la incertidumbre de la desconexión digital.

También durante esos días de paro me comuniqué con un joven wayuu que me contó que su madre le habló por teléfono para decirle que en la radio habían dicho del paro. Le recomendó que se cuidara y que no anduviera en peligro. Cabe señalar que, como sus padres no tienen celular, deben acudir a la tienda en Nazareth (en la Alta Guajira) para hacer llamadas. Así que mientras sus padres utilizan el radio para informarse y el teléfono de la tienda para comunicarse con su hijo, él estuvo posteando videos en Facebook¹¹ e intercambiando información por WhatsApp mientras estuvo en la universidad en el momento del paro, pues en la *revuelta*, y desde allí, mandaba noticias a sus pares, así como a mí.

Él es vecino del Parque Nacional de la Macuira, en la Guajira, el parque está rodeado de rancherías y corregimientos caracterizados por problemas de agua, transporte y también con problemas de conectividad para Internet. La infraestructura con la que cuentan en algunas rancherías de la Media y la Alta Guajira es tan deficiente que incluso en muchos casos deben caminar horas para ir por agua al jagüey.¹² Al igual que el contexto de la Sierra Nevada donde estuvo Viviana, en la Media y la Alta Guajira a las *viejas* precariedades ahora se le suman la falta de conectividad digital y lo que ello puede implicar para la vida cotidiana y escolar.

Eso muestra que la desconexión en diversos contextos de origen de l@s universitari@s indígenas que acuden a la Universidad es una problemática compartida. Esto incluye al contexto mexicano en Oaxaca, pues a mayor lejanía de las ciudades como la de Oaxaca, Huajuapán, Huatulco, Salina Cruz o Juchitán,

¹¹ Cuando subió un video en donde se mostraba que la policía estaba en las afueras de la universidad, una compañera de clase le comentaba que sí estaba allí. Aunque no respondió, para mí fue un sí, y después de eso me puse en contacto con él vía WhatsApp.

¹² Pequeños pozos artificiales o naturales donde acuden por agua.

los contextos indígenas carecen de servicios básicos, así como de conectividad digital eficiente, y ni qué decir en lo relacionado a carreteras pavimentadas para acceder a las cabeceras municipales, agencias y rancherías.

LA PROXIMIDAD DEL CONTACTO

Como ya lo había mencionado, en ambos contextos el uso de WhatsApp está siendo una herramienta de interactividad que permite múltiples apropiaciones situadas y destaca en la apropiación que es una mensajería que privilegia la inmediatez y la creación de diversos grupos para la circulación de información, como se muestra a continuación:

En el Face es más cuestión de trabajo, de escuela, pero personas que no tengo tanto contacto cercano. En el WhatsApp es más íntimo, cuando lo instalé me llegaron amigos. En el WhatsApp es más la presión de responderlo, es más instantáneo, del momento. Incluso para el trabajo. El Face puede esperar; el whats, no tanto.

@OscarUmareñoZapoteco

Facebook casi no lo utilizo, soy más de WhatsApp todo el tiempo, para mí es más práctico, más rápido. En Facebook tengo a mucha gente que no me hablo [sic] a diario con ellas, y en *whats* me hablo a diario con ellas. Tengo a mi familia, a mis amigos de la prepa y a los del salón. En Facebook solo a los que casi saludaba de la prepa y amigos, pero no les hablo.

@KarlaUmareñaZapoteca

La relación de proximidad entre los usuarios hace que WhatsApp se perciba y se apropie como una aplicación íntima en la que no cualquiera está entre sus contactos, y las relaciones de mayor cercanía parece que demandan inmediatez –de uno a uno, así como con microgrupos–. Pero esa exigencia de inmediatez está traslapada de relaciones presenciales afectivas y colaborativas, como sucede en el caso de las comunidades universitarias en ambos contextos. Aunque esto de ninguna manera puede hacer pensar que hay un ritmo compartido, más bien hay diversos ritmos digitales que dependen de quien apropie los dispositivos para entrar en las aplicaciones y plataformas.

Además, aunque en WhatsApp son contactos en lugar de *amigos*, como en Facebook, parece que entre quienes se tienen agregados en la mensajería existe cierta proximidad, ya sea emocional-afectiva, parental, laboral, escolar, etcétera. Contrario a como sucede en el Facebook, que pueden ser *amigos* por pertenecer a una comunidad o grupo afín, sin que ello represente la posibilidad de alguna relación social dentro y fuera de lo digital.

Así mismo, porque encontré que el WhatsApp es una aplicación puente que permite nuevas formas de estar en contacto para diversos fines. Esto último es fundamental porque a decir de la narrativa de Oscar, él dejó de asistir a exámenes, fiestas familiares y otras actividades personales porque no tenía un celular que le permitiera tener esa aplicación.

Algo que no puede pasar inadvertido es que el WhatsApp y el celular inteligente parecen tener una relación de apropiación de continuidad y de amalgama, en el sentido de que el celular cumple funciones que no hace una tableta, ni las computadoras u otros ordenadores; además de que la aplicación nació para los celulares, visibilizando en los usos, que artefacto y plataforma son amalgamas portátiles/móviles multifuncionales para las personas que están en tránsito cotidiano. Justamente esa proximidad del contacto, la inmediatez y la movilidad que permite la amalgama entre celular y WhatsApp es el caso de l@s jóvenes en general, y de l@s jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes de esta investigación, en particular.

DESCONEXIONES Y DESIGUALDADES CONTEMPORÁNEAS

A diferencia de la televisión que está asociada como un artefacto *indispensable* para una generación, en el siglo XXI el Internet y los diversos dispositivos son indispensables para la conectividad desde casa. La televisión no es que esté siendo desplazada por otros artefactos, pero ya tampoco es la *reina del hogar*. Como universitari@ se puede vivir sin tele, pero es difícil sin artefactos y sin Internet. El celular y la computadora son valiosos en la vida cotidiana universitaria no solo por motivos académicos, también son importantes para el ocio: desde videojuegos y los deportes en línea, hasta para múltiples socialidades digitales.

Encontré que, contrariamente a lo que se dice, l@s jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes así como mestiz@s no es que se queden en casa por su apego con el Internet, sino por falta de dinero y por la inseguridad en los

contextos donde habitan,¹³ desnaturalizando que el uso excesivo de artefactos para conectarse a Internet sea la causa del aislamiento juvenil.

Ahora bien, ante la falta de crédito para hacer llamadas, si tienen WiFi en casa, la mensajería *resuelve la escasez*, incluso en español ya se utiliza una palabra como verbo para hacer referencia a la acción de ocupar el WhatsApp: *wasapear/ guasapear*. Así lo señala una joven zapoteca:

[...] es más práctico, cuando tienes Internet en casa, pero no tienes crédito, es mucho más fácil ponerte en contacto por WhatsApp que ir a meterle crédito. Y por lo grupos de información, por parte de la escuela, por parte del trabajo y los grupitos más cerrados de amigos que creas para el chisme y esas cosas.

@CeliaUmareñaZapoteca

Contar con la aplicación y con una conexión en casa resuelve los problemas de escasez para la comunicación inmediata, pero también visibiliza un cambio en las prácticas: encontré que la aplicación se ocupa en menor medida para llamadas o videollamadas, y más bien para mensajear de forma constante durante el día mientras se tenga conexión o datos. Esto también coincide en el contexto Guajiro. Resulta que el WhatsApp era importante en la vida cotidiana de un grupo de alumnas, en especial de las que solo tenían señal vía WiFi en sus hogares, porque no acostumbraban hacer recargas de forma constante.

Cuando viví en una pensión donde habitaban universitarias y jóvenes varones migrantes en Riohacha, por las mañanas, de lunes a viernes una joven wayuu siempre estaba alerta del WhatsApp. Luego de tiempo, comprendí por qué estaba tan atenta de su celular antes de salir disparada a la universidad. Las compañeras de la joven wayuu que iban en el mismo semestre –en Trabajo Social– tenían un grupo en WhatsApp que utilizaban para muchas cosas.

Pero entre ellas, quienes tenían datos y ya se habían subido a la buseta (algunas vivían cuadras antes que la joven wayuu), alertaban a ella y otras que vivían cerca para que llegaran a la parada siguiente y no perdieran el viaje. Cuando la

¹³ Durante el trabajo de campo, en Riohacha fue asesinado un joven en la playa por no dejarse quitar el celular. Así mismo, en Huatulco, uno de los principales temores de la comunidad universitaria es dejar en casa sus computadoras, celulares y otros artefactos digitales, pues en múltiples casos han entrado a sus casas a robar esos artefactos. También han sufrido despojos en la vía pública.

joven wayuu recibía el mensaje se despedía de quienes estuviéramos en la sala y corría a prisa desde pensión donde vivíamos hacia la calle. El objetivo era caminar rápidamente para llegar a la parada más cercana (le quedaba a dos cuadras) y poder tomar el transporte universitario.

Tener acceso a conexión y contar con la plataforma en su celular le permitía la sincronización rítmica con sus compañeras, pues debía estar preparada para salir cuando recibiera la notificación. No era opción salir antes porque ya no tendría señal y no sabría si la buseta ya habría pasado o tenía alguna demora. El hecho de perder ese transporte tenía consecuencias económicas, puesto que la buseta cobraba menos de la mitad de lo que costaba un taxi colectivo, por persona.

Si el tipo de celular puede situar distinciones que visibilizan nuevas desigualdades (Reygadas, 2004), estas se podrían matizar si se cuenta con celular y con WiFi en casa, puesto que la plataforma de WhatsApp es un puente de conexión cuando no se hacen recargas, algo muy común entre universitari@s en ambos contextos. Quienes incluso buscan estar en casa de amigos que tengan Internet para poder comunicarse con otras personas. Tener un celular y la aplicación puede resolver problemas de escasez en sus vidas universitarias.

Esto porque en ambos contextos las recargas y/o acudir a hablar por teléfono¹⁴ es algo que realizan cuando quieren comunicarse a sus casas, pues en muchos casos sus papás solo cuentan con celulares para llamadas e incluso en otros deben llamar a casetas de sus rancherías para que les avisen a sus familiares que más tarde volverán a llamar.

Sin embargo, hay una diferencia: en Colombia hay renta de teléfonos en la calle para llamadas por minuto. Incluso en la Universidad de La Guajira hay personas con pequeños escritorios y varios celulares que prestan ese servicio, que es de mucha demanda entre la comunidad universitaria porque hacer una llamada cuesta menos que el mínimo de recarga que se requiere para un celular. En cuanto al contexto mexicano, esa opción no existe ni en la Universidad del Mar ni en las ciudades, algo que muestra diferencias en la transición digital, pues aunque en ambos países está lejos de concretarse, en México ya no es común acudir a casetas telefónicas, excepto en lugares donde no se tenga señal de celular. Estos

¹⁴ En Colombia hay renta de teléfonos en la calle para llamadas por minuto. Es una opción recurrente entre jóvenes. Incluso en la Universidad de La Guajira hay personas con pequeños escritorios y varios celulares que prestan ese servicio de mucha demanda entre la comunidad universitaria. Entre otras cosas porque hacer una llamada cuesta menos que el mínimo de recarga que se requiere para un celular.

lugares comúnmente se encuentran en poblados indígenas alejados de las ciudades (como ya lo había señalado).

Lo anterior muestra algo que ya he venido señalando: que las estrategias juveniles para hacer frente a la precariedad y poder continuar con su trayectoria universitaria, aunque en ambos contextos son diferentes, hay diversas experiencias de resistencia juvenil contemporánea ante las adversidades de la desigualdad.

CONECTANDO A LOS MAYORES

Aparte de utilizar el WhatsApp entre sus grupos de pares como un *chismógrafo* digital, para Mario fue el *punte* para estar al pendiente de su familia. Específicamente cuando en 2016 ocurrió lo de Nochixtlán. El joven de origen mixteco estaba en Huatulco cuando el Estado mexicano reprimió al movimiento magisterial que se oponía a la reforma educativa.

En el municipio oaxaqueño de Nochixtlán, la represión cobró la vida de varios miembros de la población. Las llamadas fueron la forma de comunicarse con su madre mientras él se informaba en plataformas en tiempo real de lo que sucedía, principalmente desde Facebook y WhatsApp. Interesante porque mientras veía transmisiones en vivo de lo que estaba sucediendo desde Facebook, también intercambiaba mensajes de voz e información en WhatsApp con amigos que estaban en el lugar del conflicto.

Aún en la lejanía, podía estar más enterado de la situación en general que lo que podía saber su madre, que se encontraba en una casa ayudando a los heridos. Incluso podía saber que su padre se encontraba bien –quien andaba en las calles– y no se comunicaba con su mamá. Gracias a que algunos conocidos estaban cerca del padre, Mario podía tranquilizar a su mamá enviándole noticias frescas: “Platicaba con mi mamá, porque me preocupé de lo que estaba pasando”.

La cercanía física de su mamá con respecto a su esposo era relativa, pues entre ellos no mantenían comunicación; paradójicamente el conector de noticias frescas era su hijo, desde Huatulco. El joven tenía un celular inteligente con un plan que pagaban sus padres, pero ellos no estaban actualizados en cuanto a usar diversas plataformas sociodigitales para comunicarse con su hijo, por lo que aún seguían recurriendo a las llamadas.

En cambio, Mario tenía un teléfono inteligente desde que vivía con ellos. Cuenta que antes que hubiera señal para celular en su pueblo, una práctica juvenil de fin de semana era ir al pueblo vecino porque allí sí había señal. Era la manera de apropiarse de los artefactos y poder navegar en Internet. Incluso, que

con eso podían bajar música y almacenarla en su dispositivo, para “tener música para la semana”. Esto era como ir al “mandado digital” a bajar música.

Ahora bien, la lógica de la educación –de arriba hacia abajo– como modelo de enseñanza digital entre padres e hijos es algo que está rompiendo/relativizando asimetrías, ya que encontré que el WhatsApp sirve para ayudar a que sus mayores se inicien en las plataformas digitales:

Por ejemplo, mi papá ahora no tiene un mes, menos, que descubrió el WhatsApp, y es súper curioso porque me manda un *whats*. No sabe cómo conectarse a los datos o cuándo tiene Internet y cuándo no.

Ahorita todavía está en la etapa que me manda una foto, un video y me marca para asegurarse de que el mensaje me llegó o la foto o el video. Entonces es súper curioso porque llega el mensaje de mi papá y ya, así de como... ¿ya me va a llamar? y me marca y me dice:

–Oye, te mandé esto, ¿te llegó?

–Sí, sí me llegó.

Y ya nos ponemos a platicar sobre lo que me llegó.

O me manda algo y no me llega y me marca para decirme:

–Te iba mandar una foto pero no salió... o te quería mandar una foto pero esta chingadera no carga;

Lo desespera porque no le entiende.

–¡Es que ya voy a votar este celular porque no le entiendo a esta madre! Y, ¡a la chingada!

Le digo: –Ya espérate, ya voy a llegar el domingo y ya te enseño más.

–Sí, enséñame porque no le entiendo.

Esta madre... quiero enviarte una foto y se tarda mucho.

Luego yo le mando foto y dice:

–Ah, sí me llegó esa foto.

Ahora que vaya le voy a enseñar a enviar fotos, a conectarse a Internet, a que la palomita azul es que ya me llegó y que no tiene que marcarme. Mi mamá es más reacia, ella no quiere aprender:

–Olvidalo, no –dice–. Mi papá, sí.

@CeliaUmareñaZapoteca

La mayor *lejanía* que tienen sus padres y abuelos con respecto al uso de plataformas digitales a través del celular está siendo combatida con procesos de alfabetización digital. Coincidiendo con Feixa (2014) en torno a que en la era digital los

jóvenes no son subalternos con respecto a las generaciones que les precedieron en el uso de dispositivos digitales, l@s jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes muestran que están siendo claves para animar e inducir a los mayores a perder el miedo a los mundos digitales mediante la apropiación de artefactos. Pero a diferencia de los modelos normativos escolares, las formas de inmersión digital guiada por jóvenes parece que se construye en dinámicas a distancia y presencial de manera más relajada y hasta lúdica, relativizando las asimetrías sociales.

L@s internautas se convierten en tutores a distancia de sus mayores en la inmersión digital y por extraño que parezca, los hijos son los tutores de sus padres al asesorarles en la iniciación o en la migración hacia artefactos digitales. Y ¿por qué no? en un proceso de arraigo digital (Rogers, 2013), en donde incluso, también auxilian a sus profesor@s. Estas prácticas desnaturalizan que la educación es en cascada, en cuanto a que los mayores son los portadores del conocimiento y los chicos quienes reciben las instrucciones desde abajo.

De allí que l@s universitarios indígenas y afrodescendientes son una generación bisagra porque entran y salen de procesos de coeducación entre pares, pero que también está ayudando en las iniciaciones de digitalización a los mayores así como a las generaciones de pequeños que van aprendiendo con préstamos de artefactos, como el celular.

Aunque esto no es homogéneo pues hay fobias imbricadas con distintas precariedades más a parte de las brechas sociodigitales, como ya lo he mostrado. Por lo tanto eso no indica que masivamente sus padres se estén incorporando a las plataformas y menos si se recuerda que entre l@s universitari@s hay quienes no cuentan con celulares inteligentes ni computadoras propias, principalmente en La Guajira.

EL CASO DE UNA SITUACIÓN EN WHATSAPP

Durante el trabajo de campo realicé grabaciones sobre la vida cotidiana en las universidades. El objetivo era tener registro de interacciones para construir un archivo con el cual pudiera *regresar* y ver la memoria visual del trabajo de campo.

Uno de los días en que grababa afuera de un salón de clase en la UNIGUAJIRA, un grupo de universitarias hizo un círculo con las sillas en el cual yo formé parte. Hablaban de variados temas, hasta que una estudiante comenzó a narrar una experiencia que se generó vía WhatsApp:

–Tengo yo un problema con esa profesora de inglés. –Lo que pasa que ayer, yo evito hablar mucho con los grupos; cuando no tienes confianza con la gente opino lo que es necesario. Y yo, ayer muy decentemente escribí: yo no vine la semana pasada, será si alguien me puede decir si la profesora mañana me va a dar clase de inglés. Me contesta un wache que se las quiere picar del lambón:

–Yo hablé con la profesora y me dijo que sí iba a dar clase. –Vayan a clase flojasa.

Yo le dije:

–Hazme el favor, tú y yo no somos amigos; así que te agradezco respeto.

Mandó una nota de voz: –Vayan a clase, clase a clase, ¿qué no entienden?

Yo le dije:

–Vete a comer un virulo.

La profesora nunca apareció en el grupo cuando yo dije eso.

–Considérate con un punto menos, saca una nota alta porque ahora tienes un punto menos.

Yo le dije:

–Como usted quiera profesora. Eso no es una amenaza para mí –se lo dije– no debería usted como profesora decirme eso. Y porque el pelado fue grosero primero, yo se lo dije muy decentemente. No responda porque no respondo.

A pesar de que los grupos de WhatsApp tienen mayor autonomía para formarse en relación con las dinámicas de clase, la vigilancia y el control disciplinar de sus profesores –en ambos contextos– se extiende a los grupos de *whats* en algunas materias; las dinámicas digitales pueden ser utilizadas también para *controlar* lo que allí se discute. En este caso, la disciplina escolar se traslapa a los grupos de WhatsApp y, de alguna manera, altera los ritmos juveniles, visibilizando la extensión de las relaciones de poder que antes se daban *solo* en la hora de clase.

Esa vigilancia a través de la copresencia digital devela las asimetrías de poder entre alumna y profesora que se extiende del salón al *whats*.

Esto es importante porque así como la aplicación es un espacio para generar dinámicas de inclusión y resistencia juvenil, también es un espacio donde se reproduce y se extiende el poder asimétrico del profesor sobre el alumnado. La situación en WhatsApp y su posible consecuencia en el salón de clase muestran que el espacio escolar y la plataforma digital son esferas de interconexión.

Además, que el panóptico tiene su actualización disciplinaria en WhatsApp porque mediante la aplicación se extiende un dispositivo de poder que muestra que las interacciones están saturadas de relaciones de poder y de desigualdad. Pero la ubicuidad espacial de la vigilancia no se entiende con la metáfora de la torre fija que está en el centro, sino como un aleph, porque independientemente de que se esté en otra parte, se pueden ver todas las actualizaciones todo el tiempo, y así quien detente el poder puede tomar medidas.

La plataforma como una extensión del salón de clases también muestra que el cruce de información puede terminar con consecuencias que actualizarían la óptica de que si los dramas sociales (Turner, 1974) pueden suceder en la esfera pública de los cambios políticos o en un departamento universitario, los grupos que se forman en la plataforma la apropian como frontera porosa donde circulan contenidos múltiples, y que pueden terminar en tensiones y conflictos performativos en la vida cotidiana también, siendo el WhatsApp un espacio y medio para la continuidad o la generación del conflicto.

Aunque como el mismo hipertexto lo muestra, no hay relación de tensión que no muestre resistencia, porque es un espacio que permite la agencia, como ya lo he venido mostrando durante este trabajo.

CONCLUSIONES

Desde los setenta, con el surgimiento del antecedente de Internet –Arpanet– se destacaban los valores universitarios y juveniles de la libertad individual y del pensamiento libertario (Castells, 2001), como elementos dialécticos entre las personas y los ordenadores conectados en una red descentrada. En lo que respecta a este trabajo, considero que la triada entre infraestructura, artefactos y apropiaciones juveniles situadas permiten ubicar que las experiencias de navegación están traslapadas con dinámicas que posibilitan la mayor individuación juvenil entre universitari@s indígenas y afrodescendientes, sin que eso represente renunciar a sus condiciones de etnicidad.

Porque en esas experiencias de navegación se construyen y visibilizan repertorios múltiples pero vinculados tanto con sus condiciones sociales de origen como con nuevas posiciones sociales, ya sea en el rol de jóvenes, internautas, *univeritari@s*, migrantes, etcétera.

Además, las apropiaciones dependen del tipo de plataformas, ya que no hay homogeneidad en las maneras en que se dinamizan sus saberes y los sentidos juveniles, mostrando que la agencia compartida (Lasén y Puente, 2016) es un rasgo de las culturas digitales juveniles.

También porque en este trabajo destaca la apropiación del WhatsApp como una aplicación multifuncional en el presente continuo, en donde en buena medida, aunque no hay un ritmo predeterminado, se exige inmediatez en la respuesta, por el ritmo presentista con personas y grupos *cercanos*; pero también porque los usuarios van actualizando sus conocimientos sobre la plataforma de manera inmediata a las actualizaciones que la plataforma demanda, generando una dialéctica entre la socialidad y la plataforma. En otras palabras, las plataformas y las socialidades en línea “se constituyen entre sí” (Van Dijck, 2016: 45), porque tecnología y cultura tienen mutua influencia.

De allí que una aplicación útil para enseñar a sus mayores, mediando rituales de iniciación con liminalidades que pueden terminar en procesos donde sus mayores se conviertan en internautas o, por el contrario, que rechacen entrar a los mundos digitales.

En ello la temporalidad es clave, pues se acortan los procesos de aprendizaje mediante el uso y la propia producción de flujos de información y significación. En este caso, el que *l@s* jóvenes compartan saberes, información y contenidos con sus mayores, visibiliza que la difusión de la tecnología permite ir perfeccionando los procesos de producción, reproducción y apropiación de hipernarrativas propias de las culturas digitales juveniles, porque la enseñanza permite/exige el aprendizaje y la actualización del internauta joven.

En este caso, cuando *l@s* universitarios indígenas y afrodescendientes enseñan a los mayores, van reconociendo y reapropiando las propiedades de la plataforma, lo que incide en ir actualizando su capital digital a la par que refuerzan su capital social y simbólico con sus grupos parentales y de pares. De allí que un rasgo de sus culturas digitales juveniles es la de aprender, actualizar, compartir y fluir en plataformas de manera lúdica, afectiva y cognitiva.

En cuanto a la experiencia etnográfica multisituada con énfasis en lo digital, WhatsApp fue una aplicación que pudo ser apropiada como un espacio digital para hacer crecer la información sobre otras plataformas y para otras

tantas esferas de la realidad juvenil y como espacio de estudio en sí mismo; esto en dialéctica con la apropiación del celular inteligente que me permitió estar conectado de manera móvil.

Porque, al final, debo reconocer que “modelamos nuestras herramientas y luego estas nos modelan a nosotros” (MacLuhan, citado en González, 2020: 150), pues en los usos de la tecnología subyacen tramas de significación de la vida social de las personas y viceversa.

REFERENCIAS

- Boellstorf, T. (2012). Rethinking Digital Anthropology. En H. Horst and D. Miller. (Eds.), *Digital Anthropology* (39-60). London: Blomsbury.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Madrid, España: Areté.
- Feixa, C. (2014). *De la Generación@ a la #Generación. La juventud en la era digital*. Barcelona, España: Ned Ediciones.
- Geertz, C. (1996). *Los usos de la diversidad*. Barcelona, España: Paidós.
- González, L. (2020). Netflix ‘más acá’ de los contenidos: la interfaz y la plataforma. *La Trama de la Comunicación*, 24 (1), 147-164.
- Guber, R. (2014). Introducción. En R. Guber. (Comp.), *Prácticas etnográficas. Ejercicios de reflexividad de antropólogos de campo* (13-40). Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC Editorial.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). La cultura digital. En D. López. (Ed.), *Tecnologías sociales de la Comunicación. Materiales Docentes de la UOC, Módulo Didáctico 3* (1-45). Barcelona, España: UOC.
- López, G. J. (2012). *Mujeres indígenas en la Zona Metropolitana del Valle de México: Experiencia juvenil en un contexto de migración* (Tesis de doctorado). Posgrado en Antropología, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM.
- Maffia, D. (2009). Cuerpos, fronteras, muros y patrullas. *Revista Científica de UCES*, 13 (2), 217-226.
- Marcus, G. (2001). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11 (22), 111-127.
- Martín-Barbero, J. (2002). *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Santiago, Chile: FCE.

- Meneses, C. J. (2019). Estrategias de etnografía multisituada con jóvenes universitari@s indígenas que navegan en Facebook. *Etnografías Contemporáneas*, 5 (9), 94-113.
- Meneses, R. M. E. (2015). Redes sociales virtuales: potencial democratizador y herramienta de vigilancia. En R. Winocur y J. Sánchez. (Coords.), *Redes sociodigitales en México* (pp. 33-61). México: FCE.
- Miller, D. (2019). Cómo y por qué el mundo cambió las redes sociales. *Etnografías contemporáneas*, 5(9), 6-17.
- Pink, S.; Horst, H.; Postill, J.; Hjorth, L.; Lewis, T.; y Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography. Principles and Practice*. London: SAGE.
- Reygadas, L. (2004). Más allá de la clase, la etnia y el género: acciones frente a diversas formas de desigualdad en América Latina. *Alteridades*, 14(28), 91-106.
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. Massachusetts: MIT.
- Salmons, J. (2016). *Doing qualitative research online*. California: SAGE.
- Trejo, R. (2015). México enredado. Auge, limitaciones y ligereza en el uso político de las redes sociodigitales. En R. Winocur y J. Sánchez. (Coords). *Redes sociodigitales en México* (pp. 62-86). México: FCE.
- Turner, V. (1974). *Dramas, Fields and Metaphors*. Ithaca: Cornell University Press.
- Van Dijck, J. (2016). *Cultura de la conectividad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Vargas, S. (2014). *Del Valle Siempre. Constelaciones narrativas y la presencia de la doble voz. Un estudio sobre los hijos de jornaleros agrícolas migrantes en regiones de acogida: El Valle de San Quintín, B.C. y el Valle Central, Ca.* (Tesis de doctorado). UNAM.

DEL HÁGALO USTED MISMO HASTA CÓMO LLEGAR A LA ESTRATÓSFERA: PRÁCTICAS *MAKER* DE TRES COMUNIDADES DE PRÁCTICAS MEXICANAS

Alma Celia Galindo Núñez
Universidad Autónoma de Aguascalientes

En la esfera relacionada con lo tecnológico, se coloca a los jóvenes como una generación capaz de conectarse con un mundo particularmente diferente al anterior; principalmente, por el uso constante de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con las que generan nuevas formas de ser, estar y actuar en el mundo (García Canclini, 2012; Jenkins e Ito, 2015; Rueda y Quintana, 2004). Por tanto, es importante conocer las prácticas digitales, y, a su vez, cuestionar el rol que se les asigna de manera automática para comprender las relaciones, estrategias y sentidos con que producen. Por ejemplo, aquellas que promueven el conocimiento y la cultura como bienes simbólicos de acceso libre en los entornos digitales.

Este capítulo se inscribe en el marco de una investigación doctoral que cuestiona los sentidos que otorgan a sus prácticas los actores sociales que conforman comunidades de práctica que promueven el conocimiento y la cultura libre, en torno al desarrollo humano.¹ De manera particular, el objetivo de este capítulo describe parte de la investigación etnográfica para dar cuenta de los perfiles y prácticas sociales de tres comunidades *makers* en México.

Una comunidad *maker* hace alusión a personas que realizan actividades relacionadas con la carpintería, electrónica, mecánica, informática y otras áreas afines; sin embargo, lo que distingue a la comunidad de un carpintero, un

¹ Dicha investigación indagó, desde la perspectiva sociocultural, en torno a las prácticas y sentidos que *hackers*, *makers*, ciberfeministas, colectivos para la participación ciudadana y cívica digital y de gestión cultural digital que estas comunidades otorgan al desarrollo humano en relación con la teoría de Amartya Sen (2000).

mecánico o un informático es que su práctica asume una responsabilidad ética de compartir la información y facilitar el acceso a ella para que pueda ser replicada y que estas prácticas se potencializan a través de las tecnologías digitales.

Para estas personas

El deseo de aprender está saciado por el aumento del flujo de información que tienen a través de sus comunidades físicas y virtuales. A su vez, estas comunidades se alimentan por el creciente deseo de conectarse y contribuir (Hagel, Seely Brown y Kulasooriya, 2013: 11).

En estas comunidades, crear o *hacer algo* implica desarrollar habilidades específicas que permitan a otras personas incrementar sus conocimientos en un campo específico de acción *maker*.

En el primer apartado planteo el concepto de *comunidades de práctica* para definir a los espacios que posibilitan nuevas formas para el aprendizaje y la distribución de la información y los bienes culturales a través de grupos que realizan ciertas prácticas; en este caso, los *makers*.

En la segunda parte de este capítulo, detallo la aproximación a la etnografía multisituada como método para conocer las prácticas de tres comunidades de *Makers* mexicanas que se localizan en las ciudades de Aguascalientes, Guadalajara y Monterrey.

En la tercer parte, hago una breve introducción de las comunidades que conformaron el objeto de estudio para luego seguir con los resultados que abordan la organización colectiva, la importancia del aprendizaje comunitario, la economía política y las prácticas evidentes a través de los contenidos y objetos *maker*.

Finalmente, a manera de conclusión presento una reflexión sobre las prácticas de estas tres comunidades articuladas en relación con las posibilidades de comprender el desarrollo humano desde la acción colectiva.

COMPRENDER A LOS MAKERS COMO COMUNIDADES DE PRÁCTICA

La cultura *maker* se define como una serie de actividades auto-organizadas, colaborativas y distribuidas para *hacer cosas*. El término *maker* (hacedor) es inclusivo e interdisciplinario y promueve que se materialicen ideas por medio de la participación colectiva. Las comunidades que se nombran como *makers* cuestionan la poca o nula conciencia que se tiene sobre la manera en la que se producen y se

distribuyen los bienes y productos que consumimos; su principal objetivo es que las personas reconozcan los sistemas de producción y distribución a partir de la participación de las personas en los procesos de creación.

En clave con la tecnología, el *maker* es una persona que combina el pensamiento computacional con trabajo creativo y la resolución de problemas a través del diseño y la creación de tecnologías (Cobo, 2016). Quienes integran comunidades de práctica *maker* han desarrollado formas alternativas para apropiarse de la tecnología y han contribuido a la popularización de la fabricación de artefactos mecánicos y electrónicos para el uso de los mismos entre diversos grupos.

Se trata de personas con conocimientos sobre biología, historia, tecnología u otras disciplinas que pueden tener habilidades en el arte y el diseño. Son inventores, ingenieros, artesanos y otro tipo de creadores que se posicionan como agentes de cambio enfocados en el desarrollo, la innovación y la distribución de bienes y servicios tecnológicos (Dougherty y Conrad, 2016: 73).

Los *makers* son una comunidad global compuesta en su mayoría por jóvenes que “buscan la innovación en diferentes sectores productivos y artísticos: desde la moda hasta las artes, pasando por innovaciones tecnológicas y nuevas aplicaciones informáticas” (Machado, 2020: 172). La principal filosofía que adoptan estas comunidades se relaciona con formas de producir y distribuir *software* y *hardware*, que es paralela al movimiento de *software* libre y de código abierto (Hagel, Seely Brown y Kulasooriya, 2013).

Los principios que la filosofía *maker* busca garantizar son el acceso y la libertad para que cualquier individuo pueda modificar, corregir o añadir elementos a un producto determinado. Según el manifiesto del movimiento *maker*, las características de estos grupos están relacionadas con hacer, compartir, regalar, aprender, trabajar en equipo, jugar, participar, apoyar a otros y buscar un cambio (Hagel *et al.*, 2013).

Los *makers* buscan reforzar las habilidades de pensamiento matemático y generar interacciones creativas y versátiles para la apropiación tecnológica. La incorporación de la cultura *maker* en la vida cotidiana y en ámbitos educativos se debe principalmente a dos factores:

1. la adaptación de múltiples herramientas para jóvenes y niños que facilitan el aprendizaje de lenguajes informáticos;
2. por la reducción de costos de equipos técnicos como celulares, computadoras portátiles o impresoras 3D.

Ahora bien, como punto de partida, propongo comprender a los *maker* como una comunidad de práctica. Esto quiere decir, como espacios de colaboración para el aprendizaje social. Wenger y Snyder (2000) afirman que el objetivo de las comunidades de práctica consiste en extender las capacidades de sus miembros para construir sentidos e intercambiar conocimiento acerca de un tema que identifica al grupo.

Para Wenger (1998), este tipo de agrupaciones poseen tres características:

1. el dominio e interés sobre una práctica específica;
2. la unión de la comunidad de manera informal en torno a sus pasiones y experiencias, y;
3. la práctica por sí misma, que se define como el repertorio de recursos, herramientas y formas de solucionar problemas en el colectivo.

De manera específica, las comunidades de práctica *maker* responden a una necesidad de apropiación tecnológica. Son organizaciones que se asocian por intereses en común para realizar tareas y actividades de distribución del conocimiento, relacionadas con la producción, distribución y uso de las tecnologías.

Estas agrupaciones cumplen una doble función; la primera, que se sitúa desde la crítica y destaca prácticas contraculturales que cuestionan el sistema neoliberal, conforma discursos radicales, resistencias y nuevas formas ético-políticas de comprender el desarrollo tecnológico (Ricaurte, 2018); y, la segunda, que conforma un espacio para el aprendizaje social de sus miembros.

Sobre su función crítica, las comunidades de práctica cuestionan el modelo de acceso y distribución del conocimiento, principalmente porque Internet ha representado en el plano ideal un medio democratizador desde donde es posible acceder a cualquier tipo de información; sin embargo, el discurso crítico se asocia con los mecanismos de control que permean estructuras y jerarquías para perpetuar la desigualdad y la centralización de los datos. De manera que las comunidades de práctica promueven sistemas de gestión de conocimiento más abiertos y óptimos para combatir los efectos perversos que no garantizan el uso de Internet como un instrumento para la igualdad.

Sobre su función como espacio para el aprendizaje social de los miembros, las comunidades operan en redes internacionales que resignifican el tiempo y espacio y; por tanto, se ven atravesadas por múltiples dimensiones donde coexiste lo global y lo local; así como lo público y lo privado.

Las comunidades de práctica *maker* en México son grupos locales que se encuentran conectadas con agrupaciones mundiales. En el país se han organizado en una red nacional que, a su vez, se ha ramificado en grupos locales estatales o municipales.

Estas comunidades de práctica locales tienen distintas especialidades que van desde la robótica, la electrónica, la fabricación digital, la tecnología espacial, hasta la carpintería, el desarrollo de *software* o el diseño. Impulsan el aprendizaje de herramientas eléctricas como taladros o cortadoras y/o electrónicas como drones, bots, arduinos. Realizan actividades que van desde lo individual –por ejemplo, la traducción de manuales o tutoriales en línea–, hasta actividades colectivas –como la planeación u organización de encuentros o talleres–.

Para organizarse, comunicarse, socializar constituir y mantener sus redes colaborativas, las comunidades cuentan con diversos tipos de espacios físicos y se mueven en multi-plataformas sociotecnológicas.

Los miembros de estas comunidades de práctica se basan en relaciones horizontales, defienden las transacciones anónimas, demandan mayor control sobre los datos personales mientras que “reclaman mayores canales de expresión en línea, promueven usos creativos de las Tecnologías Digitales, practican la descentralización y asumen como dogma la participación comunitaria” (Uribe Zapata, 2018: 125).

LA APROXIMACIÓN ETNOGRÁFICA MULTISITUADA PARA SEGUIR A LOS MAKERS

Las comunidades de *makers* que estudié están incrustadas en varios marcos contextuales, instituciones y plataformas sociotecnológicas, por lo que el acercamiento –además de estar ahí–, implicó seguir a los actores con la intención de hacer un análisis continuo que permitiera una aproximación para mirar lo *profundo* y lo *ancho* a través de observación y entrevistas.

Para el estudio de las comunidades *maker*, las delimitaciones espacio-temporales son complejas y se caracterizan por la desterritorialización y por la saturación de interacciones de múltiples órdenes e intensidades, por lo que diseñé una propuesta basada en la etnografía multisituada² como método que me

² Se utiliza para este trabajo el término con la traducción más utilizada que se acuñó en el texto de George E. Marcus *Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography* de 1995. Aunque en la traducción de 2001 se renombró como *etnografía multilocal*. Existen otras formas de nombrar variantes similares como las *etnografías globales* (Burawoy, 2000) o las *etnografías desnacionalizadas* (Faist, 2012).

permitió recuperar las relaciones de los actores sociales y sus prácticas desde una perspectiva interpretativa deslocalizada que:

se basa en la utilización de una multiplicidad de unidades de observación y participación. Busca, pues, un acercamiento a la complejidad de la realidad contemporánea por vías diferentes a las del *trabajo de campo* clásico, considerando una multiplicidad de dimensiones diferentes, tanto en lo referente al comportamiento de diferentes tipos de actores sociales como la producción escrita o audiovisual de algunos de estos agentes sociales (Roca, 2017: 78).

La perspectiva de la etnografía multisituada es una variante del trabajo etnográfico que se adapta para indagar en las interconexiones múltiples de lo local y global que emerge entre espacios diversos, prácticas y discursos culturales de las personas. Por tanto, con la elección de este método pretende dar cuenta de las construcciones culturales relacionadas con los procesos globales en los que se contextualizan y con los que se conectan espacios, prácticas y discursos (Santos-Fraile y Massó, 2017). En este caso particular, hice un seguimiento de los espacios de acción, significados culturales e identidades de las comunidades de *makers* para analizar las prácticas que realizan.

El trabajo empírico se realizó en las ciudades de Aguascalientes, Guadalajara y Monterrey entre agosto de 2016 y enero de 2019. La primera comunidad con la que tuve contacto fue *The Inventor's House* en Aguascalientes. Los localicé por recomendación de un compañero del doctorado que conocía a un grupo de jóvenes que tenían el perfil que estaba buscando para mi investigación doctoral. De manera casi inmediata, envié un mensaje privado al *Facebook* de este grupo. En el mensaje me presenté y les pedí una cita para hablarles de mi proyecto. El primer contacto fue con uno de sus co-fundadores, Andrés Sabas, y con su encargada de comunicación, Sujej Padilla. Obtuve una respuesta rápida y a los pocos días visité el *makerspace* de *Inventor's House* para invitarlos a participar en la investigación.

Con este primer caso, me di cuenta que estas comunidades están integradas en redes locales, nacionales e internacionales que se relacionan, se comunican y se conocen; por lo que de manera intuitiva asumí que era necesario estudiar casos de otras ciudades.

Esto me permitiría conocer los contextos diferenciados y ampliar la visión general de las prácticas de la comunidad nacional. De manera concreta, se trabaja-

ron tres espacios tecnosociales que albergan a su vez a tres comunidades distintas. Estas comunidades son:

1. *The Inventor's House* en Aguascalientes;
2. *MakerGDL* en Guadalajara y;
3. *Hackerspace Monterrey* en la misma ciudad.

En el caso particular de esta investigación, se contempló entrevistar actores clave de cada comunidad, así como realizar observación participante siguiendo los diferentes espacios en los que suelen generar sus prácticas. Por un lado, se observaron sus espacios tecnosociales; por el otro, algunas de las plataformas digitales que utilizan.

Cuando hablo de espacios tecnosociales, me refiero a aquellos lugares donde los *makers* se reúnen a trabajar de manera colectiva. Estos se caracterizan por adecuar un espacio para las prácticas que tienen como comunidad, ya sea en una oficina o una casa, que funciona de manera permanente como un lugar en el que es posible socializar y colaborar en temas como la ciencia, las tecnologías y las artes digitales o electrónicas. Se les conoce como *hackerspace* o *makerspace*. Por lo anterior, las observaciones las realicé visitando tanto los *hackerspace* y *makerspace*; así como asistiendo o participando en talleres, encuentros, actividades de formación o actividades lúdicas.

Del mismo modo, estas comunidades hacen uso de plataformas sociodigitales como Facebook, Twitter, YouTube, páginas *web*, *blogs*, entre otras, que funcionan como escenarios diversos para mostrar y hacer evidentes sus prácticas. La observación de estos espacios mediados tuvo implicaciones relacionadas con las intencionalidades de uso específicas, así como con las normas éticas, sociales y de diseño preestablecidas de cada plataforma, por lo que el seguimiento implicó identificar las particularidades de uso de cada plataforma, lo que me permitió saber cómo construyen y constituyen estas y así decidir a cuáles les daría seguimiento para enriquecer el análisis a través del reconocimiento de los objetos, discursos y elementos de las prácticas que fueran de interés para esta investigación. De manera concreta, se analizaron las publicaciones de la plataforma Facebook y de YouTube entre julio y octubre de 2018.

En resumen, la etnografía multisituada como método permite el análisis de cuestiones y procesos en todos los espacios que utilizan estas comunidades; además, contribuye a la descripción de los contextos para comprender la realidad tanto en el marco amplio global que constituye la sociedad en red como dentro del marco local que lo hace un caso particular y da cuenta de los contextos locales.

LAS COMUNIDADES MAKER DE AGUASCALIENTES, GUADALAJARA Y MONTERREY

La comunidad de *makers* en Aguascalientes se compone de grupos, empresas sociales y programas que promueve el gobierno local. Principalmente, para impulsar la educación orientada hacia la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM, por sus siglas en inglés). Una de estas comunidades que trabaja desde el conocimiento y la cultura libre es *The Inventor's House*, una asociación civil que surge de la iniciativa de Gerardo, Felipe y Xhábás, tres amigos egresados del Instituto Tecnológico de Aguascalientes, quienes establecen como objetivo generar un espacio para reunir a personas con intereses similares y proponer actividades relacionadas a las actividades con las cuales se identifican.

Para hacer posibles las prácticas de la comunidad *The Inventor's House*, los fundadores establecieron que era necesario contar con un espacio propio. De manera que uno de ellos pidió un préstamo para rentar un local que sirviera como lugar para las reuniones y conformar los primeros proyectos. En 2015, el equipo se muda a un espacio más grande. Se trata de una casa que se acondiciona como *makerspace*. Desde su creación, ha tenido un enfoque hacia el aspecto educativo y de formación STEM, por lo que quienes han colaborado asumen un rol de facilitadores en algún momento.

Por su parte, la comunidad de *makers* en Guadalajara inicia en 2014, en reuniones informales en cafeterías y casas particulares de la iniciativa de un grupo de amigos que buscaban compartir conocimiento y promover la cultura *maker*. De estos encuentros, se identificó la necesidad de contar con un espacio que les permitiera concretar proyectos y rentaron una oficina en *HackerGarage*.

HackerGarage es una asociación civil que se funda en 2011 en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, y gestiona un espacio tecnosocial de creación colaborativa sin fines de lucro al que pertenecen varias agrupaciones de *hackers*, empresas sociales y comunidades tecnológicas. Sus instalaciones funcionan como un *coworking*, es decir, un lugar colaborativo que renta espacios con servicios de oficina –como energía, Internet o agua–. De manera que la historia de la comunidad *MakersGDL* y *HackerGarage* es una convergencia que tiene como objetivo lograr el funcionamiento sostenible y abierto en el que la filosofía *maker* represente un modelo viable para la producción y colaboración. Como lo resume Daruis Lau, co-fundador de *MakerGDL* y actual colaborador del área operativa y financiera de *HackerGarage*.

Finalmente, *Hackerspace Monterrey* es una comunidad y un espacio tecnosocial que nace en 2012 como una iniciativa informal entre un grupo de ocho amigos con interés en *arduinos*³ y temas de carpintería y electrónica. Al principio se reunían en el departamento de Rafael Díaz de León, un compañero que contaba con algunas herramientas propias, entre ellas una impresora 3D, que prestaba sin costo. Estas primeras reuniones fueron el comienzo del proceso de consolidación de la comunidad de *makers* en Monterrey. Tras unos meses de juntarse, la comunidad creció tanto en personas como en herramienta, por lo que el espacio dejó de ser suficiente y fue entonces cuando tomaron la decisión de rentar un lugar y compartir el segundo piso de una casa y hacerla funcionar junto con el colectivo de *co-working* Monterrey, de manera que se generó un espacio de rentas mensual para pequeñas empresas y se destinó otra de las habitaciones para el taller de carpintería y electrónica, que fuera para el uso colectivo.

En 2016, el *hackerspace* y el colectivo *co-working* se separan de espacio y generan dos figuras operativas independientes. De manera que Edén Candelas, ingeniero en electrónica y uno de los fundadores de la comunidad, toma la presidencia de la Asociación Civil y se encarga desde esa fecha del espacio.

ORGANIZACIÓN COLECTIVA

La comunidad de *makers* en México se organiza a nivel nacional bajo la red de *Makers México* y, de manera particular, con redes locales conformadas por personas que pertenecen a un mismo estado, ciudad o incluso a una universidad particular. Su intención es organizar actividades presenciales de manera más recurrente y gestionar dinámicas de trabajo que puedan estar incorporadas a sus *hackerspaces*, *makerspaces*, *fablabs*, y espacios de *co-working*.

En cuestiones de organización, cada comunidad ha adoptado un sistema diferente. Lo que tienen en común es que la forma de trabajo se centra en otorgar a toda la comunidad el mismo nivel de injerencia a todos sus participantes, por lo que se procura ejercer una coordinación horizontal y participativa. De mismo modo, se pretende que la gestión de sus espacios comunitarios se logre a través de la cultura de participación y el involucramiento de los miembros. Por ejemplo, de las personas que conforman la comunidad se espera un compromiso personal para la coopera-

³ Arduino es una plataforma de creación de electrónica de código abierto para crear diferentes tipos de microordenadores. Está basada en hardware y software libre, flexible y fácil de utilizar para los creadores y desarrolladores.

ción, la participación y todos tienen un estatus de voluntarios que apoyan con trabajo en las diversas áreas, tanto para el mantenimiento o la limpieza del lugar como en otras actividades –tales como dar talleres de programación, robótica, carpintería, electrónica, entre otros–. Así, las tres comunidades promueven la responsabilidad compartida del espacio y se fomenta que el mantenimiento del mismo sea colaborativo.

Entre las particularidades, por ejemplo, el caso del *HackerGarage* tiene un comité que realiza las tareas operativas para mantener funcionando correctamente la A.C.; mientras que en las otras comunidades hay un responsable general.

Por otro lado, la adscripción a la comunidad de *makers* nacional es voluntaria y no es restrictiva, pues cualquier persona que se considera un *maker* o quiere aprender alguna habilidad o competencia puede considerarse parte de la comunidad; sin embargo, las formas de asociación se generan a través de los proyectos en los que se enfoca cada comunidad y por la proximidad geográfica porque

para las cosas *maker*, en realidad sí hay una restricción física. No puedes cortar una madera en cualquier lugar, no puedes sacar un *arduino* en cualquier lugar. Y hacer eso es más fácil si lo hacemos en conjunto (comunicación personal, Darius Lau, 29 de octubre de 2018).

Así, se puede ser parte de la comunidad, pero hay una sinergia implícita que solo existe a través de la asistencia a los espacios tecnosociales.

APRENDIZAJE COMUNITARIO

Un elemento más que distingue a la comunidad *maker* es el valor agregado que le dan al aprendizaje. Para los *makers*, uno de los objetivos fundamentales está dirigido a la captación y formación de nuevos perfiles con interés por la tecnología y la innovación. Por lo que destacan metodologías, propuestas y proyectos que están encaminados al sector educativo, ya sea de manera formal o informal. Por ejemplo, a través de la Red de Educación *maker* se ha buscado que en escuelas privadas se incorporen espacios y talleres que funcionen como laboratorios *Maker*. De igual forma, se realizan proyectos que tienen que ver con promover la ciencia y la tecnología en niños y adolescentes.

La búsqueda de nuevos perfiles está relacionada con la historia y los antecedentes de los actores claves que entrevisté, dado que en los tres casos coincide

que el interés que tienen por la cultura y el movimiento *maker* derivan de haber conocido a personas con estos intereses, que los hicieron partícipes de las distintas redes *maker*.

Por ejemplo, Xhábas, quien es uno de los fundadores de *TIH*, me contó que como tarea para acreditar una materia de la universidad se convirtió en *blogger*. Narró que, desde que comenzó a escribir en su blog, se encontró con personas que lo invitaron a integrarse a redes afines al movimiento y la cultura *maker*. Después de su experiencia en la comunidad de *bloggers*, Xhábas conoció a personas que se dedicaban a escribir tutoriales sobre construcción, programación u otros temas. Con ellos formó la primera comunidad local con principios *maker*, que se dedican a escribir tutoriales y a organizar actividades para crear nuevos tutoriales.

