

# Niñeces y adolescencias en el mundo digital Tendencias y desafíos en pandemia



Ministerio de  
Desarrollo Social  
Argentina

Secretaría Nacional de Niñez,  
Adolescencia y Familia

COLECCIÓN BECAS DE INVESTIGACIÓN



**CLACSO**



# **Niñeces y adolescencias en el mundo digital**

Tendencias y desafíos en pandemia

*Los trabajos que integran este libro fueron sometidos a una evaluación por pares.*

Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital : tendencias y desafíos en pandemia / Ana Pérez Declercq ... [et al.]. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLACSO; Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia - SENAF, 2024.

Libro digital, PDF - (Becas de investigación)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-813-714-8

1. Cultura Digital. 2. Brecha Digital. 3. Medios Digitales. I. Pérez Declercq, Ana

CDD 004.071

Corrección: Emi Martín

Diseño de interior y maquetado: Eleonora Silva

Diseño de tapa: Dominique Cortondo Arias



PLATAFORMAS PARA  
EL DIÁLOGO SOCIAL

# Niñeces y adolescencias en el mundo digital

Tendencias y desafíos en pandemia

Secretaría Nacional de Niñez,  
Adolescencia y Familia



Ministerio de  
Desarrollo Social  
Argentina

 **CLACSO**



**CLACSO**

Consejo Latinoamericano  
de Ciencias Sociales  
Conselho Latino-americano  
de Ciências Sociais

Secretaría Nacional de Niñez,  
Adolescencia y Familia



Ministerio de  
Desarrollo Social  
Argentina

**COLECCIÓN BECAS DE INVESTIGACIÓN**

**Director de la colección** - Pablo Vommaro

**CLACSO Secretaría Ejecutiva**

**Karina Batthyány**

Directora Ejecutiva

**María Fernanda Pampín**

Directora de Publicaciones

**Pablo Vommaro**

Director de Investigación

**Equipo Editorial**

**Lucas Sablich**

Coordinador Editorial

**Solange Victory y Marcela Alemandi**

Producción Editorial

**Equipo de Investigación**

Cecilia Gofman, Marta Paredes, Natalia Gianatelli,

Rodolfo Gómez, Sofía Torres, Teresa Arteaga,

y Ulises Rubinschik

**Secretaría Nacional de Niñez,  
Adolescencia y Familia**

**Alberto Fernández**

Presidente de la Nación

**Cristina Fernández de Kirchner**

Vicepresidenta de la Nación

**Victoria Tolosa Paz**

Ministra de Desarrollo Social de la Nación

**Gabriel Lerner**

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

**Paula Chinellato**

Jefa de Asesores de Gabinete

**Gisela Clivaggio**

Directora Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional

**Equipo técnico**

María Agustina Davenport y Mariana Arrizabalaga



LIBRERÍA LATINOAMERICANA Y CARIBEÑA DE CIENCIAS SOCIALES

CONOCIMIENTO ABIERTO, CONOCIMIENTO LIBRE

Los libros de CLACSO pueden descargarse libremente en formato digital  
desde cualquier lugar del mundo ingresando a [libreria.clacso.org](http://libreria.clacso.org)

Niñeces y adolescencias en el mundo digital. Tendencias y desafíos en pandemia (Buenos Aires:  
CLACSO, noviembre de 2023).

ISBN 978-987-813-714-8



CC BY-NC-ND 4.0

La responsabilidad por las opiniones expresadas en los libros, artículos, estudios y otras  
colaboraciones incumbe exclusivamente a los autores firmantes, y su publicación no necesariamente  
refleja los puntos de vista de la Secretaría Ejecutiva de CLACSO.

**CLACSO. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales - Conselho Latino-americano de  
Ciências Sociais**

Estados Unidos 1168 | C1023AAB Ciudad de Buenos Aires | Argentina

Tel [54 11] 4304 9145 | Fax [54 11] 4305 0875 | [clacso@clacsoinst.edu.ar](mailto:clacso@clacsoinst.edu.ar) |

[www.clacso.org](http://www.clacso.org)

# Índice

|                                                                                                                                                                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital.<br>Características, tendencias y desafíos antes, durante y después<br>de la pandemia.....                                                                                       | 9   |
| <i>Gabriel Lerner y Karina Batthyány</i>                                                                                                                                                                                         |     |
| Estudio exploratorio-descriptivo sobre los vínculos entre las<br>experiencias en el mundo digital y los procesos identitarios<br>de adolescentes trans y no binaries de las regiones NOA y<br>Patagonia durante 2022 y 2023..... | 13  |
| <i>Gabriela Andrea Bercovich, Ricardo Pedro Berral, María Rosa Chachagua,<br/>Ana Pérez Declercq y Francisco Agustín Sfeir Vázquez</i>                                                                                           |     |
| Brecha digital de género en chicas adolescentes de Córdoba<br>y Buenos Aires.....                                                                                                                                                | 75  |
| <i>Victoria Matozo, Pablo Molina Derteano, Milagros Giménez,<br/>Sheila Amado, Marcelo Boyle y Florencia Fernández Deleo</i>                                                                                                     |     |
| Sentidos y prácticas de niños, niñas y adolescentes con<br>medios digitales. Un análisis en Formosa, Mendoza y Ramallo .....                                                                                                     | 133 |
| <i>Jaime Andrés Piracón Fajardo, Valentina Arias, Daniela Zampieri,<br/>Ariel Benasayag y Inés Dussel</i>                                                                                                                        |     |
| Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía<br>digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años .....                                                                                                                 | 219 |
| <i>Silvina Casablanco, Bettina Berlin, María Monserrat Pose, Gabriela Raynaudo,<br/>Andrea Attis Beltrán, Rosa Gamboa, Francisco Javier Cardozo, Alejandro Cota</i>                                                              |     |

|                                                                                                                                                       |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Experiencias digitales de las infancias en pandemia y pospandemia.<br>Acceso, consumos, prácticas y afectividades en relación<br>a la tecnología..... | 281 |
| <i>Ileana Desirée Ibáñez, Juliana Huergo, Pablo Daniel Sánchez Ceci,<br/>Azul Di Marco y Candela del María Vallejo</i>                                |     |
| Sobre las autoras y autores.....                                                                                                                      | 351 |

# Sentidos y prácticas de niños, niñas y adolescentes con medios digitales

Un análisis en Formosa, Mendoza y Ramallo

*Jaime Andrés Piracón Fajardo, Valentina Arias, Daniela Zampieri,  
Ariel Benasayag e Inés Dussel*

## Introducción

No es extraño escuchar opiniones sobre los modos de participación de niños, niñas y adolescentes en la cultura digital que sostienen que la utilización de plataformas y redes sociales suelen aislarlos de sus entornos de socialización más próximos –sus familias, pero en ocasiones también amigos y amigas– y que, paralelamente, “sin el teléfono se mueren”. Asimismo, es frecuente escuchar que, a pesar del tiempo prolongado que pasan en Internet, desconocen los peligros que conlleva el uso de redes sociales, los riesgos a los que se exponen en los videojuegos en línea y las consecuencias no deseadas de la exhibición de sus imágenes: “lo muestran todo”, “construyen su identidad en historias de Instagram que desaparecen al final del día”. Aparentemente sin fricciones, aparecen de manera simultánea opiniones que los definen como una generación de prosumidores, más alfabetizada que sus predecesoras en la utilización de medios digitales.