Por otro lado, las prácticas de las comunidades *maker* acentúan la importancia de convertir las herramientas en posibilidades de interacción entre las personas y los conocimientos técnicos; por tanto, promueven que los usuarios desarrollen agencia para imaginar, crear, construir y modificar sus formas de vida desde la apropiación tecnológica y el aprendizaje de nuevas habilidades. En este sentido, las comunidades que se identifican con el movimiento *maker* se han pronunciado por aprender, enseñar y hacer como principios para el empoderamiento y la democratización del conocimiento (Llernaly, 2018).

Finalmente, la participación de los miembros de esta comunidad con otras, que promueven el conocimiento libre, no es excluyente; es decir, se trata de miembros que son parte de *TIH*, pero a la vez participan con otras comunidades, por ejemplo, son miembros de los foros sobre *Linux*, conocen y participan con espacios de *hacking* u otras comunidades similares.

ESTRATEGIAS ECONÓMICAS PARA SOSTENER LOS ESPACIOS TECNOSOCIALES

Algo que resulta evidente para las comunidades de *maker* es asumir la materialidad como una necesidad para la realización de sus prácticas; por ejemplo, se necesita un lugar determinado y una herramienta específica para cortar una madera, para utilizar un serrucho, programar un arduino, organizar un encuentro o realizar un taller. Si bien estos espacios posibilitan estas acciones, las implicaciones más evidentes son garantizar que el funcionamiento y la gestión sean adecuados, pero, además, estos espacios conllevan gastos de mantenimiento y renta, por lo que es vital encontrar estrategias para la sustentabilidad financiera

del sitio. Para ello, las comunidades han diseñado distintas estrategias de economía política que se adaptan a sus necesidades y les permite cubrir los principales gastos de manutención. En el trabajo de campo, con estas comunidades, identifiqué cuatro estrategias:

La primera de estas estrategias es la renta compartida de el espacio bajo el modelo de *coworking*. Este modelo propone que el uso de los espacios tecnosociales se utilice de manera simultánea con otras personas. La idea es destinar ciertos lugares de los *makerspaces* para que funcionen como oficinas compartidas que se sub-rentan a profesionales autónomos –como diseñadores, gestores comunitarios, programadores o pequeños emprendedores–. Esta estrategia garantiza una entrada fija de dinero; mientras que, para los jóvenes que a apenas inician en el mundo profesional, promueve el crecimiento al ofrecer un espacio propio a un costo mucho más accesible que rentar una oficina completa.

Otra de las estrategias utilizadas por las comunidades es la donación de trabajo: por ejemplo, cuando se generan talleres, cursos y capacitaciones que tienen un costo para las personas que asisten, pero por el cual los facilitadores no cobran su trabajo. Esta estrategia se asume bajo la lógica de la filosofía *maker* que promueve la participación activa de todos los miembros de la comunidad, quienes al reconocer las necesidades económicas están dispuestos a donar las ganancias de su trabajo al espacio.

La tercera estrategia consiste en que las comunidades se convierten en Asociaciones Civiles y empresas sociales de manera paralela que comparten las instalaciones. Esta estrategia les permite, como A. C. acceder a distintos tipos de apoyos financieros y contar con un sistema tributario flexible; mientras que como empresas sociales pueden asegurar que las ganancias contribuyen al mantenimiento de los espacios. Por ejemplo, el espacio de Aguascalientes obtiene financiamiento directo de *Electronic Cats*, una empresa cuyo objetivo es diseñar y crear *hardware* libre para *makers*, aficionados y profesionales de todos los niveles. Por su parte, el espacio de Monterrey se apoya de *Paradox Labs*, una empresa social que desarrolla soluciones tecnológicas y financia los patrocinios para sostener los talleres del espacio.

La cuarta estrategia que observé es el acceso a los espacios por medio de membresías de socios. Estas comprometen a quienes las adquieren para donar una cantidad mensual que se distribuye de manera diferenciada entre profesionistas, estudiantes, grupos, emprendedores, entre otros. Esta modalidad ofrece beneficios como acceso 24 horas a los espacios, uso de Internet con mayor

velocidad, acceso a todas las áreas comunes, entre otras. Resulta interesante que, además de promover estas membresías, las comunidades suelen ser abiertas y transparentes, por lo que incluye evidencia sobre el uso que se hace de los recursos económicos que se obtienen por este medio.

PRÁCTICAS MAKER: OBJETOS, CONTENIDOS Y PROGRAMAS FORMATIVOS ESPACIALES

Como lo he venido diciendo, las actividades de las comunidades de práctica suelen estar relacionadas con la electrónica, carpintería, la promoción para leer y escribir código, la realización y el autodomínio de equipos digitales, así como conocimientos sobre *hardware* libre. Los objetivos de cada actividad son distintos, así como las personas a quiénes están dirigidas.

Una de las prácticas busca generar productos que identifiquen a los miembros de la comunidad y que participen en estas iniciativas. Por ejemplo, en 2017, *TIH* propuso realizar una versión en español del Pasaporte *Hackerspace*.⁴ Este documento simula un pasaporte que acredita en el portador la identidad *maker*. Su objetivo es promover la movilidad de *hackers* y *makers* entre los diferentes espacios tecnosociales del mundo.

La siguiente imagen muestra las páginas uno y dos del pasaporte. Como se observa, es un pequeño cuaderno que contiene espacios de llenado para datos de identidad de la persona, un recuadro para colocar una fotografía, que puede –como es el caso en este pasaporte– sustituirse por un *sticker* o un dibujo. Por su parte, la página dos es un texto que invita a visitar a otras comunidades. A continuación, se incluye la transcripción de uno de los párrafos:

“Por favor ¡Sal y explora! Al visitar *hackerspaces* y asistir a charlas encontrarás *geek*, *nerds* y *dorks* con la misma mentalidad. Con entusiasmo de enseñar y compartir lo que les gusta. Así también puedes encontrar satisfacción en compartir y enseñar lo que amas”.

Además del notorio énfasis en el valor de compartir conocimientos y ser generoso con los aprendizajes y enseñanzas, los *makers* procuran el trabajo co-

⁴ Mitch Altan de Noisebridge diseñó un pasaporte para promover la idea de animar a las personas a visitar otros espacios de *hackers* y *makers*. Estos pasaportes son de fuente abierta y acceso libre para cualquier persona, bajo las licencias de creative commons. Disponibles en <https://www.noisebridge.net/wiki/Passport>.

laborativo de redes y entre comunidades. Por ejemplo, para la elaboración del pasaporte, el financiamiento del producto se hizo a través de donaciones de la red nacional de *makers*, quienes aportaron dinero a la campaña y promocionaron la compra de estos pasaportes entre sus redes sociales y de colaboración.

Imagen 1. Fotografía del Pasaporte Hackerspace



Fuente: fotografía propia.

Para concretar esta actividad y pasar de la idea al producto, se generó trabajo en red; sin embargo, fue el equipo de *TIH* quien tomó el liderazgo para organizar, informar, documentar y concretar la idea en el producto final. Lo anterior implica que la colaboración como práctica es viable, siempre y cuando se deleguen responsabilidades a un miembro o un equipo de la comunidad.

Así, los integrantes de *TIH* tuvieron que hacer la propuesta, traducir el diseño, realizar una campaña de financiamiento, conseguir imprenta, realizar pruebas, hacer las entregas de los pasaportes a los *makers* que lo adquieren, ven-

der el producto, generar publicidad y, finalmente, dejar con licencia abierta el diseño para que quien lo desee pueda retomarlo y hacer una versión distinta si así lo requiere. Lo anterior pone énfasis en la importancia del acceso abierto para que otras personas puedan retomar el trabajo y (re)construirlo según sus propias necesidades e intereses.

Un tipo más de prácticas que se dirigen a la comunidad de *makers* se lleva a cabo en Internet; por ejemplo, uno de los más reconocidos entre la comunidad es el llamado *Podcast Prototipando*,⁵ el cual consiste en organizar y transmitir una sesión de video para comentar enlaces con noticias de interés o temas relacionados al movimiento *maker*, nuevas tecnologías, debates éticos, incidentes publicitarios, *gadgets*, productos disponibles en el mercado, entre otros.

Este programa se organiza por miembros de tres *makerspaces*: Edén Candelas, del *makerspace MTY*; Alexander Höfflich, de *Barracuda Tech-Hub*; y Gerardo Díaz, de *Inventor's House*. Además de estas tres personas, en cada programa se invita a miembros de otras comunidades de distintas localidades para que presenten sus proyectos o platicuen sobre sus espacios tecnosociales.

El objetivo del programa busca crear contenido audiovisual bajo una dinámica grupal que aprovecha los medios digitales para que quienes participan dialoguen sobre temas de interés para la comunidad. El *podcast* utiliza el formato de conversatorio o de debate.

El programa se transmite en vivo y queda disponible de manera permanente en YouTube, Spotify y otras plataformas. Durante las transmisiones fue evidente que las personas de la comunidad interactúan de manera sincrónica por medio de comentarios y generando diálogos a la par de las presentaciones de los anfitriones. Los comentarios que se observan de manera más común buscan evidenciar *la presencia*; es decir, se trata de escribir frases como “ya llegué”, “aquí estoy”, “en punto”, como una confirmación de que están viendo el programa. Algunos otros hacen preguntas relacionadas a los contenidos.

Esta práctica comunitaria busca ser un espacio para que los miembros de la red de *makers* se conozcan y estén al tanto de los proyectos de las demás comunidades, aprovechando los entornos digitales.

Respecto a las prácticas que no están dirigidas a las comunidades de *makers*, sino que buscan atraer más personas, una de las que observé se denomina *maker nights*. Estas actividades son reuniones que se organizan de manera recurrente

⁵ Todos los otros programas disponibles en <https://www.youtube.com/channel/UCD2kTGnnWRHcqQR-NK7A7EIA>

dentro de los espacios tecnosociales de distintas ciudades en el mundo. El objetivo es que, a través de charlas o talleres lúdicos, las personas se interesen por temas relacionadas con el movimiento *maker*.

Para organizar estos eventos, de manera común las comunidades eligen un día, un horario y lugar específico dentro del *makerspace* que gestionan para realizar esta actividad. Por ejemplo, en Guadalajara se realiza el segundo jueves de cada mes, mientras que en Monterrey se lleva a cabo los martes, y en Aguascalientes, pese a que no hay una fecha determinada, suelen reunirse los jueves para desafiarse con juegos de mesa y de estrategia. Para convocar personas, se utilizan plataformas que permiten generar grupos de interés donde se presentan los datos de la reunión. Con el uso de estas aplicaciones, se hacen invitaciones de manera digital que resultan en redes por contactos con personas que en sus búsquedas han presentado interés en los temas de estas comunidades. Aunado, tienen funcionalidades para marcar calendarios de manera automática.

Algo importante de las *maker nights* es que permiten la socialización y la participación de otras personas; los talleres y las charlas cuentan con espacio para preguntas e inquietudes de los asistentes y, al final, se da tiempo para comer y beber con la intención de fomentar espacios para la convivencia. De manera puntual, se busca a los asistentes que no van de manera recurrente a los eventos para invitarlos a conocer el espacio o para presentar los proyectos que realiza el *makerspace* anfitrión.

Finalmente, como ya se mencionó anteriormente, uno de los objetivos de los *makers* está dirigido a la capacitación y formación de jóvenes en ciertas áreas determinadas del conocimiento, por lo que algunas de sus prácticas se enfocan en el desarrollo de modelos y programas para promover la educación *maker*. Por ejemplo, algunas comunidades ofrecen servicio de consultoría para escuelas o institutos que quieren incluir un *makerspace* o una metodología basada en el “hágalo usted mismo” dentro de su currículo escolar. Aunque también existen en este rubro prácticas más específicas, como la que realiza *The Inventor’s House*, a partir del diseño de un programa espacial.

El programa espacial surge de la iniciativa de la comunidad que detecta un interés por la educación espacial. Para ello, se desarrolló un programa denominado *misión espacial*, el cual tiene como objetivo la construcción de un pico satélite, el lanzamiento de este a la estratósfera y la recuperación del dispositivo una vez que cae a la tierra. En pocas palabras, el proyecto pretende recrear todo el trabajo que conlleva poner un satélite en órbita. De manera más clara, Xhábás –uno de los instructores–, puntualiza:

Los picos satélites son pequeños dispositivos del tamaño de una lata de refresco que fueron creados por los japoneses, inicialmente para universidades. Para que las personas que están estudiando se involucren en una misión espacial. Esos picos satélites no salen de la atmósfera, llegan nada más a la estratósfera, que son como 20, 25 km de altura (Xhábás Ximénez, comunicación personal, 13 de marzo de 2017).

Para lograr esto, quienes participan en la misión espacial conforman distintos grupos que tienen a su cargo una tarea específica. Por ejemplo, algunas de estas incluyen:

1. el ensamblaje del pico satélite;
2. la programación para la predicción de su trayectoria;
3. la producción de una campaña de comunicación que incluye el desarrollo de nombre de la misión y del dispositivo;
4. el registro del proceso para generar evidencia empírica, sistematizada y con evidencias; entre otras.

La intención es que con cada una de las tareas asignadas, los grupos de trabajo generen aprendizajes significativos.

La misión espacial que ha desarrollado *TIH* pretende generar interés en áreas diversas y busca desarrollar habilidades en materias que pertenecen al currículo de educación básica, como matemáticas, física, química, geografía, electrónica, programación y otras, como la comunicación, la historia y la mercadotecnia. Se trata de un proyecto integrador que permite por medio de la experimentación recrear una misión espacial de gran escala, pero a nivel micro.

Este proyecto formativo se ha realizado principalmente en escuelas y se adapta a los distintos niveles educativos. De manera que el programa es flexible y se adecua a las necesidades y grados de conocimiento que se tiene, según sea el caso. Esto ha permitido que *TIH* trabaje con grupos de jóvenes de secundaria, bachillerato y universidad.

Aunado, el proyecto se sustenta y se desarrolla de manera abierta; esto quiere decir que se hace uso de *hardware* y *software* libre, lo que permite a los chicos experimentar y hacer evolucionar el proyecto en todas sus formas. El uso de tecnologías libres permite que el desarrollo de las habilidades se realice por medio

de una apropiación más profunda de las tecnologías, pues son programas y objetos que no les resultan tan familiares y dan cabida a la curiosidad y la búsqueda de soluciones creativas.

CONCLUSIONES

Las comunidades de *makers* en México se componen de jóvenes que se congregan en un espacio para crear cosas, para (re)inventar artefactos tecnológicos y para socializar los temas que les interesan con sus pares; pero, al mismo tiempo, se trata de grupos que apuestan por la organización colectiva y que proponen estrategias económicas diversas para hacer sostenibles sus espacios.

Como objetivo en común, buscan que otras personas se apropien de la tecnología a través del desarrollo de capacidades, para combatir la obsolescencia tecnológica y de habilidades técnicas de autoaprendizaje, colaboración y participación.

Como colectivo, aspiran a que sus prácticas tengan valor e impacto social a través de los objetos, los contenidos y las prácticas que realizan. Como pilar de sus acciones, aspiran a crecer la comunidad entre las personas con las que participan y hacia quienes dirigen sus programas de formación. Su principal contribución es hacer evidente que la educación en ciencia y tecnología debe buscar generar prácticas que sean generosas y permitan la redistribución de la información y el conocimiento no solo con un sentido económico, sino también social y crítico sobre el uso de las tecnologías.

Como comunidad, reconocen sus limitantes para llegar a más personas, incluso son críticos de sus propias prácticas; y enfatizan, por ejemplo, en el tema del acceso material o a la intrascendencia que pueden tener sus propuestas.

Dado el tipo de prácticas que realizan, saben que el conocimiento está ligado con tener o no Internet, computadoras, herramientas. Tienen conciencia sobre las implicaciones que tiene la falta de acceso a Internet, a una computadora, a un dispositivo. Ante esta problemática, la solución que ofrecen es que los espacios que gestionan, en este caso el *makerspace*, se presente a la sociedad como un lugar abierto a quienes desean aprender, quienes tengan necesidades específicas o quienes muestren curiosidad sobre cualquiera de las actividades que ofrecen.

Por otro lado, argumentan que los programas que desarrollan favorecen al modelo de consumo tecnológico del sistema capitalista y que este no siempre garantiza una experiencia auténtica para los participantes, ni tampoco asegura

de manera automática el desarrollo de la capacidad de imaginar y crear prácticas tecnológicas de su propio interés. Por ejemplo, con los programas espaciales, que casi siempre son propuestas de las instituciones y no de los propios estudiantes.

Me resultó interesante que en las entrevistas mencionaran que se trata de no romantizar a la tecnología y que no sea ajeno a ellos que las personas puedan terminar armando un dispositivo que resulte en un producto irrelevante que solo popularice el uso de la tecnología. Frente a esta posibilidad, los *makers* no tienen respuestas sobre la forma en cómo pueden vincularse con los procesos de inclusión digital.

En resumen, los jóvenes *maker* son personas participativas, entusiastas de la tecnología que aspiran a generar educación y conocimiento abierto; por ejemplo, a la par que escribía este artículo, la red nacional de *makers* está trabajando en el diseño de respiradores de bajo costo para generar un prototipo funcional. Este tipo de acciones pone en evidencia la capacidad y la disposición que tienen de compartir el conocimiento de manera abierta.

Para la comunidad es importante que las prácticas lleguen a más personas y se sigan construyendo modelos para que los usuarios aprovechen y generen nuevas experiencias formativas para su trayectoria de aprendizaje y la de otros.

REFERENCIAS

- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/Debate: Montevideo.
- Dougherty, D. & Conrad, A. (2016). *Free to Make. How maker movement is changing our schools, our jobs and our minds*. North Atlantic Books.
- García Canclini, N. (2012). Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. En N. García Canclini; F. Cruces y M. Urteaga (Coords). *Introducción. De la cultura postindustrial a las estrategias de los jóvenes (3-18)*. Madrid, España: Ariel y Fundación Telefónica.
- Hagel, J.; Seely Brown, J. y Kulasooriya, D. (2013). A movement in the making [archivo PDF]. Recuperado de <https://deloitte.wsj.com/cfo/files/2014/02/MakerMovement.pdf>
- Jenkins, H., y Ito, M. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. John Wiley y Sons.
- Lion, C. (2006). *Imaginar con tecnologías. Relaciones entre tecnología y conocimiento*. Ediciones la Crujía y Editorial Stella.

- Llermaly, D. (2018). *Deconstruyendo el imaginario maker. Innovación, emprendimiento, economía colaborativa y otros términos de la precariedad* (S.d.).
- Machado, J. (2020). *Jóvenes y creatividad: Entre futuros sombríos y tiempos de conquista*. Ned Ediciones.
- Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: Abordajes críticos desde América Latina. *Chasqui. Revista Latinoamericana de comunicación*, 13, 13-28. Recuperado de <https://doi.org/10.16921/chasqui.voi137.3664>
- Roca, J. (2017). Donde te lleve el amor. Nuevos sujetos de estudio, nuevas condiciones de producción del conocimiento y sus [re]planteamientos etnográficos. *Antropología Experimental*, 17, 63-81.
- Rueda, R., y Quintana, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá, Colombia: Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico.
- Santos-Fraile, S. y Massó, E. (2017). Etnografías multisituadas y transnacionales. *Antropología Experimental*, 17, 1-8.
- Uribe Zapata, A. (2018). El exploratorio, un laboratorio ciudadano en Medellín-Colombia. *Trilogía Ciencia, Tecnología, Sociedad*, 10(18), 117-131.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Wenger, E. y Snyder, W. (2000). Communities of practice: The organizational frontier. *Harvard Business Review*, 78, 139-146.

**SEGUNDA PARTE:
POLÍTICA Y ACTIVISMOS**

JÓVENES, POLÍTICA Y ENTORNOS DIGITALES: LÍNEAS PARA ABRIR LA REFLEXIÓN

Enrique Pérez Reséndiz
Seminario de Investigación en Juventud UNAM

El presente texto es resultado de las sesiones de discusión organizados por el grupo de trabajo en Juventud y cultura digital del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), su intención es trazar algunas líneas de reflexión en torno a las formas de participación política por parte de los jóvenes y cómo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), particularmente Internet y las Plataformas Sociodigitales (PSD) inciden en este ejercicio.

El documento se divide en tres partes. En la primera de ellas se desarrollan algunos conceptos y categorías que se consideran útiles para describir el contexto de la sociedad actual, y que son el marco bajo el cual se desarrollan algunas de las acciones políticas que despliegan los jóvenes actualmente. Después se presenta una breve revisión de la manera en cómo se ha abordado la relación entre jóvenes y participación política en la investigación social. Finalmente se reflexiona sobre cómo Internet y las PSD han modificado los patrones particulares de participación política entre los jóvenes particularmente en la configuración de sus subjetividades políticas.

Si bien este trabajo presenta una serie de reflexiones surgidas de la revisión de distintos textos así como de la recuperación de ideas previas sobre el tema, también tiene por objetivo poner a discusión tres afirmaciones que se han construido en torno a la participación de los jóvenes en los entornos digitales. Por un lado, la idea del poco compromiso y utilidad que tiene el activismo de plataformas, hacktivismo o slacktivismo, activismo de sofá como se le ha nombrado, y que no en pocas ocasiones ha sido comparado con las formas de acción política en generaciones anteriores. En segundo lugar la idea normativa de la participación política bajo determinadas modalidades y espacios. Finalmente la idea de

la supuesta apatía política por parte de los jóvenes. Por lo tanto el documento no es conclusión del tema, por el contrario es una puerta y una invitación al debate.

También resulta importante señalar que el texto pretende apartarse de posturas radicales que observan en el desarrollo tecnológico, la solución a muchos de los problemas que la participación política conlleva, así como de aquellas otras interpretaciones que ven en estas mismas tecnologías sólo un medio de enajenación y control social. Apartarse de posturas tecnofilicas o tecnofóbicas permite complejizar la mirada y comprender que el uso y apropiación de la tecnología por parte de los jóvenes tiene un carácter utilitario en primer lugar, y es justo esta dimensión la que configura nuevos horizontes y modificaciones en las prácticas socioculturales que significan su uso.

LA COTIDIANIDAD DE INTERNET Y LAS PSD

Todos hemos escuchado en algún momento términos como Sociedad de la información, Sociedad del conocimiento, infoesfera o blogosfera, sin embargo lejos de ayudar a comprender la dinámica de la sociedad actual estos términos dificultan su entendimiento por la ambigüedad en sus definiciones, y porque en algunas ocasiones estos términos suelen emplearse más desde un sentido político y aspiracional que académico.

Lo cierto es que Internet y las PSD han impactado nuestra vida cotidiana a niveles que no se hubieran imaginado. Su presencia ha tocado cada aspecto de nuestra vida, y aunque por momentos pareciera que siempre han estado con nosotros, desde un punto de vista histórico su desarrollo y evolución en realidad es muy reciente pues sus antecedentes datan en la década de los 70, y la forma más o menos actual, como la conocemos se da a principios de los 90.

Durante las últimas dos décadas Internet pasó de convertirse en un proyecto universitario de carácter local, a ser la mayor red de dispositivos conectados que la humanidad ha conocido.¹ Las transformaciones de Internet, y en especial el desarrollo de la web 2.0 han derivado en la posibilidad de hacer de historias locales historias globales, de compartir fotos, vídeos, fotografías y textos en pocos segundos, y de transformar historias personales en historias públicas.

Internet y las PSD desdibujan los límites territoriales y geográficos posibilitando interacciones que hasta hace poco parecían imposibles, además permite la agrupación de personas en comunidades de intereses afines

¹ Se estima que en el año 2020 hay conectados a la red alrededor de 31 mil millones de dispositivos derivado de la evolución del Internet de las cosas.

fuera de las restricciones espacio temporales. Vivimos pues, en una sociedad donde la infraestructura de las redes y de la informática son esenciales para nuestra vida diaria.

Sin embargo no todo es positivo, nuestra sociedad está expuesta a una serie de peligros y de prácticas que se han desarrollado a la par de la tecnología; fenómenos como el robo de identidad, el phishing, stalqueo y el acoso digital son riesgos con los que tenemos que vivir a diario. Mención aparte merecen las brechas de desigualdad digital que existen, por ejemplo y tan sólo durante este contexto de pandemia de la COVID19, se estima que en México han abandonado la escuela alrededor de 2.8 millones de estudiantes (Toribio, 2020) debido a la imposibilidad de acceder a puntos de conexión para continuar sus estudios en línea.

Como se señalaba líneas arriba, la sociedad en la que vivimos, sus transformaciones y características han sido nombradas de distintas formas. Para analizar los cambios que se han generado en el terreno de la participación política tras la incursión de Internet y las PSD es necesario detenerse en dos categorías clave, la sociedad red y lo *onliffe*.

Uno de los autores que se constituyen como un referente por la forma en cómo ha abordado el tema de la sociedad contemporánea, y su relación con el desarrollo tecnológico es Manuel Castells. El autor catalán describe a la sociedad actual como una sociedad informacional por la forma en que se produce la información (haciendo la comparación entre industria e industrial). Entonces una sociedad informacional se caracteriza por los grandes volúmenes de información que produce, y a los cuales sus habitantes tienen acceso; además como señala el propio Castells, esta información se ha convertido en el producto más rentable en circulación, así la disputa por el poder se encuentra ligada a las formas de producción, circulación y consumo de toda la información existente y de cómo ésta tiene impactos significativos en la producción de subjetividades y estructuras mentales en los individuos.

Además de lo anterior introduce el término *sociedad red* para definir una sociedad en la cual “la estructura social está compuesta de redes activadas por Tecnologías Digitales de la comunicación basadas en la microelectrónica” (Castells, 2012, pp. 50-51). Una característica más resulta el hecho de que estas redes trascienden los límites territoriales e institucionales, debido a que la información fluye entre dispositivos conectados entre sí. La sociedad red es entonces un entramado de información fluyendo permanentemente mediante dispositivos de tecnología digital disponible para los ciudadanos. Sin embargo

cabe señalar que en esta sociedad red también se presentan dinámicas de exclusión. Castells refiere a una dicotomía inclusión-exclusión en la sociedad red al señalar que:

La sociedad red es pues una sociedad global. Ello no significa sin embargo, que las personas de todo el mundo participen en las redes. De hecho, por ahora, la mayoría no lo hace. Pero todo el mundo se ve afectado por los procesos que tienen lugar en las en las redes globales de esta estructura social (2012, p. 51).

La importancia de rescatar la categoría de sociedad red radica en que es necesario considerar que muchas de nuestras prácticas sociales y culturales pasan por estas redes. La manera de informarnos, de interactuar con otros, de consumir y de formación de opiniones (marcos de significación los nombra Castells. pp. 197) están ligados y conectados entre sí. La sociedad red marca el ritmo bajo el cual se dan estos procesos. De esta manera la dimensión política, su práctica y significación no escapan a esta premisa. Así hay que considerar tres elementos en torno a la categoría de sociedad red: uno, existe una cantidad enorme de información, y el control de la misma es la nueva disputa por el poder; dos, la sociedad red está anclada a una materialidad, y el acceso o no a los dispositivos por los cuales se accede a la información resulta en procesos de inclusión y exclusión; y tres, la sociedad red marca el ritmo de las dinámicas sociales.

Por otra parte, Luciano Floridi (2006) llama *Infoesfera* al conjunto global de la información en donde se producen las diferentes interacciones entre los usuarios. Estas interacciones están produciendo nuevos valores en la sociedad, por lo tanto, es preciso analizar dichas prácticas a la luz de los valores propios de la infoesfera. Si bien el término fue acotado por el filósofo italiano antes del desarrollo de plataformas que han tenido un impacto global como Facebook y Twitter, la importancia de lo que señala Floridi radica en señalar la existencia de un *ethos* distinto a los anteriores y que esto conlleva una serie de atributos y significados propios. El otro elemento clave desarrollado por Floridi es el de *onlife*. Esta categoría hace referencia a la imposibilidad de pensar lo *online* y lo *offline* como aspectos separados en el marco de las prácticas sociales, dicho de otra manera lo *onlife* refiere a la imbricación existente entre los entornos *online* y lo *offline*; para hacer comprensible su categoría Floridi desarrolla la siguiente metáfora:

“... cuando el agua de un río desemboca y toca el agua de mar, no deja de ser agua de río, pero tampoco se convierte en agua de mar; no podemos decir que es agua de río o que es agua de mar, porque no es ni una ni la otra... es ambas” (Floridi, 2006).

De esta manera lo que pasa en el espacio *online* y en el *offline* siempre está conectado. Como se verá más adelante esta dinámica tiene implicaciones en todos los aspectos de la vida, y particularmente en el terreno de la participación juvenil gran parte del *ethos* de lo *onlife* se hace presente en los espacios públicos. Aunque se ha denominado de muchas maneras a la sociedad en la que vivimos las TIC, Internet y el desarrollo tecnológico juegan un papel central imprimiendo un sello a las dinámicas cotidianas. Con relación a Floridi es importante resaltar la idea de los valores propios del contexto en el que nos encontramos, y la imposibilidad de pensar lo *online* y lo *offline* de manera diferenciada, por lo tanto lo *onlife* es ineludible.

La tecnología inaugura nuevos tipos de sociabilidad, de prácticas y de expresiones. La creciente conectividad genera las condiciones para nuevas formas de establecer relaciones los unos con los otros. Estas nuevas formas requieren de esfuerzos analíticos que no asuman presupuestos en términos normativos ni de comparación pues si algo han pretendido los estudios de juventud es justamente generar una agenda de investigación que tenga en el centro la contextualización de las muchas y muy diversas formas de ser joven, así el contexto para analizar las distintas prácticas juveniles es fundamental. Lo anterior conecta con lo señalado por Floridi cuando señala que los valores propios de la infoesfera son los criterios viables bajo los cuales deben analizarse las prácticas que ocurren en este espacio. Dicho de otra manera y en relación con la participación política juvenil: las formas de participación política por parte de los jóvenes en Internet y PSD deben ser analizadas bajo la óptica y estructura del momento histórico y del contexto en el que se están dando. Lo anterior no constituye una sustitución de otras formas de participación política, simplemente son una dimensión más.

EL IMPACTO DE LA CULTURA DIGITAL EN LAS FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Lo primero que hay que señalar es que la asociación entre tecnología y política no es nuevo, ha existido siempre. En un sentido comunicativo, Internet ha sido un terreno fértil para que muchas personas accedan a información, moldeen sus opiniones y decidan apoyar a un candidato, un partido o una causa (aunque no

siempre la elección racional esté de por medio). Para nadie es un secreto que son los jóvenes quienes más participan en este espacio y en las PSD.

La relación entre jóvenes y política deja entrever nuevas formas y tendencias en cuanto a las formas de protesta y de organización política, así el abanico de acciones y métodos desbordan el marco institucional e institucionalizado de la política.

Pero, ¿cómo ha impactado esta exposición y uso de TIC en los jóvenes y en su participación política? Jurado (2015) señala que asistimos a un cambio de paradigma político en el cual la tecnología tiene un papel central.

Como se mostró en las gráficas del texto introductorio los jóvenes son quienes más participan en el uso de Internet y PSD, la combinación jóvenes y tecnología “está produciendo un cambio cualitativo en la manera de entender las organizaciones, la comunicación y en general las prácticas políticas” (Jurado, 2015: 91). Este cambio está cimentado en la propia arquitectura de Internet y las PSD, por ejemplo la confluencia y multitud de emisores y receptores que actúan de manera asincrónica y sincrónica transforma las relaciones con las instituciones políticas, y revierte de alguna manera las formas de comunicación política que eran preponderantes hasta hace algunos años (comunicación horizontal). Esta idea cuestiona por ejemplo modelos de comunicación donde la figura de “los políticos” era central. ¿Quiénes son los actores políticos en la actualidad?, y ¿quiénes pueden establecer agendas políticas? Está claro que en los últimos años la presión y demandas en Internet y PSD han obligado a dar un giro en la agenda política y poner atención en temas que de otra manera hubiera sido muy complicado. Los casos de los #Lords y #Ladys es muestra de ello. El movimiento #MeToo también da cuenta de esta situación.

Otro aspecto que podría trasladarse a la forma en que se entiende la política actualmente por parte de los jóvenes es la descentralización. Por supuesto que hay nodos de concentración de información y poder en la red, sin embargo la forma en cómo se dan las interacciones, la generación de propuestas y la toma de decisiones propicia la generación brotes de participación en los márgenes, centros y en los intermedios de la estructura de Internet y PSD.

Un último elemento señalado por Jurado, refiere a la multimilitancia la cual a grandes rasgos la capacidad de los usuarios de *atender* a diferentes causas. Si bien la participación política de los jóvenes siempre ha sido versátil respondiendo a intereses particulares, el sello que imprimen Internet y las PSD otorga cierta elasticidad a la misma al poder participar en causas ajenas a sus contextos, por ejemplo el apoyo a causas locales en latitudes que pueden parecer muy ajenas determinados jóvenes.

LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA EN LOS ESTUDIOS DE JUVENTUD: TENDENCIAS Y REFLEXIONES

Una parte importante de las fuentes de información en el campo de estudios de lo juvenil, es la que aborda relación entre los jóvenes y sus formas de participación política, y aunque han sido bastantes los trabajos que se inscriben en esta, “evaluar la relación, casi siempre conflictiva entre los jóvenes como conglomerado social y el Gobierno” (García, 2004: 393) es decir, las formas en cómo los jóvenes despliegan diversas estrategias para insertarse o resistir a las acciones gubernamentales. Otra tendencia aborda las formas de acción pertenecientes a los movimientos estudiantiles principalmente dentro del espacio universitario. Aunque no menos relevante, resulta de la investigación realizada acerca de los jóvenes y sus preferencias electorales, así como de sus intenciones de voto, simpatías partidistas y su representatividad en espacios de tomas de decisiones (partidos políticos, comisiones gubernamentales).

Respecto al abordaje metodológico bajo los cuales se desarrollan estos trabajos Hipólito Mendoza (2011) propone una clasificación de los estudios sobre las prácticas políticas de los jóvenes mexicanos distinguiendo, por un lado, los estudios predominantemente cuantitativos de participación de los jóvenes en espacios como partidos políticos, organizaciones de la sociedad civil, sindicatos y movimientos estudiantiles. En varios de estos trabajos los objetivos apuntan a medir cuál de estos espacios es el que presenta mayor índice de participación, legitimidad o simpatía entre los jóvenes. Por otro lado, se encuentran los trabajos que observan en las formas de organización y participación política distintos “procesos de construcción de ciudadanía” (Sales, citado en Mendoza, 2011). La importancia de este tipo de trabajos radica en que muestran, tal y como ha señalado Pérez Islas (2003) que la falta de participación juvenil es un mito, sino que esta participación tímida o limitada se explica debido a la brecha de representación y confianza que hay entre los jóvenes y las instituciones.

Con base en las clasificaciones anteriores Miriam Kriger (2016) recupera las imágenes de los jóvenes que se han construido en relación con sus formas de participación política y con el Estado. De esta manera la autora sugiere la existencia de tres invenciones de la juventud.

La primera de ellas se da en siglo xx, mediante los procesos de consolidación de los Estados Nacionales los jóvenes aparecen como un sector beligerante con fuertes rasgos nacionalistas, en donde la figura de los jóvenes representa el patriotismo y la masculinidad. Estos jóvenes integran el discurso de amor y revolución a la

lucha armada. Sin embargo, es también durante este periodo donde otros jóvenes, como actores políticos contrarios al *establishment*, se aglutinan en un movimiento de “amor y paz” que se expande de manera global aunque con sus particularidades en cada contexto. La segunda invención se da durante el periodo de la posguerra, el último tercio del siglo xx. Con la caída del muro de Berlín y el “Fin de la historia” se da lugar a un proceso de globalización económica y política, y de debilitamiento del Estado, y control por parte del mercado (aunque curiosamente este proceso se dio, por lo menos en América Latina mediante el uso de la fuerza del Estado emerge la figura de los jóvenes apáticos y como sujetos desinteresados de la política. Es también durante este periodo donde los jóvenes se convierten en un campo de estudio con creciente impacto en las agendas académicas, mediáticas y de las políticas públicas. La figura de los jóvenes *repolitizados* y sus “estrategias del desencanto” (Reguillo, 2012) surgen a inicios del siglo xxi que refuerzan las fronteras y reconfigura la geopolítica. Los jóvenes emergen como protagonistas encabezando demandas en defensa de los proyectos de identidades nacionales, soberanías estatales; es también en este momento donde ocurre una fragmentación de los metarrelatos políticos al incluirse demandas de corte animalista, ambientales, de derechos humanos, identidades sexo-genéricas, etcétera. Existe en la actualidad una demanda de *más Estado*, con miras a la inclusión al sistema en el terreno educativo y laboral, más que de intentar su transformación, Ranciere (1996) describe a estos movimientos juveniles como movilizaciones que apelan a la policía no a la política, de esta manera esta figura no va en contra, sino que camina de manera paralela al sistema con una visión contrahegemónica.

El trabajo de Kriger es importante por dos razones. La primera es que para la formación de los distintos perfiles, toma elementos contextuales políticos y sociales que sin duda, inciden en la forma en cómo se concibió a los jóvenes como actores políticos, así resulta fundamental el contexto actual para entender el despliegue de formas políticas como se verá más adelante. La segunda es que señala un asunto fundamental respecto a la configuración de las subjetividades políticas: la relación que tienen los jóvenes con el sistema político dominante.

Adicional a lo anterior, a principios de este siglo emergen una serie de estudios sobre la relación entre los jóvenes y su participación política cuya característica es que se anclan en el desencanto y el Desarrollo Tecnológico (Flores-Marques, 2015; Ferré, 2015; Toret, 2013). Pese a que la investigación en el tema

de jóvenes y dinámicas políticas en Internet es relativamente reciente ya se han realizado intentos por sistematizar estas investigaciones, y cuyas conclusiones refuerzan algunos de los hallazgos de las líneas anteriores.

Domínguez, López y Ortiz-Henderson (2017) realizan una revisión de los estudios realizados en México y Chile referentes al uso, por parte de los jóvenes universitarios, de las redes sociales digitales con un uso político.² En términos generales los resultados apuntan hacia un distanciamiento de los jóvenes por las formas más tradicionales de la política, más bien se inscriben en organizaciones y espacios de carácter más informal y flexible. Si bien esta tendencia ya se había evidenciado en otras investigaciones que no exploran la dimensión tecnológica, las reflexiones de las autoras apuntan a que la participación política mediada que se da en entornos digitales encuentran su anclaje y extensión en el espacio “virtual” el cual, como señala Castells (2013) es actualmente el espacio idóneo para la discusión y organización de la protesta social, recordemos que según el autor las redes por las que circula la información constituyen actualmente la disputa por el poder. Lo anterior pone de relieve un aspecto no menor en la relación entre jóvenes y participación política la cual no está desligada de su participación presencial, al contrario, se complementa y son extensión y continuación la una de la otra. Hablamos de una misma participación en el terreno de lo *onlife*.

Siguiendo con las autoras señaladas destacan que en México los estudios sobre este tema tuvieron una emergencia a partir del movimiento #YoSoy132. Aunque existen otras investigaciones que dan cuenta del vínculo tecnología-política estas no se circunscriben a la población juvenil.

Ahora bien, respecto a los referentes teóricos y metodológicos para abordar el tema es preciso señalar que no existe una perspectiva dominante ni categorías referentes en el abordaje del objeto de investigación. Lo anterior se debe a la relativa emergencia del fenómeno. De hecho existe una gran cantidad de formas en cómo se ha nombrado a esta práctica

En contraparte, el abordaje metodológico si presenta cierta uniformidad al tratarse básicamente de estudios de corte descriptivo-exploratorios bajo dos líneas de análisis:

1. Análisis de contenido en RRSS. Se trata de la recuperación y análisis de las conversaciones vertidas en diferentes redes sociales, particularmen-

² El criterio metodológico para la elección de los trabajos refiere a tres criterios: temporalidad, trabajos realizados a partir del año 2000; trabajos enmarcados desde un enfoque comunicativo y la disponibilidad de la información sobre la investigación en cuestión.

te en *fan pages* de Facebook, y los hilos de conversación en Twitter. Esta tendencia en la investigación es la más representativa y supone relativa “facilidad” en el acceso a la información.

2. Por otra parte, aunque en menor medida se encuentran los estudios que utilizan (o combinan con) entrevistas a profundidad y semiestructuradas para dar cuenta de los motivos, razones y sentidos que los jóvenes dan a sus prácticas políticas en redes sociales.

Finalmente en cuanto a los resultados también se pueden identificar algunas tendencias generales. En primer lugar, las plataformas potencian la participación política de los jóvenes. Como se señaló Internet y las PSD no sustituyen los espacios físicos de protesta como las calles, parques y plazas públicas sino que muchas veces, es en el ámbito de lo digital donde se articulan las convocatorias para la acción pública, o bien se da seguimiento a alguna petición o se realizan denuncias de diversa índole. Lo anterior acentúa la idea de Floridi cuando señala que los *online* y lo *offline* están imbricados, y que no pueden ser abordados por separado.

Como señalan Domínguez, López y Ortiz-Henderson (2017) gran parte de la participación de los jóvenes es más social que política al referirse a espacios como los voluntariados, participaciones en organizaciones religiosas, estudiantiles, de discusión; sin embargo la afirmación anterior puede ser cuestionada desde el punto de vista de distinguir entre la política y lo político. Siguiendo a Mouffe (1996) no deben confundirse estas dos acepciones pues la *política* se refiere al entramado institucional, a la normatividad y la legislación que articulan las formas de participación toma de decisiones en el marco del Estado; por otro lado, lo *político* se refiere a la forma en cómo se instituye la sociedad, a su carácter ontológico que conlleva a su vez una dimensión conflictiva y de deliberación pública; de esta manera las acciones y las formas de participación de los jóvenes, independientemente de su forma conllevan un carácter político. De lo anterior se desprende la necesidad de abrir la concepción sobre la política -pues de acuerdo con una interpretación de Mouffe- las formas en cómo se consume, se navega, se socializa y se despliegan diversas actividades en la red tienen un sentido político.

Finalmente, una revisión de los trabajos señalados apunta a señalar que la participación se da siempre o casi siempre de manera coyuntural y espontánea, es decir en la mayoría de los casos analizados surgen sin un razonamiento o posición política clara, se trata más bien de movilizaciones con carácter viral guiado por emociones más que por proyectos políticos o ideológicos.

NUEVAS MODALIDADES NUEVAS SUBJETIVIDADES

Como señala Medina (2013) la relación y las nuevas formas de socialidad que se dan entre jóvenes a partir de Internet y los entornos digitales generan las condiciones para la producción de nuevas subjetividades, de esta manera el despliegue de la acción política en PSD genera una serie de elementos que derivan en la emergencia de nuevas subjetividades políticas.

Si bien existe una amplia variedad de definiciones sobre la subjetividad política, desde diferentes disciplinas diversos autores coinciden en señalar que se trata de un proceso por el cual los individuos se entienden a sí mismos como sujetos políticos, con capacidad de decisión y posibilidad de incidir en el espacio público (Martínez y Cubides, 2012; Bonvillani, 2012; Lozano, 2008; Díaz, 2005).

Siguiendo a Cubides (2012) el abordaje de la subjetividad política implica necesariamente “el desentrañamiento de las formaciones sociales específicas de cada época” (p. 170), lo anterior quiere decir que es necesario situar histórica y socialmente a los sujetos jóvenes para comprender cómo se configuran sus subjetividades políticas. Esto obliga a preguntarse ¿qué tipo de subjetividades políticas emergen en un contexto no sólo de crisis institucional sino de conectividad cada vez más creciente? Lo anterior también se vincula con lo señalado por Floridi en torno al ethos propio de la infoesfera. Sumado a lo anterior la conformación de la subjetividad política refiere a la posición del sujeto y su relación con el sistema político dominante.

Conforme a lo anterior no es posible señalar la existencia de un solo tipo de subjetividad política porque esta emerge en múltiples circunstancias, escenarios y contextos, lo cual exige a los sujetos construirse y reconstruirse continuamente. Entonces si la subjetividad política es plural y múltiple, trabajar la categoría impone redefinir, como sugiere Bonvillani (2012), lo que se entiende por político, lo que constituye a los sujetos políticos, reconocer acciones y escenarios de subjetivación. Si consideramos que la subjetividad es un proceso autorreflexivo que se realiza de manera individual, se entiende a la subjetividad política como un proceso en donde los sujetos reflexionan sobre su acción en el marco de la colectividad a la que pertenecen (Díaz, 2005). Por lo tanto, es necesario señalar no sólo las características contextuales sino también las características de las prácticas que surgen de la modalidad de participación política de los jóvenes en Internet y redes sociales.

#POSMEHALTO ¿NUEVAS SUBJETIVIDADES POLÍTICAS?

Para develar la emergencia de nuevas subjetividades políticas derivadas de los procesos de participación política por parte de los jóvenes es necesario analizar casos concretos para poder identificar dichos elementos, de esta manera el caso de #PosMeSalto representan un buen ejemplo para visibilizar estos elementos.

En julio de 2013, Joel Ortega quien entonces era el director del Sistema Colectivo de Transporte (SCT), anunció la realización de una encuesta para decidir no aumentar el costo del pasaje en el Sistema Metro de la Ciudad de México. Se realizó los días 29 y 30 de noviembre, y 2 de diciembre de ese mismo año, los resultados fueron muy cuestionados no sólo porque nunca se mostró la metodología para realizar la encuesta, la cual arrojó un resultado de 56.2% a favor del aumento, y un 43.8% en contra. De esta manera el Gobierno de la ciudad anunció el 6 de diciembre que a partir del día 13 del mismo mes, el costo del boleto a 5 pesos.

La respuesta por parte de los usuarios no se hizo esperar; al día siguiente del anuncio apareció el primer *hashtag* en contra del aumento #NoAlAumentoDelMetro. El 6 de diciembre se convocó por distintas PSD a la Primera Asamblea de Usuarios del metro en la estación Bellas Artes, en donde además *se liberaron* los primeros torniquetes.³

El uso de Internet y PSD como herramientas de expresión políticas por parte de los jóvenes, y específicamente del grupo #PosMeSalto tiene distintos antecedentes. Desde las llamada Primavera Árabe, el 15M en España y el Passe Livre en Brasil, y particularmente el movimiento #YoSoy132 en nuestro país. En estos casos Internet y las PSD marcan con una impronta estos movimientos entre los que se pueden destacar la rapidez en la comunicación, la espontaneidad, el poder “masivo” de convocatoria y la descentralización del movimiento.

Considerando lo anterior, ¿Cuáles son los elementos que invitan a reflexionar sobre una subjetividad surgida en el contexto de la participación de los jóvenes en entornos digitales? Y aún más, ¿cómo esto invita a reflexionar, y a pensar la relación jóvenes y política en entornos digitales de otra manera?

En primer lugar hay que señalar la falta de anclaje a un discurso o proyecto político. En ambos casos las movilizaciones estuvieron guiadas por sentimientos de indignación. Lo anterior tiene relación por la característica de

³ A partir de entonces el *hashtag* #PosMeSalto así como la práctica del salto de los torniquetes ha acompañado a prácticamente todas las movilizaciones que se dan en la ciudad.

descentralización que señala Jurado (2015). Asimismo las acciones fueron y son impulsadas desde distintos espacios y bajo distintas modalidades. Así la idea de la configuración de la subjetividad política como proceso estrictamente racional queda cuestionada, pues como se vio fueron los sentimientos de indignación y enojo los detonantes de las movilizaciones.

La dimensión lúdica acompaña a ambas expresiones de hecho, la etiqueta #PosMeSalto surge como ironía a un meme que en aquel entonces circulaba con gran popularidad en las redes sociales.

Otro punto refiere al acceso a la información. Como se ha señalado, constituye un punto nodal en la lista de elementos para ubicar un nuevo tipo de subjetividad política. Como señalan Ruiz y Escorcía (2014) una de las características principales de las movilizaciones en red es el acceso a grandes volúmenes de información por parte de quienes participan. Lo anterior no solo se refleja en los volúmenes emanados de las interacciones sino en la capacidad, por parte de los jóvenes de acceder a documentos oficiales, comunicados, cifras, etcétera directamente relacionados con el caso. Esto significó un contraste radical con el discurso oficial; incluso llegando a realizar una encuesta propia, con el respaldo institucional de la UNAM en donde los resultados fueron diametralmente opuestos a la aplicada por las autoridades capitalinas.

La convergencia de los elementos anteriores permite pensar en los sujetos jóvenes como sujetos políticos de manera más amplia de lo que la noción moderna sugiere la cual implica la delegación, basada en la racionalidad consensuada de los individuos de la delegación del poder (condición política primaria) a cambio de derechos y garantías en un régimen jurídico construido. En el caso de los jóvenes, esta ruptura es aún más evidente pues históricamente se ha construido una imagen de los jóvenes como sujetos “no adultos” por lo tanto ciudadanos de segundo orden lo cual implica que no son sujetos con capacidad de incidencia en el espacio público, La irrupción de las TICs como herramienta de participación política abre una puerta de reflexión para pensar la transgresión de esta concepción de los jóvenes como ciudadanos no plenos, pues son los jóvenes los impulsores de los *hashtags* y de la liberación de los torniquetes. Del mismo modo esta subjetividad política trastoca el concepto mismo de política, pues las prácticas de estos jóvenes no obedecen a la concepción ordinaria de política. Por el contrario, las acciones realizadas por quienes participan en #PosMeSalto pueden leerse a partir de la diferenciación señalada por Mouffe (1996) entre la política y lo político.

Lo anterior traza un camino reflexivo en la forma en cómo se entienden y conforman las subjetividades políticas. El camino se complica aún más si se considera que las diferencias entre los jóvenes, y en la conformación de su condición juvenil difieren si se consideran variables como la clase, la etnia y el género entre muchas otras. Además, la velocidad y el carácter, a veces efímero, de la movilización en red complejiza todavía más el abordaje pues supone que estas subjetividades se modifican “en tiempo real”.

REFERENCIAS

- Bonvillani, A. (2012). Hacia la construcción de la categoría subjetividad política: una posible caja de herramientas y algunas líneas de significación emergentes. En C. Piedrahita *et al.* (Coords.), *Subjetividades políticas: desafíos y debates latinoamericanos* (pp. 191-202). Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Castells, M. (2012). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- Díaz, A. (2005). Subjetividad política y ciudadanía juvenil. *Les Cahiers psychologic politique*, 7 (s.d.). Recuperado de <http://lodel.ire-vues.inist.fr/cahierspsychologiepolitique/index.php?id=1140#tocto2n3>.
- Domínguez, J.; López, R. y Ortiz-Henderson, G. (2017). Redes sociales digitales y participación política de jóvenes universitarios de México y Chile: una revisión de estudios. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 26(14), 86-95. Recuperado de <https://www.alaic.org/revista/index.php/alaic/article/view/911>.
- Ferré, C. (2015). *El uso de las redes sociales: ciudadanía, política y comunicación. La investigación en España y Brasil*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Flores-Marques, D. (2005). *Imaginar un mundo mejor: la expresión pública de los activistas en Internet* (tesis de doctorado). Jalisco: ITESO.
- Floridi, L. (2006). *Four challenges for a theory of informational privacy*. *Ethics and Information Technology*, (s.d.), 109-119. Recuperado de <http://goo.gl/58JAIM>
- García de Alba, C. (2004). Posfascio. Una visión histórica de los estudios de juventud en México. En J.A. Pérez Islas y M. Urteaga. (Coords.), *Historias de los jóvenes en México. Su presencia en el siglo XX (393-403)*. México: SEP-Imjuve.

- Jurado, F. (2015). Jóvenes, internet y política. El cambio de paradigma tecnopolítico. *Revista del Centro Reina Sofía. Sobre adolescencia y juventud*, 2 (s.d.), 87-99.
- Kruger, M. (2016). *La tercera invención de la juventud. Dinámicas de la politización juvenil en tiempos de la reconstrucción del Estado-Nación* (Argentina, 2002-2015). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Grupo Editor Universitario.
- Lozano, M. (2008). Los procesos de subjetividad y participación política de estudiantes de psicología de Bogotá. *Diversitas-Perspectivas en psicología*, 2(4), 345-357.
- Martínez, M. y Cubides, J. (2012). Acercamientos al uso de la categoría de 'subjetividad política' en procesos investigativos. En C. Piedrahita et al. (Coords.), *Subjetividades políticas: desafíos y debates latinoamericanos* (pp. 169-189). Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Medina, G. (2013). Tecnologías y subjetividades juveniles. En R. Reguillo. (Coord.), *Los jóvenes en México (154-182)*. México: CFE/Conaculta.
- Mendoza, H. (2011). Los estudios de juventud en México. *Espiral. Estudios sobre Estado y Sociedad*, 52 (s.d.), 93-224.
- Mouffe, C. (1996). *El retorno de lo político. Comunidad, ciudadanía, pluralismo y democracia radical*, Buenos Aires: Paidós.
- Pérez Islas, J. A. (2003). Diez mitos y realidades sobre la participación juvenil. *Revista de Trabajo Social*, 7 (s.d.), 16-23.
- Reguillo, R. (2012). *Culturas Juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Ruiz, C. y Escorcía, A. (2014). #PosMeSalto: la lucidez de las mentes conectadas. Recuperado de <http://www.sinembargo.mx/opinion/27-01-2014/21127>
- Toret, J. (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Toribio, L. (9 de agosto de 2020). Dejan la escuela 2.8 millones por culpa del covid; deserción en nivel básico y superior. *Excélsior*. Recuperado de <https://www.excelsior.com.mx/nacional/dejan-la-escuela-28-millones-por-culpa-del-covid-desercion-en-nivel-basico-y-superior>

“LA GASOLINA ENCENDIÓ LA MECHA, EL AGUA DETONÓ LA MOVILIZACIÓN: NUEVAS FORMAS PARA LA ORGANIZACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN JUVENIL EN LAS MARCHAS CONTRA LOS GASOLINAZOS Y POR LA DEFENSA DEL AGUA EN MEXICALI”

Christian Alonso Fernández Huerta
Universidad Autónoma de Baja California

INTRODUCCIÓN

Con la inminente masificación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), otros espacios de socialización e intercambio simbólico han surgido, principalmente apoyados por las plataformas de medios digitales como Facebook o Twitter, que han potenciado las redes sociales de los jóvenes. Categorías como *virtual*, *digital*, *online* y *offline* se desdibujan ante nuevos sistemas, conformados por infraestructuras y plataformas, que permiten nuevas y variadas formas y expresiones de comunicación e interacción, otras formas de ser y hacer con otros.

Lo que antes se entendía como *ciberspacio*, si bien sigue operando en el imaginario colectivo como un espacio virtual separado del mundo físico o *real*, no permite entender los fenómenos de esta era posdigital desde la lógica de mundos separados. Lugares físicos, situaciones específicas, prácticas particulares y contextos concretos, aunque aparentemente existen con independencia de la Web 2.0, están vinculados y adquieren otros sentidos y relevancia a través de las plataformas sociodigitales.

Lo anterior responde a dos situaciones. Por un lado, la capacidad de conectividad de los individuos, particularmente los jóvenes, entendiendo la conectividad no solo como una capacidad técnica, sino como una interfaz simbólica que le permite relacionar y movilizar saberes y recursos en las plataformas sociodigi-

tales y que puede potenciar su participación en sus comunidades. Por otra parte, la *digitalización* de las relaciones con los objetos, los espacios y, por supuesto, las personas. Esto responde a que lo digital es ya una parte integral de nuestras vidas cotidianas. Como lo denomina Floridi (2015), con el neologismo *onlife* para dar cuenta de cómo ahora vivimos en una realidad hiperconectada, en la que alguna vez lo que distinguía a lo *online* y lo *offline* se desdibuja hasta perder el sentido de diferenciarlos.

Estas experiencias y prácticas propias de lo *onlife* son elementos intrínsecos de la vida diaria para algunos jóvenes mexicanos. La atención de muchos de ellos se divide y se comparte entre sus dispositivos tecnológicos (teléfono móvil, computadora, *tablets*, etc.), y lo que sucede en ciertos espacios geográficos en momentos concretos, involucrándose en grupos, colectivos y organismos políticamente activos y participantes de la vida pública de su entorno.

Este intercambio dinámico entre individuos, grupos e instituciones es lo que genera una red. La red no solo la hace la plataforma o el medio, sino los agentes sociales en el día a día, al participar de este intercambio de bienes y expresiones simbólicas y/o materiales (Fernández, 2015: 16).

Estos intercambios pueden ser potenciados por las infraestructuras y plataformas tecnológicas; este ensamblaje entre lo social y lo digital es lo que podemos denominar *plataformas sociodigitales*.

En el contexto de lo *onlife*, hay que reconocer que hay infraestructuras y plataformas que permiten otras formas de organización social y de participación, lo que Dolores Reig Hernández y Luis Vilches (2013) denominan *Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación* o *TEP*. Los lugares, sus actores y sus prácticas, que podemos ubicar geográficamente, trascienden el espacio y el tiempo a través de las plataformas sociodigitales. Tienen continuidad mediante ellas, se organizan elementos de estas redes por medio de estas *TEP*.

Estas circunstancias motivan a aproximarnos a dilucidar de una mejor forma la participación civil en el contexto actual y la capacidad de agencia de los jóvenes organizados para la solución de las problemáticas que les atañen, utilizando estas plataformas para la organización y participación juvenil. Por supuesto, también hay que reconocer que la agencia de los usuarios se da en una plataforma como Facebook, que esta diseñada como un ecosistema corporativo dirigido a generar ganancias y lucrar con las interacciones de los mismos usuarios (Plantin et al., 2018). En este trabajo, se reflexionará sobre estas ideas, a la

luz de un fenómeno particular que son las manifestaciones ciudadanas ocurridas en México, particularmente en la ciudad de Mexicali, Baja California, durante los primeros meses del 2017, en contra de la privatización del agua y el aumento a los combustibles.

LA METODOLOGÍA

La primera parte de este proyecto consistió en documentar la expresión de la prensa bajacaliforniana sobre el tema del movimiento social por el agua. Este ejercicio contempló el registro y análisis de las notas provenientes de dos diarios: *La Crónica* y *La Voz de la Frontera de Mexicali*, en el periodo de enero del 2017. La movilización ciudadana acaparó las portadas y las páginas interiores durante más de 20 días, esto a raíz de una constante presencia del tema en diferentes grupos y páginas de las plataformas sociodigitales, algunas reportando los hechos y otras convocando a sumarse al movimiento mediante una participación activa en las marchas y manifestaciones.

La segunda parte del proyecto implicó ocuparse de documentar, comprender y analizar las relaciones, actividades, prácticas y significados alrededor de este activismo ciudadano que, en un primer acercamiento, indicaba una importante presencia de jóvenes, supuesto que se comprobó en las primeras incursiones al campo. Otro supuesto sobre este fenómeno era el uso de tecnologías, específicamente plataformas sociodigitales, para la organización, registro y seguimiento de las marchas y movilizaciones ciudadanas.

Esta situación nos llevó a elegir el método etnográfico, buscando estar presente y participar activamente del fenómeno a investigar; compartir el espacio social con los agentes implicó formar parte de las marchas y movilizaciones, salir a la calle y alzar la voz. Este ejercicio de observación directa y participante, su registro y descripción, comprendió las manifestaciones en el espacio público (las calles y las plazas) y las prácticas en la plataforma sociodigital (Facebook).

A través de Facebook, se buscó y contactó a jóvenes que hubieran publicado o generado alguna interacción respecto al tema del movimiento social del agua y que estuvieran participando en las marchas de enero de 2017. Todos fueron contactados desde un perfil personal de Facebook, y pertenecían a la propia red de amigos y conocidos (amigos o amigos de amigos). Esta decisión responde primero, a la fugacidad del fenómeno. Cada día surgía información relevante que era necesario documentar y cada semana la convocatoria a las marchas crecía, pasando de 300 personas a 40 mil, en un periodo de 15 días. Por otro lado, el trabajar con la red personal de Facebook no solo agilizó el proceso del trabajo

de campo, también nos permitió trabajar con el perfil del internauta mexicano, según datos de la Asociación de *Internet.MX*. En el 14^{vo} Estudio sobre hábitos de los usuarios de Internet en México (2018), el 36 % de estos son jóvenes entre los 18 y 34 años de edad, y el 66 % del total de usuarios llevan en promedio 7 años navegando por Internet y utilizando las plataformas sociodigitales. Siguiendo estos criterios, se trabajó con jóvenes usuarios de Facebook, interactuando a través de esta plataforma y, en algunos casos, complementando la información con entrevistas semiestructuradas.

EL CONTEXTO

Pasado el júbilo, la celebración del Año Nuevo y la aparente calma de los días de asueto que acompañan estas fechas, apareció una breve nota en el periódico *La Crónica de Baja California*. En la página 7 de la sección A (Figura 1.), da cuenta de una manifestación realizada el 2 de enero en la Explanada del Palacio Municipal de Mexicali. Trescientas personas se reunieron para manifestarse contra los aumentos a los impuestos y la gasolina, acción organizada por una agrupación denominada *Congreso Nacional Ciudadano Célula 686*. A este grupo se sumaron los taxistas pertenecientes a la Alianza de Transportistas de Baja California, quienes hicieron un llamado a no pagar impuestos.

Figura 1. Nota del diario *La Crónica de Mexicali*



Fuente: Martínez, Y. (2017). *Protestan contra los aumentos*.

En la Figura 2 se muestra una de las primeras manifestaciones que logró reunir a varios sectores de la población de Mexicali, provocadas por el malestar generalizado ante acciones gubernamentales, en el orden Federal; el aumento en el precio de los combustibles; a nivel estatal, la aprobación de la Ley de Aguas de Baja California, la cual estipula concesionar el servicio y los bienes necesarios para brindar el servicio, esto provocaría el aumento en la tarifa del agua y el privar de esta a quienes no paguen en los tiempos estipulados. Además, los gobiernos municipal y estatal gestionaron la concesión a una empresa extranjera productora de cerveza, para utilizar el agua del Río Colorado. A pesar de la derrama económica y la generación de empleos que pudiera implicar la instalación de esta empresa transnacional, esta situación agudizaría la problemática de la escasez del vital líquido en Mexicali y Baja California, como ya ha sucedido en otros estados como Zacatecas y Coahuila, donde la instalación de plantas cerveceras ha traído como consecuencia el desabasto de agua.

Figura 2. Portada del periódico de circulación nacional *La Jornada*



Fuente: *La Jornada* (2017: 1) Miles se movilizaron en 21 entidades por el gasolinazo.

Si la gasolina fue lo que encendió la mecha, el agua fue lo que detonó la movilización de la ciudadanía. Primero de manera intempestiva y dispersa; después, de forma más organizada, un grupo de mexicalenses, jóvenes, tomaron la calle y se manifestaron en espacios públicos. En un periodo de veinte días, se realizaron manifestaciones en las oficinas de gobierno, bloqueos que paralizaron gran parte de la ciudad y tres marchas multitudinarias que reunieron a más de 40,000 personas en una sola ocasión (Figura 2).

Estas acciones de resistencia se visibilizaron y socializaron a través de los medios de comunicación, principalmente la prensa bajacaliforniana. Para dar cuenta del surgimiento y consolidación de estas movilizaciones, se presenta una breve cronología de lo ocurrido en enero de 2017, a partir de las representaciones mediáticas de estos hechos en periódicos locales y nacionales. Cabe mencionar que se toma este periodo de tiempo, porque incluye las tres concentraciones más concurridas realizadas en Mexicali y el surgimiento de la agrupación Mexicali Resiste, uno de los principales promotores de estas movilizaciones y quienes a la fecha continúan como grupo organizado,¹ pues aunque se logró detener la construcción de la planta productora de cerveza, el grupo exige “que se demuela lo que se construyó y se pague una indemnización por los daños causados”.

LO POLÍTICO EN TIEMPOS DE FACEBOOK

Una característica de nuestro tiempo es la cada vez más evidente e importante red de interconexiones e interdependencias entre los individuos y colectivos de individuos. Los agentes como entes sociales dedican gran parte de su tiempo y, en algunos casos, recursos, interactuando con otros agentes. Esta red de interconexiones se posibilita y se puede potenciar a partir de las plataformas sociodigitales. Constantemente las tecnologías cambian, se adaptan y mejoran para una mayor integración a nuestra vida cotidiana. Ejemplo de ello es el anteriormente citado concepto de *onlife*.

Por su parte, los medios sociales se pueden definir como medios donde el contenido es generado por los propios usuarios mediante el uso de las TIC. Apuntando lo que plantea Thompson (2006) sobre la comunicación de masas, en el sentido de que el término refiere a que los productos comunicativos están dis-

¹ Al 1 de junio de 2020, la agrupación Mexicali Resiste tiene una página de Facebook con más de 63 mil *likes* o “me gusta” y un grupo de Facebook con más de 13 mil miembros. Disponible en: (<https://www.facebook.com/mexicaliresiste/>).

Tabla I. Cronología de las marchas por la defensa del agua y contra los gasolinazos del 2 al 22 de enero de 2017

Año	Mes	Día	Representación en la prensa	Sucesos acontecidos
2017	01	2	Protestan contra aumentos. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 3/01/17)	Un grupo de ciudadanos realiza una serie de manifestaciones en el Centro Cívico contra la “Ley del Agua” y el aumento de los impuestos.
2017	01	3	Bloquean Gasolineras. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 4/01/17)	En protesta por el incremento de la gasolina, un grupo de personas bloquearon dos gasolineras por algunos minutos.
2017	01	4	Bloquean Pemex por Gasolinazo. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 5/01/17)	Ciudadanos se organizan en redes sociales para bloquear la salida de pipas de la Terminal de Almacenamiento y Reparto de Pemex. Un grupo de 20 personas toma las instalaciones.
2017	01	5	Mantienen bloqueo; empieza escasez. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 6/01/17)	Circulan en redes sociales rumores de saqueos y posibles enfrentamientos.
2017	01	6	Cierran el 40% de Gasolineras por desabasto. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 7/01/17)	La población se organiza a través de redes sociales comunicando ubicación de gasolineras con combustible, también se invita a apoyar en el bloqueo.
2017	01	7	Resisten frío, no se moverán. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 8/01/17)	Un grupo de más de 150 personas mantiene el Bloqueo de las instalaciones de Pemex conocidas como “La Rosita”. Se teme un desalojo violento.
2017	01	8	Sigue Plantón. Acuerdan liberar dos pipas. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 9/01/17)	Más de 100 taxistas se unieron al plantón. Los manifestantes acuerdan liberar dos pipas para los servicios de emergencia.

Año	Mes	Día	Representación en la prensa	Sucesos acontecidos
2017	01	9	Divide a Manifestantes Lucha en Pemex. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 10/01/17)	Un grupo quiere levantar el Bloqueo mientras otro decide permanecer. Crecen los rumores de desalojo.
2017	01	10	Falta de "gas" genera caos. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 11/01/17)	Los taxistas desistieron del Bloqueo, pero llegan otros ciudadanos convocados por las redes sociales, jóvenes en su mayoría, para mantener vigente la toma de las instalaciones.
2017	01	11	Las horas previas al desalojo. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 12/01/17)	Con la presencia de 500 elementos de las corporaciones policíacas de los tres niveles, y tras fallidas negociaciones con representantes del Gobierno Estatal, se da la orden de desalojar el plantón o se utilizará la fuerza. Los manifestantes abandonan el plantón a las 6 de la mañana. Siguen protestas tras liberación de Pemex, en la Garita y el Centro Cívico de Mexicali.
2017	01	12	Miles repudian "gasolinazo" y Ley del Agua. (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 13/01/17)	Convocados a través de las redes sociales, se reúnen más de 10,000 personas en la Plaza de los Tres Poderes.
2017	01	15	Miles se movilizaron en 21 entidades por "gasolinazo". (Periódico <i>La Jornada</i> , publicado el 16/01/17)	Se reúnen 40,000 personas en la Plaza de los Tres Poderes. Adquiere cobertura nacional el fenómeno de movilización en Mexicali.
2017	01	22	"¡Ni un paso atrás!" (Periódico <i>La Crónica</i> , publicado el 23/01/17)	Se reúnen más de 25,000 personas en la Plaza de los Tres Poderes. Se suma a las demandas el rechazo a la instalación de una empresa cervecera en Mexicali.

Fuente: Elaboración propia.

ponibles para una pluralidad de receptores, los cuales no podemos definir como multitudes indiferenciadas e inertes, sino individuos situados en contextos socio históricos específicos con cierta capacidad de participación. Cabría la posibilidad de debatir si un medio social actualmente se puede convertir en un medio masivo de comunicación, tomando experiencias como los *Youtubers*, *vloggers*, *influencers* y otros generadores de contenidos, que utilizan estos medios sociales para llegar a un público *masivo*.

Independientemente de la situación expuesta, estos medios sociales utilizan el Internet como infraestructura y múltiples plataformas sociodigitales como Facebook, Twitter, Instagram o YouTube, sobre las que se dan las interacciones sociales mediadas. Se han convertido o funcionan propiamente como medios sociales. Estas plataformas son relevantes en función de los individuos que hacen uso de ellas, de las interacciones que suceden a través de ellas y del tamaño y densidad de la red social conformada por los propios individuos.

Uno de los jóvenes entrevistados, lo expresa de la siguiente manera: “[...] las redes son para compartir, son una forma de compartir, porque te puedes identificar [...] a lo mejor encuentras alguien que pueda pensar y sentir igual que uno”. El compartir y sentir son elementos importantes para los usuarios, y sigue presente esta concepción de las plataformas sociodigitales con fines comunicativos (medios sociales), como lo dice otro de los entrevistados: “Creo que las usamos [las redes sociales] para comunicarnos... pueden ser cuestiones serias, algo de la escuela, algo social o a veces solo por entretenimiento y como una forma de estar en contacto con nuestros amigos”.

Estos elementos del compartir, sentir y comunicar son los que permitieron articular estas movilizaciones en Mexicali, y estos jóvenes encontraron en Facebook una vía para el activismo político.

Por activismo se refiere a una forma particular de participación, entendiendo la participación política como esas actitudes y actos que le permiten al individuo influir en las decisiones de las organizaciones políticas. El activista está muy comprometido con las causas que abandera y promueve, suele participar de manera individual y colectiva, y algunas veces sus expresiones de participación pueden ser no convencionales e incluso rayar en la ilegalidad (Serrano *et al.*, 1999). Este activismo supone que tanto las acciones individuales y colectivas están pensadas para beneficio de todo el grupo, de la colectividad. Las TIC, en lo general, y las plataformas sociodigitales, en lo particular, pueden generar un nuevo perfil de movimiento social (Haro y Sampredo, 2011).

Informes como el publicado por la *Open Society Foundations* (Gómez, et al., 2011) establecen una relación entre el activismo digital y la penetración del servicio de Internet en los países. En el caso de México, donde aproximadamente 6 de cada 10 personas tienen acceso a Internet (Group Miniwatts Marketing, 2017), el limitado acceso por una considerable parte de la población merma el impacto del activismo digital y la participación ciudadana a través estas tecnologías. Pero vemos ahora, cada vez más, ejemplos de cómo plataformas sociodigitales como Facebook y Twitter, pueden representar nuevas formas para la organización y la acción política. Estos movimientos sociales han utilizado las plataformas para alentar la creación, crecimiento y fortalecimiento de sus redes, y, a su vez, les han permitido una mejor movilización de su capital social. En otras palabras, vemos el uso de Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación, no solo por que la tecnología haya cambiado, sino porque los usuarios les han encontrado otros sentidos y alcances a estas plataformas. Como lo menciona una de las jóvenes entrevistadas:

Para mí el Internet y las redes son para el intercambio social, y es algo que tiene que ver con los jóvenes, es algo de la juventud y con otras formas de ver las cosas... otros modos que tenemos los jóvenes para comunicarnos a través de la computadora [...] como una forma de estar cerca y de poder observar y conocer al otro.

Se puede debatir sobre el Internet como espacio público, y se puede referir que el Internet como infraestructura tecnológica es de carácter público, aunque en realidad existen pocas regulaciones que garanticen el bien común sobre el de los intereses empresariales. Las mismas plataformas funcionan bajo un esquema que privilegia los intereses económicos sobre los intereses de los propios usuarios, condicionando y limitando sus interacciones y monetizando esas interacciones para fines publicitarios. Facebook durante mucho tiempo fue, y en algunos sectores de la población sigue siendo, un monopolio de las interacciones sociodigitales. Al hablar de Facebook, específicamente, uno de los jóvenes entrevistados refiere que esta plataforma es: “[...] como una herramienta, algo que se utiliza para aprender cosas nuevas, pero también para la interacción con los demás. Puedes mostrar quién eres, ¿dónde vives?, ¿de dónde vienes?, y eso te ayuda a conocer otras formas de vida...”.

Lo que no podemos negar es que estas plataformas sociodigitales son el ágora donde muchos discuten los temas de interés común. Es un espacio donde se participa políticamente, entendiéndolo como se expuso anteriormente, en

un sentido amplio, como los actos que sirven para influir en las decisiones que toman quienes ostentan el poder en el sistema político, al mismo tiempo que se busca conservar o modificar la estructura y los valores del sistema de intereses dominantes (Serrano *et al.*, 1999).

Ahora algunas personas pueden afirmar que el éxito de cualquier causa política debe acompañarse de una copiosa cantidad de *likes* y *retweets*. El surgimiento de campañas en estas plataformas, a nivel local, regional y global, va acompañada de una creciente participación ciudadana en la difusión de estas agendas políticas. Uno de los manifestantes entrevistados refiere a la política en relación con el uso de estas plataformas:

Ahorita en el mundo, las clases medias son los que están llevando la batuta en la política, la clase obrera esta dormida, no ha despertado entonces esta manifestación es de la clase media[...] es de estudiantes, pero no los podemos incluir dentro de una clase social, están en la mitad[...] están en un proceso de formación.

Se aborda el caso particular de Facebook no solo por tener la mayor cantidad de usuarios en la historia de Internet y la mayor velocidad de crecimiento en comparación con otras plataformas de redes sociales en el mundo (López y Ciuffol, 2012), sino por ser la principal plataforma usada durante el 2017 en la organización de las movilizaciones en contra de la privatización del agua y el aumento a los combustibles en Mexicali, Baja California.

El estudio de la Asociación de Internet.MX, con fecha de 2018, posiciona a Facebook como la plataforma de redes sociales más usada en México; y el rango de edad de usuarios, entre los 12 a 44 años de edad (Asociación Mexicana de Internet, 2018). Facebook reúne varias cualidades que permiten al usuario de la plataforma utilizar esta herramienta para diversos propósitos, en palabras de Alejandro Piscitelli, Facebook es un “[...]organizador de nuestra capacidad representativa, expresiva y narrativa” (2012: 14). La plataforma es simple y fácil de usar. Muchos grupos, colectivos e incluso instituciones tienen perfiles o páginas de Facebook, sustituyendo sus páginas *web* como principal fuente de información, también utilizan la herramienta de eventos para organizar y difundir reuniones y encuentros. El diseño de la plataforma está orientado a la fácil navegación en un entorno hipervinculado donde los distintos enlaces nos permiten visualizar biografías, fotografías, videos y la misma red de contactos. Facebook puede ser una agenda de eventos, un directorio de contactos, un álbum fotográfico, un

diario personal, un sitio de comercio electrónico, un portal de noticias y muchas cosas más. Facebook nos ofrece un entorno de comunicación tan potente, personalizable y completo, que no tenemos necesidad de abandonarlo (López y Ciuffol, 2012: 72).

Una característica de Facebook, como de otras plataformas de redes sociales, es que concentra y al mismo tiempo separa la comunicación pública y privada. John B. Thompson lo vislumbró hace casi treinta años, en la primera edición de su texto clásico *Ideología y Cultura Moderna*:

La naturaleza de lo público y lo privado, y la división entre ambos campos, son transformados de ciertas maneras por el desarrollo de la comunicación masiva, y esto a su vez tiene implicaciones en las formas en que se adquiere, ejerce y sostiene el poder político (2006: 347).

Como se mencionó anteriormente se concibe la política en un sentido amplio. Aguilar (1993: 25) lo plantea como:

un conjunto más o menos interrelacionado de acciones que, en razón de los recursos con los que cuentan los actores, los medios que emplean y las reglas que siguen, es considerado idóneo y eficaz para realizar el estado de cosas preferido.

Existe pues una relación dialógica entre lo público y lo político. Lull (2020: 71) lo expresa de una manera sucinta: “para que la esfera pública funcione democráticamente, cada uno debe tener una oportunidad razonable para participar y para influir en las actividades y decisiones políticas”.

A una de las jóvenes usuarias de Facebook que compartió contenidos sobre las marchas en Mexicali, se le cuestionó la diferencia entre el espacio público y el espacio privado, a lo que comentó lo siguiente:

[...]un espacio público debería ser amigable para la gente, si la gente va a pasar por ahí, por ejemplo, las oficinas de gobierno, se supone que son públicas y uno no siempre siente que puede estar ahí[...] un espacio público debe ser un lugar que las personas puedan utilizar.

Al preguntar si creía tener un espacio en la ciudad, comentó lo siguiente: “[...]no sé[...] en mi casa siento que es mi espacio, pero fuera de ahí no creo tener un espacio[...] tal vez la casa de mis amigos[...]No veo un lugar que sienta que es mi espacio”.

Al cuestionarle, ¿Y los jóvenes? ¿Tienen espacios en la ciudad?, respondió: “[...]pues[...] los cafés, los bares, pero ahí hay que consumir y a veces hay mucho ruido[...] más bien son las calles...donde te sientes a gusto”. ¿Cómo es que el individuo participa e incide en este espacio público posibilitado por la infraestructura de Internet?

A partir de la interacción y a través de las plataformas sociodigitales. Son los vínculos entre individuos, sus niveles de confianza y cooperación, además de sus capacidades para estructurar, relacionar y movilizar los saberes y recursos con los que se cuenta. Es aquí donde se considera el capital social. La aproximación de capital social de Putnam (2000), quien lo relaciona con la participación de los individuos en redes informales y/o organizaciones civiles, cobra nuevo sentido al hablar de la interacción de individuos a través del uso de las plataformas y la emergencia de comunidades vinculadas a estas plataformas.

Figura 3. Publicación en Facebook sobre la segunda marcha realizada en Mexicali



Fuente: Recuperado de Facebook el 15 de enero de 2017.

Facebook ofrece la posibilidad de la automatización de procesos de comunicación e interacción, que le permiten al usuario realizar actividades que visibilizan y politizan ciertas agendas, primero en la plataforma, donde destacan por su papel central las imágenes y signos, los cuales sirven para expresar emociones, compartir gustos y difundir opiniones, al mismo tiempo que se comparten valoraciones sobre las publicaciones de otros usuarios. Eventualmente, es posible transitar de la plataforma digital de la red social a ese espacio físico y a situaciones cara a cara, donde las comunidades interactúan y movilizan sus recursos, estos aspectos son propios de lo *onlife*. A partir de estas reflexiones es posible analizar un fenómeno particular que son las manifestaciones ciudadanas ocurridas en Baja California, México, durante los primeros meses del 2017 en contra de la privatización del agua y el aumento a los combustibles (Fig. 3). Buscando identificar estas posibilidades que ofrecen las TEP como plataformas, para entender como en un periodo de 20 días se organizaron 3 marchas multitudinarias y se pudieron movilizar a más de 40,000 personas.

DE LO VIRTUAL A LO CONCRETO, DE DAR UN *LIKE* A TOMAR LA CALLE

Como lo plantea Jesús Martín Barbero, las generaciones de los más jóvenes establecen nuevos modos de estar juntos y experimentan nuevas sensibilidades al estar dotados de una empatía con la cultura digital, que les permite moverse con una relativa facilidad en la aparente complejidad de las plataformas digitales (2005).

Son los jóvenes los que han sabido capitalizar más estas plataformas, como Facebook para incidir en los asuntos de interés público. Sin embargo, en el orden de ideas expuesto en el apartado anterior, pudiéramos interpretar que estas pequeñas acciones individuales de los usuarios de estas tecnologías no se pueden considerar estrategias de participación política. Para algunos no hay un involucramiento real y personal con estos movimientos y agendas con solo dar un *click*. Esta participación del usuario de Facebook, no está necesariamente orientada por un fuerte compromiso con las causas que comparte, sino por la posibilidad de aumentar la sensación de bienestar del ciudadano que la realiza y no el posible impacto que tenga su acción. Lo que se denomina *slacktivism* o *activismo holgazán*.²

² También llamado activismo de sillón, *clicktivism*, entre otros. Estos neologismos refieren a la práctica, cada vez más común, de utilizar las redes sociales para mostrar apoyo a una causa u organización social.

En los jóvenes entrevistados hay un evidente desencanto hacia el Estado y la clase política mexicana, en las preguntas no se mencionó expresamente a *El Estado*, en su lugar se les cuestionó sobre los políticos (gobernantes, autoridades, representantes populares, etc.) y la política (prácticas de participación, ciudadanía, etc.). Al preguntarle a un joven si confía en las instituciones de gobierno, responde: “[...] en las instituciones no, pero en las personas, sí”, aunque su opinión sobre los políticos y gobernantes pudiera sonar contradictoria:

[...] creo que no hemos tenido alguien que vea por los mexicanos o México desde hace años, desde... no sé... Lázaro Cárdenas... Creo que la mayoría entra al poder con buenas intenciones, pero... se van transformando... y se van maleando... y se les va haciendo más fácil corromperse ...

Al cuestionar a otra joven sobre su participación en los asuntos públicos, su respuesta fue: “nunca me veo muy interesada en esos temas... me da tristeza esas transformaciones de las personas al llegar a esos puestos [políticos]”.

Aunque en los primeros días de las movilizaciones no se veía muy interesada de manera personal, reconoce que los jóvenes, en lo general, están más involucrados en los asuntos públicos y en la política:

yo creo que ahora se está promoviendo mucho la participación ciudadana[...] hay muchos grupos que lo exigen... en especial, muchos grupos de jóvenes, pero también estamos aquellos que estamos a favor de esos movimientos, pero en sí no nos estamos metiendo o promoviéndolo de manera adecuada...

También reconoce que una manera de participar y promover algunos de los temas que le interesan, es a través de Internet: “[...] me la paso compartiendo cosas de estos grupos... Además, los he visto... ahí puedes enterarte un poco de lo que hacen... ahí es donde he interactuado con ellos... físicamente...”.

En el periodo de diez días, esta joven paso de compartir algunas publicaciones y convocatorias a la marcha a través de su perfil de Facebook, a manifestarse en la Plaza de los Tres Poderes junto a 25 mil personas. ¿Qué cambió?

A partir del trabajo de entrevistas, observación *in situ*, así como en las interacciones en las plataformas sociodigitales, se puede inferir que lo que configuró esta acción política fue la confluencia de intereses y la suma de pequeñas accio-

nes, que se fueron articulando de tal forma que permitieron tener un impacto mayúsculo. A manera de metáfora, así como los cristales de nieve se unen entre sí para formar copos de nieve que eventualmente se convertirán en una nevada, pequeñas acciones impulsadas por un deseo de compartir, comunicar y sentir se aglutinaron, hasta que de manera casi orgánica se alinearon a una agenda común. Estas acciones primero generaron una sensación de bienestar en quien las realizó al expresar emociones, comunicar opiniones y compartir intereses. Esta sensación de bienestar se presenta nuevamente al ver el impacto de esta acción concreta, impacto que se puede traducir en número de *likes*, número de personas alcanzadas por una publicación, reconocimiento por sus pares, etc., y al mismo tiempo, estas acciones individuales impulsaron una acción colectiva: la toma de la calle y de la plaza pública.

Como lo demuestran los sucesos ocurridos en Mexicali, es posible logrando las dos condiciones necesarias para la participación: la confluencia y la articulación, el convertir este *slacktivism* en un recurso de movilización social. Esta confluencia puede ser amplia y variada, confluencia de los propios actores sociales, de sus agendas e intereses en común. Es necesario tener un punto de acuerdo, algo material o simbólico sobre lo cual construir el proceso de diálogo y participación. Una vez que hay confluencia, que se establezca una base común, es posible articular los esfuerzos y recursos para ser potenciados. La articulación es un espacio de confluencia en el que varios actores participan y convergen alrededor de un objetivo común. En este caso en particular, lo interesante es que el medio de protesta (la marcha) se convirtió en el objetivo común. Según lo expresado por los entrevistados, en un primer momento el punto de acuerdo fue la necesidad de una movilización social que demostrara e hiciera evidente que tenemos la posibilidad de exigir y la libertad de expresar nuestro desacuerdo con las decisiones que se toman; esto se traduce en algo concreto: el lograr un número mayor de personas en la marcha. Para muchos no era claro que se podría lograr con la manifestación, pero lo que se buscaba era congregarse al mayor número de personas posibles, asistiendo e invitando a otros a asistir. La marcha en sí se convirtió en la manera en que se podía expresar ese descontento y desencanto hacia las autoridades. Como un manifestante lo planteó: “Para empezar a hacer política, se debe empezar peleando por sus derechos... por la libertad de opinión... la libertad de expresarse, la libertad de exigirle... ahí uno empieza a participar en política...”.

Además de la confluencia y la articulación, hay que reconocer que la noción de participación también se vincula con agencia. La agencia se puede defi-

nir como la capacidad transformadora del individuo, así como su habilidad para generar estrategias de acción con base en las propias reglas y recursos que las instituciones disponen (Giddens, 2006). Los manifestantes y simpatizantes de estas movilizaciones, especialmente los manifestantes jóvenes, movilizaron sus recursos y capitales en distintos campos de acción a través de la interacción en distintos espacios, como lo es la plataforma de Facebook (Figura 4) evidenciando su capacidad de agencia. Esta agencia, potenciada por las tecnologías, les permitió a los jóvenes entrevistados crear vínculos con otros manifestantes, reforzar sus niveles de confianza, consolidar sus redes de colaboración, movilizar sus saberes y poner en acción sus capacidades, habilidades y talentos.

Figura 4. Publicación en Facebook



Fuente: Recuperado de Facebook el 14 de enero de 2017.

¿Qué otras posibilidades ofrecen la tecnología, principalmente a los jóvenes, para la participación y el empoderamiento como agentes sociales? En el caso particular de las marchas en Mexicali es posible identificar varios elementos vinculados a las TEP. Primero tenemos la visibilidad, todas estas tec-

nologías son herramientas para hacerse visible y visibilizar a los otros. Facebook Live, los video mensajes, video blogs, el video como herramienta y como medio de información. La posibilidad de transmitir en vivo sin el tamiz o el filtro de un medio de comunicación tradicional como la televisión (Figura 5).

Figura 5. Transmisión por Facebook Live durante las manifestaciones en Mexicali



Fuente: Recuperado de Facebook.

La imagen fotográfica no solo puede testimoniar una situación, sino dar cuenta de un conflicto político. El material audiovisual capturado por cientos de personas y visto por miles de internautas es un ejercicio de politización de la imagen. En este ejercicio de lo que se ve a través de la cámara, pero también lo visible y lo invisible de un contexto social (Figura 6).

Figura 6. Manifestación en la Plaza de los Tres Poderes en Mexicali



Fuente: Elaboración propia. (tomada el 12 de enero de 2017).

Relacionado con la imagen y su uso político, tenemos lo que se puede denominar Pop Política. Aunque se relaciona con la noción de Política Pop, de Adriana Amado (2016), no se refiere a lo popular mediático para construir la imagen del político-celebridad, sino todo lo contrario, usar lo popular mediático como herramienta para cuestionar e interpelar a los políticos. Este término implica la politización de los referentes de la cultura popular, algo que se observa en las pancartas y la creación de memes, durante las manifestaciones. No se trata de la banalización de lo político, sino politizar lo banal (Figura 7 y Figura 8).

Figura 7. Pancarta utilizada durante las manifestaciones en Mexicali



Fuente: Elaboración propia.

Figura 8. Pancarta utilizada durante las manifestaciones en Mexicali



Fuente: Elaboración propia.

Las TEP pueden ser un medio de información o, en su caso, desinformación, el fenómeno de las llamadas *Fake News*³ es en sí una expresión de las TEP. Estas tecnologías ayudan a construir opinión pública. Es un canal directo de los activistas con la población, para informar su agenda. También permiten al usuario convertirse en reportero ciudadano y, al mismo tiempo, *fuentes* de los medios tradicionales. Lo cual nos lleva al siguiente punto.

Un movimiento que surge en redes sociales, a partir de un *hashtag*, en un contexto muy localizado, cuando es retomado por los medios de comunicación adquiere otro matiz, se vuelve *popular*, incluso *viral* y esto ayuda a visibilizar ese movimiento. Los medios tradicionales (prensa, televisión y radios) se convirtie-

³ Es un término que refiere a la divulgación de noticias falsas y/o la distorsión de datos a través de distintos medios de comunicación, principalmente a través de Internet, con el objetivo de influir en la opinión pública.

ron en altavoces de estas demandas, así que a diferencia de lo que se pudiera pensar, estas Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación no sustituyen otros mecanismos de visibilización, sino que se complementan.

REFLEXIONES FINALES

¿Qué llevó a más de 40 mil personas a salir a las calles de Mexicali a protestar? Sería difícil dar una respuesta concreta. En una combinación de sentimientos de renovación y esperanza, generalmente asociados a la época decembrina y al inicio del Año Nuevo, y sentimientos de hartazgo por parte de la población ante la incapacidad de las autoridades para atender demandas sociales concretas, se generaron las condiciones ideales para la movilización.

Cabe destacar que el elemento emotivo es el principal aglutinador de las movilizaciones, más allá de que el problema público del agua y los combustibles posea datos objetivos y concretos que conforman el propio hecho, hay elementos subjetivos y de carácter simbólico que son los que dan mayor sentido a la participación de los jóvenes entrevistados.

El sentirse parte de algo más grande impulsó a muchos de ellos a unirse a las movilizaciones y trascender esos espacios digitales de participación. Además, la posibilidad de aportar a través de las propias capacidades, habilidades, actitudes y gustos de cada uno de estos jóvenes generó este deseo de compartir y comunicar, utilizando sus propias redes y con sus propios medios. Aquellos con interés en el Diseño Gráfico o las Artes vieron en la producción de mantas y pancartas una manera de expresarse y aportar a esta causa; aquellos con talento musical llevaron instrumentos y equipo para tocar antes, durante y después de las manifestaciones; los jóvenes con equipo audiovisual y experiencia como videastas o *vloggers* documentaron e informaron sobre lo que sucedía en torno a las movilizaciones, etcétera.

Como se mencionó previamente, las tecnologías, y en particular estas plataformas sociodigitales, funcionan bajo un modelo de negocio y mientras estas interacciones garanticen ese modelo de negocio seguirán permitiendo ser utilizadas para estas causas ciudadanas que no contravengan los intereses comerciales de quienes son dueños de las plataformas. En este mismo sentido no podemos considerar que las plataformas sociodigitales, por sí solas, estén transformando las estructuras sociopolíticas de participación, pero sí es necesario reconocer un cambio. Las acciones de compartir, comunicar y sentir a través de estas tecnologías brindaron nuevas posibilidades para la organización y la participación de

los jóvenes en estas movilizaciones, siempre acompañadas de otras estrategias de participación más convencionales. Además, ayudan a derribar otro mito, el del joven ensimismado, hedonista, sin preocupaciones, con poco o nulo interés en participar de la vida política (Figura 9).

Figura 9. Pancarta utilizada durante las manifestaciones en Mexicali



Fuente: Elaboración propia.

REFERENCIAS

- Aguilar, L. V. (1993). *El estudio de las políticas públicas. Antología de políticas públicas*, Vol. 1. México: Porrúa.
- Amado, A. (2016). *Política pop: de líderes populistas a telepresidentes*. Buenos Aires, Argentina: Ariel.
- Asociación de Internet.MX. (2018). *14^{vo} Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México*. Recuperado de <http://www.asociaciondeInternet.mx/es/>
- Fernández, C. (2015). Participación juvenil y activismo digital. Una introducción a una nueva agenda de estudio. *TecCom Studies: Estudios de Tecnología y Comunicación*, s.d. (6), 7-18.

- Floridi, L. (2015). *The Online Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Cham, Heidelberg, Nueva York, Dordrecht, Londres: Springer.
- Giddens, A. (2006). *La constitución de la sociedad. Bases para la estructuración de la sociedad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Gómez, R.; Sosa-Plata, G.; Bravo, J. y Téllez-Giron, P. (2011). *Los Medios Digitales: México*. México: Open Society Foundation.
- Group Miniwatts Marketing (7 de septiembre de 2017). *Internet World Stats*. Recuperado de <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Haro, B. C. y Sampedro, B. V. (2011). Activismo político en Red: del Movimiento por la Vivienda Digna al 15M. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 8(2), 157-175. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48025>
- López, G. y Ciuffol, C. (2012). *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después...* Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Lull, J. (28 de abril de 2020). *Supercultura para la era de la comunicación*. Recuperado de <http://www.jameslull.com/supercultura.html>
- Martin-Barbero, J. (2005). Globalización comunicacional y transformación cultural. En D. Moraes. (Coord.), *Por otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder* (pp. 39-62). Barcelona, España: Icaria-Intermón-Oxfam.
- Piscitelli, A. (2012). Prólogo. En G. López y C. Ciuffol. (s.d.), *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después...* (pp. 9-17). Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Plantin, J. C.; Lagoze, C.; Edwards, P. N. y Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media y Society*, 20(1), 293-310.
- Putnam, R. (2000). *Bowling Alone. The collapse and revival of american community*. Nueva York: Simon and Schuster.
- Reig, D. y Vilches, L. F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid, España: Fundación Telefónica.
- Serrano, J. et al. (1999). *Joves i participació a Catalunya*. Barcelona, España: Secretaria General de Joventut.
- Thompson, J. (2006). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM.

MEMES, JÓVENES Y TECNOLOGÍAS PARA HABLAR DE SÍ MISMOS

Adriana Moreno Carrasco
Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

INTRODUCCIÓN

A principios de 2019, comenzó el trimestre 19-1 en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). El ritmo de las actividades parecía regular, como cualquier otro; sin embargo, sería un periodo complicado, ya que después de una serie de desencuentros entre las autoridades de la Universidad y el Sindicato Independiente de Trabajadores de la Universidad Autónoma Metropolitana (SITUAM), estalló la huelga más larga en la historia de la UAM.

Aunado al periodo de huelga, hubo otra serie de eventos que complicaron el restablecimiento de las actividades. Unos días después de que las autoridades del SITUAM y la UAM llegaran a una serie de acuerdos para levantar el paro de actividades, entraron a escena días de descanso obligatorio (el día de las madres y el día del maestro) y la contingencia ambiental que inmovilizó al centro del país. Estos conflictos e interrupciones provocaron que paradójicamente el trimestre 19-1 durara seis meses.

Los estudiantes tuvieron a bien afrontar estos contratiempos a través del humor en plataformas sociodigitales como Facebook y WhatsApp, mediante *likes*, *reacciones* y sobre todo a través de memes de diferentes tipos, como aquellos clásicos constituidos por imágenes y textos superpuestos (*image macros*) hasta *GIF's*, videos y *stickers*. Una característica interesante de los memes que circularon en este periodo es que fueron hechos a medida por estudiantes y egresados de la UAM, con los que además de expresar sus opiniones ganaban *likes* y seguidores. Un caso particular es el de las páginas de Facebook *UAMemes* y *Pantera Negra UAM*, que a lo largo de los años se han consolidado como fuentes de memes exitosos relacionados con la vida universitaria dentro de la UAM.

Ambas páginas tuvieron una participación intensa a través de memes y otros contenidos durante este periodo, que si bien no tuvo mayor incidencia en la toma de decisiones o la resolución misma del conflicto, fueron puntos de referencia para sus seguidores en torno a la problemática vivida en la institución. Durante este periodo, los estudiantes foráneos regresaron a sus lugares de origen, por lo que se hacía necesario estar en contacto con amigos y compañeros, de manera que estas páginas y grupos ofrecían un espacio para mantener la comunicación y, como se verá más adelante, en algunos casos también servirían para dar inicio a nuevas amistades y vínculos significativos. Las páginas y grupos, junto con los contenidos distribuidos y compartidos, formaron parte de las condiciones que dieron lugar a nuevos encuentros. Este hecho fue significativo, ya que la distancia que existe entre cada una de las cinco unidades de la UAM dificulta la formación y mantenimiento de una comunidad estudiantil verdaderamente integrada, por lo que el establecimiento de lazos entre estudiantes de diferentes unidades se llegó a sentir como un soporte para manejar la incertidumbre generada por el paro de actividades.

Es así que con el pretexto de encontrar y compartir memes sobre la huelga comenzaron a proliferar grupos de WhatsApp y Facebook a los que los jóvenes empezaron a unirse. Con el paso de los días, algunos jóvenes tuvieron la oportunidad de conocerse a distancia y comenzar a identificarse. Después de varias semanas de compartir contenidos y experiencias, se organizaron distintas reuniones presenciales para contrastar y asegurar los vínculos recién establecidos.

Fue así que el conflicto político y laboral dentro de la UAM detonó otra serie de fenómenos, prácticas e intercambios que se extendieron y entretejieron a través de medios digitales. Es por esta razón que me propongo abordar el papel que tuvieron la huelga, las plataformas sociodigitales y los contenidos generados por usuarios como puntos de encuentro y desencuentro entre los jóvenes (y los adultos) durante el periodo de huelga en la UAM y la forma en que eché mano de los principios de la etnografía digital para entrar al campo, registrar y analizar los intercambios ocurridos durante el fatídico trimestre 19-1.

SERENDIPIA Y EXTRAÑAMIENTO EN EL CAMPO

Al inicio del conflicto, me parecía importante seguir la información sobre la huelga y los acuerdos tomados por las autoridades para darle fin, por lo que comencé a seguir las transmisiones de las negociaciones. Dentro de ese espacio descubrí que había una gran participación por parte de los estudiantes más jóvenes,

los estudiantes de licenciatura y sus intervenciones eran bastante particulares. Unos meses antes, había presentado mi tesis de maestría y el trabajo de campo que realicé estaba relacionado con la producción y consumo de memes, por lo que formé parte de la página de Facebook UAMemes para conocer y estudiar este proceso, mientras ideaba y producía memes para la página. Esta experiencia me había sensibilizado para identificar temas y formas para producir contenidos, por lo que las intervenciones de los jóvenes me parecían una gran fuente de información para contrastar lo que había encontrado en mi tesis. Así, algo que era simple curiosidad, se fue transformando en algo más.

Me descubrí siguiendo diferentes rutas para encontrar los nodos donde se articulaban las intervenciones de los jóvenes, la huelga y los memes, por lo que me encontré en medio del campo sin saber que ya estaba en él; como mera serendipia encontré mi campo y me decidí a explorarlo.

Durante la huelga, se transmitieron 22 negociaciones de conciliación a través de la página oficial de la UAM en Facebook, y, gracias a la interfaz de esta plataforma, los usuarios que seguían la transmisión podían dejar comentarios en el chat en vivo. Así fue como comencé a entrar al campo, observando la interacción de quienes participaban en el chat, entre ellos el administrador de la página de Facebook UAMemes (de la que formo parte como editora), otros estudiantes y trabajadores de la UAM.

Las intervenciones de los estudiantes eran abundantes y particulares, la mayoría recurría al humor para hacer referencia a los temas tratados, a los integrantes que conformaban la mesa de negociación y a sus participaciones. En medio del chat de las transmisiones se hacían chistes sobre lo que sucedía en la mesa, y las burlas tampoco faltaban sobre todo si alguno de los participantes cometía un ligero error. El chat era una constante batalla de chistes sobre las situaciones e inconformidades con respecto al trabajo de los sindicalistas y sus representantes. Los estudiantes mostraban mayor afinidad con las autoridades de la UAM, por lo que las defendían en el mayor de los casos, aunque eso tampoco las libraba de burlas.