Ni tanto ni tan poco, en el marco de esta investigación consideramos que en el actual entorno sociotécnico, caracterizado por la tecnificación de la socialidad (Van Dijck, 2016), el capitalismo de plataformas (Srnicek, 2018) y una nueva economía de la atención (Touza, 2020), efectivamente emergen nuevas maneras de ser y hacer en el mundo, nuevas formas de percibir y sentir, nuevos modos de reconocerse y vincularse. Entendemos que la técnica<sup>1</sup> configura las experiencias, prácticas y pensamientos de los sujetos y, a su vez, estos transforman las tecnologías a partir de sus usos, apropiaciones y de los sentidos que le atribuyen. Deviene imprescindible entonces comenzar tomando distancia de aquellas visiones deterministas y homogeneizantes sobre los medios digitales<sup>2</sup> que derivan en concepciones antagónicas y reduccionistas y, así, empañan cualquier conclusión sobre los modos de participación de niños, niñas y adolescentes (en adelante NNA) en la cultura digital.

El concepto griego de *pharmakón* (farmacón), utilizado para definir algo que puede ser veneno o remedio según su medida, nos

<sup>1</sup> Usamos indistintamente los términos “técnica” y “tecnología” en línea con un posicionamiento particular dentro de la filosofía de la técnica: aquel que señala que realizar tal distinción satisfactoriamente es muy difícil, pero, además, “resultaría más bien en una tarea inútil” si tenemos en cuenta “la misma trayectoria histórica del concepto de ‘técnica’ y ‘tecnología’ durante los últimos cincuenta años de exploración en humanidades” (Parente, Berti y Celis, 2022, p. 13). En el mismo sentido, si Gilbert Simondon (2007) sugiere que la “tecnología” es un discurso sobre la técnica, Lucien Sfez propone mantenerse indiferente a tal distinción terminológica en tanto, cuando hablamos de técnica, “de lo que se trata siempre es de un discurso sobre la técnica” (2005, p. 16).

<sup>2</sup> En línea con trabajos anteriores (Dussel, 2012) y recuperando el pensamiento de Lisa Gitelman (2008), hablamos de “medios digitales” o “nuevos medios”. Esta conceptualización permite dar cuenta de que “las tecnologías no circulan solas, sino que lo hacen dentro de medios que conllevan protocolos de uso, con sus códigos, expectativas y definiciones sobre los productores y usuarios” (Dussel, 2012, p. 188). Como señala Lev Manovich (2006), los nuevos medios se caracterizan por funcionar sobre soportes digitales que permiten reducir distintos tipos de información analógica (textual, sonora y visual) al lenguaje binario y tienen a la programabilidad como una de sus cualidades comunes. En este sentido, tanto las computadoras y los teléfonos celulares como el amplio espectro que va desde las redes sociales a las plataformas de *streaming* o los videojuegos son entendidos como “nuevos medios digitales”.

permite tomar este recaudo epistemológico. Desde la propuesta de Bernard Stiegler, “un discurso sobre el fármaco que aprehendiese en el mismo gesto sus dimensiones curativas y sus dimensiones tóxicas” (2015, p. 30), resulta evidente la necesidad de reflexionar sobre el carácter farmacológico de la técnica. De modo que pensamos los medios digitales no como “buenos” o “malos” en sí mismos, sino que buscamos advertir en qué medida “curan” y, al mismo tiempo, dónde radica su carácter “tóxico”. Esta perspectiva filosófica nos permite tanto esquivar el binarismo de las posiciones tecnofílicas y tecnofóbicas como escapar de las certezas propias del determinismo tecnológico. La técnica es parte inexorable de lo humano y “no hay el buen *fármaco* y el mal *fármaco*, hay el *fármaco* y las relaciones que origina, que pueden ser positivas, fracasadas, afortunadas, destructivas, etc.” (Stiegler, 2013, p. 333). Así, desde una posición matizada, sostenemos que la técnica posibilita pero no determina: si bien el diseño de las tecnologías digitales y del funcionamiento del ecosistema de medios conectivos (Van Dijck, 2016) induce a determinadas formas de ser, pensarnos, actuar y vincularnos, siempre queda abierta la posibilidad de hacer otra cosa, de proponer otros usos, de desbaratar las lógicas predominantes, de alterar las formas dadas.

La perspectiva farmacológica que asumimos dialoga con la Teoría del Actor-Red, que observa la evolución conjunta de redes de personas y tecnologías, reconociendo a diferentes objetos la capacidad de agencia (Latour, 2008): los objetos tienen un rol preciso y activo en la constitución de lo social; no son herramientas o intermediarios sino precisamente actores que modifican con su incidencia un estado de cosas. Nuestro análisis de las prácticas y representaciones de NNA en relación con los nuevos medios se tejen, justamente, como ensamblajes sociotécnicos. Cabe entonces detenernos también en las formas en que se articulan y tensionan fuerzas globales y locales en el marco de la cultura digital.

Si bien no parece haber discusión respecto de las directrices y tendencias que se proponen desde centros tecnológicos

transnacionales (Sassen, 2007; Sadin, 2021), es necesario advertir que esos lineamientos no son unívocos ni se traducen de manera directa en los diversos contextos locales: dialogan con las infraestructuras de los territorios, con las culturas y ritmos de cada comunidad y cada contexto (Apperley, 2010; Burrell, 2012). Entendemos que es en este juego de articulaciones y tensiones que usuarios y usuarias construyen diferentes formas de apropiación. Y, dado que los entornos locales formulan demandas y construyen prácticas que en ocasiones exceden aquellas directrices, lo local no funciona solo de manera reactiva, sino que también (re)organiza aquello que los epicentros tecnológicos y culturales proponen.

Cabe entonces precisar aquí cómo entendemos estos procesos de *apropiación* de los medios digitales por NNA. En línea con los trabajos de Winocur (2009), Benítez Larghi et al. (2014), Lago Martínez et al. (2018) y Sandoval (2020), la apropiación de tecnologías es un proceso simbólico y material en el que un sujeto o grupo social toma la estructura, el diseño y la finalidad de un artefacto y lo hace propio, dotándolo de sentido e incorporándolo en su vida cotidiana, en sus espacios cotidianos (el hogar, la escuela, la calle) y en sus relaciones con otros conocidos y extraños. Así, las prácticas y representaciones de los sujetos son abordadas en relación directa con las situaciones donde hacen uso de estos medios, permitiendo observar “una relación compleja, conflictiva y multidimensional con sus entornos afectivos, laborales, formativos y recreativos”, sin dejar de lado “sus deseos, miedos y aspiraciones, anclados en diversos universos simbólicos de pertenencia”, identificando usos “previstos y no previstos, deseados, indeseados o residuales que se han popularizado en la vida cotidiana” (Winocur, 2009, p. 15).

De modo que hacer foco en las ambivalencias y tensiones presentes en las apropiaciones de los medios digitales que NNA hacen en el entorno sociotécnico digital requiere pensar de manera contextualizada, y entender a las prácticas y representaciones en su inscripción en redes de actores heterogéneos, con medios que

portan sus propias permisibilidades (boyd, 2014), variados protocolos de uso (Gitelman, 2008) y determinadas formas culturales, siempre más diversas y complejas de lo que suele suponerse (Dussel y Trujillo Reyes, 2018). Se trata de generar conocimiento situado, crítico y sensible, que responda qué están haciendo *estos* NNA con los nuevos medios en *estas* coordenadas espacio-temporales.