Más adelante surgieron diversos grupos de WhatsApp constituidos por jóvenes, estudiantes de distintas licenciaturas y unidades de la UAM. Tuve acceso a tres de estos grupos, que fueron abiertos por administradores y editores de páginas de Facebook de memes sobre la UAM. En estos grupos, la interacción era mayor y más variada que en el chat de las transmisiones, ya que, al estar disponibles las 24 horas, los jóvenes podían encontrar siempre a alguien con quien platicar de cualquier tema, más allá de la huelga. Así fue como entré

definitivamente al campo y donde comencé a participar durante tres meses en las actividades surgidas dentro de los grupos de WhatsApp. Una de estas actividades fueron las transmisiones de radio a través de Twitch, de la página de Facebook Pantera Negra UAM lideradas por Meme, su administrador, con quien entré en contacto y con quien pude charlar en repetidas ocasiones para conocer y comprender mejor la dinámica del grupo.

Mis ritmos y rutinas cotidianas se modificaron para integrarme a las actividades en las que participaba. El grupo de WhatsApp de Pantera Negra UAM fue el más importante, pues estaba activo prácticamente las 24 horas del día; por lo que, para mantenerme al pendiente de las conversaciones y los contenidos que se compartían, fui adaptándome a los tiempos y dinámicas del grupo. Generalmente me tomaba varios momentos del día para participar y ponerme al tanto de conversaciones pasadas, para esto pausaba algunas actividades de trabajo y de ocio para platicar con los integrantes del grupo en diferentes momentos del día. Para escuchar las transmisiones de radio y participar en el grupo durante ese evento, procuraba mantenerme despierta gran parte de la madrugada, pues durante esas horas solía haber mucha mayor participación e intercambio de información, que se volvía referencia en charlas posteriores.

Figura 1. Captura de pantalla. Transmisión de radio de Pantera Negra UAM



Fuente: Elaboración propia. Esta fotografía la tomé con mi smartphone, en ella se observa el uso de mis dispositivos para participar en las actividades del grupo, la hora y fecha en que fue tomada para dar cuenta de la adaptación de mis horarios para estar en el campo.

También participé de las dinámicas que se proponían espontáneamente en el grupo Pantera Negra UAM, como mandar una foto de las actividades que estábamos realizando en ese momento, platicar alguna anécdota, recomendar una canción o alguna página para ver series o películas, entre otros temas que eran importantes para ellos en este periodo.

Mi participación en estas actividades dependió en gran medida del uso de ciertos dispositivos, de una conexión a Internet estable y otra serie de configuraciones sociotécnicas que facilitarían el encuentro con los jóvenes, así como la propia inmersión al campo. Esto es importante, ya que cuando se trata de etnografías digitales y el estudio de las culturas digitales podemos caer en la trampa de pensar que Internet y todo aquello que sucede dentro de él es efímero y no necesita soportes, como si se tratara de una nube; sin embargo, no debemos olvidar la importancia que tienen los cables, la electricidad y los dispositivos con los que accedemos a él, sobre todo cuando nos encontramos haciendo nuestro trabajo de campo.

Es así que para esta inmersión fue de suma importancia el uso que hice de mis dispositivos, como el *smartphone*, computadora portátil y tablet, que operaron como herramientas de trabajo y ocio simultáneamente. Pude registrar información a partir de ellos, a través de capturas de pantalla y notas de audio; me facilitaron la descarga de imágenes, como memes, así como la edición de las mismas para interactuar en el grupo y también para presentarlas en este texto. Aunado a esto, fue importante que aprendiera a hacer (y utilizar *stickers*), por lo que instalé en mi *smartphone* editores de imágenes para recortarlas y aplicar las capas necesarias para obtener *stickers* que me sirvieran como objetos detonadores de intercambio.

Para escuchar las transmisiones de radio, fue necesario que creara una cuenta en Twitch, así como el uso del iPad para escucharlas mientras en mi *smartphone* me mantenía al pendiente de la conversación en WhatsApp, tarea que se iba complicando conforme las participaciones aumentaban, ya que necesitaba estar pendiente de lo que se decía en el grupo de WhatsApp, en el chat de Twitch y, a veces, en la página Pantera Negra UAM simultáneamente.

Es así que la actividad del grupo influía en mis ritmos cotidianos. Para mí, resultó importante mantenerme activa, ya que, de no hacerlo, ponía en riesgo mi lugar en el grupo. La participación era importante también para obtener información que me ayudara a seguir al tanto de las conversaciones y los temas que se trataban durante el día. El trabajo de campo implicó el seguimiento, registro y participación en estas actividades, en diferentes grados, por lo que mi observación

y análisis se produjo en diferentes niveles durante este periodo, sobre todo cuando descubrí que ya no estaba participando como una integrante más del grupo, sino como etnógrafa.

Fue fundamental acercarme a el administrador del grupo de WhatsApp y miembro de Pantera Negra UAM, con quien tuve una serie de intercambios a través de notas de audio para discutir la actividad del grupo y para que entre ambos, pudiéramos pensar otras formas de analizar lo que sucedía. Al inicio de la formación del grupo ninguno de los dos habíamos reparado en la importancia que tendría como un posible campo de estudio, pero conforme pasó el tiempo y el intercambio de notas de audio nos fue quedando claro.

Esta experiencia me ha confirmado que la labor etnográfica estará comprometida con conocer la vida cotidiana y con explicar fenómenos que, al ser tan comunes, suelen pasar desapercibidos, por lo que los etnógrafos debemos ejercitar ciertas habilidades para distanciarnos del objeto de estudio y verlo desde una posición de extrañamiento que nos permita ser sensibles a él para explorarlo y explicarlo.

Las condiciones que me permitieron experimentar dicho extrañamiento fueron la edad (en promedio, he vivido una década más que ellos) y la experiencia con el uso de *stickers*, pues su empleo requería habilidades para guardarlos, encontrarlos y lanzarlos en el momento adecuado para matizar sus participaciones. Por esta razón, en el siguiente apartado me concentro en el papel que los *stickers* tuvieron como códigos y objetos de intercambio durante este periodo.

MEMES Y *STICKERS* COMO CÓDIGOS

Si bien los *stickers* no son propiamente memes, cumplieron funciones similares. Podríamos hablar que los memes sufrieron una especie de remediación (Bolter y Grusin, 2011) en WhatsApp, a través de *stickers*. De la misma manera, los *stickers* remediaron a los emoticones y emojis, ya que también ofrecen la posibilidad de expresar gestos u otras formas de comunicación no verbal que matizan los comentarios e intervenciones textuales.

Los *stickers*, al igual que los memes –*image macro*– poseen propiedades que les permiten cierta plasticidad que se refleja en su potencial flexibilidad interpretativa, como sucedió en este caso.

Figura 2. Captura de pantalla. Referencia a memes y *stickers*



Fuente: Elaboración propia. Un miembro del grupo le explica a otra cómo hacer referencia a memes en caso de no tenerlos. La última sección de la captura contiene otra donde aparece el *sticker* del meme al que hacen referencia.

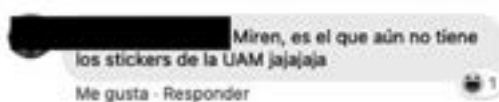
En el grupo de WhatsApp de Pantera Negra UAM, los *stickers* fueron importantes detonadores de interacción, incluso cuando no se tenían se hacía referencia a ellos utilizando las frases que los caracterizan. Este hecho fue fundamental para participar en el grupo, pues era importante contar con ellos (o al menos sus referencias) y emplearlos en el momento adecuado. Otras páginas como UAMemes y UAM-I-Memes también convocaron a grupos de WhatsApp, con la expresa finalidad de compartir *stickers* sobre la huelga.

El uso de memes y *stickers* tuvo un papel importante en las interacciones dadas en las plataformas sociodigitales durante este periodo. Se trató de un intercambio de objetos recubiertos de sentidos, de bienes culturales situados que favorecían la distinción simbólica de los miembros de la universidad, así como de sus roles y afinidades.

Es así que el uso de estos contenidos nos habla del establecimiento de códigos o convenciones compartidas que tuvieron implicaciones en la interacción y la identidad, ya que, como señalan Pérez, Aguilar y Guillermo (2014), el uso de memes (y ahora agregaría *stickers*) dentro de comunidades determinadas provee elementos que favorecen el sentido de pertenencia.

Pérez *et al.* (2014) reconocen que los memes poseen un potencial comunicativo particular, ya que parten de bagajes culturales reconocidos dentro de una comunidad, donde se les dota de sentido y a los que se le incorporan elementos textuales que permiten la elaboración de un mensaje determinado. Este proceso por el que atraviesa la producción y consumo de memes permite a su vez agregar elementos referenciales que facilitan la expresión de categorías identitarias, de pertenencia a cierto grupo o de distinción frente a otros.

Figura 3. Captura de pantalla. *Distinción a través de stickers*



Fuente: Elaboración propia. Durante una de las transmisiones de las negociaciones un usuario busca distinguirse de otros a partir de los *stickers* de la huelga.

Es así que los memes y *stickers* sobre la huelga fungieron como un nodo al que se articularon sentidos y expresiones de identidad, de manera que no es casualidad que los *stickers* con el rostro de Jorge Dorantes (dirigente del SITUAM) fueran tan populares dentro de la comunidad estudiantil. Estos contenidos, tanto aquellos a favor o en contra de la huelga, fungieron como emblemas que hacían referencia a la incorporación de capital cultural y a la distinción que favorecía.

Estos regímenes de sentido compartidos por los universitarios permitían la identificación de sus miembros y su reconocimiento como tal, con lo que se establecieron un conjunto de clasificaciones y valoraciones correspondientes a las configuraciones culturales en las que viven, es decir, al espacio temporal y social compartido en el que se establecen códigos y lenguajes en común (Grimson, 2011).

Para Grimson (2011), las configuraciones culturales permiten la asignación de valores y la jerarquización de sus propias diferencias. El caso aquí relatado ejemplifica las valoraciones y diferencias asociadas a los grupos que participaron en la huelga, de manera que, más allá de la burla al dirigente, al poder que ostenta o a la huelga en general, los memes producidos y consumidos tuvieron un uso social.

Figura 4. Captura de pantalla. Grupos de WhatsApp durante la huelga



Fuente: Elaboración propia. En esta captura se observan los tres grupos de WhatsApp donde participé y donde se compartían una gran cantidad de memes y stickers, a todas horas.

Figura 5. Captura de pantalla. Muestra de stickers



Fuente: Elaboración propia. Algunos ejemplos de *stickers* sobre la huelga y la UAM. En la esquina superior derecha se observa uno producido con el retrato del dirigente sindical.

JÓVENES Y TECNOLOGÍAS PARA HABLAR DE SÍ MISMOS

Los jóvenes emplearon las herramientas y conocimientos que tenían a la mano para expresarse y diferenciarse de otros miembros de la universidad. Como hemos visto en este caso, a través del uso de dispositivos móviles como *smartphones* con acceso a Internet, plataformas sociodigitales y *softwares* de edición de imagen y video, lo que correspondería a otra forma de acumulación de capital cultural, esta vez, objetivado (Bourdieu, 1987) a partir de la apropiación material de instrumentos de producción disponiendo de ellos y teniendo los conocimientos técnicos para operarlos.

Los conocimientos y habilidades técnicas que poseen los jóvenes para producir, variar y/o compartir contenidos les permitió participar de distintas formas en el entorno digital, donde pueden sentirse medianamente cómodos y con cierta ventaja respecto a los adultos.

En medios sociales como Facebook, los jóvenes han tenido mayores oportunidades de participar en la vida pública (Boyd, 2014), a diferencia de la que podrían aspirar en el entorno *offline*. De acuerdo con Ricaurte (2018), la constante actividad de los jóvenes en entornos digitales se ha vuelto fundamental en su día a día, provocando tensiones en ámbitos familiares y educativos.

Ricaurte (2018) encuentra conjuntos de prácticas asociadas a las actividades que los jóvenes realizan en entornos digitales, y con los que se les suele representar. Entre estos conjuntos de prácticas, la autora señala aquellas asociadas con la producción de contenidos, como videos, *selfies* y memes que logran desarrollar un tipo de cultura visual particular.

Douglas (2014) confirma que los contenidos generados por usuarios suelen tener características propias y que están compuestos por un conjunto de rasgos que no necesariamente coinciden con rigurosos estándares de calidad técnica y estética, más bien con la intención de celebrar lo amateur, incluso cuando hayan sido producto de un trabajo laborioso y a través del manejo de *softwares* de edición especializados, los usuarios podrían buscar, deliberadamente, crear contenidos que luzcan trazos torpes o intervenciones toscas.

Esta estética particular de Internet es lo que Douglas (2014) denomina *Internet ugly*, es decir, contenidos generados por usuarios que buscan producir contenidos con características que se oponen a criterios estéticos actuales, donde se preponderan composiciones armónicas, trazos limpios o difuminados delicadamente, el uso de correctores ortográficos y editores de imágenes que garanticen un diseño limpio y la ausencia de cualquier error.

De acuerdo con Douglas (2014: 315), estas formas de producir contenidos agregan “cierto grado de humanidad” frente a los contenidos asépticos a los que habitualmente nos enfrentamos.

Aunado a esto, es necesario reconocer que los memes suelen ser producidos en momentos clave y, para garantizar su circulación, es necesario crearlos de forma inmediata al evento que retrata, por lo que el centro de atención estará dirigido al contenido y no a la forma. Si bien actualmente encontramos excepciones (por ejemplo, los contenidos de la página Instituto Nacional de Bellos Memes), podríamos considerar que incluso los trazos torpes, las faltas ortográficas o las fallas de edición por sí mismas agregan elementos de humor que detonan la risa, por lo que estas características de forma contribuyen o complementan el chiste y el sentido con el que son producidos.

Es así que, con el uso de las plataformas sociodigitales, los jóvenes han podido experimentar con la apropiación de bienes culturales para hablar de sí mismos y sus contextos de formas heterodoxas, contraponiéndose al orden establecido de diferentes formas. Los memes poseen un carácter polivocal que favorece la expresión de diversos grupos y voces ceñidas a discursos hegemónicos o subversivos.

Los discursos polivocales (Nissenbaum y Shifman, 2015) presentes en estos contenidos brindaron la posibilidad de que los jóvenes expresaran su punto de vista sobre la huelga, las autoridades de la UAM y el sindicato.

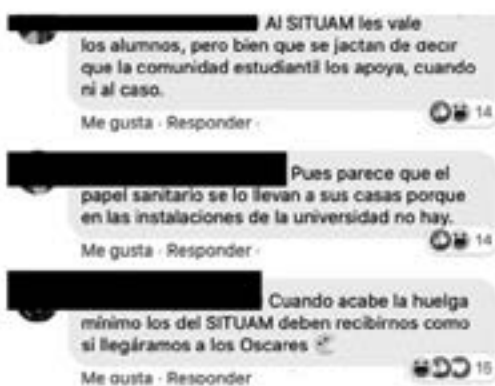
A través de los contenidos que produjeron y compartieron, cuestionaban la posición de las autoridades de la UAM, pero, sobre todo, de los sindicalistas. Manifestaban el descontento que experimentan con los trabajadores y los funcionarios del sindicato, cuestionando su lugar en la estructura institucional.

Para los estudiantes, era importante señalar las fallas de los trabajadores sindicalizados, ya que con ellos tratan día a día, por lo que experiencias previas se agregaban a la lista de disgustos en su contra. A través de estos contenidos, se hacía presente la necesidad de los jóvenes por hacerse escuchar y cada *like* o *repost* facilitaba la propagación y respuesta de sus inquietudes, dudas y preocupaciones, al menos por parte de sus pares.

Las voces e inquietudes de los jóvenes difícilmente aparecen en canales oficiales, por lo que los memes –y en general el humor– surgen como una respuesta paliativa ante los graves problemas que enfrentan; particularmente, ante este conflicto, los estudiantes eran los que tenían menos probabilidades de salir librados de las consecuencias negativas de la huelga. Después de la resolución del conflicto, los estudiantes confirmarían que tendrían que enfrentarse a una carga

de trabajo mayor, a la disminución de periodos vacacionales y a una tentativa pérdida de recursos económicos, como becas ofrecidas por la Secretaría de Educación Pública, entre otras desventajas, mientras que los sindicalistas conseguían el 100% de los salarios caídos al levantamiento de la huelga, lo que desde la perspectiva de los estudiantes reflejaba su posición de desventaja frente a otros miembros de la universidad.

Figura 6. Captura de pantalla. Descontento



Fuente: Elaboración propia. Con el primer comentario, el estudiante busca desmentir el apoyo por parte del alumnado al SITUAM y que sus autoridades habían comentado durante ese momento de la negociación. En los siguientes comentarios encontramos algunos de los reclamos al trabajo de los sindicalistas.

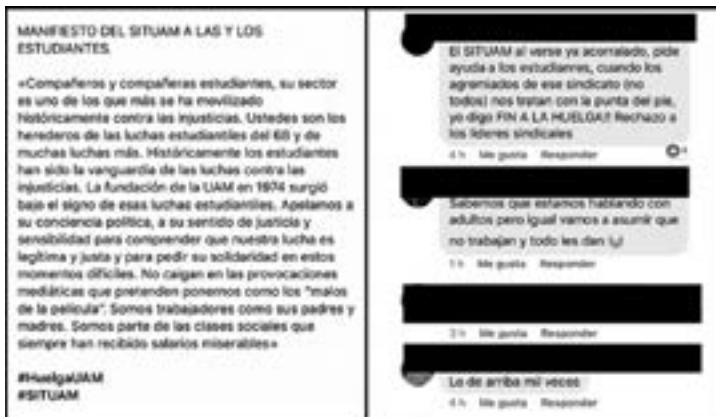
Ahora bien, frente a las burlas y hostigamiento a través de plataformas sociodigitales, los simpatizantes del SITUAM también solían responder, generalmente con la intención de desacreditar a los estudiantes de la misma forma. Estas afrentas arrojaban algunas pistas sobre los imaginarios y representaciones de jóvenes y adultos, estudiantes y trabajadores.

Por un lado, en las intervenciones de los simpatizantes del sindicato se leía entre líneas que concebían a los estudiantes como individuos inmaduros que no tienen conciencia política y que poco –o nada– saben de las dificultades del ámbito laboral, con lo que buscaban neutralizar o invalidar las opiniones y burlas de los estudiantes.

Por otro lado, en los comentarios de los estudiantes se percibía el desacuerdo y la falta de empatía hacia los trabajadores sindicalizados que son concebidos como personas revoltosas, abusivas y con poco entusiasmo para llevar a cabo sus actividades laborales de forma satisfactoria.

En el escenario público y político, los jóvenes son vistos como seres que con el paso del tiempo y la guía de los adultos sabrán reconocer el bien y el mal, conocerán y pondrán en práctica valores y modales (Feixa, 2014); sin embargo, el proceso es largo y lleno de complicaciones para los jóvenes (aunque quizás más para los adultos), sobre todo cuando deciden resistirse empleando sus conocimientos y habilidades técnicas.

Figura 7. Captura de pantalla. Imaginarios y estereotipos



Fuente: Elaboración propia. En estas intervenciones se observa el conflicto entre seguidores del SITUAM y estudiantes. Las confrontaciones evidencian los estereotipos asociados a ambos grupos y las diferencias entre adultos y jóvenes, trabajadores y estudiantes.

Durante la huelga, y en la interacción en plataformas sociodigitales, lo pude corroborar: ambos grupos parecían referirse a un individuo con un perfil particularmente definido, una suerte de antiprototipo con el que señalaban todo lo que no se debe ser o aspirar. Difícilmente estaban dispuestos a negociar sus perspectivas o a llegar a un punto de empatía que favoreciera la resolución del conflicto o, al menos, neutralizar los desacuerdos entre ellos. Estas caracterizaciones estuvieron sostenidas por prejuicios, estereotipos y descon-

fianza hacia uno u otro grupo que está relacionado no solo con el marco institucional, también con las deficiencias estructurales del contexto nacional.

Ambos se encuentran en situaciones complicadas; por una parte, los trabajadores atacaban a los estudiantes cuestionándolos por tener acceso a la educación superior, por gozar de ese derecho y no aprovecharlo, mientras que los estudiantes atacaban a los trabajadores sindicalizados por tener derecho a un trabajo estable, como si tampoco valieran sus esfuerzos por estar en dichos cargos y desaprovecharlos, ya sea por adherirse al sindicato, mantener la huelga o, en el caso de los estudiantes, por no comprometerse con sus estudios o con la lucha del sindicato.

Si bien es cierto que ambos grupos tienen acceso a ciertos derechos, es importante considerar que eso no los exonera de cometer equivocaciones o de experimentar cierto desencanto con los roles que desempeñan, sobre todo si tomamos en cuenta las condiciones de precariedad laboral, así como otras dinámicas económicas, políticas y sociales complejas que se experimentan de forma generalizada en el país y que aquejan tanto a jóvenes como adultos, estudiantes y trabajadores.

Ricaurte (2018: 19-20) afirma que, aún cuando la mayoría de la población en Latinoamérica es joven, este grupo se encuentra rodeado de pobreza, desempleo y violencia en mayor medida que otros grupos. Los jóvenes viven en situaciones de precariedad que afecta sobremanera su curso de vida. Difícilmente tienen acceso a la educación formal y al mundo laboral, de ahí que se integren a empleos informales, con salarios menores o sin retribución económica alguna, entre otras condiciones que dificultan el acceso a una vida digna, y, si a esto agregamos la variable de género, la situación tiende a agudizarse.

Ante este panorama –y las bajas posibilidades de ser atendidos por las instituciones–, a los jóvenes parece quedarles menos opciones para sobrellevar las precarias condiciones en las que viven, y una de ellas parece ser el humor. De ahí que no es casualidad encontrar contenidos con los que se exprese a quemarropa la desconfianza que los jóvenes sienten por las instituciones y las autoridades. Estos desencuentros no hacen más que propiciar que los jóvenes decidan no involucrarse en discusiones de la agenda pública en las que son nombrados, pero no tomados en cuenta.

Es así que los contenidos generados por usuarios, como los memes, nos permiten explorar las inquietudes de los jóvenes a partir de su propia voz y recursos, lo que hace valiosos a estos contenidos en términos sociales y culturales, pues:

La pobreza estética de ninguna forma significa que esos productos sean pobres en su significado, sino muy por el contrario, se trata de productos a los que hay que aplicar una mirada que trascienda lo estético o lo textual para fijarse en su riqueza intertextual, en la pluralidad de fuentes en las que se sustenta y a las que se hace referencia (Cortazar, 2014: 212).

REFLEXIONES FINALES

Para Feixa (2014), las condiciones económicas, sociales y culturales actuales impiden concebir una forma única de jóvenes, ya que, en el proceso, los jóvenes buscan formas de constituir su propia identidad a través de decisiones sobre qué consumir o cómo intervenir en la sociedad, la cultura y la política.

Que los jóvenes tengan la posibilidad de participar en estos ámbitos suele generar tensiones, más aun cuando poseen habilidades y conocimientos técnicos para hablar de sí mismos y sus condiciones, utilizando medios sociales que propagan y extienden sus mensajes.

El interés de los jóvenes por mantenerse presentes y activos en el entorno digital suele preocupar a los mayores; sin embargo, como menciona Boyd (2014: x), “muy pocos [adultos] están dispuestos a escuchar lo que tienen que decir sobre sus vidas”, lo que sería de gran ayuda para conocer y enfrentar los retos, así como para identificar sus intereses e incidir en la realidad en la que vivimos y que afecta a los jóvenes.

Ya que, sin importar la latitud en la que los jóvenes se encuentren, su vida difícilmente obedecerá a una transición lineal clara, por lo que es necesario reconocer que la juventud va adquiriendo y omitiendo etapas que antes se tenían claramente dadas, como terminar sus estudios e inmediatamente encontrar una pareja para casarse y formar una familia, de ahí que es importante tomar en cuenta que estas transiciones se han ido modificando con el tiempo (Feixa, 2014), porque la realidad en la que vivimos ha cambiado junto con los intereses y las aspiraciones de los jóvenes.

El desconocimiento que se tiene sobre los jóvenes y sus actividades en entornos digitales ha fomentado que se les asocie con imaginarios como los que he descrito anteriormente, como seres que hay que civilizar, que no tienen claros sus objetivos; sin embargo, los jóvenes han tenido la oportunidad de participar en estos entornos y expresar sus necesidades e inquietudes de formas no convencionales.

Las plataformas sociodigitales y otros entornos digitales han operado como recovecos donde los jóvenes han podido alejarse de la vista y el orden de los adultos, experimentando otras formas de interacción, amistad y apoyo, que son tan significativas como aquellas que se dan en la socialización cara a cara. Ahora bien, esto no necesariamente implica que los jóvenes no se equivoquen o que siempre tengan algo positivo que proponer o decir sobre sí mismos y su contexto; sin embargo, es importante reconocer que esto también sucede en el interior de otros grupos etarios.

La participación de los jóvenes a través de memes y comentarios en las transmisiones de las juntas de conciliación produjo incomodidad, tanto para militantes del SITUAM como para otros compañeros que, sin defender al sindicato o mostrarse a su favor, comentaban las faltas que cometían al burlarse de los huelguistas y sus demandas. Señalaban que era complicado que fueran tomados en cuenta si solo se reían de la situación y acosaban a los seguidores del SITUAM o a su dirigente, invadiendo su privacidad, exponiéndolos frente a los miembros de la Universidad y el público en general.

Figura 8. Captura de pantalla. Participaciones para mediar



Fuente: Elaboración propia. Los estudiantes también buscaron generar empatía por la lucha del sindicato de distintas formas, incluyendo la creación de contenidos.

Reflexiones de este tipo estuvieron menos presentes, pero es importante reconocerlas, ya que fungieron como una suerte de revisión o regulación *peer to peer*, donde se exponían las inquietudes que tienen otros jóvenes, quienes buscaban mediar entre un grupo y otro, de modo que los discursos polivocales presentes en tal debate nos permiten identificar que los jóvenes son heterogéneos aun cuando formen parte de una misma comunidad o categoría cultural, que piensan distinto y que utilizan dispositivos tecnológicos con diferentes fines.

REFERENCIAS

- Bolter, D. J. y Grusin, R. (2011). Inmediatez, hipermediación, remediación. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 29-57. Recuperado de https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.2
- Börzsei, L. (2014). *Makes a meme instead: A concise History of Internet Memes*. Utrecht University.
- Bourdieu, P. (1987). Los tres estados del capital cultural. *Sociológica*, 5 (s.d.), 11-17. Recuperado de <http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1043/1015>
- _____, (1988). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Madrid, España: Taurus.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven. Yale University Press.
- Cortázar, F. (2014). Imágenes rumorales, memes y selfies: elementos comunes y significados. Iztapalapa. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, s.d. (77), 191-214.
- Douglas, N. (2014). It's supposed to look like shit. The Internet Ugly Aesthetic. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 314-339.
- Feixa, C. (2014). *De la generación @ a la #generación. La juventud en la era digital*. Barcelona, España: NED, Ediciones.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura: crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Nissenbaum, A. y Shifman, L. (2015). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/ board. *New media y society*, 19, 483-501. DOI: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444815609313>
- Pérez, G.; Aguilar, A. y Guillermo, M. (30 de agosto de 2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos. Estudios críticos de la sociedad*, s.d. (75), 79-99.

- Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, s.d. (137), 13-28.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

**TERCERA PARTE:
AFECTIVIDADES, SEXUALIDAD Y
GÉNERO**

**“SOY UNA MUJER TRANS, SI NO SABES QUÉ ES
MUJER TRANS, TE VOY A EXPLICAR”:
LA CONSTRUCCIÓN DE LA INTIMIDAD JUVENIL
Y LA GESTIÓN DE EXPECTATIVAS AMOROSAS
Y SEXUALES EN LA ERA DIGITAL**

Gabriela Montoya Gastélum
Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

INTRODUCCIÓN

Desde que Internet y las Tecnologías Digitales se han expandido e integrado a la vida cotidiana de los diferentes sectores de la sociedad, especialistas en temas de juventud en México se han centrado en comprender el impacto sociocultural que tienen en los distintos ámbitos de la vida de los jóvenes (García Canclini *et al.*, 2012; Covi, 2013 y 2016; Rodríguez Morales y Rodríguez Salazar, 2016; Rodríguez Salazar y Rodríguez Morales; 2016; Reguillo, 2017; Ortiz, 2018; Lemus *et al.*, 2019). A partir de éstos y otros trabajos concluyo que la relación que los jóvenes poseen con las Tecnologías Digitales no debe dejar de lado tres aspectos: primero, no todos los jóvenes disponen de acceso a éstas; segundo, entre quienes sí lo tienen, el acceso es diferenciado; y, tercero, los usos que los jóvenes les dan son sumamente diversos.

Como parte de esta multiplicidad de usos por parte de los jóvenes, la búsqueda de pareja (o más de dos miembros) con quien entablar encuentros sexuales y relaciones amorosas gana cada vez mayor terreno, sobre todo a raíz de la

salida al mercado de plataformas sociodigitales especializadas en estos rubros, ya sea a través de páginas de citas, páginas de chats para ligar, de medios sociales como Facebook¹ o de aplicaciones móviles de citas (*mobile dating applications*).²

Estas últimas reciben en la textos académicos y publicitarios varios nombres como aplicaciones o *apps* de citas (*dating apps*), *apps* para ligar o de ligue, *apps* de encuentro, *apps* de contacto y *love apps*, entre los más destacados.³ Estas aplicaciones las concibo como “pequeñas piezas de software o microprogramas diseñados para funcionar rápida y sencillamente en dispositivos móviles, tales como teléfonos inteligentes, tabletas y *wearables*, sólo con un mínimo esfuerzo por parte de los usuarios para instalarlos y usarlos”⁴ (Lupton, 2020: 1) que funcionan mediante un sistema de geolocalización y el cruce de metadatos (como edad, sexo, orientación sexual, identidad de género, la pareja deseada, etc.) a través de algoritmos y que se especializan en el encuentro y la comunicación entre personas desconocidas que buscan iniciar un vínculo, principalmente amoroso y sexual sin descartar los de amistad y hasta comunitarios. En pocas palabras, su finalidad es facilitar encuentros, en un primer momento mediados por pantallas, que generalmente se establecen con el objetivo de que lleguen a ser encuentros en persona que deriven en una relación de pareja duradera o efímera, donde los cuerpos ya no sólo se observan, sino que se rozan, huelen y prueban.

Al ser las aplicaciones móviles de citas microprogramas de *software*, eso implica que son un producto digital creado por empresas que buscan capturar a un mayor número de usuarios de los cuales extraer datos personales para así lograr una acumulación de capital financiero por medio de la publicidad. De manera que, parte de las tácticas de las empresas para atraer adeptos es la creación de aplicaciones dirigidas a una amplia gama de personas, incluidas las poblaciones LGBTQ+,⁵ quienes las han acogido positivamente, entre otros, porque en contextos como el mexicano son pocos los espacios que tienen para interactuar libremente con sus pares.

¹ En marzo de 2019 Facebook lanzó en México su servicio Facebook Parejas, el cual tiene por objetivo emparejar a las personas que tienen una cuenta en la plataforma y que se identifican como solteras.

² Aunque las páginas de citas preceden a las aplicaciones móviles de citas algunas han migrado hacia éstas como OKCupid, Badoo y Match.com, al mismo tiempo que aplicaciones como Tinder lanzaron su versión web.

³ En los países de habla inglesa además de las *dating apps* existen las hook-up apps que hacen referencia a aplicaciones que tienen como finalidad pactar encuentros sexuales casuales sin compromiso.

⁴ Todas las citas textuales que terminen con dos asteriscos (**) se tratan de traducciones propias.

⁵ Las siglas corresponden a personas lesbianas, gays, bisexuales, trans (travestis, transgénero, transexuales), intersexuales y queer, y el signo “+” se agrega para nombrar a todas aquellas orientaciones sexuales e identidades y expresiones de género que no están incluidas en las siglas anteriores, como por ejemplo las personas asexuales, demisexuales y pansexuales.

Al descargar las aplicaciones en teléfonos inteligentes, los usuarios despliegan una serie de estrategias enfocadas a la construcción de una intimidad en la que intervienen diversas tecnologías, a la par que van gestionando una compleja red de expectativas relacionadas con la idea de cumplir sus deseos de orden sexual y amoroso. Con lo anterior, se plantea que la vida íntima de las personas, incluida la de los jóvenes, está cambiando y en ese proceso Internet y las Tecnologías Digitales tienen un papel sobresaliente, de aquí la pertinencia de preguntarnos cómo experimentan la intimidad los jóvenes contemporáneos.

El propósito de este capítulo es mostrar a partir de una investigación mayor basada en una etnografía digital, y en las estrategias que sigue una joven transgénero⁶ al momento de utilizar aplicaciones móviles de citas con el anhelo de concretar encuentros sexuales, amorosos y de amistad, al mismo tiempo cómo gestiona las posibilidades y expectativas que genera el uso de estas aplicaciones, es decir, me interesa mostrar cómo esta joven construye una intimidad mediada por pantallas.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Los hallazgos presentados en este trabajo derivan de la investigación doctoral en curso *Afectividades digitales juveniles. Una etnografía de experiencias amorosas y sexuales de jóvenes en Ciudad de México mediadas por Tecnologías Digitales*⁷ que tiene por objetivo explorar las experiencias de jóvenes mexicanos que emplean aplicaciones móviles de citas con el fin de concretar relaciones de pareja y encuentros sexuales.

⁶ “El transgenerismo (personas trans) es un término utilizado para describir las diferentes variantes de la identidad de género, cuyo común denominador es la no conformidad entre el sexo biológico de la persona y la identidad de género que ha sido tradicionalmente asignada a este. Una persona trans puede construir su identidad de género independientemente de intervenciones quirúrgicas o tratamientos médicos. Existe un cierto consenso para referirse o autoreferirse a las personas transgénero, como mujeres trans cuando el sexo biológico es de hombre y la identidad de género es femenina; hombres trans cuando el sexo biológico es de mujer y la identidad de género es masculina; o persona trans o trans, cuando no existe una convicción de identificarse dentro de la categorización binaria masculino-femenino. El transgenerismo se refiere exclusivamente a la identidad de género del individuo y no a su orientación sexual que por lo tanto puede ser heterosexual, homosexual o bisexual” (ACNUDH, 2013: 3), sin dejar de lado, la orientación pansexual.

⁷ Ésta se lleva a cabo desde 2016 en el Posgrado en Ciencias Antropológicas del Departamento de Antropología de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). La investigación pudo realizarse gracias a la beca otorgada a estudiantes de programas de posgrado registrados en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT).

El estudio toma como base los cinco principios de la etnografía digital que formulan Pink *et al.* (2015) y la definición que propone Gómez (2017):

La etnografía digital, contrario a lo que podría pensarse, no es (solamente) una etnografía *en línea* o una *netnography* (Kozinets, 2015), sino una forma de hacer investigación que cuestiona, incorpora y se pregunta por el rol de lo digital, tanto como objeto de investigación como instrumento para ella (p. 81).

Tanto Pink *et al.* (2015) como Gómez (2017) coinciden en que la etnografía digital no se limita a centrarse sólo en lo digital, ya que ambos reconocen que lo digital forma “parte de algo mayor”. Por tal, es imprescindible partir del hecho de que para entender lo digital hay que comprender otros aspectos de la cotidianidad, la socialidad y la vida de las personas, así no se caerá en el error de abstraer lo digital del mundo social.

En concreto, la estrategia metodológica para la investigación consistió en la realización de trabajo de campo etnográfico en línea y fuera de ella de junio de 2017 y continúa hasta el momento de redactar estas líneas en septiembre de 2020, tiempo en el que he buscado establecer lazos de cercanía, confianza, reciprocidad y cotidianidad con los jóvenes interlocutores y en el que he aplicado diferentes técnicas cualitativas y cuantitativas.⁸ De manera que también concibo la etnografía digital como una oportunidad para construir el dato a partir de la recolección de información tanto de manera digital como analógica arrojada por técnicas cualitativas y cuantitativas (Hine, 2015a y 2015b).

⁸ Las primeras consistieron en entrevistas etnográficas (Guber, 2013, 2015) en y fuera de línea; observación participante en línea (Ardévol *et al.*, 2003; Estalella, 2014) en los perfiles de Facebook, Instagram, Twitter y Messenger de los jóvenes interlocutores; observación pasiva en línea en doce aplicaciones móviles de citas (AdoptaUnChico, Badoo, Bumble [en ésta también realicé observación participante en línea], Grindr, growlr, happn, Her, Hornet, OKCupid, Tinder, Transdr y Wapa); un diario de campo visual digital y un archivo visual digital. Por su parte, las técnicas cuantitativas incluyeron la elaboración de tres cuestionarios en línea anónimos conformados por preguntas abiertas y cerradas y creé un perfil identitario de 1505 jóvenes que consiste en una base de metadatos que las aplicaciones móviles de citas dejan ver en los perfiles de los usuarios.

Aun cuando en la investigación los principales participantes son 18 jóvenes entre 18 y 29 años (con excepción de cinco que rebasan este grupo de edad),⁹ heterosexuales y LGBTIQ+ que residen en Ciudad de México y que estudian o han acabado una carrera universitaria (algunos la tienen trunca) o una maestría, específicamente para la realización de este capítulo trabajé a partir de la reconstrucción de experiencias sexuales y amorosas de Sara,¹⁰ de ahí que priorice sus historias y narrativas personales, pues aunque a lo largo del texto retomo de manera general las vivencias de los otros jóvenes, tomé la decisión de trabajar sobre la base del caso de esta joven transgénero por dos motivos: en primer lugar, considero que los estudios de juventud en México tienen una deuda con los jóvenes LGBTIQ+. Esto invisibiliza a actores que históricamente no sólo han sido silenciados sino que están expuestos a vejaciones que atentan contra la integridad de estas personas como individuos y como colectivo; al mismo tiempo que estudios sobre estas poblaciones no han tenido el interés suficiente por entrecruzar las categorías de juventud y sexualidades no heteronormadas.¹¹ En segundo lugar, sin contradecir el punto anterior, la historia de esta joven tiene similitudes con el resto de los participantes de esta investigación: su condición juvenil es similar ya que pertenece a una juventud minoritaria (Reguillo, 2010) precarizada y es usuaria de aplicaciones móviles de citas, por lo que varias de sus experiencias en estas aplicaciones coinciden con las del resto de los interlocutores más allá de su identidad de género. Con esto quiero decir que el caso de esta joven capitalina incluye tanto elementos de la norma como de la excepción, convirtiendo su experiencia en un caso significativo que a su vez no trata de representar todas las historias de las personas jóvenes usuarias de estas Tecnologías Digitales.

⁹ La media de edad de los jóvenes participantes que se encuentran en el rango de edad entre 18 y 29 años es de 24 años y de 26 años si se contemplan los 18 participantes.

¹⁰ Algunos de los nombres que se presentan en este trabajo fueron cambiados y elegidos por los jóvenes participantes con el fin de respetar su anonimato (con excepción de aquellos que fueron mencionados por ellos mismos al narrar sus historias, éstos yo los elegí), mientras que otros se conservaron por deseo de los propios jóvenes.

¹¹ Los textos revisados sobre las personas trans en México, no centra su atención en los jóvenes, en el mejor de los casos éstos sólo aparecen someramente o como parte de las historias de las personas trans adultas (Carrillo, 2008; Sandoval, 2011; Gutiérrez, 2015), quizá la excepción es el trabajo de Pons (2016) que aunque sí relata las experiencias de jóvenes trans tampoco es una categoría que problematice.

LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EL MERCADO DE LOS ANHELOS EN EL MÉXICO CONTEMPORÁNEO

Como asientan los estudios, Internet y las Tecnologías Digitales son un componente clave desde finales del siglo xx (Castells, 1997; Gere, 2002; Bollmer, 2018) porque han impregnado todas las áreas del desarrollo del ser humano, incluidas las afectividades y la sexualidad.

En el caso de México, los jóvenes de las clases medias y altas desde los noventa se caracterizaron por el acceso a éstas convirtiéndose en un símbolo de estatus relacionado con un “modo de vida juvenil” que conlleva una infinidad de posibilidades (Collignon y Rodríguez, 2010: 58). En otras palabras, las tecnologías como Internet, las computadoras, teléfonos inteligentes y aplicaciones, por mencionar algunas, tienen su efervescencia desde hace tres décadas, aportando a la producción de subjetividades juveniles (Medina, 2010).

Estas posibilidades tecnológicas han ensanchado los márgenes de libertad de los jóvenes y les han posibilitado evadir la vigilancia familiar, escolar, religiosa o pública a través de la construcción y apropiación de un espacio particular, adecuado a sus necesidades y especialmente privado, “conectado” con el mundo a través de la tecnología de última generación (Collignon y Rodríguez, 2010: 59).

La integración de los teléfonos inteligentes a la vida cotidiana de los jóvenes es central, al grado de “considerarse como una extensión del cuerpo, una prótesis comunicacional de la cual dependen gran parte de nuestras relaciones interpersonales” (Osorio, 2014: 23). A estos teléfonos inteligentes se le agregan nuevas funciones, aplicaciones y aditamentos que se vuelven cada vez más atractivos, especialmente para los jóvenes. Dichos artefactos digitales contribuyen a que los usuarios estén siempre conectados, por lo que se les ha llegado a considerar a las plataformas sociodigitales como nuevos espacios de interacción digital entre la sociedad.

Así, gracias a la salida al mercado de nuevos dispositivos que brindan la oportunidad de estar conectado todo el tiempo y en cualquier espacio, las Tecnologías Digitales se han incorporado no sólo a la vida privada de los jóvenes sino a su cotidianidad. Estar todo el día frente a la computadora o tener el celular en la mano propicia nuevos escenarios en la búsqueda de relaciones de pareja y encuentros sexuales por parte de los jóvenes. Lasén y Puente (2016) refieren sobre las mediaciones afectivas y de la intimidad que:

Las conversaciones e intercambios íntimos pueden irrumpir en cualquier momento y espacio. Además, los espacios en la red (*webs*, *blogs*, redes sociales, páginas de contacto [y aplicaciones móviles de citas]) facilitan que temas de conversación y prácticas considerados íntimos, relacionados con el cuerpo, la sexualidad o los afectos, se compartan también con desconocidos. Se produce entonces una modulación de la intimidad y de los íntimos, sin que sea posible definir una frontera estable y clara entre lo que está protegido por las barreras del pudor y lo que puede ser revelado en público, entre los íntimos y los extraños. Esto no quiere decir que desaparezca el pudor y la noción de comportamientos, contenidos y actitudes apropiados para un determinado contexto o interacción, sino que dichas determinaciones se ven transformadas por las mediaciones digitales (p. 19).

En este mismo sentido, Rodríguez (2018) enuncia la existencia de una cultura amorosa digital, esto porque “cuando los jóvenes interactúan entre sí con fines sentimentales o sexuales producen, sostienen, comparten, defienden o rechazan significados sobre lo que es deseable/indeseable y legítimo/ilegítimo hacer ante situaciones específicas que implican mediaciones tecnológicas” (p. 2899).

El uso que le dan los jóvenes a las tecnologías afectivas (Lasén, 2009) con relación a intereses en el terreno de lo amoroso y lo sexual se da desde finales del siglo pasado, pero el caso de las aplicaciones móviles de citas se presenta como un fenómeno que viene a revolucionar las experiencias amorosas y sexuales de los jóvenes, aunque siguen conteniendo elementos que se reportan en los estudios sobre páginas de citas (Kaufmann, 2010; Rodríguez, 2017; Tello, 2017).

Es en el contexto histórico actual en el que las Tecnologías Digitales tienen un papel crucial, y en el que, conforme Collignon y Rodríguez (2010), se da un proceso doble, por un lado se desligan los afectos de la sexualidad al mismo tiempo que “estos se virtualizan y se diversifican; ambos cobran cada vez más relevancia en la vida contemporánea, pues las personas se encuentran cada vez más solas y más desligadas de las instituciones tradicionales” (p. 67).

Si bien las tecnologías históricamente han sido apropiadas por las personas para el desarrollo de relaciones amorosas y sexuales (Standage, 1998) y en algunas ocasiones ya había intercambio monetario por ciertos servicios (Lee, 2017), desde la creación de las aplicaciones móviles de citas, y su antecedente las páginas de citas, ciertas corporaciones generan impresionantes cantidades de dinero

al grado de cotizar en la bolsa como es el caso de Match Group, dueña de más de 45 marcas relacionadas con las citas en línea, entre ellas Tinder, OkCupid y Match.com (Wilken *et al.*, 2019). Estas empresas vieron la oportunidad de lucrar con el anhelo de las personas por encontrar una pareja con quien compartir experiencias amorosas, sexuales y de amistad sobre la base de la capitalización de los datos personales que los usuarios depositan en las aplicaciones y a partir de los cuales realizan análisis que les traen nueva publicidad y nuevas formas de acumulación de capital. En su estudio sobre aplicaciones móviles de citas y mercado de datos desde un enfoque de economía política de la comunicación, en el que analizan los casos de Grindr, Bumble y Match Group, Wilket *et al.* (2019) encuentran que en las tres

existen claras consistencias entre ellas cuando se trata de generar ganancias: todas confían de alguna manera de la monetización de los datos de los usuarios. Las tres (...) confían en gran medida en “el modelo de negocios gratis” -una combinación de anuncios de servicios “gratuitos” y servicios de suscripción pagada, con sutiles variaciones en cómo se desarrollan estos acuerdos que son determinados por el mercado que atienden y las especificidades particulares de la plataforma** (pp. 16-17).

Conforme con lo anterior, afirmo que el *mercado de los anhelos*, ese que lucra con el deseo íntimo, solicita, registra, almacena, organiza, extrae, analiza y capitaliza los diferentes datos personales de los usuarios de estas tecnologías de citas y con base en ellos monetiza a su favor. Es decir, los datos que los usuarios registran son aprovechados por las empresas convirtiendo lucrativas a las aplicaciones móviles de citas. La propuesta de llamarlo mercado de los anhelos recae en el hecho de que los usuarios desean con vehemencia, encontrar una o varias personas con quien entablar relaciones amorosas, sexuales y de amistad y por tanto aspiran sobresalir a través principalmente de sus fotografías dentro de la gran cantidad de usuarios. Estos anhelos que son intangibles y subjetivos y tienen un sustento sociocultural dejan un inventario a través de los datos que las compañías capturan para sacarle rédito.

La primera aplicación móvil de citas que salió al mercado y que funcionó con el sistema de geolocalización fue Grindr en 2009¹² seguida por Scruff en

¹² En 2008 se lanzó al público Dating DNA para dueños de iPhone. Aunque es considerada como la aplicación móvil de citas original no contaba con el sistema de geolocalización.

2010, ambas dirigidas a hombres gays y bisexuales así como a personas trans y queer. Para 2012, Tinder se difundió como una aplicación enfocada principal, pero no únicamente, al público heterosexual y hasta el momento es la más exitosa a nivel internacional, pues tiene presencia en 196 países. Esta aplicación se anuncia como la “app más candente del mundo” y cuenta con 60 millones de usuarios registrados, además de ser descargable en 45 idiomas. Ese mismo año también surgió Her, destinada para mujeres lesbianas y bisexuales y personas trans y queer. A partir de ahí emergieron decenas de ellas para consolidarse como un espacio en el que las experiencias amorosas y sexuales de los jóvenes están a la orden del día.

En México 32.5 millones de personas utilizan o han utilizado al menos una aplicación móvil de citas y son Tinder, Bumble y Badoo las que concentran a cuatro de cada cinco usuarios. Según un reporte de The Competitive Intelligence Unit (CIU) 34 % usa estas aplicaciones para buscar una pareja formal, 27 % para tener un encuentro sexual casual, 20 % para encontrar amigos, 9 % para conocer su funcionamiento y/o conocer personas diferentes, 8 % para encontrar compañeros para una actividad específica y 2 % para realizar una práctica sexual no convencional (Vázquez, 2020).

Aunque estas cifras dan un panorama de la importancia de las aplicaciones móviles de citas en la vida de sus usuarios, se necesita profundizar para conocer la incidencia que están teniendo estas tecnologías en las maneras en que se relacionan afectiva y sexualmente los jóvenes -y no jóvenes- hoy en día, pues no debe perderse de vista que estas aplicaciones forman parte de los “medios explícitos y directos de socialidad sexoafectiva” que usan los jóvenes en México y que siguen estigmatizadas (Rodríguez, 2017: III), por parte de la población en general -incluso por sus propios usuarios-.

SER UNA JOVEN TRANS Y USUARIA DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA BÚSQUEDA DE ENCUENTROS SEXUALES Y RELACIONES DE PAREJA

UN CONTEXTO DESOLADOR

Para Reguillo (2010), desde una visión estructural, en el México contemporáneo son identificables dos juventudes: una mayoritaria y una minoritaria. La primera se encuentra precarizada y desconectada en lo que respecta a la sociedad red, pero sobre todo, con relación a las instituciones y sistemas de seguridad, esto

es, engloba a los jóvenes que no cuentan con acceso a educación, salud y trabajo, por mencionar algunos. Mientras la segunda sí está conectada, cuenta con circuitos e instituciones de seguridad y tiene condiciones de elegir. En su texto, Reguillo sugiere la necesidad de contemplar, siguiendo a Bourdieu, los distintos capitales (cognitivo-escolar, social y político) con los que cuentan los jóvenes para completar el análisis; para la autora, los jóvenes en México están en una situación de descapitalización. Si bien esta caracterización ayuda a entender a grandes rasgos las desigualdades que existen entre los jóvenes mexicanos, a partir de mi investigación, lo que detecto es que a este modelo es necesario agregarle un tercer tipo de juventud que se caracteriza por tener acceso a ciertas instituciones como la educativa y la laboral y que está conectada en términos de las Tecnologías Digitales, es decir, que se adecúa a la juventud minoritaria, pero que comparte en muchos sentidos la precarización de la juventud mayoritaria; en otras palabras, ya no basta con tener determinados capitales cuando éstos se han devaluado (Solís y Blanco, 2014).