Con este horizonte, en el primer apartado realizamos una descripción exploratoria de las prácticas de niños y niñas con medios digitales, evitando la separación entre vida cotidiana y cultura digital y haciendo foco en los modos como los aparatos tecnológicos se vinculan con la socialización, la construcción de identidad, la información, la participación y diversas actividades como el deporte, el estudio y el entretenimiento. En la misma línea, en el marco del segundo apartado revisamos usos y representaciones sobre los teléfonos e Internet que construyeron los y las adolescentes: partimos de la presentación de miradas instrumentales que destacan virtudes y de concepciones existenciales que manifiestan dependencias, para pensar luego algunas características de las “comunidades tóxicas” en redes sociales y videojuegos y, desde la perspectiva farmacológica, identificar ambivalencias y desarmar posiciones taxativas. En el tercer apartado, a partir de un caso dilemático en torno del *sexting*, nos detenemos en el análisis de las formas de la privacidad y las modulaciones de la intimidad, la percepción de los riesgos y las estrategias de resguardo en las prácticas de adolescentes en redes sociales; hacia el final de esta parte, revisamos también algunas de estas cuestiones respecto de niños y niñas y, en sendos casos, observamos cuestiones vinculadas al rol de los adultos y de las familias. Finalmente, destinamos el cuarto apartado a describir formas de la expresividad en redes y plataformas, diferentes modos de producción y temas en torno de los cuales producen niños, niñas y adolescentes. Antes de comenzar el recorrido, es necesario detenernos en la explicitación de las

decisiones metodológicas y en la presentación de los instrumentos de investigación.

## **Decisiones metodológicas**

La investigación que sustenta este artículo fue de tipo exploratoria y descriptiva, con una metodología cualitativa, y se desarrolló entre los meses de noviembre de 2022 y julio de 2023. La necesidad de producir conocimiento situado, crítico y sensible, que diera cuenta de las ambivalencias y tensiones propias de las representaciones y prácticas de NNA con medios digitales en contextos particulares, condujo a seleccionar tres localidades urbanas poco exploradas y, a la vez, comparables, que permitieran observar diferentes ensamblajes sociotécnicos en el diálogo entre escalas distintas: Formosa capital, Gran Mendoza y Ramallo (y Villa Ramallo) en la provincia de Buenos Aires.

Formosa capital está ubicada en la región Noreste de Argentina, es una ciudad de tamaño medio de aproximadamente 222 mil habitantes, con características similares a las de la mayoría de las capitales provinciales del país, aunque con una marcada presencia de pueblos originarios en el territorio. En términos de conectividad, la provincia de Formosa cuenta con pocas conexiones fijas a Internet en los hogares (32 %) y una muy baja velocidad de descarga (Becerra, 2021). Por su parte, el Gran Mendoza, ubicado en la región Cuyo, es un entramado urbano que contiene la capital provincial y cinco departamentos que suman 1.250.000 habitantes. La provincia también cuenta con un porcentaje bajo de conexiones fijas a Internet (39 %) y una baja velocidad de descarga. Sin embargo, a diferencia de la anterior, Mendoza tiene, por ejemplo, una mayor participación en los circuitos de producción de *software*, ya que reúne un número significativo de empresas y desarrolladores independientes. Por último, Ramallo y la contigua Villa Ramallo son dos pequeñas ciudades ubicadas al norte de la provincia de Buenos Aires, en la región Centro del país. Cuentan, juntas, 25 mil

habitantes y, contrariamente a los casos anteriores, se encuentran distantes de la capital provincial. Si bien los datos de conectividad de la provincia de Buenos Aires son superiores a los de Mendoza y Formosa, es necesario señalar que no se consideran una medida precisa para el caso de Ramallo y Villa Ramallo,<sup>3</sup> dada la enorme heterogeneidad de los contextos que alberga dicho territorio.

La descripción densa de las prácticas y sentidos vinculados a los modos de apropiación de medios digitales por parte de NNA requirió una estrategia metodológica amplia, que permitiera recabar información de diferentes entornos socioculturales y que habilitara realizar contrastes por nivel socioeconómico, edad y género. Dado que a fin de garantizar el acceso a las y los informantes optamos por realizar el trabajo de campo en contextos escolares, seleccionamos dos instituciones de nivel primario<sup>4</sup> y dos escuelas públicas de nivel secundario por jurisdicción, diferenciadas según criterios socioeconómicos de la población que reciben. En las seis escuelas primarias realizamos entrevistas profundas con tres niñas y tres niños de entre 9 y 10 años por escuela<sup>5</sup> (doce por jurisdicción). La selección de este rango de edad responde a la intención de trabajar con niños y niñas cuyo acceso a redes sociales y otras plataformas no está extendido y sus prácticas están menos consolidadas; muchos acceden a redes sociales mediante el teléfono de sus padres o el de algún familiar (abuelos, tíos, etc.).

Por otro lado, en las escuelas secundarias realizamos grupos focales con adolescentes de entre 14 y 15 años (dos por jurisdicción, uno por escuela) conformados por tres varones y tres mujeres en

<sup>3</sup> Apelando a su contigüidad, en adelante denominaremos al conjunto que conforman como Ramallo.

<sup>4</sup> En Gran Mendoza y Ramallo la investigación se llevó a cabo en escuelas públicas, en Formosa ciudad, en instituciones privadas.

<sup>5</sup> En algunos casos hubo variaciones con respecto a la proporción de mujeres y varones.

cada caso.<sup>6</sup> En este caso, la selección del rango etario responde a la existencia de prácticas extendidas y consolidadas en redes sociales y otras plataformas, y la disponibilidad de un teléfono propio. Finalmente, también realizamos tres talleres de fotografía participativa en tres de las escuelas de nivel secundario seleccionadas (una por jurisdicción).<sup>7</sup> Para comprender más cabalmente el modo como estos instrumentos nos permitieron reconstruir la complejidad de los procesos de apropiación y los ensamblajes sociotécnicos que se configuran en cada contexto, a continuación describimos cada uno de ellos.

## ***Instrumentos***

### ***Una red social a tu medida: entrevista individual***

Para el trabajo con niños y niñas (en adelante NN) del nivel primario, desarrollamos un instrumento que organiza la situación de entrevista de tal forma que los y las participantes pueden realizar una producción visual al mismo tiempo que conversan con las entrevistadoras sobre sus prácticas y representaciones en la cultura digital. Para ello, tomamos como referencia la metodología expuesta por Pink y Ardèvol (2018) en la que en una situación de taller proponen la construcción de videos imaginados para una red social como situación útil para mapear prácticas de jóvenes en la construcción de narrativas mediáticas. Este tipo de estrategias se ubican en una larga tradición de uso de imágenes en el trabajo con NN presente en situaciones clínicas en la psicología y también,

<sup>6</sup> El trabajo de campo fue realizado por las referentes territoriales de cada jurisdicción: Carolina Fiori (Ramallo y Villa Ramallo), Amalia López (Gran Mendoza) y Griselda Ayala (Formosa ciudad). Las investigadoras establecieron los contactos con las escuelas y llevaron a cabo las entrevistas en profundidad y los grupos focales previstos en cada localidad.