Ahora bien, el panorama se complejiza aún más cuando se entrecruzan la condición juvenil con la pertenencia a una de las poblaciones LGBTQ+, pues para quienes pertenecen a la juventud mayoritaria como para aquellos que están adscritos a la juventud minoritaria pero en condiciones precarizadas, sus vidas se desenvuelven en gran medida en la vulnerabilidad. Éste es el caso de Sara, una joven transgénero de 29 años que nació en la Ciudad de México y actualmente vive en el oriente de la ciudad. Hace unos años estudió en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y cuando la conocí trabajaba como profesora en una preparatoria y era becaria en una institución pública de educación superior con gran prestigio a nivel nacional.¹³

Al igual que otras jóvenes trans o personas LGBTQ+, el proceso de autoaceptación frente al *otro* no siempre es fácil, sobre todo en un contexto social en el que imperan la desinformación, los estereotipos y prejuicios que desembocan

¹³ Si bien esta descripción se ajusta a las juventudes minoritarias de las que habla Reguillo (2010), lo cierto es que la vida de Sara encaja más en la de las juventudes minoritarias precarizadas. Después de escribir este texto (antes de la versión final), Sara me contó por medio de mensajes en Instagram que ya no trabaja como profesora ni era becaria, sino que está trabajando en una Organización No Gubernamental (ONG) con un salario con el que apenas podía solventar sus principales gastos: “Me da suficiente para solventar gastos básicos personales pero no para emanciparme de la casa de mi madre”. A Sara le comenté la propuesta de Reguillo, y me dijo que era algo muy complejo, que ella se sentía más identificada con la juventud mayoritaria porque pese a que tiene acceso a tecnologías de comunicación e hizo una licenciatura, los demás accesos no los tiene, “no creo que se cumpla a cabalidad. Porque tengo un trabajo pero si yo viviera por mi cuenta viviría muuuuy precariamente”.

en actitudes y discursos intolerantes y discriminatorios, y en el que siguen sin ser cabalmente contempladas, al grado de no contar con datos oficiales sobre estas poblaciones a nivel nacional.¹⁴

Lastimosamente hasta la fecha, la mayoría de los sucesos que se dan a conocer sobre la vida de las personas trans están relacionados con la discriminación, la violencia y el odio. Así lo constata la asociación civil Letra S, quien documentó que durante el sexenio del gobierno de Enrique Peña Nieto por lo menos 473 personas LGBT fueron asesinadas en el país por su orientación sexual o su identidad y expresión de género.¹⁵ De estos asesinatos, 261 se cometieron a mujeres trans o personas trans (travestis, transexuales y transgénero) con expresión femenina, es decir, el 55% del total fueron transfemicidios. 91 fueron cometidos hacia jóvenes trans entre 18 y 29 años (Brito, 2019), justamente la edad de Sara.

PRIMEROS ACERCAMIENTOS: EL CHAT

A Sara la contacté por mensaje de WhatsApp, una amiga que tenemos en común le comentó de mi investigación y ella accedió a participar. La primera vez que la vi en persona fue en la Biblioteca Vasconcelos. En esa ocasión me contó su historia con las aplicaciones móviles de citas mientras estábamos sentadas en una de las bancas de concreto que están en los espacios verdes que dan a la calle Juan Aldama, conocida por albergar al Tianguis del Chopo cada sábado del año.

Con el pelo largo hasta los hombros, unos pantalones de mezclilla azul claro, suéter rosado y unos tenis blancos, Sara me contó que utilizó las salas de conversaciones, mejor conocidas como salas de chats, para platicar con desconocidos cuando tenía 18 años, edad en la que se encontraba en el periodo de pretransición e inicios de transición de género. Específicamente usaba Internet para ingresar a El Chat:

¹⁴ En la página de Internet del Consejo para Prevenir y Erradicar la Discriminación de la ciudad de México (COPRED) se explica que no existen datos demográficos públicos en Ciudad de México ni a nivel nacional por ser información sensible que está protegida por la Ley de Protección de Datos Personales para el Distrito Federal y la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares y cuya difusión es exclusiva de cada persona (COPRED, 2019). Aun así, las autoridades de la Clínica Especializada Condesa han declarado que para 2016 la población transgénero en México oscilaba entre las 360 mil y 600 mil personas, lo que representa entre el 0.3% y el 0.5% de la población a nivel nacional (Televisa News, 2019).

¹⁵ Cabe aclarar que el número de asesinatos es mayor, pues Letra S sólo contempló 1150 notas informativas de medios de comunicación electrónicos de todo el país entre enero de 2013 y diciembre de 2018, justamente por la ausencia de datos en las instituciones de procuración de justicia.

me acuerdo que ahí era como, de repente era como muy emocionante empezar a hablarle a alguien. Era para chatear de lo que fuera, pero precisamente había mucha gente que era como “oye, pues vamos a salir”, ¿no?, o como “vamos a conocernos”, como que ahí fueron mis primeros acercamientos.

Antes del advenimiento de la Web 2.0 y por tanto de los medios sociales, las salas de chat, que siguen vigentes, eran muy populares y la mayoría de las veces quienes ingresaban a éstas buscaban conocer a una persona con quien conversar y quizá con quien establecer una relación de amistad, amorosa o sexual, ya sea mediada por pantallas o fuera de ellas. Por supuesto, el orden de estos intereses no era lineal ni tampoco excluyente, pues uno podía llevar a otro (Cortázar, 1998: 142), sin importar, como dice Sara, que el chat no tuviera cierto objetivo específico.

A diferencia de las aplicaciones móviles de citas, quienes participaron en las salas de chat, en la época que Sara las usó, se enfrentaron a dinámicas particulares porque estas plataformas permitían que se llevaran a cabo pláticas en directo con personas desconocidas a través de la escritura del teclado de la computadora, ya que en un inicio no existía la oportunidad de intercambiar imágenes o audios y mucho menos transmitir en vivo por medio de una cámara. Como indica Gómez (2003) “En un principio, la base de los sistemas de CMC [Comunicación Mediada por Computadora] era únicamente textual, es decir, las posibilidades de erotización eran únicamente las que pudieran desarrollarse con palabras.” (p. 89).

MUDAR A LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS

Después del uso de las salas de chat, a sus 25 años, Sara decidió utilizar aplicaciones móviles de citas en un momento en que se recuerda como imposibilitada para relacionarse con otras personas, su condición de mujer joven trans tuvo un papel relevante para que no se sintiera con la seguridad de entablar relaciones amorosas, sexuales y de amistad en la vida física, de ahí que llegara a considerar a estas aplicaciones como el espacio idóneo para conocer personas dejando de lado los miedos, ya que la mediación por las plataformas le generaba mayor confianza.

A lo largo de su historia como usuaria de aplicaciones móviles de citas, Sara ha utilizado ocho, en algunas ocasiones de manera simultánea y en otras las descargaba y eliminaba el mismo día en múltiples ocasiones, esto porque tenía interés en conocerlas, pero al darse cuenta de que había muy pocos usuarios y

usuarias terminaba borrándolas de su teléfono inteligente. A diferencia de lo que se llega a pensar, esta joven capitalina, como muchos otros jóvenes, en sus cuatro años de usuaria buscó diferentes tipos de encuentros en las aplicaciones, no sólo sexuales, sino también de carácter afectivo, como el amoroso y el de amistad.¹⁶

CONSTRUCCIÓN DE INTIMIDAD Y GESTIÓN DE POSIBILIDADES Y EXPECTATIVAS

CONOCER LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS Y LAS EXPERIENCIAS DEL DESFASE

Durante el tiempo que Sara usó las aplicaciones móviles de citas desarrolló diversas estrategias para construir su intimidad a la par que manejó las expectativas que se formaba sobre las posibilidades que estas plataformas le daban para conocer a otras personas.

La primera de las aplicaciones móviles de citas a la que Sara se acercó fue Tinder y lo hizo con la intención de establecer encuentros sexuales, pero también, sin pensar en el amor, buscaba alguien con quien conversar:

estaba como en un momento en el que tenía mucha curiosidad, como mucha curiosidad de explorar un poco más mi sexualidad, entonces, también iba un poco como, como buscando un poco de sexo, buscando sexo, pero también de repente era mucho como encontrar personas, de repente era como, no sé, tener alguien con quien platicar, con quien platicar de lo que fuera.

El anhelo por cumplir sus deseos sexoafectivos llevó a que Sara considerara a las aplicaciones móviles de citas, más que otros medios, como sitios convenientes para ese proceso de búsqueda, pero pese a sus intereses, pasaron un par de

¹⁶ La distinción entre lo afectivo y lo sexual no es una decisión a priori sino un hallazgo de la propia investigación en la que se basa este trabajo, ya que los jóvenes participantes distinguen cuando utilizan las aplicaciones móviles de citas y otras Tecnologías Digitales para concertar encuentros ocasionales exclusivamente sexuales, sin que estos involucren algún tipo de afecto, y cuando están en búsqueda de una pareja con quien formalizar una relación, que habitualmente se sustenta en el amor y el ejercicio de la sexualidad, o entablar una relación de amistad. Por supuesto, el interés puede cambiar y derivar en una relación diferente a la que se buscaba, es decir, uno de estos terrenos puede llevar al otro o a la conjunción de ambos.

años para que pudiera concretar algunos encuentros sexuales. En este primer momento de su historia con estas aplicaciones no los consiguió con ninguno de los jóvenes con los que había hecho *match*,¹⁷ y aunque platicó con varios de ellos, tanto hombres como mujeres, sólo salió con dos chicas y las dos citas fueron, en sus palabras, un “fracaso”, aunque no omite que hubo cosas afables, de no ser así no seguiría en comunicación con una de ellas. La primera de sus citas en persona

no fue lo esperado, pero también hubo cosas muy agradables, digo, por algo hasta la fecha nos conocemos, tenemos todavía comunicación de vez en cuando, cuando no se desaparece porque es de estas personas que van, vienen y de repente de la noche a la mañana te borran de WhatsApp y borran Instagram y borran como todo rastro y a los meses reaparece y te pregunta “oye, ¿cómo estás?”, es una persona muy complicada.

En definitiva incursionar en las aplicaciones móviles de citas, lejos del imaginario popular, no asegura que inmediatamente se encontrará a la persona con quien se desea desarrollar algún tipo de relación. Aunque en este primer momento Sara no consiguió a la persona con quien cumplir su principal deseo de tener encuentros sexuales, parcialmente sí encontró a una con la cual platicar, aunque fuera esporádicamente.

La segunda de las chicas con quien tuvo una cita la considera fallida porque “no hubo verdaderamente nada de química y no hubo nada de interacción, como ya en físico y no pasó a más”. Este segundo encuentro le permitió a Sara reflexionar sobre lo que ella llama “un desfase”:

algo que casi siempre pasa, que me he dado cuenta es este desfase, que de repente ya cuando estás comunicándote con las personas en la aplicación, pues ya estás, primero interactúas en la aplicación,

¹⁷ El término *match* hace referencia al momento en que dos usuarios se dan *like* (me gusta) mutuamente en la aplicación móvil de citas Tinder, ya sea presionando dicha opción (♥) o deslizando la pantalla hacia el lado derecho; cuando esto sucede se habilita un chat privado por el cual pueden iniciar la comunicación. Algunas aplicaciones móviles de citas como Bumble y Her siguen esta lógica, pero otras como Grindr y Wapa funcionan de manera diferente, ya que no es necesario esta dinámica para que puedan hablar por el chat privado. Aun así, la popularidad de Tinder es tal que en todas las aplicaciones se utiliza la frase *hacer match* para hacer alusión a cuando se habla con la persona deseada.

luego ya pides número de WhatsApp y ya a lo mucho, yo pedía una cuenta de Instagram, Facebook no tengo, pero si no igual supongo hubiera pedido Facebook, como más cercano y precisamente, o sea, siempre había como una comunicación muy agradable y muchas veces cuando ya ves a la persona en físico, es como, es como un desfase ahí de “no me hablas como me hablabas aquí”, a veces también pasa como el desfase de la imagen, que es como, sí dice que eres tú, pero te veías diferente, se nota que te produjiste más en la foto, en la foto de perfil.¹⁸

De manera que, a partir de su vivencia -y que es una narrativa que comparten todos los jóvenes participantes del estudio-, puede decirse que la *experiencia del desfase* remite a la situación en la que se presentan profundas diferencias entre lo que ocurre durante la interacción mediada por las Tecnologías Digitales, tanto en las aplicaciones móviles de citas como en las otras plataformas sociodigitales por las que se comunican, que suele ser grata, amigable y placentera al grado de fomentar ciertas expectativas, con la inesperada sorpresa de encontrarse con una persona con la que cara a cara no emerge ningún tipo de “química”, generándose de tal manera una interacción mermada.

Esta experiencia del desfase lleva al cuestionamiento acerca de qué es lo que hace que los jóvenes usuarios de estas aplicaciones móviles de citas se comuniquen con mayor soltura por medio de las plataformas, pero que a la hora del encuentro en persona no se logró el mismo nivel de cercanía o incluso de intimidad. Existen varias posibles respuestas. En primer lugar, la comunicación mediada por pantallas les facilita a los jóvenes aminorar estados de ánimo como la timidez y el nerviosismo que pueden presentarse al iniciar nuevas relaciones, dándoles la oportunidad de ser un poco más atrevidos y manejarse de manera más suelta y relajada, pero durante el encuentro en persona dichos estados pueden presentarse e irrumpir la lógica que había tomado el diálogo en línea.

En segundo lugar, este tipo de comunicación les permite a los jóvenes pensar con detenimiento lo que quieren transmitir, ya sea que se tomen un tiempo para redactar el mensaje o que después de escrito lo borren para replantearlo de una manera que consideren más adecuada, lo cual no es posible durante la interacción en persona.

¹⁸ Después de dos años de realizada esta primera entrevista, Sara se unió a Facebook por cuestiones laborales, por eso su uso era mínimo.

En tercer lugar, al darse la mediación a través de las pantallas, las expectativas de ambos usuarios se amplían con relación a sus deseos individuales, y al no existir la presencia física del *otro* se sienten menos expuestos al dirigir la comunicación pensando en las posibilidades de cumplir sus anhelos, lo cual logran a partir de la palabra escrita en conjunción con las herramientas que las plataformas permiten como el envío de fotografías, videos, audios y también otros gráficos visuales como *gifs*, *stickers*, memes y *emojis*, pero en la cita presencial el panorama cambia debido a que deben considerarse los intereses de ambos y es ahí donde quizá no coincidan, además que ya no se cuentan con dichos recursos digitales y todo depende de la comunicación tanto verbal como no verbal (lenguaje corporal, gestos, contacto visual, expresiones faciales y posturas).

En cuarto lugar, variadas situaciones que no se dan en línea sí se pueden presentar cuando están en persona, por ejemplo: que uno de los miembros sea poco atento con el *otro* o que haya dicho que buscaba algo y a la hora del encuentro muestre distintos intereses o que el trato y la manera de establecer la conversación sea muy distinta, como fue lo que vivió Sara.

Por su parte, la experiencia del desfase visual hace alusión al desconcierto que se genera cuando la representación visual digital no corresponde en persona, no se trata de que sea diferente la persona que se conoce por la aplicación a la que llega a la cita concertada, sino que hay considerables disparidades con lo que se proyecta por medio de la imagen. Por supuesto, los jóvenes son conscientes de que existe una producción de la imagen fotográfica basada en la utilización de filtros, poses y contextos, puesto que ellos mismos ponen en marcha dicha producción consuetudinaria, pero creen que hay límites que no deberían ser rebasados pues ya son considerados como un engaño.

Ahora bien, las experiencias del desfase son dos de los posibles escenarios que puede darse sobre todo en la primera cita fuera de línea, sin importar que el interés entre los jóvenes sea amoroso y/o sexual o incluso que hayan llegado a niveles de intimidad significativos como el sexo digital o se hayan compartido historias privadas, ese momento implica una aventura totalmente nueva donde las sorpresas pueden estar a la orden del día (Kaufmann, 2012). Dependiendo de la ausencia de ambas experiencias, la relación tendrá más posibilidades de desarrollarse para cumplir el objetivo de la pareja, de presentarse lo más probable es que no sólo la relación no trascienda a una segunda cita, sino que también se pierda la comunicación en línea, ya sea de tajo o poco a poco, esto sin olvidar que en ocasiones el interés se vuelca a la amistad o a otro tipo de relación no sexoafectiva. Es conveniente mencionar que para algunos jóvenes, sobre todo los hombres jóvenes gays, pese a darse las experiencias del desfase el encuentro sexual puede concretarse.

LA GESTIÓN DE LA EXPERIENCIA DE LOS POLIMEDIOS QUE GENERAN LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS

La narración anterior de Sara permite vislumbrar, además de las experiencias del desfase, otra situación que se genera como parte del uso de las aplicaciones móviles de citas y que a su vez forma parte de las estrategias que se llevan a cabo en el proceso de construcción de intimidad de los jóvenes usuarios al momento de buscar pareja, me refiero a la *experiencia de los polimedios*.

Esta experiencia se enmarca en la teoría de los polimedios de Madianou y Miller (2012a y 2012b). El concepto de “polimedios”¹⁹ refiere al surgimiento de un nuevo entorno comunicativo integrado, en otras palabras, para los autores alude a un entorno emergente de posibilidades comunicativas que operan como una “estructura integrada”, en el que cada medio está relacionado con otro, esto es, no hay medios aislados, sino un entorno integrado. Para Madianou y Miller, circular por el entorno de los polimedios se vincula inherentemente con las maneras en que se establecen y experimentan las relaciones interpersonales. Esta teoría, describen, ayuda a re-socializar la tecnología, pues la responsabilidad de la elección de un medio pasa de las preocupaciones técnicas y económicas a las morales, sociales y emocionales.

Para lograr que los polimedios emerjan como una oportunidad de un ambiente de comunicación, deben existir tres condiciones previas: acceso y disponibilidad, poder de adquisición y alfabetización mediática. Hasta considerar estas condiciones, podremos a su vez considerar la importancia de la remediación (Bolter y Grusin, 2000); las maneras en las que los polimedios pasan a ser parte de

¹⁹ Los autores explican que eligen la conjunción de “poli”, palabra griega que significa muchos o varios y “medios”, porque así los mencionan los participantes de su investigación. Nombrarlos “medios” por parte de los interlocutores responde en gran medida a que no hacen una clara distinción entre plataforma, canal o aplicación. Asimismo, consideran que la noción de “polimedios” es más apropiada que otras como “ecología de los medios” (*media ecology*), “multimedia” (*multimedia*) y “multicanal” (*multi-channel*) o “multiplataformas” (*multi-plataform*). En el caso del primero, porque “ecología de los medios” tiende a significar “el nicho ocupado por cada medio no sólo en relación con los demás, sino también con sistemas de comunicación más amplios como el transporte”^{***} (2012a: 125). A su vez, porque lo “multimedia” actualmente hace referencia a medios que combinan diferentes formas de contenido, como texto y audio. Por su parte, consideran que “multicanal” y “multiplataforma” se basan en una idea de jerarquía dentro de los medios, lo que implica un conocimiento certero sobre lo que es una plataforma, un canal o una aplicación (2012a y 2012b).

la relación y el manejo emocional; las implicaciones de la selección de los medios por responsabilidad personal y moral; y, finalmente, cómo el entorno comunicativo de los polimedios se implica en una transformación social más amplia** (2012b: 171).

La teoría de los polimedios toma relevancia para este trabajo porque remite a pensar en cómo los jóvenes usuarios de aplicaciones móviles de citas aprovechan las posibilidades no sólo técnicas que los medios les ofrecen para manejar sus relaciones, emociones y su intimidad, convirtiendo la comunicación a través del conjunto de diferentes medios en una experiencia particular. “Para cada individuo, los polimedios representan su propio repertorio de medios de comunicación y de registros emocionales” (Madianou y Miller, 2012b: 180).

De tal forma que, en el presente trabajo, la experiencia de los polimedios implica el uso de varios medios y la significación que los jóvenes les dan en conjunto, donde las aplicaciones móviles de citas son el punto de encuentro, el espacio donde se lleva a cabo el primer acercamiento entre ellos, es decir, son el primer mediador, pero no el único ya que éstas propician el uso de otros medios (a partir de ahora hablaré de plataformas) en las que los jóvenes, con cierta agencia, deciden blindar en diferentes grados su intimidad, haciéndola menos accesible al gestionar, según sus intereses, las propias herramientas que las plataformas les dan.

A partir de la etnografía digital que realicé, afirmo que existen por lo menos cuatro expresiones de la experiencia de los polimedios derivadas del uso de las aplicaciones móviles de citas. Los usuarios no forzosamente vivencian las cuatro expresiones, pero sí la primera de ellas, ya que ésta es inmanente a las propias aplicaciones, pues solicitan para sacar una cuenta de usuario, el tener a su vez otra plataforma, de lo contrario es imposible acceder; por ejemplo, para ingresar a Tinder, Bumble, Badoo, OkCupid, happn, AdoptaUnChico, Grindr, Hornet y Her la opción más notable es por medio de la cuenta de Facebook, sin que eso implique que se hará pública. En caso de no tener cuenta en esa plataforma o simplemente de no querer hacerlo a través de ella, las aplicaciones móviles de citas dan otras opciones: Grindr y Hornet permiten acceder mediante Google, y GROWLR, Wapa, Transr, OKCupid, AdoptaUnChico, Grindr y Hornet solicitan un correo electrónico. Por su parte, Tinder, Bumble, OKCupid, happn y Her piden el número de teléfono celular. Esta última también permite inscribirse vía Instagram. En suma, las aplicaciones móviles de citas forzosamente se vinculan con otras plataformas y lo hacen ver como una ventaja para el usuario. En el caso de

la aplicación Her, al momento de descargarla, anuncia: “Fácil registro. Olvídate de formularios aburridos, usa el registro privado con Facebook o Instagram para comenzar a chatear”. Esta manera de obtener una cuenta mediante Facebook y otras plataformas como Instagram se considera es una forma de garantizar que el perfil sea real, lo que a unos jóvenes les brinda seguridad mientras otros lo consideran invasivo y parte de las estrategias de las empresas para tener cada vez más datos sobre los usuarios.

La segunda de las expresiones de la experiencia de los polimedios está íntimamente relacionada con la primera, puesto que en ambas es el diseño de las aplicaciones móviles de citas el que marca la pauta de la experiencia, esto porque posibilita vincular la cuenta en la aplicación con la cuenta de otras plataformas sociodigitales para que aparezcan en el perfil, por ejemplo, Tinder, Bumble, Badoo, happn, Grindr y Wapa permiten asociar con Instagram; Tinder, Bumble, happn y Grindr con Spotify; Grindr y Wapa con Twitter, y Grindr con Facebook, facilitado a los interesados de un usuario a revisar más elementos que los proporcionados en los perfiles de las aplicaciones; esto es relevante porque no todas las aplicaciones móviles de citas permiten tener una red de amigos dentro de ellas, además que de cierta manera les brinda a los usuarios una parcial confianza de que el perfil es verdadero.

La tercera de las expresiones se hace presente cuando los jóvenes usuarios deciden por diferentes razones no ligar sus cuentas en las aplicaciones móviles de citas con otras plataformas, pero incluyen en sus descripciones el nombre de sus cuentas, sobre todo la de Instagram. Como reporta Gómez (2012) en su estudio etnográfico sobre fotografía digital: “las personas utilizan las herramientas que consideran adecuadas para sus necesidades, supliendo, complementando o incluso rechazando las funciones propias de cada plataforma” (p. 134). Un ejemplo claro observado en varios perfiles de la aplicación móvil de citas Her fue que, ante la imposibilidad de vincularla con otras cuentas y ante la ausencia de un lugar para que las jóvenes se describan en sus perfiles, ellas tomaban capturas de pantallas de sus “historias” de Facebook e Instagram en las que habían escrito los nombres de sus cuentas de otras plataformas y otro tipo de información sobre ellas que no les era solicitado por la aplicación y las mostraban como fotografías, es decir, el espacio destinado a las fotografías tomó otro sentido que va más allá de la autorrepresentación para ser empleado como lugar de descripción, desplegándose prácticas digitales creativas para la presentación a través de los perfiles.²⁰

²⁰ La observación pasiva en línea en Her la realicé en junio de 2019, un año después ingresé a la aplicación y ésta ya contaba con un área para describir algo sobre la biografía de las usuarias: “Añade

La cuarta de las expresiones, que es a la que hizo referencia Sara en su relato anterior, es de todas la más sobresaliente porque es descrita por todos los jóvenes entrevistados y porque es la que de manera más clara refleja cómo

la propia naturaleza de cada medio individual es radicalmente cambiada por el entorno más amplio de los polimedios, ya que ahora existe un estado de contrastes, pero también una sinergia con todos los demás. (...) la importancia de este contraste no son simplemente las diferencias técnicas y las posibilidades de cada medio. Al contrario, es el resultado de que en un contexto cultural y personal dado estos contrastes se convierten en el idioma a través del cual las personas expresan sus diferencias para y por la misma comunicación** (Madianou y Miller (2012a: 125).

Sara menciona otras tres plataformas sociodigitales importantes además de las aplicaciones móviles de citas: Facebook, Instagram y WhatsApp. Conforme a los testimonios de ella y del resto de los jóvenes usuarios participantes deduzco que estas tres plataformas pueden considerarse las cardinales en relación con el uso de las aplicaciones móviles de citas, debido a que son las que utilizan y que hacen diferencias entre ellas pues cada una es utilizada con fines específicos durante la búsqueda de las experiencias amorosas y sexuales. Lo anterior me hace pensarlas como plataformas para relaciones, representaciones y comunicación.

Por un lado, todos los interlocutores coinciden en que Facebook es la plataforma en que pueden visualizar un sinfín de aspectos de la vida de la posible pareja que no están en los perfiles de las aplicaciones móviles de citas, sobre todo las interacciones con amigos, familiares y compañeros de trabajo. Los jóvenes concuerdan que en Facebook se muestra la vida real de las personas, sin tapujos, sin mentiras, ahí uno puede conocer verdaderamente quién es el *otro* y cómo se relaciona. De tal forma que, Facebook ha logrado consolidarse como una plataforma que a los jóvenes les genera confianza, y es por esto que muchos de ellos piden ser amigos en Facebook antes de verse en persona, ellos consideran que hacer una revisión del contenido en los perfiles es una medida de seguridad, en otras palabras, ser amigos en Facebook antes de conocerse, o después de las

una biografía. ¿Qué haces en tu día a día? ¿A qué te dedicas los fines de semana? ¿De fiesta por ahí, o de tranqui en casa?”.

primeras citas forma parte de las estrategias de reducción de incertidumbre que despliegan. En algunos casos los jóvenes no mandan solicitud de amistad pero tratan de ver el contenido que es público.

Instagram, por su parte, es una plataforma que se basa en la interacción por medio de las imágenes digitales, principalmente fotográficas, y los jóvenes de esta investigación coinciden en que a través de esta plataforma no es posible enterarse a profundidad del tipo de relaciones que tienen las probables parejas con otras personas como en Facebook, pero lo que sí, es que les da la posibilidad de observar las representaciones corporales y estéticas del *otro*, los lugares que frecuenta así como algunos gustos, preferencias y prácticas. Además, por medio de los *hashtags* (etiquetas) que los jóvenes escriben en cada imagen publicada pueden deducir sus intereses; al mismo tiempo el interesado puede ver las fotografías en las que su posible cita ha sido etiquetada, lo que le permite conocerla cuando no es ella quien produce la imagen y por tanto no hay una representación cuidada. Sin duda, Instagram es una plataforma visual.

Por último, WhatsApp es la aplicación de mensajería instantánea que por excelencia usan estos jóvenes. Todos concuerdan en que después de que se dan las primeras pláticas a través de las aplicaciones móviles de citas, el siguiente paso es trasladarse a esta plataforma para continuar las conversaciones con mayor facilidad, rapidez y privacidad. Casi siempre es por WhatsApp que se ponen de acuerdo sobre las citas en persona.

Esta cuarta expresión de la experiencia de los polimedios, deja ver las estrategias de comunicación y contacto que los jóvenes despliegan al momento de buscar relaciones de pareja, de amistad y encuentros sexuales. Por su parte, aquellos jóvenes que no sienten la confianza para proporcionar sus cuentas en otras plataformas o su número de teléfono deciden seguir las conversaciones por la aplicación móvil de citas que se contactaron para con el tiempo evaluar si vale la pena, según sus intereses, proporcionar dichos datos.

Con base en lo anterior, se deduce que el uso de las diferentes plataformas está relacionado con el tipo de encuentro que se desea, el que se puede dar, con el grado de interés que se tiene en la persona y con los niveles de confianza a los que se llegó en un primer momento en las aplicaciones móviles de citas. De igual manera lo reporta Tello (2017) en su estudio sobre la presencia de los sentimientos en las interacciones digitales que entablan los usuarios chilenos de páginas de encuentro *online*: “Una manifestación de los mayores grados de confianza entre los usuarios de las páginas de encuentro, es el paso de las conversaciones desde los medios técnicos que éstas poseen hacia las ‘redes sociales *online* de intimidad’ de las personas” (p. 95).

DE LA BÚSQUEDA FALLIDA DE ENCUENTROS SEXUALES A LOS LAZOS DE AMISTAD Y COMUNITARIOS

Sara usó Tinder un año y considera que su condición de mujer trans fue una limitante en dicha aplicación. Esta joven capitalina me explicó que como mujer trans y como parte de su gusto por jugar con su apariencia y performar por medio de las fotografías, en su perfil se anotó como “mujer buscando mujeres” pero el repertorio de usuarias era mínimo, por lo que decidió cambiar de estrategia y marcar “hombre buscando hombres” -pese a que nunca había tenido un encuentro con alguno-, pero tampoco había muchos candidatos, en otras palabras, Sara se dio cuenta que Tinder no era una aplicación móvil de citas que le sirviera a ella, pues la mayoría de sus usuarios buscaban el establecimiento de relaciones formales heterosexuales cisgénero.²¹ Para 2014, Tinder tenía dos años de haberse lanzado al público con bastante éxito, pero la experiencia en la aplicación móvil más sobresaliente en el mercado de citas no fue satisfactoria para una joven trans que buscaba encuentros sexuales:

a la mejor si tuve dos citas, pero sí hubo como varias que a lo largo el proceso fui hablando, pues también de repente era como que muchas de ellas iban..., como que tenían otras expectativas más de “ay, pues vamos a tener una cita y pues vamos a ver qué va pasando” y a mí en ese momento era como “ay, pues yo quiero que pasen más cosas”, (...) en ese momento yo iba más por sexo, era como pues, pues tengo ganas, igual vamos a salir, vamos a hacer cositas pero vamos como un poco más a coquetear, y por ejemplo, algo que también me pasó es que por ejemplo, muchas veces también llegué a buscar en Tinder, como mujer, a hombres y precisamente también ahí venían de repente muchas complicaciones porque les tenía, o sea, pues de entrada tenía que escribir como en el perfil “soy una mujer trans, si no sabes qué es mujer trans, te voy a explicar muy rápido”.

²¹ El término cisgénero hace referencia al hecho de que la identidad de género de la persona corresponde con su sexo biológico o asignado al nacer, es decir, un hombre que se identifica con el género masculino y una mujer que se identifica con el género femenino. El prefijo cis es el antónimo del prefijo trans.

Lo anterior ha sido expresado en otros trabajos como en el de Ferris y Duguay (2019), quienes destacan cómo Tinder está dirigida principalmente al mercado heterosexual, y aunque posibilita indicar la búsqueda de personas del mismo sexo, muestran complicaciones para las personas LGBTQ+, “dado que manejan su identidad sexual a través de múltiples y duplicadas audiencias”** (p. 2), además que funciona bajo la lógica del binomio de género y no permite que los usuarios indiquen si son personas trans.

Sara es consciente que la identidad trans no siempre es conocida y mucho menos comprendida por el *otro*, por lo que, como detalla, es algo que explica en la descripción de su perfil de la siguiente manera: “me vivo como una mujer, pero de nacimiento no nací con genitalidad de mujer”, el problema con el que se encontró es que muchos de los usuarios no leen las descripciones de los perfiles y sólo se basan en la imagen para dar el *like*, lo que le pareció muy desgastante, pues además de explicar su condición trans, su edad y ocupación en su perfil cuando hablaba con las posibles citas, los chicos le hacían preguntas relacionadas con la información que ya había proporcionado.

Aparte de las dos citas en persona y de los jóvenes con los que mantuvo interacción solamente a través de las plataformas, tanto en la aplicación móvil de citas como en WhatsApp, a Sara la dejaron esperando cinco chicos. De acuerdo con Kaufmann (2012) los plantones en la primera cita suceden con mucha frecuencia y en infinidad de ocasiones esto tiene que ver con el hecho de que pasar de la conversación *online* a la primera cita no se trata de simplemente continuar los intercambios, como suele creerse, sino que se trata del encuentro de dos personas distintas a las que se conocieron en la red, “ni más verdaderos ni más auténticos, sino diferentes” (p. 49).

De las ocho aplicaciones móviles de citas que Sara utilizó, solamente en Tinder fue que le pasó esto con hombres jóvenes cisgénero heterosexuales. Cada una de esas veces, ella optaba por no hablarles en el momento para decirles que había llegado al lugar acordado y borraba toda la información del desertor, situación que contribuyó a aminorar su autoestima.

Después de los fracasos en la búsqueda de experiencias sexuales o de compañía en Tinder, Sara migró hacia Her, una aplicación para mujeres que buscan “mujeres y todo individuo que se identifique como dentro de la gama de ser mujer”. La experiencia fue muy distinta, pues al ser una aplicación diseñada para mujeres lesbianas, bisexuales y personas trans y queer sentía que tenía más posibilidades que en Tinder donde había muy pocas mujeres buscando salir con personas de su misma identidad de género:

encontré esta aplicación y aparte me gustaba mucho, o sea, me gustaba mucho visualmente, pero a parte también sentía que era como más, sentía que era un poco más como cálida, como más amigable porque digo, o sea, pues en Tinder nada más ves el perfil, le das sí o no y te manda a un chat y ya, y en Her pues había aparte como, pues funciona un poco como Facebook, como tienes un muro, puedes poner fotitos, pero aparte hay como un muro general para que tú pongas preguntas o postes cosas y la gente te comente, te de *likes* y empieces a hacer como amistades.

Como muestra el testimonio de Sara, el diseño de las plataformas es uno de los elementos que los jóvenes evalúan para elegir la aplicación a usar. De éstas, en las que he hecho observación, Tinder es la más sencilla, pero también limitada en cuanto a interacción, a diferencia de otras como Hornet o Her. Sara considera que Her “es un poco más cálida” y esto ha sido importante para ella, en contraste con otras aplicaciones como la de Grindr de la que también es usuaria y de la que constantemente se queja por la *agresividad* con la que los usuarios se comportan en diferentes ocasiones (más adelante ahondo en este tema), aunque a veces la prefiere por albergar a una mayor población de personas trans en México, pues aunque en Her también hay personas que se identifican de esta manera, la mayoría, desde su experiencia, están en otros países. En otras palabras, los jóvenes que utilizan las aplicaciones contrastan y valoran lo que dichas aplicaciones y sus usuarios les brindan.

Sara interactuó con varias jóvenes en esta última aplicación durante año y medio, pero al igual que en Tinder, sólo se vio en persona con dos chicas. Las dos citas las consideró *raras*.

La primera de las jóvenes con la que salió era una joven intersexual²² con quien sintió que hablaban muy lindo por la aplicación, después la comunicación se acrecentó cuando pasaron a WhatsApp, pero el día de la cita hubo varias circunstancias que no la hicieron sentir cómoda. Se vieron en un café, ahí, en medio de la conversación, su cita, Rosalía empezó a cuestionarle aspectos sobre su vida, sus aspiraciones futuras, sus planes para dentro de un par de años, era “como una

²² “La intersexualidad integra a las personas que poseen características genéticas de hombres y mujeres y se ha definido como ‘todas aquellas situaciones en las que el cuerpo sexuado de un individuo varía respecto al standar de corporalidad femenina o masculina culturalmente vigente.’ (...) Una persona intersex puede identificarse como hombre, como mujer o como ninguno de los dos mientras su orientación sexual puede ser lesbiana, homosexual, bisexual o heterosexual” (ACNUDH, 2013: 3).

especie de gurú para empresarios”, lo que hizo sentir incómoda a Sara; además, Rosalía, quien según Sara tenía mucha seguridad porque era una chica muy guapa, se aprovechaba de su atractivo físico para ser grosera con ella, ya que en plena cita no dejaba el celular y le llegó a comentar que estaba platicando con otras cinco chicas al mismo tiempo, esta situación la hizo sentirse desplazada.

La conversación se tornó aún más densa cuando Rosalía cuestionó a Sara por no usar hormonas para *definirse* como mujer, “me empezó a hacer como un zafarrancho de que tenía que usarlas, que era una responsabilidad”. Si bien en el pasado ella estuvo en tratamientos hormonales, actualmente no y piensa no era tema para discutir. Sin duda, Rosalía mostró actitudes transfóbicas, violentando el derecho de Sara a su identidad de género. Pese a la situación, Sara considera que al final ambas fueron muy protocolarias, pues después del café estuvieron caminando un rato y se despidieron amablemente, incluso Rosalía le dijo que esperaba verla y la abrazó, pero jamás volvieron a saber una de la otra.

Con Pamela, la segunda chica que conoció en Her, el inconveniente del desfase se volvió a dar, su condición trans suscitó incomodidades que no se habían dado en línea. Sara comparte que con ella generó mucha aprehensión porque Pamela era sumamente cariñosa por medio de las plataformas, pero en persona no. Esto es, la experiencia del desfase se vuelve a presentar puesto que mientras la interacción en línea era de cercanía y afecto, lo que generó en Sara una idealización del *otro* y una generación de expectativas favorables, en persona no fue así. Sara me contó que en repetidas ocasiones les explica a las jóvenes con las que platica su condición trans y aunque dicen entenderla, cuando se ven en persona es cuando realmente se dan cuenta que están con una chica transgénero. Esto fue un problema para continuar, ya que Pamela, quien se asume lesbiana, sólo sale con mujeres cisgénero:

algo que por ejemplo también ha sido a veces muy incómodo como persona trans es que de repente, por más que les expliqué miles de veces como la situación, y que te digan “sí, no hay pedo”, y que te digan “yo lo entiendo, yo he visto cosas, he visto documentales y tengo amigas” y no sé qué tanto, algo que también muchas veces les pasa, es que ya cuando te conocen en persona es como, como que dicen “ay, sí es cierto, sí eres trans”, y es como “güey, te lo dije siempre”, o sea, no entiendo y precisamente con esa chica me pasó eso, ella también fue como, porque ella se definía lesbiana, o sea ella se definía como 100 % lesbiana y ese es también como uno de los con-

flictos que me he encontrado, que hay mujeres lesbianas que, pues que dicen que no salen con personas transexuales, ni transgénero, ni género fluido ni nada de eso.

La cita fue desastrosa y terminó perdiendo el contacto con Pamela. El resto del tiempo que siguió usando Her la utilizó sólo para platicar con otras chicas, es decir, su deseo por tener encuentros sexuales fue quedando en pausa, dando paso a la generación de lazos más en términos de amistad y comunitarios, que amorosos y sexuales. Y esto es importante, porque a pesar de la cantidad y variedad de usuarios que tienen estas aplicaciones, los encuentros exitosos no se dan entre diferentes, sino entre iguales, convirtiendo a estas plataformas en espacios más que de inclusión, en sitios de exclusión, incluso, como en este caso, en el que se utilizan aplicaciones diseñadas para la multiplicidad de orientaciones sexuales e identidades y expresiones de género. Aunque al mismo tiempo, es preciso decir que las nuevas relaciones de amistad y comunitarias que Sara empezó a formar en parte se generaron por el diseño de la plataforma y la inclusión de mujeres diversas propiciando dinámicas colectivas entre ellas, quienes, en la experiencia de Sara, más que buscar encuentros sexuales como en otras aplicaciones, las mujeres en Her lo que buscan es

compañía (...), ser escuchadas, tener alguien con quien platicar, generar redes de apoyo, porque algo, digo, por ejemplo, lo que te decía hace rato, o sea, tiene una parte que es un blog donde la gente pos-tea cosas, de repente hacen comentarios como de “oigan, ¿quién es de la Ciudad de México y por qué no hacemos una salida grupal?” y cosas así, realmente, la gente en Her quiere ser más escuchada y sentir que hay alguien ahí. (...) en realidad lo que pasa no es tanto la expectativa de un encuentro sino más bien una expectativa de, de crear comunidad y de poder tener alguien con quien desahogarte, con quien platicar.

Después de estas citas fallidas Sara perdió el interés por seguir en la búsqueda de alguien con quien entablar encuentros sexuales y con quien vivir experiencias relacionadas con el libre y placentero ejercicio de su sexualidad y en su lugar terminó generando lazos de amistad entre miembros de una especie de comunidad. Fue en esa época que conoció a Sasha, otra joven trans, quien en un futuro sería su actual novia, relación en la que más adelante ahondaré, pues en

ese momento, aunque Sara platicaba con bastantes jóvenes en Her y se la pasaba bien, como con Sasha, se dio cuenta que eso no era lo que quería, así que decidió cerrar la aplicación y explorar otras.

En este período de su vida, Sara salía de la casa de su madre para irse a vivir a un departamento con otros *rommies*, a quienes prácticamente nunca miraba porque no estaban en casa; en ese contexto de libertad, ella pensó “estoy sola y tengo un departamento para mí” lo que se ligó con “la emoción” de llevar gente.

Sin duda esta situación de libertad e independencia, en la que los ojos de la familia no estaban puestos sobre sus acciones, Sara sintió que era la oportunidad adecuada para conocer al mayor número de jóvenes en su propio espacio y bajo sus propias reglas. Fue entonces cuando empezó a descargar otras aplicaciones móviles de citas como Hornet, SpyGirl, Wapa y OKCupid.

La primera de estas aplicaciones fue Wapa, otra exclusiva para mujeres en busca de mujeres, pero no le gustó porque eran muy pocas las chicas que la usaban, “de 10 a 15” dice ella, muchísimas menos en comparación de Her. Aunque el número reducido no fue una limitante para salir con dos de ellas. Con la primera, Yunuen, intentó verla en un par de ocasiones, pero ambas fueron citas *feas* pues ninguna vez se concretaron. La primera ocasión no se encontraron, y la segunda, pese a que Sara fue hasta el lugar acordado, decidió perderse intencionalmente para no verla, y es que Yunuen tenía muchas cosas que le gustaban, su conversación era una de ellas, además sentía que era una joven muy inteligente, por eso la curiosidad por conocerla, el único problema era su edad, nueve años menos le parecía mucha diferencia a Sara, quien en ese entonces tenía 28, “también yo ya me sentía como en otras cosas y era como no quería sentirme la madre o la hermana mayor de esta chica y no sé, igual estuvimos mucho tiempo conversando pero igual al final no trascendió”.

La segunda de las chicas que conoció en Wapa fue Aimé, con ella las cosas tampoco trascendieron. Sara cuenta su experiencia de la siguiente manera:

ella estudiaba en la Facultad de Ciencias en CU [Ciudad Universitaria] y yo en ese momento estaba en CU, yo estaba haciendo mi servicio social, entonces fue, pues nos vimos ahí en la Facultad de Ciencias y fue más bien como una cita para platicar, porque igual a ella le pasaba lo mismo, era como una chica muy retraída, era una chica que estudiaba Matemáticas, era un cerebritito pero una chica también muy retraída, muy retraída como en el mejor sentido y, pues sí era como muy tímida y no tenía como muchas personas

con las que hablar, fuimos a comer, fuimos a caminar como por ahí, pero al final también fue como, como que igual de repente fue, como no, es que no sé, sentí de repente como esta carga de, como “yo no quiero ser esa persona que tenga que estar lidiando con...”, no sé, no sé cómo describirla, era una persona que emocionalmente estaba muy como, necesitaba mucho de alguien, emocionalmente yo percibía que necesitaba mucho de alguien, pero también era porque en su entorno era muy opresivo con ella, entonces también de repente fue como yo no quiero ser una persona la salvadora, la que tenga que lidiar con esto, me salí de eso y al final pues igual terminé descartando Wapa.

Sólo unos pocos meses usó dicha aplicación y lo mismo le pasó con SpyGirl, es decir, el número de usuarias era muy pequeño, por lo que decidió probar en Amino, una aplicación que no está especializada en encuentros amorosos y sexuales, sino en la red de comunidades basadas en intereses que se tienen en común, y aunque la plataforma propicia una gran dinámica al interior, para Sara “ya al momento realmente de querer comunicarte con alguien no es efectiva”. Ella se acercó a Amino porque tenía un sitio para personas trans, pero dice que ni siquiera esa comunidad le gustó del todo, esto porque sus miembros eran celebridades públicas de lo trans. Sara considera que era más una plataforma para conseguir contactos de trabajo o para recabar público cautivo que levantara la carrera de estos personajes, ante tal situación, no siempre funcionaba para generar contactos con quien originar una amistad o una relación de orden sexoafectivo.

Otra aplicación móvil de citas a la que también ingresó fue OKCupid, ésta le pareció muy interesante por dos motivos: primero, que te hace contestar bastantes preguntas para recopilar información sobre cómo te defines, expectativas, gustos e intereses para registrarte como usuario; y segundo, porque encontró “que tenía el perfil mucho más amplio de definiciones y categorías para buscar personas”, es decir, que se abría más allá de las personas que se definen en los binomios mujer/hombre y femenino/masculino. Desafortunadamente le pareció que se repetía la historia de Wapa y SpyGirl, esto es, que había muy pocas usuarias que fueran de la ciudad, porque en su experiencia, muchas personas que se encuentran en esta aplicación móvil de citas son extranjeros que sólo están de visita por unos días.

LA SATISFACCIÓN DEL DESEO Y EL CANSANCIO EMOCIONAL

La búsqueda de encuentros sexuales sin compromiso suele ser el imaginario más popular cuando se habla de las aplicaciones móviles de citas, pero lo cierto es que en gran cantidad de casos estos encuentros no son tan frecuentes para todos los jóvenes como se piensa o se quiere. La presente investigación evidencia que se trata de ciertos sectores quienes logran concertar citas con el único objetivo de tener relaciones sexuales, éste es el caso de los hombres gays, pero no siempre es así para mujeres hetero, lesbianas, bisexuales y trans como Sara. La intimidad rápida de la que habla Rodríguez (2018), es decir, esa que “sigue una ruta que pretende comenzar con encuentros sexuales directos, gestionados abiertamente, sin requerir periodos de cercanía, cortejo o enamoramiento, que admite la interacción con extraños siempre y cuando coincidan en sus expectativas”(p. 2903) es una intimidad que se considera propician las aplicaciones móviles de citas pero donde quien realmente determina cómo se hará el uso de éstas son los propios usuarios.

Sara, por ejemplo, tardó un par de años y el paso por varias aplicaciones y citas fallidas para poder concertar encuentros sexuales exitosos. La aplicación móvil de citas Hornet, una aplicación para hombres que buscan el establecimiento de relaciones con otros hombres, fue en sus palabras “una aplicación productiva” en la que algunas veces se asumía mujer trans, pero en otras se presentaba como un hombre femenino. Para ella, del perfil de los usuarios de Hornet se puede deducir que la mayoría está buscando encuentros sexuales. Sara, por fin encontró a otros jóvenes que querían vivir como ella experiencias sexuales sin compromiso.

En esta aplicación fue donde tuvo más citas, alrededor de diez y de éstas, cuatro trascendieron al encuentro sexual. Las experiencias sexuales eran deseadas por Sara, pero lo que no esperaba era que éstas la llevaran a generar “afectos un poco más fuertes” por algunos de los chicos con los que estuvo. El problema para Sara no fue sentir esos afectos, sino que esos chicos no correspondieron de la misma manera, ellos sólo querían quedarse en la experiencia sexual:

también algo que me pasó mucho es que también creo que, creo que también me cambió muchas ideas porque ya cuando estas personas con las que, muchas de las personas con las que salí en Hornet, o sea precisamente con más de una, sí fue como que sí llegué a generar algo más allá de lo sexual pero, y yo a veces si llegué como a “ay, pues vamos a salir otra vez, ¿no?, porque estuvo padre, estuvo

rico y podemos salir a hacer otras cosas aparte” y ahí fue donde me decepcioné porque ellos si eran como “ay, este, ¿luego no?”. -*Se querían quedar en el encuentro sexual*- ajá, se querían quedar en el encuentro sexual, “ay, es que voy a salir con otra persona” y fue como “ay”, y ya, o sea, también como que de repente me di, se me hizo muy chistoso todo, -*pero tú estabas buscando también nomás eso, ¿no?*- ajá, porque precisamente había un momento en el que yo estaba, o sea, antes yo estaba como sólo buscando eso y de repente lo llegué a encontrar y resulta que sí me había, que si me había clavado más y de repente fue como “ay, no pues no, porque esto es una aplicación y sólo es para, sólo es para eso, qué te pasa”, entonces se me hizo demasiado paradójico.

Al respecto es conveniente resaltar que, como dejar ver el relato de Sara, a lo largo del tiempo que los jóvenes utilizan estas aplicaciones sus deseos y expectativas van cambiando, pues no son inmutables. Estas transformaciones no se dan solamente por la dinámica de las aplicaciones sino que se suman las historias de vida y los intereses de los jóvenes. Igualmente es de resaltarse la opinión que esta joven tiene sobre estas aplicaciones, a las que considera como plataformas para pactar encuentros sexuales sin compromiso, no para comprometerse en una relación de pareja que involucre afectos. Este desencuentro de Sara puede deberse a que, pese a esa separación de lo afectivo con lo sexual, lo cierto es que en nuestra mente la relación duradera sigue muy presente, más allá del placer (Lipovetsky, 2005 citado en Kaufmann, 2012: 133).

Tras los encuentros sexuales, Sara siguió teniendo citas hasta que no pudo más, platicar con *tantos* jóvenes derivó en una sensación de cansancio emocional; ella considera que sus emociones estaban en juego y estar en diversas aplicaciones al mismo tiempo contribuyó a ese agotamiento. En este sentido, vale recordar que la sociedad contemporánea occidental se disputa “entre la búsqueda de placer, la sed de aventuras, el descubrimiento de sensaciones nuevas o intensas, por una parte, y una necesidad de estabilidad y de apoyo que empuja a evitar los riesgos y a modelar las audacias, por otra” (Kaufmann, 2012: 133).