<sup>7</sup> Los talleres de fotografía participativa fueron realizados por Loreley Ritta, Luciana Gandolfo y Daniela Zampieri (que participó solo en Ramallo), integrantes de la organización social Colectiva Deriva.

como señalan López Ordosgoitia y Rodrigues (2014), en la investigación sobre medios de comunicación tradicionales y digitales con NN.

En esta investigación adaptamos dicha técnica a la situación de entrevista individual y pedimos a los y las participantes que crearan una red social “a su medida”, una interface imaginaria en una hoja de papel que simulaba la pantalla de una *tablet*. Para la construcción de la red social, podían utilizar autoadhesivos “de zona” (siete zonas de diferentes tamaños) y “de etiquetas” (seguidores-seguidos, noticias, perfil, fotos y videos, peligro y personaje favorito). En el primer momento de la entrevista, a partir de la consigna de que en las redes sociales lo que ocupa más espacio en la pantalla es lo más importante, los NN debían decidir qué etiqueta asignaban a cada zona. De esta forma, si asignaban la etiqueta “perfil” a la zona de mayor tamaño y la etiqueta “peligro” a la de menor tamaño, significaría que en su red social imaginada el perfil era muy importante y los peligros, menos. Para dinamizar el proceso de selección, se preestableció que en la *tablet* solo pudieran entrar seis zonas y que “noticias” y “seguidores-seguidos” vinieran predefinidos. Una vez asignadas las etiquetas a las zonas, el segundo momento consistía en llenar de contenido cada una de las zonas, de manera que, por ejemplo, en la sección fotos y videos los y las participantes pusieran los tipos de producciones audiovisuales que suelen ver y/o aquellas que les gustaría que aparezcan en su red social. Finalmente, en un tercer momento se pegaban los autoadhesivos de zona, ya completos, a partir de la consigna “lo más importante suele ir en la parte de superior” y, adicionalmente, se les pedía a los NN que pusieran nombre a su red social y que añadieran aquello que consideraran que faltaba (imagen 1).

Imagen 1



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Además de facilitar la situación de conversación con NN, el instrumento permitió que la entrevista no estuviera circunscripta a la enunciación de ideas y representaciones sobre la cultura digital, sino que además tuviera un componente creativo en el que la selección, la organización y el dibujo materializaran aquello que los y las participantes hacen y piensan. La articulación entre autoadhesivos y dibujos para construir una red social fue muy bien recibida por NN y, si bien para muchos resultó disruptiva la idea de poder alterar aquello que ya viene definido por defecto en las redes sociales que frecuentan, comprendieron la idea y asumieron el desafío. Algunos optaron por escribir, otros prefirieron dibujar, en algunas entrevistas el armado y la decisión ocupó mucho tiempo e interés, en otras la conversación fue lo central.

### ***Casos y controversias: grupo focal***

Una de las estrategias que elegimos para trabajar con adolescentes fue el grupo focal. El uso de los grupos focales en la investigación sobre audiencias tiene una amplia tradición tanto en investigaciones de mercado como en análisis cualitativos con interés en las representaciones de las audiencias. En esta investigación nos inclinamos por esta metodología porque resulta útil para la exploración sobre argumentos y posiciones ante determinados temas dilemáticos o controversiales. Seguimos la pista de Latour cuando propone el análisis de controversias como una forma fecunda para analizar un determinado ensamblaje sociotécnico (Venturini, 2010) y, en términos generales, para explorar las relaciones entre personas y tecnologías. Así, en los grupos focales optamos por explorar en detalle posiciones y argumentos sobre una serie de asuntos de relevancia para la investigación a partir de casos controversiales.

Cada grupo focal fue realizado con seis adolescentes –tres varones y tres mujeres– y se desarrolló en cuatro momentos. El primer

momento fue de presentación: luego de expresar los objetivos del grupo focal y la mecánica de trabajo, se propuso a los y las participantes que mencionaran sus nombres, su barrio y que completaran la frase “Sin mi celular no puedo...”. Posteriormente, se realizó una dinámica de apertura en la que se leyeron frases sencillas frente a las cuales los y las participantes debían manifestar su acuerdo o desacuerdo. El segundo momento consistió en la exposición de tres series de dos memes: una dedicada a la conectividad, otra a la sociabilidad y la tercera a las “comunidades tóxicas” en videojuegos. Decidimos utilizar memes como disparador en tanto constituyen uno de los tipos de imágenes más habituales en la cultura visual contemporánea y, sobre todo, porque plantean de manera sintética y humorística enunciados concretos que toman posición o describen taxativamente una realidad o situación. La primera tarea grupal fue describir lo que aparecía en cada meme, para luego desplegar posiciones y establecer el vínculo entre lo planteado en la imagen y las experiencias de los y las participantes. En el tercer momento se presentaron dos casos puntuales, uno sobre *sexting* y otro sobre la participación de jóvenes en un centro de estudiantes. Ambos fueron adaptados a partir de situaciones reales y contruídos con la intención de explorar dilemas que albergan diferentes resoluciones. El trabajo con casos reales es útil porque opinar sobre lo sucedido a otras personas permite desplegar posiciones menos influidas por la deseabilidad social y lo políticamente correcto; al mismo tiempo, habilita la posibilidad de identificación con las situaciones planteadas a partir de la propia experiencia. Para concluir la actividad, durante el cuarto momento se solicitó a los participantes seleccionar una emoción que describiera su actividad en redes sociales e Internet.

### ***Metáforas visuales-imágenes virales: taller de fotografía participativa***

El tercer instrumento implementado en esta investigación fue la realización de talleres de fotografía participativa. Pensamos la incorporación de estos espacios de intercambio colectivo para que los y las adolescentes pudieran revisar las representaciones sociales que circulan sobre los usos que realizan con medios digitales y redes sociales, a la vez que sea un espacio para resignificar esos discursos. Autores como McIntyre (2003) y Báez y Erin (2014) entienden que la fotografía participativa es una técnica que permite conocer las relaciones entre los grupos sociales, abordar estereotipos e imaginarios sociales. En ese marco, las imágenes que allí se realizaron funcionaron como vehículo de reflexión para discutir las preguntas de la investigación dentro del contexto de su propia experiencia de producción.

Los talleres se desarrollaron en espacios cedidos por las escuelas secundarias que participaron de la investigación y contaron con la participación de doce jóvenes en promedio y la coordinación de dos talleristas. Los encuentros tuvieron una duración de cuatro horas cada uno y fueron organizados en tres momentos. Cada momento contó con una instancia de puesta en común. El primer momento se denominó “Encuesta en movimiento”: mediante una dinámica activa se buscó generar un vínculo de confianza entre talleristas y jóvenes participantes, así como también introducir la temática del taller. La actividad consistió en responder algunas preguntas desplazándose por el espacio. De esta forma, se pudo identificar visualmente las respuestas más frecuentes entre los participantes. En el segundo momento se propuso la elaboración de una metáfora visual en formato de dibujo-*collage*. Esta actividad estuvo dinamizada a partir de la pregunta por la forma que cada participante le asigna a Internet. Para contextualizar la producción de cada participante, se elaboró una ficha en la que pudieran dar cuenta de la forma ideada y también describir el dibujo.