Ahora bien, como su nombre lo indica, las personas trans son en muchos sentidos transgresoras de la norma, pero eso no implica que no haya posturas menos progresistas dentro de sus miembros. Una de las citas que Sara tiene más presente es una que tuvo justamente en Hornet con una persona joven que

se definía de género fluido.²³ Cuando vio sus fotos en la aplicación le agradó, se conocieron, pero algo que le pareció contradictorio es que fuera justamente una persona muy conservadora:

a mí siempre se me ha hecho muy paradójico cuando la gente diversa tiene un discurso personal muy conservador y muy agresivo sobre muchas cosas incluida su sexualidad, y esta persona era así, se hacía llamar “X” como para jugar con esto del fluido, y por ejemplo, en las fotos tenía fotos tanto preformándose como masculinamente y de chica, y en ésta que tuvimos fue de chica y era una chica también muy guapa.

Además de conservadora, algunos de los comentarios que esta persona joven realizó tenían que ver con percepciones aspiracionales o con posturas políticas con las que no coincide Sara, provocando un golpe de realidad: estaba cansada de tener tantas citas en las que solían aparecer discursos con los que no concuerda y en las que ella se quedaba callada sin externar su opinión. En esa ocasión no aguantó, llegó un momento en que le pidió a “X” que la disculpara, pero estaba diciendo “muchas tonterías” y empezó a argumentar su punto de vista, ella terminó esa cita con un “discúlpame, pero me voy, ya no puedo estar así”:

y esa vez me fui muy, o sea, me acuerdo que me quedé toda la tarde caminando, estaba viviendo en la Álamos,²⁴ me quedé caminando así en la Álamos como, pues como así, no sé, así me sentía como muy, muy mal, pero fue como, es que estaba saliendo tanto tiempo con tantas personas y también de repente fue como son muchas emociones, muchas decepciones, y también me di cuenta que pues también de repente fue como, también tengo que cuidar mis emociones, todo el tiempo, todo este tiempo que estuve saliendo y que llegaba a tener encuentros sexuales siempre era muy precavida, precavida con mi cuerpo, siempre con protección y cosas así, pero de repente también fue como “es que no estoy cuidando mis emociones,

²³ Éste se entiende como el “movimiento entre los géneros, con periodos de transición imprecisos y variables. Puede referirse a identidad de género, a expresión de género o a ambos” (Organizando Trans Diversidades, 2017: 6).

²⁴ Los nombres de las colonias y ciudades mencionadas, con excepción de la Ciudad de México, fueron modificados por el de algunas con características similares.

me estoy cuidando mucho de otras cosas, pero mis emociones las estoy como dejando ahí al borde y que la gente las haga y las deshaga como quiera y no es justo” y también fue ahí donde ya de repente me cansé así terriblemente y esa cita fue como por, por noviembre del año pasado y fue cuando..., y aparte también algo que estaba pasando, mi celular en ese momento, era un celular que ya no me dejaba hacer actualizaciones de muchas aplicaciones, entonces también sabía que si las borraba ya no había chance de volverlas a cargar y entonces también de repente fue como “no ya, ya me cansé, ya me cansé de toda esta gente”.

Esta experiencia deja claro que en muchas ocasiones los jóvenes suelen callarse sus opiniones durante las primeras citas, pero sobre todo, que a pesar de su interés por encontrar una pareja, no siempre están dispuestos a aguantar situaciones y comentarios con los que no están de acuerdo.

MASCULINIZACIÓN HEGEMÓNICA HOMOSEXUAL: PODER, VIOLENCIA Y DISCRIMINACIÓN EN LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS

La experiencia en Hornet no fue completamente buena para Sara, pese a que en ella fue donde más citas y encuentros sexuales tuvo -en los que generó ciertos afectos- también fue la plataforma donde más violentada se sintió:

fue la aplicación donde más llegué a recibir más insultos precisamente porque como mujer o como un ser femenino y había, o sea, incluso había personas, ahí a diferencia, por ejemplo de Tinder que hay como un filtro de que le des *match* a alguien para entrar a una conversación, en Hornet con que veas la imagen puedes iniciar una conversación y ahí sí de repente recibía muchos mensajes como de “ay, vestida”, o “¿qué haces tú aquí?” o cosas así, incluso los mensajes que la gente pone en Hornet.

La mayoría de los agravios que Sara recibió se debieron a que le gustaba jugar con su apariencia, se tomaba fotografías exclusivas para esta aplicación en las que se presentaba de una manera andrógina o jugaba con elementos masculinos y femeninos. Sara narra el insulto que más le dolió: “fue que una persona que me dijo como <güey, ¿eres hombre o eres mujer?>, ¡defínete! y como <defínete porque este lugar no es para eso, este lugar es para puros machos>”.

A esta joven le pareció *chistoso* que en esta aplicación percibió que muchos de los hombres gays “o dentro del espectro de hombres que tienen sexo con hombres” son hipermasculinos y misóginos:

muchos de ellos manejaban discursos como “puro hombre”, “estoy aquí buscando puro machito” o como, ajá, cosas como “nada de afeminadas ni cobardes”, entonces se me hacía como bien paradójico como el discurso de muchos hombres gays que, que únicamente los..., está muy muy violento y que resulta como replicando lo que de alguna manera muchos hombres gays reusan, (...) manejan discursos muy pesados.

Como parte de las estrategias de construcción de intimidación, Sara, quien se identifica como una mujer joven transgénero, me cuenta que algunas veces se presenta en las aplicaciones móviles de citas como un hombre afeminado, de ahí que convenga traer a la luz el trabajo de Ariza (2018), quien en su investigación con hombres que mantienen prácticas sexuales con otros hombres por medio de la aplicación móvil de citas Wapo en distintas ciudades de España encuentra que existe entre ellos un rechazo hacia formas de actuar que se consideran afeminadas. En ese país la pluma es una forma coloquial de llamar al comportamiento afeminado de los hombres,²⁵ por eso propone que la *plumofobia* “es un efecto de esta *masculinización del hombre homosexual*, una forma de control de género entre hombres que sirve como estrategia o negociación para conservar o recuperar los privilegios asociados a la hombría” (pp. 454-455). Coincido con la postura de Ariza, y al igual que él, me distancio de posturas que conciben la pluma como una homofobia interiorizada, pues estas actitudes se acercan más a seguir reproduciendo el poder que lo masculino tiene sobre lo femenino.

Así, la violencia a la que fue sujeta Sara dentro de Hornet está ligada con relaciones en las que prepondera una masculinización hegemónica por parte de los propios hombres gays, donde algunos hacen de estos espacios digitales territorios de poder, violencia y discriminación. “Las tecnologías por sí mismas no crean (...) mejores o peores relaciones íntimas, ni conllevan a lógicas con-

²⁵ Cuando pregunté a algunos de los jóvenes gays de la investigación y a amigos también con dicha orientación, ellos me comentaron que en México a los hombres gays afeminados se les conoce como: *jota brincolina* o *brincona* (porque se la pasa brincando en el pene), *jota*, *loca*, *pájara*, *fem boy* y *muy mujer*.

servadoras o liberales. Son más bien los usuarios, en este caso jóvenes, quienes con sus prácticas refuerzan o transforman imaginarios más amplios” (Rodríguez, 2018: 2899).

En consecuencia, para Sara el cúmulo de emociones relacionadas con la percepción acerca de su identidad y con sus experiencias sexuales placenteras y a la vez vacías de afecto estaban a flor de piel, el cansancio de haber platicado con alrededor de cuarenta jóvenes y haber salido con veinte de ellos, así como haber establecido cuatro encuentros sexuales, todo eso propiciado por el uso de aproximadamente ocho aplicaciones móviles de citas provocó un desgaste emocional por lo que optó por borrar todas las aplicaciones de su teléfono inteligente, eso significó que no pudiera volverlas a descargar por las limitaciones del modelo del aparato móvil. Sara buscó alejarse de las aplicaciones.

REGRESAR A LAS APLICACIONES Y ENTABLAR UNA RELACIÓN DE PAREJA

Como he recalcado, asociar las aplicaciones móviles de citas con los encuentros sexuales es de lo más común, pero vincularlas con el amor y las relaciones de pareja, más allá de la publicidad de las empresas, no es habitual, pese a que muchos usuarios han encontrado compañeros con quienes establecer relaciones formales y duraderas basadas en el compromiso, el amor y el ejercicio de la sexualidad.

Después del cierre de las aplicaciones y de no poderlas descargar por un corto tiempo a Sara le robaron su celular, así que tuvo que conseguir otro; el reciente aparato tenía un sistema operativo que le permitió bajarlas nuevamente sin limitaciones. En esta ocasión, el interés de Sara era conocer las aplicaciones móviles de citas para personas trans que no había podido descargar en el pasado porque su teléfono no se lo admitía. Cuando por fin pudo instalar algunas como TDate, Transdr y Hunt, Sara se dio cuenta que nuevamente eran muy pocas las personas que las usaban y que muchas de las que estaban en ellas eran jóvenes que ya había visto en el pasado en las otras aplicaciones, incluso, algunas con las que ya había tenido citas, lo que fue desmotivador.

No obstante la falta de una gran cantidad de usuarios, Sara continuó en las aplicaciones porque siempre le interesó conocer los tipos de perfiles hay en ellas, su interés principalmente recaía en las fotografías, era más curiosidad que querer salir con alguien, pues durante este reingreso se dio cuenta que no quería pasar por todas las circunstancias del pasado. En ese tiempo ella se sentía en otro momento de su vida, ocupada en diversos asuntos y mucho menos al pendiente de la interacción en las aplicaciones.

La última de las aplicaciones móviles de citas a la que ingresó fue Grindr, una aplicación que aunque se anuncia para “gente gay, bi, trans y queer” es conocida mayormente por albergar hombres gays. Sara había escuchado mucho sobre ella porque personas trans la utilizan. Cuando ingresó a esta aplicación se encontró con varias personas con las que ya había platicado, entre ellas, Sasha, su actual pareja.

Como mencioné anteriormente, a Sasha la había conocido en Her antes de la primera vez que cerró esa aplicación, pero recuerda que en ese entonces hablaban sin expectativas de nada, las pláticas eran sobre el quehacer cotidiano; Sara recuerda que en ese tiempo contestaba, se desconectaba y seguía haciendo sus cosas, es decir, no le prestaba mucha importancia; esa situación se repetía con otras chicas, ya que no era con la única que se escribía. Sara borró la aplicación y desapareció el contacto con ella, a pesar de que platican ameno, no tenían ninguna dinámica de ligue.

Cuando Sara ingresó a Grindr la reconoció, y como no es necesario hacer el *match*, le mandó un simple saludo por el chat sin esperar nada, a partir de ahí retomaron las conversaciones:

le mande un mensaje de como “hola” pero un poco como, no esperando nada, como cuando ves a un conocido de años, como “hola, ¿cómo te va?”, “chido, ¿y a ti?”, “chido”, “ah, va, ahí nos vemos, que estés bien”, como un, o sea, mi intención era sólo como hacer una conversación casual, así como saludar, como casual y pues ya me empezó a hablar y, y, y o sea, de repente como que empezó a hablarme con más interés que antes y ya hubo un momento en que de repente me dijo “oye, ¿podemos pasar a WhatsApp?” y ya como igual en ese momento ya pasamos a WhatsApp, yo terminé borrando la aplicación porque igual me pasaba lo mismo que en Hornet, o sea, había, hay un, como un perfil de personas muy, es un perfil de hombres gays, pero igual es un perfil de hombres gays muy machos, muy machos y muy misóginos, ahí nunca llegué a recibir ningún tipo de agresión pero si era como ese discurso y eso mismo también como que me hizo querer salir porque precisamente ella también me dijo eso, “oye, ¿podemos salir de aquí?”, ella también me dijo “este lugar es como muy agresivo” y ya, digo, desde enero nos empezamos a hablar otra vez por WhatsApp y ya ahí fue un poco como la plática más, más que casual, de repente ya como que contarnos

más cosas y precisamente, porque precisamente ella me dijo, o sea, me explicó que hace un año atrás cuando nos habíamos conocido en Her, me dijo “pues yo también estaba como en otros asuntos y no era que no me agradaras, pero pues yo estaba en otras cosas, no era mi prioridad hablarte” y de repente ella también me dijo “porque también yo borré tu teléfono, como tú lo hiciste”, como pasa con mucha gente que conoces de esa manera, que de la noche a la mañana desaparecen de tu celular y pues realmente hasta febrero fue que realmente salimos en persona.

La primera de sus citas fue en un restaurante en la colonia Condesa, Sasha vive en Yauatepec de Zaragoza en el estado de Morelos y vino en esa ocasión a desayunar con Sara, quien le había propuesto un lugar que Sasha cambió por ser vegana. Para esa ocasión, Sara hace énfasis en que trataba de no crearse expectativas, pues sus pasadas experiencias le hacían recordar que la dinámica de las citas en persona puede ser muy diferente a la que se da en línea, pero justo con ella no vivió la experiencia del desfase que había vivido en otras ocasiones:

con ella no pasó lo del desfase, o sea, porque precisamente esa cita aparte fue para mí muy desesperante al principio porque yo tenía los nervios, yo ya tenía como todo este cúmulo de historias en citas, iba también un poco como con la idea de “si no pasa nada, ta' bien” y también hasta cierto punto iba yo también como un poco, como, como “no te emociones, acuérdate que estas citas no siempre tienen futuro, el final feliz”. (...) Pero precisamente con ella, precisamente con ella fue uy, bonito porque no ocurrió este desfase de la plataforma, y no era tanto la manera de su imagen, tanto la manera en que conversábamos, no hubo un desfase, fue como muy natural el seguimiento de la plática, como “ay, ¿te acuerdas de lo que ayer te conté?”, y yo “sí”, “pues sí, sí, pues vamos a seguir platicando de esto” y fue como muy natural y eso me gustó mucho, que no, no pasó todo esto que ya había pasado, que ya había vivido.

Sara y Sasha estuvieron platicando por WhatsApp entre semana y los fines de semana ella iba a Yauatepec o Sasha venía a la ciudad de México. Después de dos meses de haber retomado sus conversaciones en Grindr formalizaron su

noviazgo. Han pasado cuatro meses desde que tienen esta relación monógama que en gran medida ha funcionado gracias a esa aplicación de mensajería instantánea que les ha servido para estar en constante comunicación.

Sara está enamorada y contenta de haberse encontrado con Sasha, a veces la distancia la desespera, pero sabe que ahora no hay posibilidad de que vivan juntas, ninguna de las dos está en condiciones de moverse de su lugar de residencia para irse a donde está la otra, pero lo han platicado. Ellas han acordado continuar de esta manera la relación, ninguna de las dos tiene prisa por dar ese paso; Sara considera que hasta ahora han resuelto la distancia física a través de las plataformas, sobre todo la de mensajería instantánea.

Ahora que tienen un noviazgo, Sara dejó de usar las aplicaciones pero Sasha no, aunque esta última no las utiliza en la búsqueda pareja o de encuentros sexuales, si no que usa Grindr para hacerse de una red de contactos trans a los que trata de apoyar personal y emocionalmente por medio de una asociación que tiene que ver con activismo de diversidad y derechos humanos en la que participa. Ella, como único miembro trans, usa la aplicación para acompañar a sus pares en su proceso de transición.

Cuando le pregunté a Sara cuál era su opinión acerca de que Sasha usara Grindr me contó que es algo que no le produce celos, considera que no le corresponde a ella “estar decidiendo y estar controlando la vida de otra persona”, además tiene en cuenta que Sasha siempre ha sido muy honesta y abierta, pues le ha dicho que, si en alguna ocasión quiere intimar con alguien más, pueden platicarlo, sobre todo lo que respecta a los cuidados que eso implicaría. Estos nuevos discursos sobre cómo vivir el amor y el sexo en pareja, se enmarcan alrededor de un amor confluyente (Giddens, 1995) o un amor posromántico (Beck y Beck-Gernsheim (2001 [1990])), en el que la exclusividad y la fidelidad es negociada.

Las experiencias amorosas, sexuales y de amistad que Sara vivió a través de estas aplicaciones no le permiten caracterizarlas, sino con una connotación negativa, a la par que reflexiona sobre la fragilidad de las actuales relaciones de pareja:

como que también sabemos de alguna manera, como que también somos muy conscientes de que es una relación, de que en general las relaciones son algo muy frágil, de que las relaciones son algo muy frágil y mucho más cuando vives en una ciudad distinta, y haces cosas y te mueves en ámbitos completamente distintos a los de la otra persona. También somos muy conscientes de la fragilidad que hay en todo eso, pero lo importante es que ella siempre me habla y también, yo al principio era como un poco más reservada,

pero también he aprendido mucho a abrirme con ella y decirle “pasa esto, me siento así”, y no sé, realmente no sé, celos o inseguridades no, no tengo, y no sé, ha sido, también yo estoy como muy consciente de la fragilidad y que en cualquier momento, y no sabes cuánto tiempo dure por todas las condiciones en las que nos conocimos, pero mientras dure está bien.

LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS A FUTURO

Sara asegura que, aunque terminara su relación de noviazgo con Sasha, no regresaría a las aplicaciones móviles de citas, se lo ha preguntado y considera que se encuentra en otras condiciones muy diferentes a cuando se acercó a ellas. Esta joven ha reflexionado mucho sobre su relación con estas Tecnologías Digitales y ha concluido que de los 19 años, cuando empezó su transición de género, hasta que usó las aplicaciones se sentía asustada del mundo, con poca confianza, era inimaginable salir a los espacios públicos, le causaban miedo las miradas y los señalamientos, ante ese panorama las aplicaciones móviles de citas se presentaron como el espacio idóneo para interactuar con sus pares sin tener el temor de hacerlo en persona en un primer momento.

Actualmente su situación es diferente, tiene mucha confianza, no la abraza el miedo ni se limita a salir a cualquier espacio, y me cuenta que la mayoría de sus amigos no son LGBTIQ+, por lo que ella considera que “la gente diversa” debe abrirse a todos los espacios y no sólo los que tengan la *etiqueta de arcoíris*.

A partir de sus experiencias, Sara ha llegado a generalizar la opinión de que las personas usan estas aplicaciones porque no puede relacionarse socialmente en entornos físicos y no controlados, son personas, considera, que no tienen la iniciativa para entablar una conversación, para convivir e interactuar. Cuando ella las empezó a utilizar lo hizo con el objetivo primario de acercarse a las personas porque le costaba mucho relacionarse cara a cara, así que considera que usar las aplicaciones ayudan a las personas con dificultades a la hora de buscar encuentros.

Después de cuatro años, y por diversas situaciones, como su relación con Sasha, Sara se siente de ánimo y con confianza, considera que está abierta a conocer gente en espacios físicos. Incluso, y pese a su relación, explica que a veces le parece irreal tener que usar estas aplicaciones:

realmente hasta se me hace ya un poco, a veces muy cansado, tedioso e incluso como muy, como muy irreal, como muy irreal el tener que utilizar un ambiente tan controlado como lo es una aplicación, donde tú puedes decidir y poner miles de filtros para ver qué quieres y que no quieres ver en tu vida, pues también es como, en ese momento se me hizo como, hasta se me hace un poco irreal como la situación (...) pero prácticamente [la relación actual] fue posible gracias a eso y de alguna manera en ese momento que teníamos con muchas dificultades por el espacio pues WhatsApp nos ha servido para tener la comunicación.

Sara ha platicado con una de sus amigas sobre cómo le hacen en la actualidad los jóvenes en general, entre ellos las personas trans, para conocer a sus pares y le ha compartido que ella hoy prefiere conocerlos en lugares tradicionales como las fiestas y los bares:

no me siento como limitada a los entornos, no me siento limitada de entornos, por ejemplo, con esta amiga con la que estaba platicando, con ella me gusta mucho salir a, es como algo que empezamos a hacer poco, realmente, bueno, con poco me refiero a como desde el año pasado, ir de repente, ir a salones a bailar, a bares, o como lugares donde ponen música y (sic) ir a bailar, nos ha gustado mucho hacerlo, también sé que no es, sé que tengo como, al menos como habilidades básicas para poder salir y socializar y poder iniciar algo.

UN PLUS: LAS APLICACIONES MÓVILES DE CITAS DURANTE LA PANDEMIA

En plena pandemia provocada por el Covid-19 en 2020, la impresión de este libro se frenó y tuve tiempo de seguir trabajando con Sara y aunque hay muchas situaciones y experiencias que podría agregar, sólo quiero incorporar que después de varios meses, Sara y Sasha terminaron su relación principalmente por dos motivos: el primero de ellos estuvo relacionado con la distancia, y el segundo, que fue el más importante, porque Sasha le propuso una relación poliamorosa con otra chica trans. Actualmente siguen en contacto ocasional como amigas y Sara dice que la aprecia mucho y la considera una persona importante para ella.

Después de la ruptura, Sara tuvo un problema de salud que concentró toda su atención y se alejó por más de un año de las aplicaciones, pero el confinamiento la hizo regresar a Grindr con el objetivo de platicar con alguien más, en esta aplicación ha conocido a otras jóvenes trans y me cuenta que le gusta platicar con ellas aunque a veces se siente como haciendo su “servicio social”, pues no conversan con fines amorosos y sexuales, sino que simplemente lo hacen por el gusto de tener alguien con quien platicar. Al respecto, Sara subió una fotografía de unas nubes acompañada del siguiente pie de foto en su perfil de Instagram:

(...) Y para eso quiero contarles mi experiencia en los últimos meses: estuve usando apps para conocer personas, con cierta dirección hacia lo romántico/afectivo/sexual ; quizá eso no es novedad (antes lo he hecho). Y he pensado sobre las dificultades actuales para toda persona no cis-hetero-todolodemás sobre la necesidad de espacios para socializar, ligar, conocer, coger o sólo sentirse escuchados o con atención por parte de alguien más. Y bueno, les soy honesta: siento hartazgo de usarlas, sólo de manera muy reciente puede conocer a alguien que me alegra leer/ escuchar, y otras dos/tres personas que de manera intermitente se comunican conmigo, haciéndolo con mucho agrado y echándonos de una u otra manera ánimos en la vida por medio de mensajes breves y concisos” (Observación participante en línea y Archivo visual digital, julio de 2020)

Dos meses después de haber compartido lo anterior, Sara volvió a desertar del uso de las aplicaciones y nos lo hizo saber a sus amigos en la misma plataforma:

Tiene ya casi un mes, tres semanas que cerré mi cuenta en grindr (por si alguien no sabe qué es grindr les cuento breve: una app que es un chat para ligar, conversar o sextear entre personas gay, trans y no binarias) (...) (Observación participante en línea y Archivo visual digital, septiembre de 2020).

A partir de las últimas publicaciones que Sara compartió, no es erróneo pensar que su historia con las aplicaciones móviles de citas no ha terminado, pues ella al igual que otros jóvenes, tiene un uso intermitente, descargarlas y eliminarlas es parte de la dinámica de estas aplicaciones.

REFLEXIONES FINALES

Dado que Internet y las Tecnologías Digitales tienen un papel central en la socialidad de los jóvenes, es necesario que los interesados en su vida amorosa y sexual dirijamos la mirada al papel que dichas tecnologías tienen en la construcción de su intimidad, sobre todo en un contexto en el que el mercado de los anhelos, ese que genera multimillonarias ganancias a partir de los datos de sus usuarios, publicita las aplicaciones móviles de citas como espacios que propician de manera fácil y rápida el encuentro entre pares. Es decir, los jóvenes están creando sus vínculos íntimos a través de prácticas que son mediadas por Internet y Tecnologías Digitales como los teléfonos inteligentes y sus aplicaciones. Citando a Lasén (2014), estas tecnologías “Están presentes en los rituales de cortejo, los flirteos y los ligoteos, el adulterio, los juegos eróticos y otras estrategias de seducción” (p. 19).

En esta línea de interés, el presente capítulo muestra cómo una joven transgénero construye su intimidad a partir del uso de aplicaciones móviles de citas y otras plataformas sociodigitales, así como la manera en que maneja las posibilidades que le brindan estas tecnologías y las expectativas que de dichas oportunidades se derivan al momento de buscar personas con quien entablar encuentros sexuales, relaciones de pareja y amistad.

A través de la historia de esta joven expuse diversas experiencias que se generan en este proceso, algunas de las cuales comparte con el resto de los jóvenes usuarios de tales aplicaciones, más allá de su identidad de género; mientras otras justamente están vinculadas a esta condición. Con respecto a las primeras están el uso de otras plataformas para la búsqueda de relaciones sexoafectivas, lo que buscan en las aplicaciones móviles de citas y cómo esto puede cambiar en el transcurso del tiempo, el uso intermitente que hacen de ellas, la utilización de varias aplicaciones al mismo tiempo, la evaluación de su diseño, las experiencias del desfase y las diferentes expresiones de la experiencia de los polimedios.

La mayoría de los jóvenes que participaron en la investigación mayor relatan que antes de que las aplicaciones móviles de citas salieran al mercado, y a la par de éstas, usaron otras Tecnologías Digitales como las salas de chats, las páginas de citas y medios sociales para conocer a otras personas en el terreno de lo afectivo y lo sexual.

Ahora bien, las aplicaciones móviles de citas son usadas por los jóvenes con variadas intenciones, pues los tipos de encuentros que buscan no se limitan a la experiencia sexual. Una gran parte de los jóvenes están en ellas porque desean encontrar una persona con quien entablar una relación de pareja estable, basada

en el amor mutuo y el deseo sexual; unos más, simplemente quieren conversar, sus rutinas escolares y laborales no les permiten “tener tiempo” para la búsqueda de nuevas amistades sin que eso implique que a quien se conozca en las aplicaciones se le deba ver en persona. También, la pertenencia comunitaria que ciertos grupos desarrollan, sobre todo en el caso de personas trans, es uno que no se ha reportado en la escasa literatura nacional. Esta variedad de usos forma parte de la publicidad de las aplicaciones, ya que éstas se promueven bajo numerosas narrativas que van desde “tener una cita”, “conocer gente nueva”, “conocer a la persona de tus sueños” hasta “vivir en el ahora” o “por si estás buscando juegos”.

Asimismo, los jóvenes pueden ingresar a las aplicaciones móviles de citas con un objetivo de encuentro, pero conforme el paso del tiempo, éste cambia, el interés es fluido y no estático. Es en este camino que los jóvenes usuarios descargan y borran las aplicaciones cuantas veces quieren, ya sea porque se aburren, porque establecen relaciones monógamas, porque no tienen tiempo o simplemente porque no lo desean y deciden regresar cuando quieren, además de utilizar más de una si lo consideran pertinente. De igual manera, los jóvenes evalúan el diseño de las plataformas y conforme el que más les gusta, además de otros elementos, son que eligen usarlas, ya sea por su sencillez, porque les permite poner más información, porque no es necesaria la dinámica del match o porque les parece un espacio más cálido y amigable.

En cuanto a las experiencias del desfase, éstas aluden a las discrepancias que se presentan al momento de la primera o primeras citas en persona con respecto a la manera en que interactuaban por medio de las pantallas, ya sea en lo que se refiere al trato, expresión o incluso a la representación visual. Si estas experiencias se hacen presente en la primera cita difícilmente se concretará algún tipo de encuentro y lo más seguro es que derive en la eliminación del contacto de las diferentes plataformas sociodigitales en que interactuaban, al menos que el interés cambie, por ejemplo al de una amistad. No debe olvidarse que estas experiencias parecen tener menos relevancia entre los hombres jóvenes gays, quienes, sin generalizar, tienen mayor apertura al momento pasional, su caso es una clara muestra de la actual separación entre el ejercicio de la sexualidad y los afectos, entre ellos el amor.

Por su parte, la experiencia de los polimedios, basada en la teoría de los polimedios de Madianou y Miller (2012a y 2012b), deja ver la manera en que los jóvenes usuarios gestionan su persona y sus emociones en los perfiles de las aplicaciones móviles de citas y las formas en que establecen la dinámica a partir de compartir otras plataformas a través de las cuales pueden conocerse a mayor

profundidad. Asimismo, se refiere a las motivaciones emocionales, mucho más que a las técnicas, que llevan a los jóvenes a comunicarse a partir de unas u otras plataformas. Es decir, la experiencia de los polimedios brinda la oportunidad de desarrollar vivencias diversas, en la que el primer detonador del uso de múltiples plataformas que marcan la pauta en la búsqueda de relaciones de pareja y encuentros sexuales son las aplicaciones móviles de citas.

Por otro lado, además de las experiencias que todos los jóvenes usuarios de aplicaciones móviles de citas comparten, existen otras que derivan de las identidades y expresiones de género y las orientaciones sexuales particulares. En el caso expuesto, el de una joven trans, es necesario remarcar que los lugares físicos para conocer a otras personas con quien entablar relaciones de pareja, amistad y encuentros sexuales son escasos, y es en gran medida por eso que las aplicaciones móviles de citas han sido bien aceptadas por muchas personas trans. Como la propia Sara me comenta en una conversación que mantuvimos en el perfil de Instagram de la investigación:

hay que destacar que en muchos casos para las personas no hetero, esos espacios virtuales [las aplicaciones móviles de citas] no sirven solo para ligar o buscar pareja; también para comenzar amistades, buscar desahogo o sentirse escuchados, incluso trabajo o hacer redes de apoyo” (Observación participante en línea y Archivo visual digital, julio de 2020).

Pese a lo anterior, y a que las empresas han creado aplicaciones o secciones dentro de éstas específicas para personas de esta identidad, también suelen presentar limitaciones o reproducir dinámicas de poder. Ya sea que no haya muchos usuarios o que en ciertas aplicaciones reciban un trato despreciable por parte de otros usuarios por medio de actitudes, comportamientos y discursos violentos y discriminatorios.

Aún queda mucho por conocer con respecto a la manera en que los jóvenes mexicanos construyen su intimidad a partir del uso de Tecnologías Digitales, pero lo que es cierto es que éstas vienen a complejizar el desarrollo de las nuevas formas de experimentar el amor y la sexualidad. En esta labor considero que la etnografía digital es una manera acertada de aproximarse, pues su interés comprende las complejidades de los contextos sociales contemporáneos en los que lo digital es cardinal.

REFERENCIAS

- ACNUDH (Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos). (2013). *Orientación sexual e identidad de género en el derecho internacional de los Derechos Humanos*. América del Sur. Oficina Regional. Recuperado de <http://acnudh.org/wp-content/uploads/2013/11/orientaci%C3%B3n-sexual-e-identidad-de-g%C3%A9nero.pdf> [2019, 15 de marzo].
- Ardèvol, E.; Bertrán, M.; Callén, B. y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, s.d. (3), 72-92.
- Ariza, S. (2018). Las plumas son para las gallinas: masculinidad, plumofobia y discreción entre hombres. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* 73 (2), 453-470.
- Beck, U. y Beck-Gernsheim, E. (2001 [1990]). *El normal caos del amor. Las nuevas formas de la relación amorosa*. Barcelona: Paidós/El Roure.
- Bollmer, G. (2018). *Theorizing Digital Cultures*. Londres: SAGE.
- Brito Lemus, A. (Coord.) (2019). *Violencia extrema. Los asesinatos de personas LGTBTT en México: los saldos del sexenio (2013-2018)*. México: Letra S, Sida, Cultura y Vida Cotidiana A.C.
- Carrillo Sánchez, M. F. (2008). *Transgresión desde adentro. El caso del reconocimiento jurídico de las personas transgénero y transexuales en Ciudad de México* (Tesis de maestría en Ciencias Sociales. México: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Collignon Goribar, M. M. y Rodríguez Morales, Z. (2010). Amor y sexualidad en jóvenes mexicanos del siglo xx. En M. M. Collignon Goribar (Coord.). *La vida amorosa, sexual y familiar en México. Herencias, discursos y prácticas* (II-72). Guadalajara, México: ITESO/Universidad Panamericana.
- Copred (Consejo para Prevenir y Eliminar la Discriminación). (2019). *Monografías por la No Discriminación. Población LGTBTTI*, Recuperado de http://data.copred.cdmx.gob.mx/por-la-no-discriminacion/poblacion-lgbttti/#_ednref [2019, 15 de marzo].
- Cortázar, R. F. J. (1998). Ciberrelaciones: amistad, amor y sexo en los salones de chat. *Comunicación y Sociedad*, s.d. (34), 129-155.
- Crovi Druetta, D. M. (2013). *Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto*. México: UNAM.

- Crovi Druetta, D. M. (Coord.) (2016). *Redes sociales digitales. Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. México: UNAM.
- Estalella, A. (2014). *Etnografías de lo digital. Una monografía metodológica*. Manuscrito no publicado. España.
- Ferris, L. y Duguay, S. (2019). Tinder's lesbian imaginary: investigating (im) permeable boundaries of sexual identity on a popular dating app. *New Media and Society*, s.d., 1-8.
- García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga Castro-Pozo, M. (Coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. España: Ariel/Fundación Telefónica.
- Gere, C. (2002). *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books.
- Gutiérrez Martínez, A. P. (2015). *Identidades transfemeninas. Sociabilidades, internet y narrativas y tránsitos de género en la Ciudad de México* (Tesis de doctorado en Ciencia Social con especialidad en Sociología). México: El Colegio de México.
- Giddens, A. (1995). *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor, erotismo en las sociedades modernas*. España: Cátedra.
- Gómez Cruz, E. (2003). *Cibersexo: ¿La última frontera del Eros?* México: Universidad de Colima.
- _____, (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Ediciones uoc Press.
- _____, (2017). Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital. *Virtualis*, 8(16), 7-98.
- Guber, R. (2013 [2004]). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Guber, R. (2015 [2011]). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. México: Siglo XXI / Editores (Colección Mínima).
- Hine, C. (2015a). *Ethnography for the Internet. Embedded, embodied and everyday*. Londres: Bloomsbury.
- _____, (2015b). Mixed Methods and Multimodal Research and Internet Technologies. En S. Hesse-Biber y R. B. Johnson. (Eds.), *The Oxford Handbook of Multimethod and Mixed Methods Research Inquiry* (pp. 503-521). Nueva York: Oxford University Press.
- Kaufmann, J. C. (2012). *Sex@mor. Las nuevas claves de los encuentros amorosos*. (Trad. M. Norieg Bosch). Madrid: Pasos Perdidos (Original en francés, 2010).
- Lasén Díaz, A. (2009). Tecnologías afectivas: de cómo los teléfonos móviles participan en la constitución de subjetividades e identidades. En G. Gatti, I. Martínez de Albéniz y B. Tejerina (Eds.). *Tecnología, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento* (pp. 215-248). Bilbao: Universidad del País Vasco.

- Lasén Díaz, A. (2014). Remediaciones móviles de subjetividades y sujeciones en relaciones de pareja. En A. Lasén Díaz y E. Casado (Eds.), *Mediaciones Tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades* (pp. 19-35). Madrid: Universidad Complutense.
- Lasén Díaz, A. y Puente, H. (2016). *La cultura digital*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Lee, S. (6 de diciembre de 2017). The History of Online Dating from 1965 to Now. En *Huffpost*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.com/susie-lee/timeline-online-dating-fr_b_9228040.html
- Lemus Pool, M. C.; Bárcenas Curtis, C. y Millán Orozco, A. S. (Coords.) (2019). *Juventudes y tecnologías digitales. Tendencias y discusiones actuales en la investigación científica*. México: Colofón/UAT.
- Lupton, D. (2020). The Sociology of Mobile Apps. En D. A. Rohlinger y S. Sobieraj. (Eds.), (pp. 1-24). *The Oxford Handbook of Sociology and Digital Media*. Oxford Handbooks Online.
- Madianou, M. y Miller, D. (2012a). *Migration and new media. Transnational families and polymedia*. Nueva York: Routledge.
- _____, (2012b). Polymedia: Towards a New Theory of Digital Media in Interpersonal Communication. *International Journal of Cultural Studies*, 16(2), 169-187.
- Medina, G. (2010). Tecnologías y subjetividad juvenil. En R. Reguillo Cruz (Coord.), *Los jóvenes en México* (pp. 154-182). México: CFE/Conaculta (Colección Biblioteca Mexicana).
- Organizando Trans Diversidades (2017). *Letrans. Cuaderno de información, pensamiento y análisis del mundo trans. Edición especial. Ni hombres, ni mujeres, existir más allá del binario de género*. Recuperado de <https://otdchile.org/wp-content/uploads/2017/07/LeTrans-NoBinario>.
- Ortiz Henderson, G. (Coord.) (2018). *Juventudes digitales*. México: UAM/Juan Pablos Editor.
- Osorio, A. (2014). Reflexiones en torno a la foto-celular. En J. Bañuelos y F. Mata Rosas (s.d.), *Fotografía y dispositivos móviles. Escenarios de un paradigma visual*. (pp. 31-44). México: ITESM (Colección Humanidades Digitales).
- Pink, S.; Horst, H.; Postill, J.; Hjorth, L.; Lewis, T. y Tacchi, J. (2015). *Digital Ethnography. Principles and practice*. Londres: SAGE.
- Pons Rabasa, A. (2016). *Las transformaciones sociales a las micropolíticas corporales: un archivo etnográfico de la normalización de los trans y los procesos de*

- corposubjetivación en la Ciudad de México* (Tesis de doctorado en Ciencias Antropológicas). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Reguillo Cruz, R. (2010). La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares. En R. Reguillo Cruz (Coord.), *Los jóvenes en México* (pp. 395-429). México: CFE/Conaculta (Colección Biblioteca Mexicana).
- _____, (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. España: NED ediciones.
- Rodríguez Morales, Z. y Rodríguez Salazar, T. (2016). Los jóvenes, la comunicación afectiva y las tecnologías: entre la ritualización de la expresión y la regulación emocional. *Intersticios Sociales*, s.d. (11), 1-34.
- Rodríguez Salazar, T. (2017). *El amor y la pareja. Nuevas rutas en las representaciones y prácticas juveniles*. Guadalajara, Jalisco: UDG-CUCSH.
- _____, (2018). Nuevos escenarios digitales para el cortejo, el ligue y la expresión afectiva en jóvenes urbanos en México: una exploración cualitativa. En *Ibercom 2017. Livro de Anais. xv Congresso Ibero Americano de Comunicação* (pp. 2898-2908). Lisboa, Portugal: ECA-USP/FCH-UPC.
- Rodríguez Salazar, T. y Rodríguez Morales, Z. (2016). El amor y las nuevas tecnologías: experiencias de comunicación y conflicto. *Comunicación y Sociedad*, s.d. (25), 15-41.
- Sandoval Rebolledo, E. M. (2011). *La convicción encarnada. Una mirada semiótica a las voces y relatos de vida de personas transexuales y transgénero en la Ciudad de México* (Tesis de doctorado en Antropología). México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Solís, P. y Blanco, E. (2014). ¿Relación duradera o divorcio? El vínculo entre la escolaridad y el logro ocupacional temprano en un contexto de deterioro laboral (107-129). En E. Blanco; P. Solís y H. Robles. (Coords.), *Caminos desiguales. Trayectorias educativas y laborales de los jóvenes en la Ciudad de México*. México: Colegio de México/Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
- Standage, T. (1998). *The Victorian Internet. The Remarkable Story of the Nineteenth Century's On-line Pioneers*. Nueva York: Walker Publishing Company, Inc.
- Televisa News (4 de febrero de 2019). En México hay entre 360 mil y 600 mil personas trans, según estudio. Recuperado de <https://noticieros.televisa.com/ultimas-noticias/mexico-personas-transgenero-sexualidad-poblacion/>

- Tello Navarro, F. (2017). Emociones de computador. La experiencia sentimental de los usuarios chilenos de las páginas de citas. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 6 (2), 79-106.
- Vázquez Mendoza, K. P. (14 de febrero de 2020). De amor, sexo, encantos y desencantos en la red. *The ciu*. Recuperado de <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2020/2/14/de-amor-sexo-encantos-y-desencantos-en-la-red>
- Wilken, R.; Burgess, J. y Albury, K. (2019). Dating Apps and Data Market: A Political Economy of Communication Approach. *Computational Culture*, s.d. (7), 1-42.

“EN FACEBOOK ESTÁN LOS PAPÁS; Y EN SNAPCHAT, NO”: SEXUALIDAD JUVENIL Y EL USO ESTRATÉGICO DE LOS ENTORNOS *ONLINE* Y *OFFLINE*

Martha Erika Pérez Domínguez
El Colegio de México

INTRODUCCIÓN

Internet y las Tecnologías Digitales han trastocado de manera importante muchas dimensiones de la cultura. Una de ellas es la sociabilidad juvenil. Es innegable que quienes nacieron en los últimos treinta años tienen formas de estar en el mundo, significarlo y vincularse con otros, diferentes a generaciones anteriores, formas atravesadas por la red. Este cambio es tan contundente que los primeros estudios sobre Internet desde las ciencias sociales llegaron a plantear que, puesto que la vida cotidiana juvenil transcurre en un continuum *online offline*, distinguir ambos espacios es innecesario (Bosch, 2011; Hine, 2004). Si bien esta idea ha sido rebatida y reformulada, muchas veces se pasa por alto la importancia de dicha distinción analítica. En este texto presento algunos hallazgos de mi investigación doctoral para argumentar que, si bien la vida cotidiana juvenil transcurre entre lo *online* y lo *offline*, diferenciar ambos entornos es indispensable si queremos comprender mejor las dinámicas de interacción, pues las y los jóvenes, de hecho, los distinguen y habitan estratégicamente.

Las ideas aquí presentadas surgen de una investigación más amplia, cuyo propósito fue explorar las formas en las que jóvenes, hombres y mujeres, de Morelia y Ciudad de México, viven y entienden la sexualidad y el género en relación con el uso de Internet y las Tecnologías Digitales. Utilizo el concepto *recorrido erótico*, de Jones, que hace referencia al “proceso de aprendizaje erótico y corporal que se da mediante una exploración relacional y que suele llevar a la primera relación coital” (2010: 48). Explorar las narraciones en torno al recorrido erótico

permite dar cuenta del proceso en el que las y los jóvenes se van construyendo como sujetos sexuales. Además, posibilita el abordaje de la sexualidad en su dimensión exploratoria y lúdica y no solo en términos de riesgo y control. En este proceso, Internet y las Tecnologías Digitales ocupan un lugar central, pues la construcción de las personas jóvenes como sujetos sexuales ocurre en un escenario tanto *online* como *offline*. A continuación, presento brevemente la estrategia metodológica seguida en la investigación.

METODOLOGÍA

Puesto que el objetivo de la investigación fue explorar las experiencias juveniles en torno a la sexualidad y el género en relación con Internet y las Tecnologías Digitales, opté por un enfoque cualitativo. La característica central de este enfoque es el interés en la forma en la que los sujetos construyen su mundo, es decir, cómo lo significan y orientan sus acciones en su contexto particular.

El propósito de las investigaciones cualitativas es, como señala Geertz (2005), no tanto una explicación basada en leyes y ejemplos, sino en casos e interpretaciones, lo cual permite estudiar procesos sociales, destacando a los sujetos como constructores de sentidos orientadores de sus prácticas en dichos procesos. El conocimiento que resulta de este tipo de estudios no pretende ser generalizable ni representativo, más bien intenta destacar la diversidad, complejidad y riqueza de los significados que los sujetos construyen en sus contextos particulares, y cómo tales significaciones orientan sus prácticas. Se busca significatividad, en el sentido de que lo que se estudia sea pertinente para dar cuenta de cierto haz de relaciones en un sistema social; como los hechos, prácticas, verbalizaciones, etc., se integran en un sistema de significados y relaciones sociales (Guber, 2008: 124).

Siguiendo este enfoque, desarrollé una estrategia metodológica basada en grupos de discusión, entrevistas y observaciones etnográficas en línea¹ entre jóvenes, hombres y mujeres de 15 a 19 años, estudiantes de escuelas preparatorias, privadas y públicas de Morelia y Ciudad de México. El trabajo de campo se llevó a cabo entre agosto de 2016 y enero de 2018. En total, hice 13 grupos de discusión en los que participaron 43 mujeres y 35 hombres; entrevisté en profundidad a 21

¹ La observación y registro de la actividad de las y los jóvenes en sus perfiles de Facebook e Instagram, orientada por el interés teórico de la investigación. Es decir, me concentré en registrar la actividad visible en dichas plataformas, concerniente al género, la sexualidad y los afectos. Registré las observaciones a partir de capturas de pantalla, borrando el nombre, foto de perfil y rasgos que los identifican.

mujeres y a 15 hombres; y establecí contacto *online* con 65 personas en Facebook y con 20 en Instagram.

Los datos se construyeron a partir de su registro en audio para el caso de los grupos de discusión y entrevistas; así como visual, mediante capturas de pantalla de lo observado en línea, además de su posterior transcripción, codificación, análisis e interpretación siguiendo las premisas de la teoría fundamentada (Bryant y Charmaz, 2007). Es decir, los datos fueron construidos en un proceso de ida y vuelta entre el campo y la teoría.

Esta forma de comprender el proceso de investigación supone cierta apertura y flexibilidad que da lugar a la posibilidad de encontrar en el campo elementos que salen de lo previsto por nuestros marcos teóricos y conceptuales. Así, la teoría no se asume de manera rígida, sino que debe reelaborarse para dar cuenta de ellos, ponerse a prueba en el campo y construirse en ese vaivén de la investigación.

JÓVENES, INTERNET Y TECNOLOGÍAS DIGITALES

Uno de los rasgos que distingue a las generaciones actuales de jóvenes de las anteriores es que han crecido, se han socializado y viven en un mundo en el que Internet y las Tecnologías Digitales son centrales. Desde que despiertan hasta que se duermen, su vida está atravesada por la red:

Me levanto a las siete de la mañana y lo primero que veo es el WhatsApp, luego ayudo a mi hermano a desayunar y prepararse, de 8 a 9 lo llevo al kínder y ya regreso. Hago mi tarea de 9:30 a 10:30, y sí reviso redes sociales, porque tenemos un grupo y para ver si va a haber clases o hay algo importante, y ya, pues, pongo música en YouTube, busco cosas que tenga que buscar para la tarea; ya después me arreglo para venir para acá. Voy por mi hermano, lo regreso, me vengo para acá y de 2 pm a 9pm estoy aquí. Me voy para mi casa, llego 9:30, 9:40, y ya, me conecto también en la noche (M, 15).²

² Presentaré los testimonios con la letra H para hombres, M para mujeres, seguido de su edad. Cuando son conversaciones señalaré M1, M2, para referirme a las diferentes personas participantes. Todos los testimonios están citados en Pérez Domínguez, M. E. (2019). *Sexualidad y género entre lo online y offline: un estudio con jóvenes de Morelia y Ciudad de México*. Tesis de doctorado. Ciudad de México, CES, El Colegio de México.

Internet se ha vuelto esencial no solo como un medio de comunicación, sino para la sociabilidad³ misma de muchas personas jóvenes. En pocos años, la red ha llegado a ocupar un lugar central en la vida cotidiana juvenil, en sus procesos de aprendizaje, de comunicación, pero también en su forma de construirse como sujetos sexuales y vincularse afectivamente.

Algunos autores han sugerido que la emergencia de Internet y las Tecnologías Digitales puede equipararse al de otras tecnologías como el reloj, la máquina de vapor, el teléfono (Scolari, 2008; Van Dijck, 2016), en el sentido de que estos inventos cambiaron la forma en la que las sociedades conciben y experimentan el tiempo y el espacio, lo público y lo privado. Oposiciones y diferencias que, de acuerdo con Scolari (2008), fundan nuestro sistema de significación, de manera que las tecnologías no solo transforman el mundo, sino la percepción que los sujetos tienen de él y de sí mismos.

Con Internet, un medio reticular, la comunicación ocurre en múltiples sentidos. El espacio *online* se convierte en una extensión del espacio público, pero también del privado. Las fronteras entre lo exterior y lo doméstico, lo público y lo privado se desplazan y superponen. Tiempo y espacio adoptan una forma de red compuesta por diversos vectores moviéndose en múltiples direcciones. Deja de ser indispensable estar en el mismo tiempo y espacio para crear e involucrarse en formas complejas de interacción social.

La contundencia de estas transformaciones tecnológicas y culturales ha llevado a varias autoras a sugerir que la vida cotidiana, y en particular la juvenil, transcurre en un *continuum online-offline* (Morduchowicz, 2012; Linne, 2016), que ambos espacios se traslapan y se constituyen mutuamente (Bosch, 2011), por lo cual es poco útil seguir distinguiéndolos: debemos “abandonar la frontera de lo *online* y lo *offline* en el análisis” (Hine, 2004: 78).

Sin embargo, como expondré más adelante, las y los jóvenes con quienes trabajé en la investigación, de hecho, distinguen lo *online* de lo *offline*, además de los diferentes entornos digitales. Por lo anterior, sugiero que es necesario mantener dicha distinción para analizar y comprender mejor las formas estratégicas en que las y los jóvenes habitan lo digital.

³ De acuerdo con Simmel (1949), los seres humanos tenemos una disposición innata hacia la sociabilidad, es decir, a estar con otros e interactuar. Las formas particulares que adquiere esta disposición dependen del contexto histórico y cultural, así, se puede hablar, por ejemplo, de sociabilidad urbana (la forma de interactuar propia de los contextos urbanos), o como veremos aquí, la sociabilidad juvenil mediada por Internet.

EL RECORRIDO ERÓTICO JUVENIL EN EL CONTEXTO DIGITAL

El contexto de transformaciones tecnológicas referido antes ha coincidido con cambios en la forma en la que se vive y entiende el género y la sexualidad en las sociedades occidentales. Estamos, dice Weeks (2009: 21), en medio de una transformación sin precedentes en las relaciones sociales que forman la sexualidad y la intimidad: se ha separado sexualidad de reproducción, sexualidad de matrimonio, matrimonio y paternidad; han cambiado las relaciones de poder entre padres e hijos, entre hombres y mujeres; se ha cuestionado el carácter fijo del género, así como los criterios de *normalidad* y *anormalidad*. Además, “el nexo heterosexual que vinculaba el orden de género, la familia y la reproducción sexual ha cambiado [...], multiplicando las posibilidades de vivir una vida no heterosexual”.