Por último, el tercer momento se denominó “La previa de un post viral”. Estuvo enfocado en explicitar las decisiones involucradas en la publicación de una fotografía en redes sociales que pudiera convertirse en una publicación viral. Para esto, completaron una ficha en la que tenían que dar cuenta del tema, objetivo, destinatarios, frase y *hashtags* a utilizar. En esta instancia, los y las participantes tuvieron que realizar o resignificar una fotografía existente para utilizar en el marco de su publicación.

Con estas decisiones metodológicas e instrumentos, en la investigación se produjeron treinta y seis entrevistas a niños y niñas de entre 9 y 10 años, seis grupos focales con adolescentes y tres registros de talleres de fotografía participativa. En los apartados que siguen, presentamos el análisis de esos materiales, comenzando por la descripción de las prácticas digitales de niños y niñas del nivel primario.

## **Vida cotidiana y cultura digital en niños y niñas**

El aislamiento obligatorio que surgió como consecuencia de la pandemia por COVID-19 encendió las alarmas con respecto a la reducción de las formas de socialización, la merma en el juego y la actividad física y un incremento en el tiempo que NN dedicaban a las pantallas en sus casas (Duek y Moguillansky, 2023). Los hallazgos de esta investigación sugieren que el juego –fuera y dentro de la pantalla– y la socialización han ganado en diversidad e intensidad desde la pandemia. Los usos y representaciones de Internet están fuertemente organizados por los intereses de NN, por los contextos, las prácticas de crianza y el nivel socioeconómico. En este apartado mapeamos las prácticas de NN con medios digitales evitando la separación entre vida cotidiana y cultura digital; esto significa recorrer cómo esas prácticas en las redes sociales, con los dispositivos tecnológicos, se vinculan con la socialización,

la construcción de identidad, la información, la participación, con actividades como los deportes, el estudio y el entretenimiento.

El apartado recorre algunos casos que, por su elocuencia y sus prácticas, resultan útiles para desplegar esos vínculos. Aunque se realizan afirmaciones contextuales que refieren a cada una de las jurisdicciones, invitamos a hacer una lectura de estos casos no como muestras útiles para describir la generalidad de Ramallo, Mendoza y Formosa, sino más bien como casos que visibilizan algunas de las formas en que los y las participantes se vinculan con las tecnologías. Dicho en otras palabras, la selección de los casos que se presentan en este apartado no obedece a su representatividad estadística, sino a su riqueza para demostrar una apropiación posible y frecuente en un contexto determinado, una forma de vínculo entre las tecnologías y la vida cotidiana. Las relaciones que establecen NN con la cultura digital son diversas; sus prácticas se construyen en redes complejas que articulan experiencias, intereses y horizontes posibles que les abren los contextos en los que transitan habitualmente. Tal como plantea Winocur (2009), los procesos de apropiación de las tecnologías suceden en relación con la vida cotidiana, con los intereses, los espacios que se transitan, las actividades habituales y también en relación con personas significativas. Dividimos el apartado en cuatro secciones: en las dos primeras exploramos la manera en que los tipos de intereses –concentrados y dispersos– ayudan a moldear las actividades de NN en Internet; en las restantes tratamos de contextualizar las prácticas territorialmente y dentro de las rutinas diarias.

### ***Intereses concentrados***

Para algunos NN, sus relaciones con las redes sociales y la cultura audiovisual responden a un interés dominante: “fútbol”, “motos y autos”, “lectura”, “videojuegos”. En estos casos, las prácticas

digitales responden a un descriptor diferenciado y se acomodan a ese interés.

Leandro es un niño que vive en la ciudad de Mendoza y estudia en una escuela a la que asisten chicos y chicas de barrios populares. Al dibujar la interfaz de su red social ideal, decidió colocar el recuadro “perfil” como el más importante y dibujó una moto como la imagen que lo representa (imagen 2). Buena parte de la vida cotidiana de Leandro gira alrededor de las motos y los autos. Luego de la escuela, disfruta pasar tiempo con su papá en su taller mecánico. Se declara fan de las películas de *Rápido y Furioso* y el “personaje favorito” de su red social es Toretto, protagonista de la saga. Tiene también un grupo de WhatsApp con primos e hijos de amigos de su papá, con quienes comparte el gusto por los autos, las motos y las carreras.

*Imagen 2*



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

En la misma línea, otro de los grandes organizadores de las prácticas digitales de niños y niñas es el fútbol. Aunque se mantiene una tendencia masculina en el gusto por el fútbol (por ejemplo, ninguna niña entrevistada mencionó “el FIFA” como uno de sus videojuegos favoritos), hay muchas niñas que juegan fútbol con amigos

y amigas, van al club a entrenar, se declaran fanáticas de equipos y cuentan que llenaron el álbum de figuritas del mundial. Iker, de Mendoza, decidió llamar a su red social “La tablet de Messi” y en el perfil se dibujó en una cancha de fútbol (imagen 3).

*Imagen 3*



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Iker, que entrena fútbol en un club, contó sobre la posición en la que juega y el tiempo que le dedica a este deporte en su vida. En el sector “noticias” mencionó que suele leer y ver videos con información sobre los traspasos de los jugadores más famosos y las lesiones que los aquejan. A la hora de relatar los “peligros” en las redes, recordó una situación en la que su padre había sido estafado al comprar unos botines para él por Internet. No sorprende que el espacio más grande de su tablet haya sido asignado a la etiqueta “personaje favorito” y en ella haya escrito “Messi” con letras de diferentes colores. Iker no es el único: para diez de los dieciocho niños varones entrevistados, Messi es su personaje favorito (imagen 4).

*Imagen 4*



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Por su parte, Jazmín vive en Formosa, va a una escuela privada con alto reconocimiento y se declara bastante reservada, no le gusta la visibilidad que implican las redes sociales. Sin embargo, se describe como una gran lectora, cuenta que en su habitación tiene una repisa llena de libros que le regalan y que ha ido comprando con su dinero. Cuando le preguntamos por las imágenes que produce o que guarda, vinculó una saga de libros, un videojuego y una película:

Pero me gusta solamente [tomar fotos] de mi familia o alguna cosa...  
Capaz a veces también de músicas o de [...] un juegoito que es de

terror, *Five Nights at Freddy's*, yo me guardo el video [de] ese jueguito o le doy *like* y lo guardo para después ver más porque van a sacar la nueva película, [y] porque yo también tengo los libros de esa saga y es buenísima, entonces, me gusta saber más de eso.

Hay también intereses que son más fácilmente identificables con la cultura digital. Simón, de Mendoza, decidió llamar a su red “Simón Gamer” y en el perfil se dibujó a sí mismo con una camiseta de Messi, pero también con una nota aclarando que le gusta jugar al *Free Fire* y al *Minecraft* (imagen 5). Aunque su práctica es más cercana a la cultura digital, también se entrama con sus vínculos de amistad:

El *Minecraft* lo conocí viendo un video de un *youtuber* y me llamó la atención. Entonces, me lo descargué y lo empecé a jugar. Y después se lo dije a mi amigo, se lo pasé por una aplicación y empezamos a jugar. Y al *Free*, mi amigo lo tenía y me dijo “Descargarte este juego y empezamos a jugar”. Claro, me lo descargué y empecé a jugar. [...] [Juego] con mi mejor amigo que vive al lado de mi casa, no al lado de mi casa, sino hay una casa de un vecino que es policía y al lado vive mi amigo.

Imagen 5



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Si bien hay una herencia de prácticas, repertorios de uso y estereotipos de los años ochenta en la que se suele identificar a los videojugadores (varones) como retraídos y poco sociales (Consalvo, 2007), ya en 2011 señalamos que la práctica de videojuegos suele ser indisociable de las relaciones sociales, bien sea por las recomendaciones, por las escenas de juego, etc. (Dussel et al., 2011).<sup>8</sup> Tal como lo señala Simón, jugar *es* también compartir con amigos. Para muchos participantes, los amigos con los que juegan son de la escuela, del barrio, primos o amigos de alguna otra actividad que realizan (inglés, clubes, deportes). Con menor frecuencia juegan con desconocidos y mucho menos relatan establecer amistades nuevas a partir de su práctica con videojuegos. Es decir que es más frecuente que los videojuegos potencien o acompañen vínculos de amistad preexistentes a que promuevan amistades nuevas.

Otro gran organizador de las prácticas digitales es la red social TikTok. Para muchos, TikTok (y YouTube) sirve simplemente para ver videos; en estos casos, la red funciona como una colección de producciones audiovisuales con una forma de organización la cual no creen controlar demasiado: para algunos, la pregunta “¿qué te gusta ver?” es indistinguible de “¿qué te aparece en el *feed*?”; les resulta difícil identificar criterios propios de selección y cuando solicitamos que elijan fotos y videos para incluir en su red social imaginaria, el pedido les resultó inicialmente incomprensible: “no se decide eso”. Otros, al contrario, recuerdan que, al principio, cuando abrieron la cuenta, tildaron algunos videos que preferirían no ver y saben que, como le dieron *like* a un video de deportes o de música, la plataforma les ofrece más videos del mismo tipo. Al igual que con los videojuegos, las prácticas alrededor de TikTok se vinculan de múltiples formas con la sociabilidad:

<sup>8</sup> El trabajo de campo nos permite tomar distancia con respecto a la asociación entre videojuegos y poca socialización, pero, como se verá en un apartado posterior, los estereotipos sobre la masculinidad en los videojuegos siguen operando en las comunidades de juego y afectando la experiencia de las mujeres jugadoras.

[Tengo una cuenta de TikTok] con mi primo Teo [...]. Es la cuenta de mi tía también, Rosario. Hacemos videos, nos ponemos *stickers* en las caras. Con mi tía también hacemos [...] los *stickers* esos que se puede apretar y se te pone un perrito en la cara o algo. Hacemos todo eso así. Algunos los compartimos, pero los que están más o menos, no. [En otros videos] a veces mi primo baila, porque le gusta bailar. Pero a mí me da un poco de vergüenza [risas], porque después lo ven todos, hasta los de más o menos de tu edad miran TikTok también. Mi tía que tiene unos 36 capaz... Hace también [videos], tiene un montón de seguidores y todo (Lucía, Ramallo).

Para Lucía, una niña de Ramallo, sus actividades en TikTok están estrechamente vinculadas con su familia, desde el compartir una cuenta hasta los videos grabados con su primo. Al mismo tiempo, la selección de los mejores videos y la idea de la visibilidad masiva señalan la presencia de un destinatario hipotético. Acá se despliega con claridad el vínculo entre prácticas en TikTok y prácticas de sociabilidad con la familia y con los amigos. Retomamos la perspectiva de las investigaciones sobre cultura digital que se oponen a la separación taxativa entre el mundo *online* y el mundo *offline* y que proponen hacer eje en las actividades de la vida cotidiana y no tanto en lo que sucede en una aplicación en particular (Winocur, 2009; Ardèvol y Gómez Cruz, 2012; Hine, 2015; Calzado et al., 2021; Miller, 2016 y Miller et al., 2021). Así, lo que interesa en el relato de Lucía no es solo el contenido que publica o consume, sino cómo eso se vincula, en este caso, con sus prácticas de socialización.

### ***Intereses dispersos***

Así como hay perfiles que se organizan alrededor de un elemento predominante, hay otros que dan cuenta de prácticas más dispersas. Estefanía de Ramallo participa activamente de TikTok. A diferencia de muchos y muchas participantes que prefieren usar TikTok y YouTube solo para ver videos, ella realiza videos de

sesiones de juego de *Minecraft* que comparte con su mamá y también tuvo un canal en el que subía dibujos de lo que pidieran sus seguidores; además, disfruta mucho de ver videos de recetas de cocina y llevarlas a la práctica con su prima en la casa de su abuela.

Por su parte, Úrsula de Mendoza disfruta mucho leyendo sobre los signos zodiacales. Se declara fanática de *Stranger Things*, una serie de Netflix que vio por primera vez con su papá y a la que vuelve constantemente. También adora la serie *Anne with an E* (CBC-Netflix) porque representa su posicionamiento feminista. Otro de sus pasatiempos es tomar fotos a las plantas, lo aprendió de su padre que es biólogo y luego ella lo siguió por su cuenta. Úrsula decidió que el perfil de la red social diseñada en la entrevista ocuparía el lugar más grande de la *tablet* y que tenía que dar cuenta de todos sus intereses (imagen 7).

Imagen 7



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Tanto Úrsula como Estefanía se podrían describir como usuarias intensivas en Internet: producen imágenes, consumen diferentes tipos de producciones y dedican a sus prácticas audiovisuales y en redes más tiempo del que dedican otros NN entrevistadas. Al contrario de las representaciones que asocian las prácticas intensivas con una ruptura con los vínculos, ambas desarrollan buena parte de su actividad en Internet junto a sus familiares: una madre que juega *Minecraft* y un padre que “maratonea” *Stranger Things* con su hija dan cuenta de vínculos que acompañan las prácticas de NN en Internet.

En muchos casos, la dispersión en la actividad está relacionada con un proceso intenso de construcción de la identidad a partir de los gustos e intereses que pueden desplegar en las redes mediante prácticas de consumo y producción. A diferencia de los intereses concentrados, para los NN que agrupamos en intereses dispersos hay una sucesión de gustos que se transforman constantemente en el tiempo; por ejemplo, muchos cuentan que tenían perfiles para subir videos pero que ya cerraron esas cuentas; otros hablan de grupos de WhatsApp con amigos que en un momento fueron intensos y ya no lo son o que simplemente abandonaron; otros, cuando les preguntamos por el consumo de dibujos animados, dicen que es algo que abandonaron.

Como se ha mostrado en todos los relatos recorridos hasta aquí, uno de los principales hallazgos de la investigación es la presencia constante de las familias en las narraciones de las prácticas digitales de NN. Los roles de las familias varían, algunas madres y padres recomiendan y acompañan, otros prohíben, algunos conversan sobre los peligros, otros le prestan el celular a su hijo o hija para que se conecten. Pero en la enorme mayoría de casos, los y las participantes describen un rol activo de la familia. En el apartado “Privacidad, riesgos y estrategias de resguardo” se exploran con mayor detalle los roles que asume la familia en la regulación y prevención con respecto a la actividad en Internet. En lo que a este

apartado concierne, es necesario destacar el rol central que tiene la familia en general en la vida cotidiana de NN y particularmente en las prácticas digitales.