En este escenario de cambios, las y los jóvenes son protagonistas. Son los principales usuarios de Internet (ITU, 2017); además, son quienes “ponen de manifiesto con más intensidad y variedad que otras generaciones los cambios culturales, y es el plano de la cultura, antes que el de la política o el de la economía, el que evidencia las nuevas modalidades que asume la juventud actual” (Margulis, 2008: 10). Si bien estas transformaciones no se dan de manera homogénea, pues el acceso y forma de uso de Internet no es igual en todas partes, ni hay una sola forma de ser joven, sí es posible afirmar que la emergencia de Internet y las Tecnologías Digitales ha irrumpido con fuerza en todos los aspectos de la vida social, entre ellos la sexualidad y el género.

Para Amuchástegui y Parrini (2014), la sexualidad en México se está reconfigurando y las instituciones que antes la regulaban como la familia, la iglesia y el Estado van cediendo paso a otras, “que son centrales para la producción y regulación de la sexualidad hoy en día en México: el mercado y los medios de comunicación” (2014: 211). Los autores señalan que la iglesia va perdiendo peso político y simbólico como reguladora de la sexualidad, mientras que el mercado y los medios de comunicación se refuerzan cada vez más en esa función. Uno de los medios de comunicación más importantes en los últimos años es Internet.

Con el uso de la red y las Tecnologías Digitales no solo se trastoca la forma de vivir y entender el tiempo, el espacio, lo público y lo privado, sino que las y los jóvenes tienen acceso a múltiples discursos y referentes en torno al cuerpo, el placer y las relaciones, a recursos para autorepresentarse, vincularse con otros afectiva y sexualmente, así como para crear sus propias narrativas.

La red atraviesa de diversas formas el recorrido erótico juvenil (Jones, 2010); las y los jóvenes transitan ese camino hacia la propia construcción como sujetos sexuales, haciendo uso de recursos digitales: buscan en Internet respuestas a sus preguntas sobre sexualidad, construyen su imagen con filtros y efectos visuales, se muestran a través de *selfies*, *sextean*, observan a otros y son observados continuamente, están en contacto permanente con sus pares, entre otras múltiples dinámicas de interacción.

Si yo tenía curiosidad de cómo se ve un pene, buscaba *pene* y así como “Ahhh”, y ya. Si tenía curiosidad sobre ¿qué es una lesbiana?, lo buscaba, métodos anticonceptivos, lo buscaba, y no solo te sale una fuente, sino millones y millones y millones (M, 17).

Vemos, pues, que Internet y las Tecnologías Digitales abren un abanico de posibilidades de vivir y significar el mundo en general y en particular lo referente al cuerpo, los deseos, el placer y la sexualidad, de manera diferente a como lo hacían las generaciones anteriores. Si la sexualidad se construye a partir de discursos e interacciones, la interacción digital y la multiplicidad de discursos circulando en la red suponen un nuevo escenario para su construcción. Sin embargo, en este escenario en el que lo *online* y lo *offline* parecen mezclarse, las y los jóvenes distinguen cada entorno y actúan en consecuencia.

ONLINE Y OFFLINE: LÍMITES Y POSIBILIDADES DE CONTROLAR LA INTERACCIÓN

El hecho de que la vida cotidiana juvenil transcurra entre lo *online* y lo *offline* no significa que sean un mismo escenario indistinguible. Para las y los jóvenes que participaron en la investigación, cada entorno tiene características específicas que son valoradas de manera diferente, en función de lo cual deciden cómo interactuar en ellos. Uno de los principales criterios que toman en cuenta para la interacción en uno u otro entorno es el control, más específicamente la sensación de tener control sobre la interacción con la otra persona. Ya sea del tiempo de respuesta, del curso que tomará un mensaje o fotografía, el control sobre la atención de la otra persona, entre otras formas.

Yo en Facebook no paro de hablar y en vivo soy más callado. Es que en persona se puede hacer un caos. [¿cómo un caos?] Pues así de que te pongas nervioso o digas algo que no, o no sé (H, 17).

Así como a este joven y a muchas personas, la interacción digital les permite expresarse mejor que mediante la presencia física, sobre todo en dinámicas de cortejo. El encuentro mediado digitalmente puede aminorar la ansiedad o los temores que suscita el encuentro cara a cara. La interacción mediada se percibe como algo que puede controlarse, mientras que *en vivo* el control se pierde, es *un caos*. Esta idea del control sobre la interacción surgió frecuentemente en las conversaciones con las y los jóvenes. Hay una valoración positiva y una búsqueda de las situaciones que puedan controlarse, que no sean un *caos*.

Otro rasgo que destacan algunas personas es la posibilidad de controlar el tiempo de respuesta en una interacción. Mientras que en una conversación cara a cara se establece un ritmo ineludible, *online* es posible pausar una conversación, se gana tiempo para pensar una mejor respuesta o simplemente se *deja en visto*.

Por mensaje, puedes dejarlo ahí y contestar después, pensar bien las cosas, como que te da eso, tiempo, y en persona tienes que contestar, no puedes dejar en visto (M, 16).

Para otras personas, en cambio, la sensación de control es dada por la presencia física, pues así tienen la atención total de la otra persona; se establece una mejor *conexión*.

A mí, en lo particular, me resulta mejor hablando así con las chicas de frente, conociéndonos. Interesándome yo por ellas y ellas por mí, una conexión más que nada, porque en Facebook es así como de “¡ay!, un mensaje, ahorita vengo. Me habló mi mamá” (H, 19).

En este testimonio destaca la idea de que, en la interacción mediada, la conexión con la otra persona no es total, pues la atención está distribuida en otras tareas o personas. Se puede estar hablando con alguien por Messenger, con alguien más por WhatsApp, al mismo tiempo que interactuar en persona con la familia, por ejemplo.

Yo todo el tiempo veo YouTube, bueno, no lo veo, pero lo tengo ahí mientras hago tarea o estoy haciendo otras cosas, jugando con mi perro o poniéndonos de acuerdo para un trabajo de la escuela (M, 16).

La interacción *online* permite esa superposición de temporalidades, espacios y conexiones entre diferentes personas. Hay quien considera que esa complejidad propicia malos entendidos en la comunicación o deja fuera otras dimensiones de la interacción, como el lenguaje corporal o la empatía. Es decir, la interacción *online* se percibe como una forma incompleta de relación.

Es que en vivo puedes ver las reacciones de las personas, las caras que hace con lo que le dices, el lenguaje corporal. Todo eso te lo pierdes por Internet (H, 17).

Por whats siempre hay malentendidos, porque dijiste algo de un modo, no se entiende el tono en el que lo dices, por más que pongas emojis, siempre puede entenderse de otra forma (M1, 15).

O a veces que te ponen corazones o así y tú te imaginas cosas, le das otro sentido, pues, y luego ahí son los problemas (M2, 15).

En la realidad tiene una carga psicológica muy fuerte lo que le dices a otra persona, pero en el Internet no tienes una persona adelante y entonces no está la carga psicológica; entonces, puedes decir cosas que no sientes o que lastimen (H, 16).

En este último testimonio destaca la empatía como una cualidad que se minimiza en la interacción *online*. La “carga psicológica” a la que se refiere el joven está relacionada con la presencia física, corporal, material de la interacción; para él, el encuentro cara a cara pone un límite a la posibilidad de lastimar o ser deshonesto con la otra persona.

Otra diferencia fundamental entre los entornos *online* y *offline* que destacan las personas entrevistadas es la permanencia. Lo que sucede *online* puede ser visto por muchas personas y por tiempo indefinido, aun si se borra a las 24 horas, porque es posible capturar la pantalla⁴. Es decir, lo que se comparte en línea adquiere un carácter permanente, esto tiene consecuencias que las y los jóvenes reconocen y utilizan en sus prácticas y relaciones.

⁴ La *captura de pantalla* o en inglés *screenshot* es una imagen que toma el mismo dispositivo, sea computadora, teléfono, tableta, para capturar los elementos visibles en la pantalla.

Todo lo que haces en Internet se queda ahí para siempre, es imposible borrarlo, aunque lo borres, queda en algún lugar del espacio. Se puede rastrear todo (H, 16).

Yo creo que mucha gente de nuestra edad, obviamente, sabe que si subes una foto sin ropa, puede que aparezca en algún sitio porno, es de sentido común (M, 17).

Para decir cosas importantes es mejor en persona, porque luego con los *screenshots* te pueden exhibir o no sabes qué pueda pasar (M, 15).

Vemos aquí que la permanencia de lo que se comparte *online* abre la posibilidad de que sea visto no solo por quien lo recibe en el momento, sino por muchas más personas y en otro tiempo. Es decir, sobre lo que se comparte *online* se pierde el control, mientras que lo dicho o hecho *offline* se queda entre las personas involucradas; en ese sentido, se controla mejor. Las y los jóvenes saben esto, es parte de su sentido común, por lo cual actúan en consecuencia.

Vemos cómo en algunos casos se percibe al entorno digital como un escenario más controlable, mientras que, en otros, es la interacción física no mediada la que se percibe de esa manera. Si bien estas diferencias de percepciones tienen que ver con las experiencias e ideas de cada joven, lo que resulta relevante es que, en todos los casos, se prefiere una interacción más controlada.

En suma, la vida cotidiana de las y los jóvenes transcurre en un ir y venir entre lo *online* y lo *offline*; interactúan simultáneamente en los diferentes entornos, pero reconocen lo que supone cada uno y, conscientemente, deciden qué y cómo decir o hacer ciertas cosas, dependiendo de si es *online* o no. Es decir, habitan ambos espacios simultánea pero no indistintamente, por lo que, para el análisis e investigación es relevante distinguirlos.

LOS DIFERENTES ENTORNOS ONLINE: “EN FACEBOOK ESTÁN LOS PAPÁS; EN SNAPCHAT, NO”

Ahora bien, así como distinguen entre lo *online* y lo *offline*, también lo hacen entre los diferentes entornos digitales. El mundo *online* no es homogéneo ni hay un solo mundo digital en el que las y los jóvenes interactúan. Hay diferentes plataformas que, desde su mismo diseño, imponen límites y orientan las formas

en las que pueden ser usadas. Las y los jóvenes reconocen estas diferencias y, en función de ellas y sus propios criterios, deciden cómo usarlas. Uno de los principios centrales es la presencia o ausencia de familiares o docentes.

En Facebook tienes a tu familia, maestros y gente que tal vez no quieres que vean ciertas cosas (H, 15).

— En Facebook subes fotos estudiando o cosas así, no publico las historias que escribo.

— ¿Por qué?

— Son historias que las familias no pueden leer.

— ¿Sobre qué escribes?

— Digamos que son historias no aptas para ellos. Hasta ahí (M, 16).

En Facebook están los papás, las tías, toda la familia; y pues en Snapchat, no (M, 15).

Para muchas personas, la presencia de familiares y docentes en las redes es un obstáculo para expresarse con libertad. Ya sea para subir fotos de fiestas, historias *no aptas para familias* o para expresar aspectos de su sexualidad:

En Facebook no publico nada que pueda mostrar que soy gay, porque mis papás no saben y casi nadie de mi familia, pero en todas las demás redes sí, me vale, de que subo frases o le escribo a mi novio y así. En la calle nos cuidamos mucho, porque sobre todo la sociedad en Morelia es como muy cerrada y nos han dicho que jotos y así, y mejor no nos exponemos (H, 18).

Ahorita estoy tratando con una chava. Ella es completamente lesbiana y, pues primero solo la conocía porque es amiga de otra amiga y yo la veía en la combi, pero no hablábamos. Y luego ya nos agregamos a [sic] Facebook y ahí sí hablamos, es que en vivo a mí me da pena [...]. Por Facebook es más fácil y me siento mejor, no me da tanto miedo porque siento que si hablamos en vivo nos van a ver y yo no quiero que sepan ni mis amigos ni nadie. Mi mamá es muy religiosa y es de que “No, eso está mal visto por Dios” y así (M, 16).

En estos y otros testimonios recabados en campo pude notar cómo para las y los jóvenes no heterosexuales, los diferentes entornos digitales les brindan la posibilidad de expresarse e interactuar sin temor a ser objeto de burlas o agresiones como en muchos casos les sucede en la escuela o en la calle. En algunas plataformas digitales pueden elegir mostrarse sin ser vistos por sus padres o personas que los agreden. Encuentran ahí espacios de libertad. Por otra parte, pueden comunicarse con las personas que les atraen, aminorando la ansiedad y el temor del encuentro cara a cara.

En general, Facebook es percibido como un entorno en el que están familiares, docentes y otras figuras de autoridad; sin embargo, algunas personas encuentran formas de usar esta plataforma evadiendo su presencia. Por ejemplo, a través de funciones como bloquear, poner filtros o tener dos cuentas:

Yo bloqueé a toda mi familia en Facebook, porque mis hermanas son muy chismosas. No es que suba cosas así de que me gusta una niña o algo, pero es como que más confianza para poner lo que sea, frases o memes. Es que como yo todavía no le he dicho a nadie que soy, pues no me siento así muy segura, pero en Facebook como que no me importa tanto (M, 18).

Yo tengo un perfil donde tengo familia y otro de amigos (M, 15).

Vemos cómo el uso que hacen de las plataformas no es meramente pasivo, determinado por lo que estas ofrecen. En cambio, las utilizan de manera más activa, eligiendo qué mostrar, a quiénes, poniendo controles de privacidad; en suma, utilizan las plataformas de manera estratégica según sus intereses.

Otro criterio que las y los jóvenes toman en cuenta para elegir una u otra plataforma es la fugacidad o permanencia de lo que se comparte en ellas. Si bien, como he señalado antes, todo lo que se comparte en Internet tiene la posibilidad de volverse permanente, hay ciertas plataformas que desde su mismo diseño establecen la fugacidad o la permanencia en su uso.

Snapchat es para cosas que no son tan importantes, como caras ridículas, lo que estás haciendo en el momento o lo que no quieres que vean tus papás, porque ningún papá está en Snapchat (M, 15).

Instagram es para fotos que sí quieres que permanezcan. En Snap suben fotos de las pedas, los sábados o domingos en la mañana entras y está lleno de eso (M, 17).

En Instagram, es cuando es algo memorable, pero no así de que diario o cada mes, y Snap pueden ser tonterías o cualquier cosa porque no se queda, además no están que los papás y las tías (H, 16).

Vemos cómo las y los jóvenes valoran las plataformas en función de la permanencia o fugacidad del contenido que comparten en ellas. Lo memorable e importante se comparte en Instagram, porque ahí permanece,⁵ mientras que lo *equis*, las *tonterías* se suben a Snapchat, porque se borran. Hay una valoración de lo que tiene más peso y lo que se considera más ligero e irrelevante, en función de la cual, deciden usar una u otra plataforma.

Por otra parte, algunas plataformas excluyen por completo la mirada adulta, tal es el caso de Snapchat. De acuerdo con Charteris *et. al.* (2018), Snapchat funciona como un filtro que protege a los jóvenes de la intrusión adulta. Al no conocer los códigos de Snapchat, los adultos quedan excluidos de este espacio de sociabilidad, volviéndolo más genuino o menos restrictivo para la expresión juvenil.

Otro criterio que toman en cuenta las y los jóvenes en su uso de plataformas es la privacidad. Como vimos antes, una estrategia común es la de abrir diferentes perfiles, según el contenido que se comparte o los contactos que se agregan:

Yo tengo un Instagram que es público y donde subo fotos bonitas, pero nada muy personal, sino cosas que veo que me gustan y así. Y tengo otro que ese sí es privado y ahí sí es más personal, fotos de mis amigos o selfies o cosas así (M, 16).

Casi todas las plataformas tienen opciones para controlar la privacidad de los contenidos compartidos. Quienes participaron en la investigación conocen y usan estos controles; sin embargo, lo que algunos consideran público y privado no necesariamente coincide con mi propia idea de lo público y lo privado. Un ejemplo de esto es que, al preguntarles por la configuración de privacidad en sus

⁵ En agosto de 2016, mientras realizaba trabajo de campo en Morelia, Instagram incluyó en su diseño la posibilidad de subir contenido efímero, que llamó Stories. El cambio fue gradual en los dispositivos móviles, conforme se iban actualizando, por lo que muchas de las personas, al momento de participar en la investigación, aún no disponían de esta función en su Instagram.

redes, algunos jóvenes me dijeron que tenían *todo privado*. Incluso me dijeron que si los buscaba no los encontraría, por la privacidad de su perfil. No obstante, al buscarlos y encontrarlos en Facebook me di cuenta que, desde mi punto de vista, tenían perfiles con mucha información pública. Podía ver algunas de sus fotografías, publicaciones en las que fueron etiquetados o información personal. Lo que se mantenía privado era la posibilidad de ver o publicar en sus muros, o mandarles mensajes privados, pero, desde mi perspectiva, no eran perfiles con *todo privado*, como ellos afirmaron.

Lo anterior muestra un cambio en las nociones de lo privado y lo público en el uso juvenil de los entornos digitales. Los mecanismos para controlar la privacidad que las y los jóvenes usan no coinciden necesariamente con la idea de público y privado que las personas de otras generaciones o contextos tenemos, pero esto no significa que compartan todo sin ningún control ni filtro. Significa, más bien, que son nociones diferentes, códigos que van cambiando y que nos hablan de transformaciones culturales más grandes.

CONCLUSIONES

En este trabajo quise mostrar las diferentes formas de habitar e interactuar en lo *online* y lo *offline* de quienes participaron en mi investigación para sostener que, si bien la vida cotidiana transcurre entre lo *online* y lo *offline* y ambos espacios se traslapan, es necesario distinguirlos, como las y los jóvenes lo hacen.

Siguiendo una estrategia metodológica cualitativa basada en grupos de discusión, entrevistas y observaciones etnográficas *online*, exploré las experiencias narradas de jóvenes en torno a la sexualidad, el género y las tecnologías digitales. A partir de esa exploración empírica es posible afirmar que las y los jóvenes distinguen y utilizan de manera diferenciada cada entorno, identifican sus características y, en función de ellas y sus propias valoraciones, interactúan de formas específicas. Las experiencias que conforman el recorrido erótico juvenil, a saber, las interacciones, las dinámicas de cortejo, la exploración del cuerpo, el placer, los vínculos y los afectos están atravesados por estas interacciones tanto *offline* como *online*. Así, por ejemplo, en los procesos de cortejo o vínculos afectivos, las diferentes características de lo *online* y lo *offline* orientan las formas de interactuar. Destaca la valoración y búsqueda de aquellos entornos en los que se tenga la sensación de mayor control en la interacción. El control sobre el tiempo, sobre la atención de la otra persona, sobre el curso que puede tomar el mensaje emitido, etc. Para algunas personas la interacción *online* impide tener la atención total del o la interlocutora,

da lugar a malos entendidos y deja fuera el lenguaje corporal. Para otras personas, la interacción mediada permite controlar el encuentro con el otro, tener tiempo para pensar mejor lo que se dice y hace, así como aminorar la ansiedad del encuentro cara a cara. Específicamente para las personas jóvenes no heterosexuales, los entornos digitales suponen la posibilidad de vivir y expresar sus deseos y vínculos de manera más libre y segura que *offline*, pues mientras que, en la calle en la escuela o en su entorno familiar pueden ser objeto de burlas y agresiones, en algunas plataformas encuentran un espacio seguro de expresión y vínculo. Para ellas, la distinción entre la calle e Instagram, por ejemplo, es clara y supone experiencias corporales muy concretas y diferentes. Ellas no viven en un *continuum online offline* de manera indistinta.

Por otra parte, el entorno *online* no es homogéneo. Hay múltiples plataformas con características y dinámicas particulares que posibilitan formas específicas de estar en ellos. No se interactúa de la misma manera en Facebook que en Snapchat, porque en el primero están las figuras de autoridad y en el segundo no, por ejemplo. De manera que las y los jóvenes utilizan los diferentes entornos digitales en función de distintas valoraciones: la presencia o ausencia de familiares o docentes en ellos, la permanencia o fugacidad de los contenidos que se comparten, la privacidad de lo que comparten, lo memorable o irrelevante del contenido, etc. Es decir, habitan los diferentes entornos digitales de maneras diversas, pero estratégicas y de acuerdo con el conocimiento que forma parte de su sentido común. Internet y las plataformas digitales son, como cualquier tecnología, una expresión cultural de las sociedades; las y los jóvenes que nacieron en una sociedad digital comparten códigos culturales que orientan sus prácticas y formas de transitar entre lo *online* y lo *offline*.

Finalmente, la característica central de la perspectiva cualitativa es el interés en la forma en la que los sujetos construyen su mundo, es decir, en cómo lo significan y orientan sus acciones en su contexto particular. Quienes investigamos desde esa mirada debemos indagar en el “punto de vista del actor” para poner a prueba supuestos teóricos existentes o construir otros. Si bien la idea del *continuum online offline* es atractiva, el campo la cuestiona y complejiza. Nos muestra, más bien, formas diversas de valorar y habitar los diferentes entornos desde la perspectiva juvenil. Si aceptamos que la vida cotidiana transcurre indistintamente entre lo *online* y lo *offline* y que es innecesario distinguirlos, podríamos perdernos de los matices del fenómeno estudiado. La sociabilidad juvenil atravesada por Internet y las tecnologías digitales es aún un campo por explorar, busquemos acercarnos a él con apertura y flexibilidad. Es en el ir y venir del campo a la teoría que podemos ir construyendo mejores interpretaciones y comprensión del mundo.

REFERENCIAS

- Amuchástegui, A. y Parrini, R. (2014). Transgresiones normalizadas: consumo, mercado y sexualidad en México. *Debate Feminista*, 25(49), 211-227.
- Bosch, T. (2011). Young women and ‘technologies of the self’: Social networking and sexualities. *Agenda*, 25 (4), 75-86. <https://doi.org/10.1080/10130950.2011.630579>
- Bryant, A. y Charmaz, K. (2007). Grounded theory in historical perspective: an epistemological account. En A. Bryant y K. Charmaz. (Eds.), *The Sage handbook of grounded theory* (pp. 31-57). California, Estados Unidos: Sage Publications.
- Charteris, J.; Gregory, S. y Masters, I. (2018). Snapchat, youth subjectivities and sexuality: disappearing media and the discourse of youth innocence. *Gender and Education*, 30(2), 305-221. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/09540253.2016.1188198>
- Geertz, C. (2005). *La interpretación de las culturas*. Barcelona, España: Gedisa.
- Guber, R. (2008). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. España: Editorial UOC.
- International Telecommunications Union (2017). *Facts and Figures 2017*. Recuperado de <https://bit.ly/2HlIdCU>
- Jones, D. (2010). *Sexualidades adolescentes. Amor, control y placer en la Argentina contemporánea*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO, Ediciones Ciccus.
- Linne, J. (2016). La multimidad. Performances íntimas en Facebook de adolescentes en Buenos Aires. *Estudios Sociológicos*, 35(100), 84-65. Recuperado de DOI:10.24201/ES.2016V34N100.1389
- Margulis, M. y Urresti, M. (2008). La juventud es más que una palabra. En M. Margulis. (Ed.), *La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre cultura y juventud* (pp. 13-30). Buenos Aires, Argentina: Biblios.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: FCE.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.
- Simmel, G. y Hughes, E. (1949). The Sociology of Sociability. *American Journal of Sociology*, 55 (3), 254-261.

- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Ediciones.
- Weeks, J. (2009). The Remaking of Erotic and Intimate Life. *Política y Sociedad*, 46 (1 y 2), 13-25.

**CUARTA PARTE:
VIDEOJUEGOS Y EMPLEABILIDAD**

ALGUNAS REFLEXIONES EN TORNO AL VIDEOJUEGO COMO DEPORTE. EL CASO DE VIDEOJUGADORES EN CIUDAD DE MÉXICO

Iván Flores Obregón

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

En el presente texto planteo el juego como objeto antropológico y medio para pensar la forma en que los jugadores –a través de sus prácticas cotidianas– van cambiando la noción de juego a deporte y trabajo de forma simultánea. Se trata de un movimiento integral, en parte porque diversas organizaciones deportivas suelen establecer estrategias de mercado basadas en la diversificación de actividades: no solo es importante tener un equipo que entrene y compita regularmente, que haya un entrenador y sesiones periódicas de ejercicio y práctica, sino también establecer y mantener comunicación con una audiencia, por ejemplo, a través de un *fanpage* en Facebook o de un canal en Twitch, lo que supone incluir creadores de contenido, *community managers*, *cosplayers*, *mods* (moderadores) o *influencers*, dependiendo siempre del ingreso económico de la organización deportiva. Para los usuarios, el videojuego adquiere los dos niveles de significación de manera casi automática; sin embargo, eso requiere un cambio en la forma de jugar y pensar el tiempo de juego, cuestión que modifica la relación de los usuarios, por ejemplo, con sus computadoras y su conocimiento del juego en sí mismo.

Esta transición del juego no depende únicamente de la organización de competencias o torneos reglamentados, sino que debe funcionar integralmente con el mercado, sus dinámicas de producción y consumo globales. Adquiere importancia así la creación de un nicho comercial especializado para videojugadores: computadoras, teclados, mouses, dispositivos de almacenamiento, tarjetas de audio y video, sillas, monitores diseñados exclusivamente para esta actividad.

Se hace pertinente aprovechar la reflexión sobre el juego como elemento central de la cultura, donde se articula una producción y consumo de diversos artefactos tecnológicos. Por esto es que trataremos de pensar y explicar las prácticas de los usuarios, los significados que construyen tanto del juego como de los objetos que utilizan cotidianamente; con esto quisiera resaltar que antes de analizar el funcionamiento de las organizaciones deportivas –tarea por demás fun-

damental— es en las prácticas cotidianas donde podemos observar los primeros elementos de resignificación, donde el juego se convierte en disciplina deportiva y trabajo remunerado.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA MIRADA ETNOGRÁFICA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE LEAGUE OF LEGENDS

Durante mi trabajo de campo noté que cuando los jugadores de diversos *gaming centers* en Ciudad de México dedicaban horas a estar frente a la pantalla ocurrían diferentes procesos de apropiación tecnológica, estos terminan por resignificar el tiempo de ocio por el de entrenamiento, se agregan nociones de control y disciplina corporal, a fin de aspirar a una carrera profesional como videojugadores.

Es indudable que aquellos, a quienes me refiero genéricamente como *jugadores*, pueden ser considerados jóvenes. Escribano (2012) es claro cuando señala que si bien los videojuegos en principio se pensaban como un producto dirigido a un público infantil, actualmente la franja de edad incluye a jugadores que rondan de los 25 a los 30 años de edad. Esto no es ninguna casualidad, los videojuegos —desde su distribución masiva y global, a finales del siglo xx— apuntaron siempre a un público preadolescente y adolescente. Uno de mis primeros hallazgos es que, en diversas partidas, los equipos podían conformarse por preadolescentes de 12 años hasta jóvenes de 25, sin que esto significara un desencuentro, siempre y cuando se cuidara un objetivo común: ganar. ¿Cómo es que dicho objetivo bastaba para que durante el tiempo de partida, los jugadores olvidaran la diferencia de edad? Es probable que en otras circunstancias, este grupo de jugadores no encontrara ninguna otra razón para si quiera hablar. El juego y la competencia lograban congrega a los jugadores sin que la edad representara un obstáculo.

Otro elemento particular durante mis visitas a los *gaming centers* fue que la dinámica de un equipo cambiaba cuando alguno de los miembros era una mujer, de la edad que fuera. Esta disrupción, como veremos a lo largo del texto, tiene una explicación en la que se enlaza la idea de los videojuegos como tecnologías eminentemente masculinas, pero también su relación con la idea de competencia deportiva, donde el objetivo primordial es someter al otro y demostrar una cierta superioridad.

De cualquier manera, me parece importante destacar que realizar un trabajo de investigación sobre los videojuegos supone retratar, de una u otra forma, una circunstancia en la que se encuentran los jóvenes mexicanos. Su papel activo

e involucramiento no solo en el juego, sino también en torneos, encuentros, debates, etc., nos obliga a considerar el papel de nuestra propia noción de juventud y su conexión; en este caso, con actividades de ocio y entretenimiento; en mi investigación, tratando específicamente las prácticas alrededor del juego, así como las explicaciones que los jugadores dan sobre su forma de jugar.

Mantendré cercanía con una concepción holística sobre el juego, es decir, pensándolo como esencial a la cultura, donde juegos y juguetes contienen estructuras sociales que requieren ser situadas en espacio y tiempo para ser comprendidas. De esta manera, durante el trabajo de campo intenté mantener una apertura a comprender los significados y prácticas que los videojugadores han desarrollado desde sus propias explicaciones y que articulan parte de lo que podríamos pensar como una cultura de los videojuegos en México. Buena parte de mi articulación del campo requirió que yo mismo me convirtiera en jugador de *League of Legends*, a fin de establecer lazos horizontales con mis informantes. La elección del juego la decidí debido a que durante mis visitas a los cibercafés para jugadores –*gaming centers*– prácticamente todos tenían este juego en pantalla; por otra parte, si bien hay una gran cantidad de títulos similares dentro de la categoría MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* o Juegos de Batalla Multijugador), *League of Legends* cuenta con la comunidad más grande y mejor articulada; es decir, sin dificultad encontraremos torneos, concursos de *cosplay* y foros de discusión en diversas plataformas, lo cual fue benéfico para ponerme en contacto con otros jugadores y conocer otros aspectos del juego.

Hacerme jugador, si bien puede parecer una simpleza, representó una estrategia que nos obliga a repensar las formas en que el investigador concibe el campo y cómo establece lazos de confianza que permitan construir una visión más amplia sobre los objetos de estudio; en mi caso, la transición del juego a deporte. Paralelamente, fue particularmente interesante notar la importancia que tuvieron ciertos artefactos tecnológicos para llevar a cabo el trabajo de campo, implicó reaprender a utilizar mi propia computadora con otros fines, a incluir mi teléfono como una herramienta central que permitía mantenerme presente con los jugadores, aunque no estuviera conectado al juego. De tal forma que mis charlas con los jugadores ocurrieron tanto en lo *online* como lo *offline*, con lo que queda claro que el estudio de lo digital puede –y debería– abordarse no solo desde las interacciones en pantalla, puesto que el juego está presente en charlas y encuentros que ocurren en otros espacios.

En esta perspectiva, la sensación de extrañeza producida no solo por el desconocimiento del juego sino también de los otros hacía que mi atención se volcara a cualquier situación que ocurriera mientras yo estaba presente con los jugadores. Boellstorff (2008) diría que, para el etnógrafo, lo realmente importante es analizar todos los hechos y/o fenómenos que llamen nuestra atención solo porque están ocurriendo frente a nuestros ojos. Así, el trabajo de campo en el juego *League of Legends* estuvo basado en la idea de que más que tratarse de un simple marco ficcional, se trata de un mundo en sí mismo con sus normas de comportamiento e interacción donde se mezcla lo *online* y *offline* en un flujo continuo donde se articulan objetos, personas y lugares.

No era de mi interés simplemente observar como un agente externo y distante, sino más bien involucrarme activamente en el juego, generar complicidades con lo que pudiera notar fenómenos particulares de la que fue surgiendo lo que después identifiqué como una tensión teórica del videojuego como deporte. En principio casi todo lo que ocurría ahí me parecía ajeno, extraño y, por supuesto, interesante; sin embargo, con el paso del tiempo pude establecer un cierto orden a las conversaciones y explicaciones –en principio aparentemente sin importancia– que los jugadores hacían sobre el juego.

Con esto fue posible identificar temas clave que aparecían recurrentemente: por ejemplo, sobre el lugar que ocupan las mujeres jugadoras y las explicaciones de por qué debían jugar de cierta manera, cuestión que nos remite a una diferenciación de género construida desde una perspectiva eminentemente masculina, heteronormada y donde ocurre una constante disputa que conlleva relaciones de poder y dominación en los entornos digitales del juego. Otro tema enlazado con la diferenciación de género era el problema de cómo comenzar una carrera profesional como jugador, asunto que abordaremos en el presente texto.

Mi participación en el campo no siempre fue productiva. Durante ciertos periodos, mis charlas con los jugadores eran cortas y bastante superficiales, en parte porque los jugadores no suelen hablar de otra cosa que no sea de lo que ocurre en las partidas. En otras ocasiones, mi inexperiencia en el juego y tener un bajo puntaje atraía la atención de los jugadores, pero de forma negativa, es decir, me hablaban pero solo para regañarme y atacarme. Ningún jugador inicia una partida con la idea de perder o de simplemente divertirse, el carácter agónico o competitivo del juego hace que todos asuman una actitud donde se debe ganar a como dé lugar. Así que estos desencuentros fueron de gran ayuda para comprender que los jugadores buscan algo más que simplemente pasar el rato jugando.

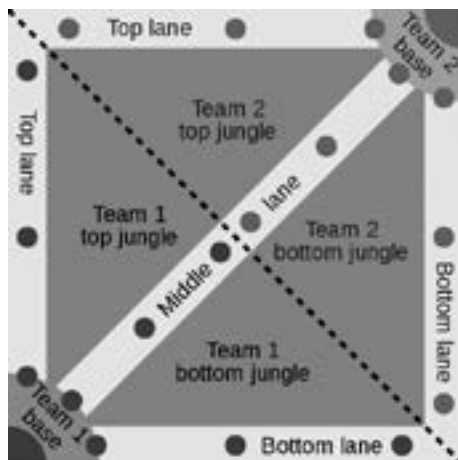
Pagar la renta de una computadora para entrenar supone una aproximación radicalmente distinta a la de simplemente jugar. Se trata de un cambio sutil de una práctica cotidiana donde se resignifica a las máquinas, el *software*, el tiempo de ocio y parece excederse un principio fundamental del juego: separarnos de la vida productiva; se perfila además la articulación de una red sociotécnica que permite a los jugadores mover los límites entre la noción de juego y deporte.

¿EN QUÉ CONSISTE *LEAGUE OF LEGENDS*?

League of Legends (o LoL) es un juego que mezcla los géneros de estrategia, rol y *online* en tiempo real. Riot Games, la empresa responsable del desarrollo y mantenimiento de *League of Legends*, comenzó a llamar este tipo de juegos MOBA's (Multiplayer Online Battle Arena). En este género el jugador forma parte de un equipo de 3 a 5 jugadores que se enfrenta a otro equipo de jugadores o controlados por inteligencia artificial, cada jugador controla un personaje con habilidades únicas.

El objetivo principal del juego es destruir la base del equipo contrario. Para esto, los jugadores van adquiriendo nuevas habilidades y eligen armas o herramientas que aumentan los poderes de sus personajes. Estas herramientas se compran en la base del equipo, a cambio de oro, que se obtiene de matar contrincantes. El mapa en el que ocurre el enfrentamiento de los equipos varía dependiendo el tipo de partida; sin embargo, el mapa más popular de *League of Legends* podemos observarlo en la ilustración 1. Ahí aparece la ubicación de las bases de los equipos y los carriles o líneas que elige cada jugador para avanzar. Así como ocurre en el fútbol o el basquetbol, cada jugador tiene una posición y esto define el rol que deben usar para la partida. Tenemos así una gran diversidad de personajes con habilidades específicas; por ejemplo, para proteger a otros miembros del equipo (llamados *soportes*), los que poseen una capacidad de ataque y daño elevado (llamados *asesinos* o *carriers*), otros con habilidades y poderes mágicos (llamados *magos* o *hechiceros*), etc. Los equipos buscan construir una composición de equipo que les otorgue ciertas ventajas; en algunos casos, se busca poner más atención a la protección de los tiradores; en otros, conseguir asesinatos rápidamente al principio o final de la partida, todo depende de la sinergia del equipo y de la estrategia del mismo.

Figura 1. Mapa de *League of Legends*



Fuente: Cada posición requiere un rol para cada jugador, esto requiere una planeación mínima del equipo en general. https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_multijugador_de_arena_de_batalla_en_1%C3%ADnea.

Tenemos, por lo tanto, un juego de equipo basado en la competencia, altamente regulado y normado, donde se conjugan una gran cantidad de variables que definirán la victoria o derrota. Para ganar, los equipos deben aprender a controlar todas las variables posibles, cuestión que requiere un proceso de aprendizaje, cuya duración variará dependiendo de otra serie de factores: desde las habilidades de los jugadores (capacidad de reacción, desarrollo de estrategias, lectura de situaciones dentro de la partida) hasta configuración de las máquinas que utilizan para jugar.

ELEMENTOS TEÓRICOS PARA PENSAR EL JUEGO

Los textos fundacionales para la antropología sobre el juego probablemente se encuentren en las reflexiones de Huizinga (1938) y Caillois (1958). Para el primero, el juego era visto como un núcleo primario de la actividad humana, ahí el juego posee un carácter inderivable e independiente donde se integran varias formas culturales desde su origen con el impulso lúdico. Caillois, por su parte, describe el carácter lúdico de los impulsos que orientan a las sociedades en su evolución.

Su principal interés es proponer una clasificación de los juegos, con lo que aspira a una sociología del juego donde se pueda caracterizar a las sociedades en función de lo que se juega en ellas. Las dos perspectivas coinciden en que el juego supone una actividad que separa a los individuos de la vida corriente y productiva, aunque al mismo tiempo encierra diversas ambigüedades esenciales: una en particular es que el juego, si bien puede incluir actos libres y creativos, también suele estar normado y reglamentado.

Los juegos son –en la perspectiva de los dos autores– esenciales a la cultura y nos permiten comprender estructuras de los grupos sociales. El juego y la vida corriente son, por lo tanto, dominios antagónicos pero simultáneos, en las dos propuestas hay una centralidad por el impulso agónico o competitivo; de hecho, tanto Caillois como Huizinga coinciden en que este es un carácter fecundo para la cultura.

Debemos tratar las propuestas de los dos autores con cierto cuidado. Hamayon (2016) explica que nuestras referencias sobre teoría del juego son relativamente pocas; de hecho, considera que los dos trabajos se han convertido en perspectivas multicidadas que, de cierta forma, revelan un vacío teórico sobre el juego. Para la autora francesa es importante considerar sus reflexiones, pero conscientes de que probablemente estemos replicando constructos académicos que impregnan nuestra percepción del juego, especialmente en relación con la idea –bastante difundida– de que el juego ocurre en una especie de pausa de la vida social y productiva económicamente.

La literatura científica sobre el juego no es mínima pero sí dispersa. Hamayon explica que uno de los problemas fundamentales del estudio antropológico del juego es la polisemia del término. En inglés, por ejemplo hay una distinción entre *play*, *game* y *sport*; de hecho, cuando leemos el vocablo *play* el texto bien puede referirse a tocar (un instrumento), representar (un personaje, es decir *hacer como si*) o jugar libremente, lo que nos introduce en el problema de la representación, el performance, la reproducción, la actuación, la simulación y, de forma paralela, con el ocio, el entretenimiento y el espectáculo. Este fenómeno no es exclusivo del inglés; de hecho, Hamayon encuentra que en el mundo islámico existen algunas raíces lingüísticas que se utilizan para hablar de juego, pero también para referirse al acto de bailar, imitar animales, saltar, provocar a otros, etcétera. En español, si bien podemos distinguir, por ejemplo, entre tocar (un instrumento) y actuar (interpretar un personaje), sigue siendo evidente que el juego incluye aspectos performáticos e incluso rituales. Así que hablar de juego es introducirnos también en algunas fibras que relacionan todos estos aspectos

de manera profunda, esto puede notarse, por ejemplo, en los trabajos de Voorhees, Brookey, Newman y Oates (2015) sobre los videojuegos de deportes aunque sin explorar esta polisemia del término de forma explícita.

Hay otra situación problemática sobre la polisemia del concepto de *juego* destacada por Hamayon. En su investigación de archivo nota que, a partir de 1949, en la revista *American Anthropologist*, dejó de aparecer la noción de *play* para sustituirse por *game*. De hecho, la autora francesa señala que algunos antropólogos evitan a toda cosa hablar de juegos; en vez de eso, se refieren a rituales. La explicación que da Hamayon a esta sustitución es que el *juego* es percibido como un tema que no es científico y que merezca ser investigado, lo que nos deja con una ausencia de reflexiones sobre el juego en sí mismo. Esto explica por qué el estudio del juego produce una literatura diversa y multidisciplinaria, donde cada investigador reconstruye un aspecto específico del juego.

Consideremos algunos ejemplos. El problema del videojuego como trabajo ha sido tratado (Brock, 2017; Taylor, 2012), aunque centrado exclusivamente en el mundo anglosajón y asiático. Se enfatizan los efectos psicológicos que ocurren al convertir el juego en trabajo y es común que encontremos posturas que polarizan dichos efectos; por un lado, se idealizan las habilidades técnicas que se plantean como competencias necesarias para adaptarse a un mundo sumergido en constante aceleración tecnológica (Taylor, 2018); por otro, se analiza la presencia de estrés, ansiedad y depresión en los jugadores, quienes suelen estar sometidos a rutinas extenuantes (Brock, 2017). Se trata de situaciones que también es posible observar en algunos jugadores mexicanos, producto de las reglas del mercado global. Sin embargo, es pertinente tener claro que en México los videojuegos y la escena deportiva electrónica se encuentran en un punto de transición que no termina de consolidarse.

Otro aspecto que se ha abordado en el estudio de los videojuegos es discutir la posible agencia de estos y su papel en cómo construimos la realidad en la que vivimos (Muriel y Crawford, 2018). En esta perspectiva, se busca indagar cómo los videojuegos y la cultura que se genera en torno a ellos puede ayudarnos a comprender temas más amplios de la sociedad contemporánea, como el poder o la identidad. Ahí, agentes humanos y no-humanos se mezclan, produciendo discursos particulares sobre la libertad, el control y la responsabilidad, aspectos que pueden notarse cuando se piensa a los jugadores siempre como protagonistas que controlan flujos de una historia que ocurre en pantalla, simultáneamente se discuten las limitaciones establecidas por el mismo código digital, de tal forma que se hace notorio que los juegos establecen rangos de conductas aceptables

y funcionan como dispositivos que regulan las conductas de los jugadores, en parte porque están producidos bajo ciertas condiciones políticas y sociales específicas que dirigen la aparente libertad del jugador.

La perspectiva de Muriel y Crawford (2018) resalta cómo el mercado aprovecha la competitividad para mantener enganchado al videojugador. La industria de los videojuegos estimula la búsqueda de jugadores activos, que participen y se involucren en la exploración de un mundo digital, mientras que esto produce una aparente sensación de control y libertad. Dicha sensación explota un impulso agónico primigenio: el de ganar y salir vencedores por sobre todas las circunstancias y desventajas establecidas por el mismo juego. De cualquier forma, es particularmente interesante notar que este impulso competitivo es adaptado a la racionalidad neoliberal en la que vivimos; de hecho, para los autores es claro que los videojuegos estimulan exageradamente estas narrativas de éxito, donde el jugador puede hacer lo que sea para ganar, incluso trampa. Se trata de una proyección de un individuo empoderado y determinado que supera todos los obstáculos en su camino.

Con en esta perspectiva, podemos abrir la cuestión de si los jugadores adquieren otros compromisos para participar e involucrarse en los juegos, además de simplemente satisfacer un impulso agónico, competitivo o de control y libertad, tal como lo expresan Muriel y Crawford (2018). Contrastemos, por ejemplo, a los hombres suryats que combaten en los juegos masculinos siberianos, estudiados por Hamayon (2016). Su participación es fundamental porque los desenlaces de las competencias traerán efectos irreversibles para sus comunidades, por lo que es necesario que el jugador se comprometa a prepararse físicamente, entrenar disciplinadamente, etc. con lo que asegura un control sobre el destino de su comunidad. En el caso de los videojugadores, la situación adquiere un nivel de problematización distinto si incluimos la cuestión de aspirar a iniciar una carrera profesional con los videojuegos y de obtener una remuneración económica por dicha actividad; de alguna forma, el destino personal del jugador se ve comprometido más allá de ganar o perder una partida.

El estudio de Muriel y Crawford (2018) es útil porque se acerca a la reflexión holística de Huizinga y Caillois: si cuestionamos un juego, lo más probable es que podamos indagar los recursos discursivos ideológicos que articulan lo que se supone que los jugadores deben hacer y decir para que el juego y la sociedad en la que se encuentra funcione. Los juegos sintetizan, por lo tanto, posicionamientos éticos y morales que establecen formas de conducirse como miembros de una sociedad, al mismo tiempo, se hace pertinente analizar detalladamente el lugar

que ocupan los objetos en el proceso. Requerimos, por lo tanto, seguir debatiendo estas propuestas y estudiando los juegos de nuestras sociedades, porque en nuestros análisis aparecerá una síntesis del estado actual en el que nos encontramos. Nuestra labor, por tanto, es compleja porque cada juego demanda un constructo teórico y metodológico distinto, es decir, “no podemos aproximarnos de la misma forma al ajedrez que al fútbol o los videojuegos (Hamayon, 2016: 35).

EL VIDEOJUEGO EN TRANSFORMACIÓN

Los videojuegos como deportes electrónicos no están consolidados del todo en nuestro país como un trabajo formal, sino como una especie de emprendimiento digital donde se pone en cuestión uno de los aspectos fundamentales del juego: este nos separa de la vida productiva. Sin embargo, notaremos que para los usuarios el videojuego, como actividad lúdica eminentemente agónica, está profundamente relacionada con el trabajo y su trayecto profesional. De hecho, adquiere rasgos mucho más racionales e incluso reflexivos sobre las prácticas de los jugadores, donde el disciplinamiento, el control corporal y el análisis de resultados aspira a concebir los videojuegos como una actividad deportiva. Este proceso –como veremos– no es casual ni fortuito, y es posible encontrar algunos antecedentes que nos permiten comprender la compleja relación entre la industria de los videojuegos y la deportiva.

Brookey y Oates (2015), en su introducción al libro *Playing to win: Sports, video-games and the culture of play*, señalan que los primeros juegos exitosos fueron, de hecho, simulaciones de deportes, como es el caso del Pong. Los autores enfatizan la importancia de los simuladores de fútbol, basquetbol y hockey para el establecimiento del mercado masivo de los videojuegos. Se hace evidente que “central al éxito inicial de los videojuegos, los juegos de simulación deportiva tienen un lugar importante en la historia de todos los sectores del mercado de los videojuegos desde las máquinas de arcade, las consolas y los juegos portables” (Brookey y Oates, 2015: 2). Es claro que la industria de los videojuegos ha lanzado una infinidad de simuladores deportivos, con lo que generan una relación fuerte con marcas, franquicias y la industria de los deportes en general.

Los videojuegos –que comenzaron como representaciones abstractas– son cada vez más realistas, dinámicos y narrativamente más complejos, situación que les permite ser culturalmente más expresivos. Debemos mantener presente que la relación entre deportes y videojuegos requiere que consideremos aspectos culturales y sociales más específicos; por ejemplo, las relaciones laborales o la construcción

de los géneros a través de los dispositivos y los juegos. Aspectos que deben leerse en la clave particular de cada contexto en que son consumidos; sin embargo, es importante tener presente que las dos industrias –deportiva y de los videojuegos– establecen prácticas de control sobre la producción y distribución de sus contenidos y productos que van desde ropa, calzado, juguetes, etc.

Este aspecto comercial de los videojuegos supone una preocupación para los jugadores que buscan introducirse en esta compleja red mercantil, puesto que permitiría abrir oportunidades laborales para ellos como jugadores. Encontramos así jugadores que intentan comprender todos los mecanismos mercadológicos para aprovecharlos a su favor. Para ellos, está claro que puedes trabajar no solo como atleta electrónico, sino también como organizador, *streamer*, diseñador, comentarista, editor de video o fotografía, etc. Sin embargo, obtener un trabajo bien remunerado relacionado a los videojuegos supone adaptarse a modelos laborales que bien pueden ser extenuantes y, en ocasiones, mal pagados debido a que muchos no cuentan con contratos formales, por lo que la situación laboral suele ser ambigua y extremadamente flexible.

Los empresarios que dirigen la industria de los videojuegos, en general, saben que cuentan con una gran cantidad de jóvenes ansiosos y dispuestos a trabajar largos periodos, a veces por salarios menores a los que se ofrecen regularmente. Oates y Brookey (2015) explican que este peculiar caso de explotación laboral ocurre también en empresas desarrolladoras de *software* y videojuegos, donde los jóvenes empleados a veces se ven obligados a trabajar más de 40 horas a la semana, sobrepasando las 8 horas reglamentarias, generando así un agotamiento que lleva a las empresas a reemplazar a los empleados con nuevos jóvenes ansiosos por trabajar en la industria.

No obstante, este panorama –por momentos desolador– suele pasar desapercibido debido a que existe una incertidumbre laboral generalizada. Ahora más que nunca los jóvenes se preguntan las posibilidades de tener un trabajo formal y más o menos estable. La situación es tal que el videojuego aparece como una alternativa laboral que puede ser formal si se logra el apoyo de instituciones educativas que la regulen (como ocurre con diversos equipos y ligas universitarias) y si además se asumen actitudes éticas y morales que construyan una imagen profesional de los videojugadores.

Concebir el videojuego como deporte electrónico, por otra parte, intensifica una masculinización de los videojuegos que de por sí ya estaba presente. Newman (2015) identifica que la centralidad de los deportes como tema recurrente en los primeros videojuegos, así como la concepción de las consolas de juegos como

una forma de reconstruir a la televisión en una forma cultural participativa, modificó la identidad del medio. El autor explica que “los primeros juegos remediaron formas de entretenimiento y recreación que ya estaban establecidos como masculinos, tales como la competencia profesional deportiva” (Newman, 2015: 42). Los videojuegos de deportes se presentaban como nuevas formas de hacer cosas que ya sabíamos, además que iban cargados de otros imaginarios masculinos como el gusto por la *alta tecnología* y el entretenimiento competitivo.

Los videojuegos que simulan deportes pueden concebirse como una extensión de los imaginarios alrededor de los atletas; a pesar de que los videojuegos se piensen como opuestos a la actividad física, las representaciones deportivas en los juegos producen una asociación con el performance físico masculino. De hecho, explican Oates y Brookey (2015), los avatares en los videojuegos son capaces de habilidades físicas extraordinarias que engloban fuerza, agilidad y flexibilidad, pero solo tienen esta capacidad cuando los jugadores los manipulan exitosamente a través de los dispositivos. Así, la actividad no-atlética de estar sentado presionando botones se convierte en una expresión de superioridad masculina, de control o dominación; la representación digital del atleta ganador es gracias al jugador, quien de forma vicarial experimenta un performance de la masculinidad. Todos estos elementos pueden ayudarnos a comprender parcialmente por qué en el proceso de transición del videojuego a deporte, los hombres suelen ser reacios a aceptar a jugadoras en sus equipos sin que esto signifique que poseen menor habilidad técnica para jugar.