### ***Prácticas localizadas***

La localidad de Ramallo se encuentra ubicada en la ribera del Río Paraná y las actividades alrededor del río son muy comunes entre sus habitantes. Esteban disfruta mucho de salir a pescar con su padre y su madre. En la entrevista cuenta diferentes experiencias, los nombres de los peces que ha podido pescar y los que no. Una de las actividades a las que más le dedica tiempo cuando se conecta a Internet es a mirar videos sobre pesca, particularmente el canal de YouTube Pesca Urbana. Fantasea con crear un canal en el que pueda compartir videos sobre pesca y, en la sección de perfil, le gustaría poner una foto de él en el río:

[Me gustaría que la foto de perfil fuera] una foto de mí en algún lugar que me guste, en el río, por ejemplo. Me gusta pescar con mi papá y mi familia. [La foto] sería ahí al lado del río, mirando a la cámara, con el río atrás. [Que se vea todo mi cuerpo] así se ve todo también, todo el río, todo.

Como Esteban, otros NN de Ramallo también relatan escenas que suceden alrededor del río. Antonio suele ir a pescar con amigos y, cuando quieren ir más lejos, los lleva su mamá. Nemesia decidió incluir dentro del perfil de la red social imaginada una imagen de ella en un paisaje cerca del río. De manera equivalente, a Sergio de Mendoza le gusta sacar fotos de atardeceres cuando va a la montaña.

Una de las apuestas más intensas de la geografía a partir de los años noventa fue la de superar un modelo descriptivo basado en la idea del territorio como contenedor de recursos, personas, actividades. Uno de los conceptos claves fue la idea del espacio vivido.

Autores como Milton Santos (1996) señalan la necesidad de pensar el espacio habitado, detenerse en cómo los habitantes perciben y se apropian de sus territorios y cómo sus actividades modifican esos mismos territorios tanto como estos transforman a sus habitantes. En estas breves descripciones, podemos ver no solo las formas de apropiación de las tecnologías por parte de NN, sino también cómo las prácticas digitales participan activamente en el proceso de apropiación de los territorios, bien sea por las actividades que realizan o por las formas en que las tecnologías aparecen como herramientas para construir representaciones sobre el entorno.

Otro modo de comprender las relaciones entre el territorio y las formas de apropiación de medios digitales es explorar los efectos de la organización del entorno sobre las prácticas. Cuando NN viven en entornos urbanos densamente poblados, sus prácticas –digitales y no digitales– transcurren mayormente en espacios privados, bien sea en sus propios hogares, en los de familiares y amigos, o en las instituciones a las que asisten a tomar diferentes clases. Por el contrario, en los sectores urbanos menos densos las escenas de juego en plazas, las aventuras en bicicleta o en lugares al aire libre son más frecuentes. Así, Ramallo y Formosa y aquellos chicos que viven en barrios más alejados del centro de Mendoza relatan muchas más actividades al aire libre que los NN de Mendoza que viven en zonas más céntricas.

Aunque el trabajo de campo realizado con adolescentes no indagó específicamente por las actividades al aire libre, otras investigaciones señalan que hay diferencias en las apropiaciones del territorio según la densidad habitacional y también según las edades (Hernández et al., 2015); también que en entornos urbanos densamente poblados salir de la casa o del barrio es una experiencia menos frecuente y que requiere un alto esfuerzo en los sectores populares (Galimberti y Segura, 2015) o que está supeditada a actividades concretas, como asistir a clases de idiomas, actividades

deportivas coordinadas o espacios culturales tutelados (en las clases altas).

### ***Prácticas en un día habitual***

Pensar en la vida cotidiana significa contextualizar las prácticas digitales no solo en un territorio, sino también en el contexto de un día habitual. Si bien muchos de los y las participantes cuentan con detalle y avidez sus actividades en Internet, el lugar y el tiempo que esas prácticas ocupan en sus rutinas es muy variado. Es posible situar estas rutinas entre dos polos: las que muestran muchas actividades extraescolares y las que no. En el primer polo encontramos días atiborrados de clases y actividades deportivas, artísticas y formativas; en estas rutinas los tiempos frente a las pantallas tienden a ser menores que en el polo contrario. Valeria, una niña que asiste a una institución privada de prestigio en Formosa, tiene un perfil en Instagram que usa para promocionar su pequeño emprendimiento de verdura picada que lleva adelante. Luego de la escuela, Valeria tiene un horario cuidadosamente planeado y organizado:

Lunes y miércoles salimos a las 12:30, de ahí me voy a mi casa, como, ahí tengo que dormir la siesta sí o sí de 2:00 a 4:00 porque a las 4:00 ya me levanto y 4:30 tenemos que estar saliendo de mi casa para ir a natación. Lunes y miércoles, después de natación tengo kickboxing, que es 7:00 a 8:00 [...] al frente de la casa de mi tía. ¡Ah!, los viernes tenemos inglés de 5:00 a 8:00, tres horas. Mi mamá me lleva. Está todo el día atrás mío [risas].

Por otro lado, en las rutinas menos pautadas, las pantallas comparten el tiempo con las tareas, el juego en la calle y las actividades familiares. Antonio, un chico de una escuela de sectores populares en Ramallo, no tiene actividades extra y pasa mucho tiempo solo.

Cuando me levanto, desayuno, a veces estudio o, si no, cuando no tengo nada que hacer, me pongo a jugar a la bolilla. Y después me pongo a andar en bici. Como y vengo a esperar acá al portón [de la escuela] porque vivo acá al frente. [Después de salir de la escuela] me pongo a estudiar algo en mi casa, o si no, voy a la casa de mi abuela, estudio una hora y me voy a jugar con mis compañeros a la esquina. Siempre estamos todos juntos en el mismo barrio, somos todos de la misma cuadra... La vez pasada fuimos con el [chico] de sexto y con Augusto a pescar al puente de fierro. [Al volver a la casa] miro tele o juego videojuegos casi durante toda la noche [...] a las 9:00 comemos, 9:30 me voy a acostar y me hago el dormido, cuando veo que están todos dormidos [risas], me pongo a mirar tele, porque si no, me retan.

Aunque tampoco tiene una agenda llena de actividades, el día de Simón, el “gamer” de Mendoza, alterna entre días de celular y salir a jugar:

Y si me dejan tarea en casa, la hago. Después me acuesto a dormir y me levanto, me tomo un té y salgo a jugar. O a veces que termino de comer, me acuesto y estoy todo el día con el celular. Pero casi mayormente... salgo a jugar.

Esta diversidad de rutinas puede ser interpretada en clave sociológica. En primer lugar, hay una marcada tendencia a que las rutinas de NN de sectores socioeconómicos altos estén más calendarizadas o curricularizadas. Esto se representa claramente al comparar la escuela a la que asisten sectores medios/altos en Mendoza, donde todos los y las entrevistadas tienen una rutina que consta de más de una actividad extracurricular. Por su parte, en la escuela de Ramallo que atiende chicos y chicas de barrios populares, ninguno de los entrevistados tiene una agenda pautada con actividades extraescolares. Esta tendencia fue señalada en la década de los 2000 por Anette Lareau (2003), quien comparó las rutinas de NN de diferentes sectores sociales en Estados Unidos y encontró una marcada diferencia en las pautas de crianza: mientras los sectores

medios se concentran en cultivar y promover el desarrollo de sus hijos e hijas –con clases de arte, deportes, idiomas–, en las clases populares se trata más de “acompañar el desarrollo natural” de los hijos e hijas. Según la autora, esto tiene como consecuencia que NN de sectores populares tiendan a tener un mayor control de las actividades de su tiempo libre aunque, al mismo tiempo, las agendas pautadas ofrecen a NN de clases medias entornos enriquecidos y la oportunidad de desarrollar habilidades y redes útiles cuando ingresan al mundo del trabajo.