Newman (2015) explica que en los años setenta en Estados Unidos, los videojuegos tuvieron que reinterpretarse para poder pensarse como actividades competitivas similares al billar o el tiro al blanco, más cercanas a los deportes. Esto permitió que se pensara el uso de la videotecnología como una práctica más activa que ver televisión que se representaba como pasiva; de hecho, la presencia de los deportes en los primeros videojuegos fue una de las razones por las que estos nuevos medios se adoptaron como activos, competitivos y, por ende, masculinos. Para Newman (2015), es claro que los videojuegos combinan una especie de tradición sobre el entretenimiento masculino con medios electrónicos y tecnológicos en general.

En este desarrollo histórico estadounidense, notaremos que no bastó con adjudicar a los videojuegos un carácter activo y de control. Poco a poco han ido volviéndose más complejos en su aspiración a emular fielmente la realidad. Algunos de los videojuegos de deportes en la actualidad basan su jugabilidad en estadísticas sobre el desempeño de los atletas de carne y hueso, de tal forma que

la experiencia del videojugador puede cambiar en función de esta matematización que aspira a ser científica y racional, con lo que se espera que el juego sea –como explica Baerg (2008)– cuantitativamente real. Baerg (2008) enfatiza que las expresiones científizadas del juego revelan una especie de poder sobre el número que sirve como un cuadro epistemológico, mediante el cual los jugadores pueden interpretar el realismo que tiene el juego. Por otra parte, la manifestación tecnológica de los deportes a través de un medio digital es ejemplar para pensar el nexo entre género, ciencia y deporte mediado. Aunque no todos los juegos aspiran a representar fielmente la realidad, este giro les permite agregar un aspecto científicista, donde se incluyen datos, números, medidas y rangos.

En el caso de *League of Legends*, por ejemplo, subir o bajar de nivel depende del sistema de puntuación Elo, desarrollado por Árpád Élo. Se trata de un método matemático basado en cálculo estadístico que califica la habilidad relativa de deportistas. Aunque originalmente fue creado para ajedrez, se ha adaptado para otros juegos competitivos. Esta implementación ha permitido que aparezcan sitios como *op.gg*, que presentan gráficos con estadísticas en tiempo real del desempeño de los jugadores. Jugar preocupado por mejorar el puntaje individual implica introducirse en este mundo de cálculo del riesgo en función de datos duros y no en función del instinto, emociones o sentimientos.

El enlace entre videojuegos y deportes ha tenido muchas causas (Newman, 2015); sin embargo, se trata de una dinámica continua y compleja que incluye tecnologías, representaciones, prácticas sociales y formas de comprender la identidad. Newman (2015: 41) explica que “la idea de que a través de la tecnología, uno puede jugar contra otros competidores de alto nivel, y que esta experiencia pueda ser como en los deportes *reales*, apela a una cultura masculina de logro y maestría física, de reconocimiento por estos logros”.

Sin embargo, el proceso de reinterpretación del videojuego a deporte electrónico supone establecer una diferencia entre el juego y el deporte, cuestión que para los jugadores mexicanos sigue siendo imprecisa. ¿Qué hace a un juego un deporte? Voorhees (2015) llama *deportivización* de los juegos digitales al proceso a través del cual es posible la creación de ligas nacionales, torneos internacionales y equipos de ciberatletas que son patrocinados por empresas y donde se hace evidente una hegemonía de la mentalidad deportiva constituida por la racionalidad neoliberal.

Para el autor, *deportivizar* los juegos digitales permite la producción de un tipo de subjetividad masculina neoliberal que se caracteriza por la maestría tecnológica, la racionalidad económica, inteligencia, control y maestría física o

corporal y el ennoblecimiento de la violencia en juegos que bien pueden ser considerados aññados. El concepto de *neoliberalismo*, utilizado por Voorhees (2015), puede por momentos ser problemático, puesto que parece ser exclusivo de la disciplina económica; sin embargo, la perspectiva del autor se alimenta del trabajo de Foucault, específicamente de las lecturas del curso “El nacimiento de la biopolítica” de los años 1978-1979, en el Colegio de Francia; la lectura que Voorhees hace le lleva a destacar que ahí la noción de neoliberalismo busca plantear la posibilidad de que todo puede comprenderse haciendo un cálculo del costo y beneficio. Es en parte por esto que el planteamiento de Voorhees (2015) debe recurrir obligatoriamente al concepto de *gubernalidad* para explicar los moldes que organizan y permiten la subjetivización, el proceso a través del cual las personas se convierten a sí mismas en sujetos. La gubernalidad no opera directamente, sino que ayuda al establecimiento de condiciones que regulen los aspectos económicos, políticos o culturales de un sistema. De tal forma que, para Voorhees, comprender la construcción de los deportes electrónicos significa mantenerse atento a cómo el sistema social posibilita la creación de una nueva rendija o molde en el que se establece un rango de conductas, discursos, actos y prácticas que parecen coherentes en situaciones específicas y que a base de prueba-error se establece la efectividad de dichas acciones, cuestiones que podemos observar cuando los jugadores hacen algo más que simplemente conectarse para jugar y pasan tiempo mejorando ciertos aspectos de su juego con la aspiración de iniciar una carrera profesional con los videojuegos.

En la reflexión de Voorhees (2015: 67), la profesionalización de los juegos digitales hace uso de una racionalidad neoliberal como una tecnología del yo que produce un *Homo economicus*, un individuo que navega las posibilidades permitidas por el entorno material y cultural en busca de las probabilidades más ventajosas, para este sujeto es central pensar a través del costo y beneficio de cada acción potencial dentro del juego. Cobran un nuevo sentido el uso de datos duros para jugar (estadísticas, rangos y jerarquías), la identificación de momentos que existen en las partidas (juego temprano, juego medio y tardío), las técnicas que desarrollan los jugadores para alcanzar objetivos de forma más eficiente (por ejemplo, la técnica de *last-hiteo* durante el *farmeo*, es decir, de dar el último golpe a los contrincantes para obtener más puntos, la optimización de recursos, la construcción de objetos para la *build* o construcción de habilidades de los personajes, etc.). En este sentido, Voorhees (2015) identifica la ubicuidad de la gubernalidad neoliberal en la profesionalización de los juegos digitales.

Sin embargo, ¿qué hace diferente un juego de un deporte? Para Voorhees, (2015) el juego puede distinguirse en 3 formas –una clasificación bastante cercana a la pensada por Hamayon (2016)–:

1. (*play*) caracterizado por el juego que estimula la improvisación y los actos libres;
2. (*gameplay*) que plantea actos estructurados –aunque arbitrarios– que proveen de cierta convencionalidad, normas y reglas que controlan la dinámica del juego y, de acuerdo al autor, permiten también la transmisión y refinamiento cultural y;
3. (*sportive play*) que se caracteriza por la especialización de actividades, la igualdad de condiciones de competición, racionalización de los actos, burocratización de reglas, cuantificación de resultados y fetichización de los registros.

En el deporte, por lo tanto, los jugadores practican, se disciplinan y entrenan para ejecutar actos que, llevados a cabo de manera específica, les permiten alcanzar objetivos deseados. Las reglas cobran importancia porque estas legitiman la racionalización del juego, lo que simultáneamente hace evidente el esfuerzo que cada jugador lleva a cabo para controlar el cuerpo a fin de mejorar una técnica. Hamayon (2016) explica que habremos de prestar atención a qué juegos logran convertirse en deportes –con lo que adquieren simbólicamente una especie de superioridad mítica– sin embargo, podemos distinguir que las ideas de entrenamiento, competencia y profesionalización pertenecen exclusivamente al reino del deporte y no del juego reglamentado (*game*) ni del juego (*play*).

El juego deportivo implica, por lo tanto, un conocimiento profundo del cuerpo, del estado mental de los jugadores a través de años de estudio y ejercicio reflexivo con la finalidad de tener el mayor control sobre sus actos dentro y fuera del juego. Se trata de procesos que podemos encontrar en la *deportivización* de los videojuegos, con esto tiene sentido pensar en la aparición de entrenadores y analistas de partidas de *League of Legends* o de iniciativas para crear universidades especializadas en dar clases sobre *esports*, como es el caso del Proyecto Playeek, de los españoles Pablo Valls, Daniel Blázquez y Carles Pons.

Hamayon (2016) plantea que el deporte incluye situaciones de performance, así como elementos rituales, aspecto que es discutido por Voorhees (2015), cuando señala que, en la cultura occidental, la masculinidad hegemónica muestra una exacerbación de la fuerza física, la violencia, la dominación patriarcal sobre mujeres y niños, el individualismo y la heterosexualidad; para el autor el género

masculino supone además una cierta sensación de las tensiones musculares y corporales, de aquí que, cuando se estudia el deporte, los cuerpos sean objetos y agentes de la práctica social, puesto que, a través de este, se visibiliza la masculinidad en la cultura. Por otra parte, esto explica por qué cada acto de los videojugadores constituye un performance que incluye una práctica reflexiva sobre el cuerpo y, de alguna manera, permite la construcción de una forma de masculinidad que se actúa mientras se juega, aun permaneciendo inmóviles frente a las pantallas.

Paralelamente, podemos identificar que el deporte se constituye también por elementos de espectáculo y entretenimiento que en el juego (play) están ausentes (Hamayon, 2016); nuevamente, la construcción del espectáculo se centra en el cuerpo masculino hegemónico, donde se evidencian valores relacionados al actuar de un hombre: cómo lidia con la frustración, la ansiedad o cómo se sobrepone a desventajas y desafíos que se le presentan (Voorhees, 2015). Los nuevos artefactos tecnológicos ofrecen una nueva alternativa para la masculinidad, distinta, al menos, de la que encontramos en los deportes que requieren esfuerzo físico. Así los juegos digitales aparecen como una práctica corporal que permite a los jugadores navegar más exitosamente en el terreno social contemporáneo y que requiere el conocimiento y control de los artefactos tecnológicos, acompañado del ejercicio mental y lógico para leer lo que ocurre en la pantalla. Voorhees (2015: 83) rescata la reflexión de Taylor cuando explica que el performance de los ciberatletas “se inscribe en el cuerpo de los jugadores perfeccionando ciclos de acción a lo largo del tiempo, esta es una de las razones por las que los ciberatletas practiquen diariamente”. Esto refuerza la idea de que los jugadores deben conocer las características técnicas de las máquinas, pero también las mecánicas del juego, herramientas, armas, mapas, los personajes, comandos y cómo interactúan con lo que estén haciendo los demás jugadores, de tal forma que sea posible improvisar o renovar las formas de juego. Así, es posible localizar la centralidad y el valor que tienen las manos y los dedos de los videojugadores, a diferencia de, por ejemplo las piernas para un corredor o un futbolista.

Un elemento más que debemos considerar en este proceso de transición del videojuego como deporte es el tiempo de entrenamiento que dedican los jugadores, porque, además de revelar un cambio en la actitud que se asume a la hora de jugar, nos permite notar cómo dicha reapropiación supone un cambio en el ritmo de las actividades cotidianas de los jugadores en sus casas. Thornham (2011) propone que los videojuegos se encuentran incrustados en las culturas de tecnologías domésticas y en las dinámicas de poder de las casas, como ella misma lo

expone: “Los juegos no se juegan ni experimentan en un vacío, son contingentes sobre otras relaciones, y otras experiencias de juego que encuadran y producen la práctica y el significado de jugar” (Thornham, 2011: 8).

La perspectiva de Thornham nos da indicios de efectos que están relacionados con el desarrollo histórico de la relación entre videojuegos y deportes antes señalada y la forma en que se articulan con prácticas cotidianas que ocurren en el espacio privado. Es particularmente interesante notar que los jugadores suelen integrar sus aspiraciones profesionales con los videojuegos con actividades escolares o laborales de forma paralela: de día van a la escuela o trabajan, pero durante la tarde/noche se conectan para entrenar. En muchos de los casos, los jugadores –jóvenes que viven aun en casa de los padres– deben asumir compromisos con la familia para poder mantener este ritmo que en ocasiones no es bien visto o se piensa como una pérdida de tiempo. Se observa así que las dinámicas familiares de cada usuario son radicalmente distintas y requieren ser consideradas para pensar el tiempo de entrenamiento.

Como podemos notar, la transición de videojuego a deporte supone la construcción de nuevos significados sobre diversos aspectos que se encuentran profundamente relacionados: jugamos con objetivos distintos, las prácticas cambian y, con ellas, lo que pensamos, sentimos y decimos de eso que hacemos. Los jugadores adquieren una cierta necesidad por ser mejores, cuestión que responde en parte al carácter agónico de los videojuegos, con lo que se ve modificada la propia noción de quiénes son como videojugadores y a la que se adhiere un interés por mantener el juego como una posible fuente de ingreso económico. La transición videojuego-deporte electrónico sintetiza una serie de problematizaciones bastante complejas sobre la profesionalización del juego, la situación laboral de los jóvenes jugadores y la ejecución de performances que se ajustan a lo que Voorhees (2015) llama una tecnomasculinidad liberal.

¿CÓMO PENSAR LOS OBJETOS ALREDEDOR DE LOS VIDEOJUEGOS?

Es innegable la importancia que tienen las máquinas para que los jugadores puedan llevar a cabo sus actividades. Buena parte de su tiempo lo pasan frente a sus computadoras, por lo que se hace fundamental pensar el papel que tienen los artefactos tecnológicos para realizar sus actividades cotidianas. Debido a la centralidad que tienen las configuraciones de *hardware* y *software* para los usuarios, surge la posibilidad de indagar en los objetos como partes de una cultura de

los videojugadores, que es fundamental para pensar sus propias actividades, así como la transición del juego a deporte.

Valdría, por lo tanto, detenernos a pensar en el estado actual del aspecto material de la cultura y la diversidad de perspectivas alrededor de este. Sarmiento (2007) plantea que de entrada no tenemos una definición de *cultura* que goce de consenso, porque cada autor ha interpretado, cambiado o agregado elementos a las definiciones que proponen. En 1931, Malinowski propone una definición descriptiva de *cultura*, donde explica que se trata de artefactos, bienes, procesos técnicos, ideas, hábitos y valores heredados. Para el célebre antropólogo polaco se trata de una totalidad donde entran utensilios y los bienes de consumo, las cartas orgánicas que regulan los diversos agrupamientos sociales, las ideas y las artes, las creencias y las costumbres. Al mismo tiempo, la perspectiva de Malinowski se apoya en la noción de cultura Tyloriana (Sarmiento, 2007) propuesta en 1871 y donde se propone a la *cultura* como un complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, ley, costumbres y cualquier otra facultad y hábito adquirido por el hombre como miembro de la sociedad. Sapier (1921), en contraste, piensa a la *cultura* como un conjunto socialmente heredado de prácticas y creencias que determinan la textura de nuestra vida. A pesar de este complejo panorama conceptual suele tomarse la definición de cultura de la UNESCO (1982) como operativo:

la cultura puede considerarse como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Además de las letras y las artes, comprende los modos de vivir, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

Las definiciones son bastante amplias; sin embargo, revelan un interés en los objetos materiales como parte de la concepción de la cultura. Resulta fructífero pensar como lo plantea Sarmiento (2007), que la cultura se manifiesta en una gran cantidad de fenómenos y situaciones lingüísticas, rituales o espirituales pero que bien pueden materializarse en objetos que requieren el desarrollo de sistemas tecnológicos. De acuerdo con el autor, a través de la cultura material podemos conocer al hombre en su época. Con esta noción, nos es posible abordar la alimentación, el gusto con sus connotaciones sociales, económicas y psicológicas, la vivienda, el mobiliario interior, el traje y su variedad, pero también las técnicas, su evolución y las relaciones que en torno a ellas la sociedad emana (Sarmiento, 2007: 225). Podríamos agregar a este listado el *hardware* y el *software* que utilizan los jóvenes

jugadores. Surgen además las preguntas sobre quiénes tienen la capacidad, el derecho, la obligación –exclusiva o no– de producir, distribuir, vender y utilizar los objetos (Maget, 1953).

Los objetos nos remiten a un vínculo con las tradiciones, con pertenencias a formas de cultura material específica donde se hace evidente una organización de género, de edad, de clase y, en general, de la organización de un sistema social con toda su complejidad. Tókarev (1971) explica que con esta perspectiva podemos notar el vínculo entre cultura material, creencias y ritos, así como su presencia en la vestimenta ritual, la designación de edificios destinados a actividades específicas, así como los cambios en la cultura material de un pueblo a lo largo del tiempo, considerando el influjo de relaciones mercantiles y el estilo de vida urbano. Cuestión que es de interés si consideramos que los videojugadores se encuentran implicados en un sistema de consumo masivo y global, donde Bauer (2002) nota una disminución de la diversidad cultural.

El aspecto material puede pasar desapercibido. Díaz (2009) explica que suele haber una tendencia a omitir nuestras reflexiones sobre los restos materiales de la cultura. En la perspectiva del autor olvidamos que la cultura material es de utilidad para identificar elementos de la estructura social, así como de la naturaleza misma de los objetos, es decir, su carácter relacional con lo que es posible pensar cómo los mismos objetos en contextos distintos portan significados diferentes (Díaz, 2009: 86). De tal forma que Díaz (2009) argumenta que no hay posibilidad de que existan símbolos culturales sin que posean una contrapartida material. Así, el trabajo de campo antropológico permite que indagemos por el significado de los objetos, de sus causas de descartes, sus (re)apropiaciones. Ahí podemos corroborar lo que se hace, lo que se dice y lo que se dice que hace con los objetos para seguir el planteamiento metodológico de Malinowski.

Para Díaz (2009), los objetos materiales –su composición y producción– son indicadores de una estructura social; de hecho, su distribución en el espacio puede darnos señales de creencias y de las posibilidades de quienes los ordenan. Con esto pensemos qué tipo de máquinas utilizan los jugadores, qué sillas utilizan para jugar, en qué lugar de su casa se encuentra todo este equipo, si juegan en casa o en *gaming centers*, llaman la atención todos los videos que los jugadores hacen sobre productos, *unboxings* o donde se detallan las configuraciones de hardware. Con esto, somos testigos de los vínculos entre los objetos y los usuarios, mientras consideramos su producción y consumo, su distribución espacial, las distancias entre los artefactos, etcétera.

Woodward (2014) enfatiza que los objetos no son inertes. Muchos de nuestros significados están contruidos alrededor de ellos. Para la autora inglesa es importante pensar las particularidades de los objetos, porque podemos establecer relaciones entre ellos a través del uso y la asociación. Sin embargo, el uso y los significados cambian con el tiempo, por lo que los objetos se van convirtiendo en elementos para indagar en nuestra historia y memoria. Separar los objetos y a las personas evita que consideremos a los objetos como un medio para conocer más sobre nuestra sociedad. Los arqueólogos tienen claro que a partir de los objetos construimos un conocimiento de la gente, de sus hábitos, creencias y sistemas sociales. Así, los objetos no son inertes, poseen agencia. Woodward (2014) explica que acercarnos a la reflexión sobre la cultura material puede ayudarnos a pensar las relaciones que las personas tejen con sus objetos, en sus prácticas, lo sensorial o lo emocional. Resulta de utilidad para pensar lo incorporado en parte porque la relación de los objetos y las personas está mediada siempre por el cuerpo, aun cuando se trate de videojuegos o entornos digitales, cuestión que será ejemplificada con el siguiente fragmento de mi trabajo de campo.

Una perspectiva más para pensar la centralidad de los objetos en la vida cotidiana es la Teoría del Actor Red (TAR) o ANT, por sus siglas en inglés, (Actor-Network Theory). Se trata de una propuesta del antropólogo y sociólogo Bruno Latour. Tiene su antecedente en la sociología del conocimiento científico, la sociología simétrica y los análisis antropológicos de la tecnociencia. Una de las propuestas centrales de la TAR es pensar la relación entre ciencia, tecnología y sociedad como un tejido sin costuras, es decir, como una mezcla indivisible donde el desarrollo tecnológico –producto de los avances científicos– está integrado a la vida social.

Uno de los objetivos primordiales de la teoría de la red de actores o teoría del actor-red es concebir a los objetos como constitutivos de la vida humana. Para Latour los objetos tienen una agencia que se liga con las prácticas cotidianas. De tal forma que, para entender a la humanidad, requerimos comprender las ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos, enrolamientos y transformaciones entre actores humanos y no humanos. Para Latour, una pregunta central sería si podemos pensar las transformaciones de los actores humanos sin considerar la agencia de los no humanos.

Latour considera a *la red* como un concepto moldeable y que permite pensar la idea de hibridación, puesto que pueden incluir actores humanos y no humanos. La historia humana, para el investigador francés, es producto de esta hibridación donde proliferan mezclas de naturaleza y cultura. En contraste, el trabajo de la modernidad es producir una diferencia entre dos zonas ontológicas: la de

los humanos y los no humanos. En ese sistema de pensamiento se produce el modelo epistémico de sujeto que busca conocer y ser, a la vez, objeto a la espera de ser conocido. El proyecto moderno supone que ignoremos un hecho central –de acuerdo con Latour–: vivimos en comunidades donde los lazos sociales se establecen por medio de objetos fabricados en *laboratorios* donde se mezcla, precisamente, la naturaleza y la cultura.

Las redes de actores se integran en función a lo que Latour llama *programas de acción*. Cada programa establece un objetivo y trayectorias que aspiran a ser predecibles. Pensemos que un objetivo es entrenar en un equipo de LoL, para que esto ocurra eficientemente es necesario que haya una red de actores que se articulen para lograr dicha finalidad. No basta con simplemente decidirse a entrenar, es necesario tener una computadora con ciertas características técnicas, un espacio dedicado a esta actividad, una conexión a Internet estable, etc. Si alguno de estos actores falla, entonces el objetivo no puede cumplirse, la trayectoria del programa –y su estabilidad– se verán truncadas.

Este modo de reflexión latouriano nos invita a abrir las cajas negras que se producen en torno a las redes de actores, como una forma de hacer evidente el conocimiento tácito, de problematizarlo a fin de comprender la red ciencia-tecnología-sociedad. Se va haciendo claro que la importancia que tienen los objetos para los videojugadores no es casual ni espontánea, se produce en torno a prácticas que implican una explicación sobre el funcionamiento de una realidad.

TENER CONTROL SOBRE EL VIDEOJUEGO

Mis primeras incursiones en campo me enfrentaron a familiarizarme con las expresiones de los jugadores. Este amplio repertorio de palabras y expresiones representa también otra forma –eminente lúdica– a la que los usuarios recurren para hablar sobre el juego. Revisemos, por ejemplo, este breve diálogo entre dos jugadores que entrenaban durante una de mis visitas a un *gaming center* en Ciudad de México:

- Ya te mataron, ¿ya ves? Por eso no me gusta jugar contigo.
- No es mi culpa, tengo *lag* en esta tostadora.

¿De qué están hablando los jugadores en este fugaz intercambio? Además de la molestia causada por perder cuando hablan de *lag* se refieren a un retraso que se produce en algún proceso de telecomunicación; en este caso, de

transmisión de paquetes de información al servidor del juego. Tener *lag*, por lo tanto, hará que el personaje en la pantalla no responda en tiempo real, sino con lentitud, variando el tiempo, dependiendo de la situación del servidor, así como también del *hardware* y *software* que tenga el usuario; esto significa que la experiencia de juego se ve modificada por una gran cantidad de actores que a veces pueden ser manipulados por el jugador.

Los jugadores reconocen plenamente la agencia que tienen las máquinas en su desempeño. Es común que escuchemos a los jugadores debatir sobre la configuración de sus computadoras para hacerlas más rápidas y que no afecten sus partidas. No sirve de nada ser buen jugador si –como se menciona en el diálogo– se tiene una *tostadora*, es decir, una computadora que no tiene los requerimientos técnicos mínimos para ejecutar un juego, se les llama así porque cuando la máquina no tiene un procesador para esa tarea, este suele calentarse, lo que a la larga hace que la computadora se apague repentinamente o comience a responder lentamente. De tal forma que la respuesta es una manera de justificar su pérdida de control en el juego sobre un actor no-humano: la máquina.

Esta frase pone en evidencia el papel central que tienen las máquinas y la conexión a Internet en cómo se juega, simultáneamente debemos notar que se espera mantener la impresión de que se es buen jugador, solo que no se está en igualdad de condiciones para llevar a cabo la competencia. Cuando escuché esto, pensé inmediatamente que los jugadores –como señala Díaz Cruz (2007)– habían dejado de exiliar a los objetos; de hecho, los consideran constitutivos de su desempeño como jugadores. No se puede ser jugador si no hay una máquina con la que establezcamos un lazo; no podemos pensar a los jugadores sin los objetos (y prácticas) que los transforman.

Cuando el jugador culpa al *lag* –aunque bien puede ser pretexto cuando se cometan errores– es una forma de hacer visible parte de una red de artefactos tecnológicos, cuestión que para cualquier otro usuario puede pasar completamente desapercibida. Se trata de un ejercicio reflexivo donde los objetos forman parte de lo que hacemos, de nuestra capacidad dentro del juego. Ser un jugador, entonces, no solo es conocer las mecánicas y reglas para participar, sino también conocer las características de las máquinas, de tal forma que tengamos la mayor cantidad de control sobre todos estos elementos, a fin de poder vencer a los oponentes.

Este interés por tener la mayor cantidad de control hace que los jugadores mejoren sus habilidades técnicas, por ejemplo, aprendiendo toda clase de detalles sobre el *hardware*. En algunas de mis conversaciones encontré jugadores que preferían armar desde cero sus máquinas, elegían desde la tarjeta madre de la

computadora, el gabinete del CPU, el sistema de enfriamiento, tarjetas de video y audio, así como la elección de todos los periféricos: monitores, teclados y *mouses*. Había quien invertía también en un *router* con ciertas características para mantener una conexión estable a Internet y evitar rezagos durante los juegos. Con esto los usuarios tienen la idea de que conocen a profundidad sus computadoras y pueden identificar con facilidad qué podría estar fallando durante sus partidas.

Una vez resuelta la cuestión del *hardware*, se busca tener mayor control de lo que ocurre en el juego con *software* especializado. Los jugadores suelen utilizar un amplio catálogo de servicios y aplicaciones para esto. Algunos recurren a servicios de comunicación en tiempo real como *Discord*, con lo que el equipo agiliza la toma de decisiones y de estrategias durante las partidas. Para asegurar una victoria no basta con mantener comunicación con el equipo, ya he mencionado que los jugadores recurren a la revisión estadística, lo que permite desarrollar la habilidad de predecir el comportamiento de sus adversarios en función de una gran cantidad de datos y gráficas que nos remiten directamente a una racionalidad del juego y de la cuantificación de todos los actos que los jugadores lleven a cabo.

Mejorar estos puntajes y valores del juego significa desarrollar una capacidad reflexiva sobre qué se hace bien o mal en momentos decisivos durante las partidas. Para esto los jugadores recurren a aplicaciones como *RiftAnalyst*, un servicio que permite grabar las partidas para su consecuente análisis, lo cual puede hacerse de forma individual o en equipo. Sin embargo, también encontramos jugadores que contratan a entrenadores y analistas para realizar esta tarea, ya sea de forma presencial o en línea. Quien no puede pagar a un entrenador o analista recurre a plataformas como Twitch, YouTube o Facebook, donde siguen a jugadores profesionales que transmiten o suben sus partidas. Ahí los jugadores pueden incluir formas de leer situaciones que ocurren en las partidas, términos, ideas y estrategias de otros.

El principio fundamental de *League of Legends* es destruir la base enemiga, lo cual puede lograrse matando a los contrincantes y eliminando los obstáculos para llegar a esta; sin embargo, los jugadores que entrenan desarrollan estrategias de ataque para obtener más puntos, distinguen momentos del juego en relación con el tiempo, revisan las características de los personajes y los cambios en sus habilidades –que también pueden cuantificarse y graficarse–.

Cuando observamos a los jugadores frente a sus pantallas es necesario saber que cada uno asume una postura distinta ante el juego, donde se valoran los puntajes y los rangos del juego, podríamos decir que tener control permite asegurar la victoria de una partida, lo que en esta situación puede significar divertirse y

augmentar las posibilidades de ganar torneos. Paralelamente, tener un historial de partidas con puntajes altos permite a los jugadores monetizar su experiencia en el juego, a veces siendo contratados por equipos profesionales u obteniendo patrocinios de empresas dedicadas a la tecnología.

ALGUNAS REFLEXIONES FINALES

El juego es un tema de estudio por demás extenso y complejo, tanto como cualquier otro, quizá una de las principales inquietudes alrededor de los trabajos que lo abordan es si se trata de un tema serio y al que merezca la pena dedicarle un estudio a profundidad. Puett (en Hamayon, 2016: xvii) explica que “el juego es una forma fundamental de interactuar con el mundo, que envuelve un marco ficcional con valores y posibilidades diferentes de la realidad empírica”. En este planteamiento, jugar implica abordar una contradicción intrínseca donde se tensa la realidad y la ficción, pero donde se ponen en evidencia valores, reglas y normas que lo organizan. El juego está constituido por una serie de paradojas y ambigüedades, porque aunque se trata de una actividad paralela e independiente de la vida ordinaria, se mezcla con ella, se trata de dominios antagónicos pero simultáneos (Morillas, 1990: 29). A pesar de que el juego se ha considerado hasta cierto punto un tema fútil, diversas disciplinas –como la psicología social, la antropología, la sociología– deben recurrir en algún momento a discutir aspectos relacionados al juego en parte por la misma polisemia del término, lo que ha permitido que siga siendo un objeto de investigación actual, aunque permeado de una aparente falta de interés por parte de las Ciencias Sociales en general. Esto puede explicar que algunos trabajos eviten hablar de *juego* para sustituirlo por ritual o cualquier otro término contingente a fin de mantener un tono de seriedad y científicidad.

Actualmente, podemos afirmar que los videojuegos no tienen siempre un fin de ocio o entretenimiento. Por eso podemos distinguir una gran variedad de prácticas que modifican la experiencia de juego. Hay quien aspira a competir profesionalmente, quien busca conocer gente y pasar el tiempo y también quien busca obtener patrocinios comerciales sin competir en torneos, por mencionar algunos ejemplos. Los deportes electrónicos no están del todo consolidados en nuestro país. Los equipos profesionales que existen aún no cuentan con la visibilidad e ingreso económico del que gozan otros equipos de fútbol o el béisbol; sin embargo, es innegable que los jugadores hacen algo más que solo presionar botones frente a las pantallas.

Los videojugadores de este siglo ven más cercana la posibilidad de construir una carrera profesional, donde la imagen del jugador aislado se va transformando en una especie de emprendedor tecnologizado que requiere habilidades técnicas que mutan constantemente. La triada videojuego-deporte electrónico-trabajo permite una reflexión conceptual sobre el problema fundamental del juego como objeto de investigación, en vista de su presencia en la sociedad contemporánea de la mano con el uso de Tecnologías Digitales. Podemos plantear que en las prácticas cotidianas, expuestas en el texto, se gesta esa resignificación donde ganar las partidas en el juego reflejan una cierta disciplina y control, con lo que se espera alcanzar un trabajo remunerado. Aunque muchos de los jugadores no reciban un pago por jugar, es necesario considerar el papel del dinero en esta dinámica, en principio puede parecer alejado de la reflexión teórica del juego como objeto de investigación; sin embargo, nos permite dar sentido al compromiso de los jugadores y al proyecto de deportivización del mismo videojuego, de alguna manera nos remite nuevamente al valor del número, de las jerarquías y de las relaciones que se gestan entre los jugadores y la compleja red sociotécnica que se produce cuando el juego, como actividad lúdica eminentemente agónica, se relaciona profundamente con el deporte y permite otorgar un sentido distinto al trayecto profesional de los jugadores: el juego, paradójicamente, se concibe como un medio que puede introducirlos a la vida profesional y laboral.

REFERENCIAS

- Baerg, A. (2008). It's (Not) in the Game: The Quest for Quantitative Realism and the Madden Football Fan. En L. Hugenberg; P. Haridakis, y A. Earnhardt. (Eds.), *Sportsmania: Essays on fandom and the media in the 21st Century* (pp. 218-228). Jefferson, N. C: McFarland y Co.
- Brookey, R. y Oates, T. (2015). *Playing to Win: Sports, Video Games, and The Culture of Play*. Bloomington: Indiana University Press.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Díaz, R. (2007). *Una propuesta para los estudios culturales de la tecnociencia*. México: UAM.
- Escribano, F. (2012). Jóvenes y videojuegos. Estado del Arte. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, (s.d.), 9-22. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_1_o.pdf

- Hamayon, R.; Simon, D. y Puett, M. (2016). *Why We Play: An Anthropological Study*. Chicago: Hau Books.
- Huizinga, J. e Imaz, E. (2005). *Homo ludens: el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Morillas, C. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, 16 (s.d.), 11-39.
- Newman, M. (2015). The Name of the Game is Jocktronic: Sport and Masculinity in Early Video Games. En R. Brookey y T. Oates. (Eds.), *Playing to Win: Sports, Video Games, and The Culture of Play* (pp. 23-44). Bloomington: Indiana University Press.
- Voorhees, G. (2015). Neoliberal Masculinity: The Government of Play and Masculinity in E-Sports. En R. Brookey y T. Oates (Eds.), *Playing to Win: Sports, Video Games, and The Culture of Play* (pp. 63-91). Bloomington: Indiana University Press.
- Taylor, T. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of The Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.

GLOSARIO DE LO DIGITAL

Aleph: Referencia tomada del cuento de Borges que menciona al Internet como el lugar donde ocurren todas las cosas en todas las lenguas en todos los ritmos.

Arduino: se le denomina así a la comunidad internacional que diseña y manufactura placas de desarrollo de hardware para construir dispositivos digitales y dispositivos interactivos que puedan detectar y controlar objetos del mundo real. De manera común se le denomina así a las placas ensambladas de microcontroladores y microprocesadores.

Build: palabra inglesa que podemos traducir como “estructura” puesto que funciona como sustantivo y no verbo. Los jugadores se refieren a “la build” cuando hablan de las herramientas, armas y habilidades que eligen para sus personajes, de esta manera “la estructura” que le den a cada personaje es contingente y depende de su lectura del juego.

Campus Party: Campus Party es una es un evento que reúne a un grupo de personas con sus computadoras para jugar, compartir e intercambiar información. Sirven como encuentros para conocer gente, hacer amigos y aprender de otras personas sobre tecnología de la información y las comunicaciones. Se creó por primera vez en 1997 en España y se ha llevado a diferentes partes del mundo, entre ellas Ciudad de México y Guadalajara, Jalisco. Trata temas como la informática, innovación, creatividad, emprendimiento y ocio digital.

Chat: término inglés que al español se traduce como charla. Los chats son espacios virtuales en los que, en sus inicios, la interacción se deba de manera instantánea a través del intercambio de mensajes a través de Internet permitiendo una conversación escrita entre una o más personas. Conforme su evolución se agregó la posibilidad de hacerlo por medio de imágenes, ya sea de fotografías y/o cámara en vivo (chats con webcam).

Deportivización: neologismo propuesto por Voorhees (2016) para analizar la forma en que los videojuegos adquieren ciertos parámetros para ser considerados disciplinas deportivas.

Emoticones: Secuencia de caracteres alfanuméricos, generalmente paréntesis, puntos y guiones, que vistos de forma vertical aparentan expresiones faciales como sonrisas [:-)], guiños [;-)] y muecas asociadas a otras emociones como la tristeza [:'() y el enojo [>:(), que matizan interacciones textuales. Fueron utilizados por primera vez en 1982 por Scott E. Fahlman para notificar en a los destinatarios de sus correos si se trataba de alguna noticia seria o un chiste.

Emojis: caracteres gráficos instalados por defecto en los sistemas operativos de dispositivos como smartphones, computadoras, entre otros, con la finalidad de simular expresiones faciales asociadas con diversas emociones como alegría [😊] y tristeza [😞]. Fueron creados por Shigekata Kurita en 1998.

Esport: del inglés Electronic Sport, es decir deporte electrónico. La definición de los deportes electrónicos sigue en construcción, en parte porque pone en cuestión de qué depende que un juego pueda considerarse disciplina deportiva. Notemos así que hay una gran cantidad de videojuegos pero no todos se consideran deportes, esto depende en buena medida de la cantidad de jugadores, la cantidad de torneos que se organicen para dichos juegos y las rutinas de entrenamiento que cada jugador sigue para obtener la mayor cantidad de victorias posibles. Sin embargo no depende exclusivamente de estos elementos, la reciente propuesta de incluir los deportes electrónicos como disciplina al comité olímpico representa otra forma de pensar el juego como deporte. Así, las instituciones pueden intervenir en la concepción de los videojuegos como deportes electrónicos.

Fablab: acrónimo del inglés Fabrication Laboratory, es un espacio de producción de objetos físicos a escala personal o local que agrupa máquinas controladas por ordenadores.

Farmeo: proviene del inglés «farm» que puede traducirse literalmente como «cultivar». Se trata de una tarea que llevan a cabo los jugadores de League of Legends para obtener la mayor cantidad de puntos (oro), estos después se cambian por habilidades o armas. En League of Legends el farmeo ocurre cuando los jugadores matan a los contrincantes, sin embargo, en otros juegos farmear se refiere en general a la obtención de recursos.

Gameplay: género de video en Internet donde el creador comparte trucos, recomendaciones o simplemente juega un videojuego al mismo tiempo que graba o transmite en vivo su partida a través de diversas plataformas de video o *streaming*.

Gaming center: del inglés podemos traducirlo como un centro de juego, los gaming centers como los conocemos actualmente son una mezcla de los cafés Internet (o cibercafés) y los centros de arcades (o maquinitas). Ahí encontramos computadoras dedicadas exclusivamente al juego por lo que las tarifas para la renta de una máquina varían considerablemente.

GIFs: en lenguaje computacional es el acrónimo de Formato de intercambio de Gráficos por sus siglas en inglés. Formato de animación que reproduce imágenes en movimiento de corta duración en bucle y sin sonido. Las medidas y peso de estas animaciones son limitadas (solo admite 256 colores), lo que garantiza su transferencia a través de conexiones a Internet lentas y/o limitadas, favoreciendo su uso en diferentes entornos digitales y plataformas sociodigitales. Fue creado por Steve Wilhite en 1987.

Hacker: su relación con la informática surge cuando “un grupo de apasionados programadores del MIT empezaron a llamarse *hackers* a principios de 1960” (Himanen, 2002, p.6) La palabra *hacker* en los ochentas se utilizaba para referirse a criminales informáticos. Sin embargo, cabe señalar que las personas que rompen la seguridad de un sistema se denominan *crackers*. Este otro término se acuñó en 1985 con la intención de defenderse de tergiversación periodística que se le impuso al *hacker*.

Hackerspace, HackLab: es un sitio físico donde gente con intereses en ciencia, nuevas tecnologías, y artes digitales o electrónicas se puede conocer, socializar y colaborar.

Hipernarrativas: también llamadas *hipertextos*, es la acción que hace referencia a la forma en que se construyen las narrativas digitales donde los textos escritos pueden ser combinados con imágenes, audios y otros contenidos digitales.

Historias o stories: en el contexto de Snapchat (primer desarrollador), Instagram y Facebook (*Facebook Stories*) son imágenes fijas o videos de corta duración que se eliminan automáticamente cada 24 horas. A este tipo de comunicación se le nombra mensajería efímera.

Inbox: en español es llamado bandeja de entrada. Hace referencia al “lugar” a donde llegan los mensajes de un correo electrónico. En las plataformas sociodigitales el inbox, se distingue porque es la bandeja para mandar mensajes privados a otro u otros usuarios.

Influencers: son creadores de contenido que se convierten en líderes de opinión y pueden influir en las decisiones y opiniones de sus seguidores sobre temas específicos.

interfaz: Es una tecnología o dispositivo que permite transformar las señales generadas por un aparato en señales que puede comprender otro.

Lag: retraso en la transmisión de paquetes de información de una computadora a otra a través de un servidor.

Lasthiteo: es un neologismo que surge de la expresión inglesa «*last hit*», que podemos traducirla literalmente como «*último golpe*». Se trata de una técnica utilizada en el videojuego *League of Legends*, consiste en dar el último golpe a un enemigo a fin de obtener puntos (oro) que después se pueden intercambiar por armas o habilidades.

Maker Faire: es un evento creado por la revista *Make* para «celebrar las artes, la artesanía, ingeniería, proyectos de ciencia y el hágalo usted mismo (mentalidad *DIY*)».

Makerspace: es un espacio físico de colaboración abierta donde las personas tienen acceso a recursos, conocimientos, conexiones profesionales, herramientas y materiales que se comparten para trabajar en sus proyectos con la finalidad de crear objetos y/o artefactos; por otro lado, los *makerspaces* escolares son el lugar donde los alumnos tienen la libertad de diseñar, crear y modificar sus propios artefactos.

Match: este término hace referencia al momento en que dos personas se emparejan con fines sexoafectivos en alguna plataforma sociodigital, específicamente en la aplicación móvil de citas, *Tinder*, se le llama así al instante en que dos personas se dan «me gusta», a partir de ese momento la pareja podrá iniciar una conversación en un chat privado.

Meet up: es una aplicación que permite gestionar grupos para planificar y organizar la asistencia a eventos. Tiene recordatorios, funciona como agenda y te permite por medio del algoritmo, generar conexiones a través de tus intereses con otras personas o grupos.

Meme: objetos digitales con diferentes formatos de archivo de imágenes, generalmente compuestos por una imagen de fondo y texto superpuesto en tipografía Impact, en los márgenes superior e inferior de la imagen, en el que se abordan temas y actividades cotidianas a través del humor, la sátira, la burla y el sinsentido. Un ejemplo de memes de Internet bastante popularizado es el de los LOL Cats, donde se emplean fotografías o ilustraciones de gatos en el fondo, que protagonizan la escena retratada y descrita a través de un texto superpuesto en la imagen.

Mini maker faire: se trata de una versión más pequeña de la Maker Faire. Se define como un encuentro de ingenieros, artistas, científicos y artesanos que buscan mostrar sus habilidades, hobbies, experimentos y proyectos con la comunidad de makers que asisten.

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena, literalmente Arena de Batallas Multijugador en línea; se trata de un género de videojuegos caracterizados por el enfrentamiento de equipos con el objetivo de destruir la base contraria.

Multitasking: es un neologismo que se refiere a la habilidad de realizar varias actividades diferentes al mismo tiempo.

Millennial: también llamada Generación Y, generalmente comprende a todos los individuos nacidos en la década de 1980 hasta mediados de los noventas.

Router: traducido como enrutador, es un aparato que permite conectar computadoras dentro de una red. Su función es básicamente establecer las rutas que seguirá cada paquete de datos dentro de una red informática.

Selfie: autoimagen o autofoto representativa del yo contemporáneo en las redes sociodigitales la cual se toma con una cámara digital o teléfono inteligente para ser compartida en sus biografías o muros en los distintos perfiles de las redes/plataformas.

Sticker: objeto digital que simula una estampa, empleada para matizar interacciones textuales en plataformas sociodigitales de mensajería instantánea como WhatsApp, Messenger de Facebook, Line y Telegram, entre otras. La medida de los stickers solo puede ser de 512 píxeles x 512 píxeles y tener un peso menor a 100KB, lo que dará como resultado una imagen de pequeño formato que puede ser almacenado y compartido a través de Internet de forma rápida, garantizando su uso inmediato durante conversaciones en las plataformas mencionadas.

Talent Land: es un encuentro organizado en la ciudad de Jalisco en colaboración con Gobierno del Estado, diversas empresas de tecnología y de innovación que busca impulsar a través de la captación de talento joven perfiles para sectores que van desde entretenimiento y el mundo *gamer* hasta robótica, informática y negocios relacionados a las tecnologías. Este encuentro ofrece un espacio físico, conectividad permanente y utilería como mesas, sillas, etcétera para que asistan comunidades, empresas y universidades interesadas por el mundo de las tecnologías.

Textear: también llamado mensajear, es la acción de escribir desde un dispositivo digital en distintos sitios de Internet. En las redes/plataformas sociodigitales es una forma común de intercambiar información mediante distintas narrativas digitales entre dos o más personas.

Tutorial: Género de video en Internet donde el creador ofrece una serie de pasos a seguir para elaborar o fabricar algo. Los temas son tan diversos como las posibilidades de desarrollar alguna actividad, p.e. tutoriales de cocina, de construcción o para resolver problemas aritméticos.

ACERCA DE LOS AUTORES

ADRIANA MORENO CARRASCO

Doctoranda en Ciencias Antropológicas en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa (UAM-I). Maestra en Ciencias Antropológicas con especialidad en Antropología de la Cultura por la misma institución. Licenciada en Psicología por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Sus líneas de investigación giran en torno a la cultura digital, contenidos generados por usuarios, alfabetización digital y arte digital. Ha participado en congresos nacionales e internacionales.

Correo electrónico: adriana.uami@gmail.com

ALMA CELIA GALINDO NÚÑEZ

Doctoranda en Estudios Socioculturales dentro de la línea de Comunicación y Lenguaje del Centro de Ciencias Sociales y Humanidades en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Maestra en Gestión y Desarrollo Social por la Universidad de Guadalajara (UDEG). Licenciada en Comunicación por la Universidad de Colima (UCOL). Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes y tecnología, tecnologías para el desarrollo y comunicación para el cambio social. Miembro del grupo de investigación “Agorante, tecnología y sociedad”. Ha sido docente de Comunicación con materias de tecnología y metodología de la investigación. Realiza trabajo con comunidades de conocimiento y cultura libre. Es productora y realizadora de video y radio.

Correo electrónico: alma.celia@gmail.com

CHRISTIAN ALONSO FERNÁNDEZ HUERTA

Doctor en Estudios del Desarrollo Global por la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Maestro en Estudios Socioculturales y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la misma institución. Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, espacio público, tecnologías y participación ciudadana. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores de CONACYT. Se ha dedicado a labores de investigación desde el 2006 en el área de los Estudios Socioculturales y la Comunicación. Investigador de tiempo completo en el Instituto de Investigaciones Culturales–Museo de la UABC. Su última publicación es *Selfie y Facebook: Tecnologías para la Autorrepresentación* (2019).

Correo electrónico: christian@uabc.edu.mx

ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ

Maestrando en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Licenciado en Comunicación y Cultura por la misma institución. Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, políticas públicas y cultura digital. Ha participado en diferentes encuentros sobre juventud, tecnología y participación política a nivel nacional e internacional. Miembro investigador del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Desde 2012 es co-coordinador del Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital. Profesor de asignatura en la licenciatura en Comunicación en la UACM.

Correo electrónico: eperez1107@gmail.com

GABRIELA MONTOYA GASTÉLUM

Doctoranda en Ciencias Antropológicas en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa (UAM-I). Maestra en Ciencias Antropológicas con especialidad en Antropología de la Cultura y licenciada en Antropología Social por la misma institución. Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, cultura digital y visual, afectividades, sexualidad y etnografía. Cuenta con cinco diplomados en instituciones de educación superior nacionales. Miembro de la Red Nacional de Jóvenes Investigadores (RENAJI) de la UNAM y del Colegio de Etnó-

logos y Antropólogos Sociales A.C. (CEAS). Co-coordinadora del Grupo de investigación en Juventud y Cultura Digital del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Coautora del libro infantil *Cencalli. Cuentos de género y familias* (2012).

Correo electrónico: gabriela.montoya.gastelum@gmail.com

IVÁN FLORES OBREGÓN

Doctorando en Ciencias Antropológicas en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa (UAM-I). Maestro en Ciencias Antropológicas con especialidad en Antropología de la Cultura por la misma institución. Licenciado en Psicología por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Sus líneas de investigación giran en torno a los *gaming centers*, apropiación tecnológica, usos y prácticas alrededor de las tecnologías, el juego y el tiempo de ocio.

Correo electrónico: ivanflore SOBREGON@gmail.com

JORGE ALBERTO MENESES CÁRDENAS

Doctor en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Maestro en Sociología Política por el Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora. Licenciado en Antropología Social por la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, los métodos y las culturas digitales, la antropología del deporte y las migraciones contemporáneas. Miembro del Cuerpo Académico Ordenación del Territorio Turístico y del Grupo de Trabajo: Fronteras, regionalización y globalización del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO). Es Profesor-Investigador, Instituto de la Comunicación, Universidad del Mar, campus Huatulco. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (SNI). Entre sus últimas publicaciones están los libros *Los nuevos rostros de la migración* (co-coordinador) y *Retiembla en sus centros la tierra* (coordinador), así como diversos artículos científicos, capítulos de libros, artículos de divulgación, crónicas, poesía y artículos de opinión en diversas revistas, periódicos y plataformas digitales.

Correo electrónico: jorgemenecs@hotmail.com

MARTHA ERIKA PÉREZ DOMÍNGUEZ

Doctora en Ciencia Social con especialidad en Sociología en el Centro de Estudios Sociológicos (CES) por el Colegio de México (Colmex). Maestra en Filosofía de la Cultura por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH). Licenciada en Antropología Social por la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, cultura digital, sexualidad, género y salud.

Correo electrónico: erika.romix@gmail.com

Colección Juventud

Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México

Editado por la Secretaría de Desarrollo Institucional y
el Seminario de Investigación en Juventud de
la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Se terminó de imprimir el día 30 de diciembre de 2020.

Impresión en los talleres de Navegantes de la Comunicación Gráfica S.A. de C.V.,
Antiguo Camino a Cuernavaca 14, Colonia San Miguel Topilejo,
Alcaldía de Tlalpan, C.P. 14500 Ciudad de México.

La impresión de interiores se realizó en papel Bond de 90 g.
y forros en cartulina Couché de 300 g. Su tiraje consta de 500 ejemplares.

La edición estuvo al cuidado de Adriana Núñez Macías y Araceli Moreno Ortiz.