En segundo lugar, la diferencia entre las rutinas se puede interpretar en clave territorial; Ramallo es el contexto con menor densidad poblacional y, por tanto, permite experiencias en las que el barrio y el espacio público son transitados, en general, con mayor frecuencia y naturalidad por los NN. Así, esta disposición de los espacios públicos determina un ensamblaje en el que los teléfonos y la actividad en Internet se incorporan en rutinas que ofrecen diversas opciones de juego y encuentro en el espacio público. En los párrafos anteriores describimos tres rutinas que, aunque diferentes, exhiben usos significativos de los nuevos medios: Simón se definió como *gamer*, pero en los relatos sobre su rutina reconoce que los días en los que sale a jugar son más frecuentes que aquellos en los que se queda con el teléfono; su rutina permite tomar distancia de la dicotomía socialización versus pantallas y parece matizar la representación social más extendida del *gamer*. En el relato de Valeria parece no haber mucho tiempo disponible para dedicar al teléfono o la computadora; sin embargo, relata usos instrumentales de sus redes. Finalmente, el hecho de que Antonio tenga un entorno favorable para salir a jugar con amigos en el barrio no limita sus prácticas en Internet; en realidad, ambas conviven.

### ***Algunos ejes transversales***

En este apartado presentamos un enfoque centrado en la perspectiva de NN, recuperamos sus voces y decisiones respecto de la red social imaginada que proponía el instrumento. Un abordaje de este tipo es particularmente relevante cuando se trabaja en esta franja etaria (9 y 10 años), pues pese al impulso que pretendía brindar la Convención de los Derechos de Niños y Niñas a finales de los ochenta, el enfoque que predomina en la actualidad es el de la protección con una perspectiva que enfatiza la agencia de las instituciones, las familias y los adultos y adultas en general. Muchas investigaciones sobre cultura digital e infancias y muchas leyes y políticas reproducen ese enfoque tutelar y desatienden las prácticas en la vida cotidiana de NN (Piracón, 2017). Si uno de los énfasis de la Teoría del Actor-Red (Latour, 2008) es contemplar a todos los actantes de un ensamblaje sociotécnico determinado, en el caso de NN es vital reponer su agencia toda vez que la balanza se ha inclinado a contemplar solo la agencia de los adultos y de los nuevos medios. Entonces, si bien las tecnologías han cambiado las formas de socialización (Van Dijk, 2016), las formas de representar, las formas de estudiar y las formas de jugar, es fundamental entender que en muchas apropiaciones los nuevos medios no son los únicos que determinan los vínculos, sino que los vínculos, intereses y contextos también determinan los modos de relación con la cultura digital.

### **Usos y representaciones sobre el teléfono e Internet en adolescentes**

Mucha de la información que se produce sobre las prácticas de los y las adolescentes está basada en el sentido común que ha cristalizado posiciones deterministas y por encuestas que no contemplan

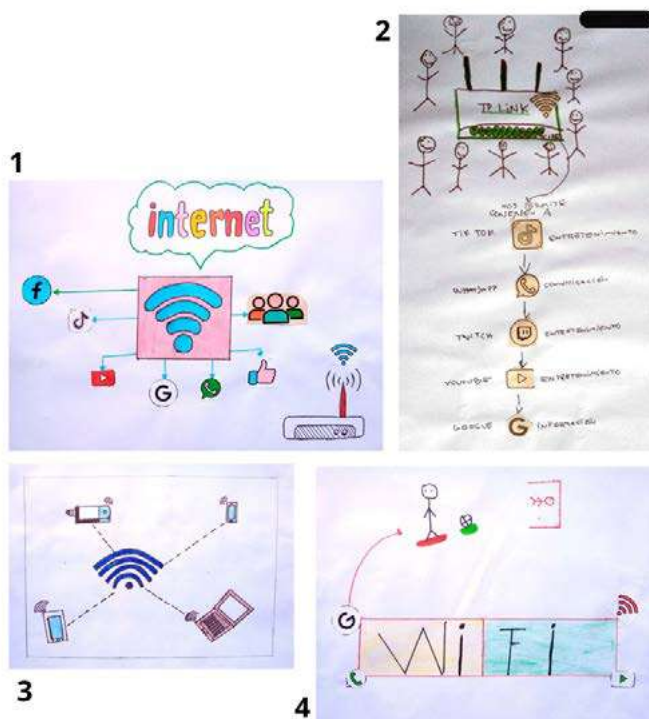
contextos específicos y tienden a homogeneizar la experiencia en rangos etarios demasiado amplios. En este apartado ofrecemos una mirada general a los usos y representaciones sobre los teléfonos e Internet que construyeron los y las adolescentes que participaron en la investigación (14 y 15 años). El apartado retoma algunas de las respuestas aportadas en los grupos focales (en adelante GF) a las preguntas “Sin mi celular no puedo...” y a las series de memes sobre la conectividad y las comunidades tóxicas de videojuegos. Por otro lado, incluimos cuatro series<sup>9</sup> de las metáforas visuales producidas en el marco del taller de fotografía participativa ante la pregunta “¿Qué forma tiene Internet para vos?”. Agrupamos los usos y representaciones de Internet y el teléfono en cuatro categorías. En la primera, aludimos a los usos y representaciones que configuran una mirada instrumental y que resaltan sus posibilidades y virtudes. En la segunda, exploramos modos de representación existenciales que hacen énfasis en la dependencia que generan los teléfonos e Internet. En la tercera, agrupamos las representaciones sobre las comunidades tóxicas y, finalmente, en la cuarta categoría agrupamos usos y representaciones que integran las ambivalencias identificadas en las categorías anteriores. En este apartado tomamos como eje la teoría farmacológica de Stiegler (2015) como una estrategia analítica que ayuda a desarmar las separaciones taxativas entre las posturas celebratorias y las miradas apocalípticas.

<sup>9</sup> Para trabajar sobre el corpus de imágenes producidas, tomaremos prestada la noción de serie (Lois, 2015), ampliamente utilizada en el campo de las artes visuales, porque nos permite organizar las producciones generando claves de lectura e interpretación. Una serie es un ordenamiento de imágenes a partir del cual se pueden trazar diálogos y establecer relaciones entre los distintos elementos que la componen. Es un montaje cuya existencia pone en evidencia su provisoria arbitrariedad, “una superficie de encuentros y posiciones pasajeras” (Didi-Huberman, 2010), una combinación entre muchas otras posibles.

### ***Modos instrumentales de relación con el teléfono e Internet***

En los modos instrumentales de relación aparecen usos del teléfono entendido como una herramienta para “hacer algo”, como comunicarse o resolver tareas de la vida cotidiana: así, los y las adolescentes plantearon que sin el celular no podrían “recibir o hacer las tareas de la escuela”, “comunicarme con mi familia”, “moverme en colectivo”, entre las más mencionadas. En las metáforas visuales surgidas en los talleres aparecieron también las relaciones instrumentales, por lo que analizaremos aquí los dibujos (en adelante D) producidos.

Imagen 8



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Esta serie (imagen 8) pone en relación dibujos organizados alrededor del ícono de la señal de wifi en los que, mediante flechas y líneas, se vincula el acceso a la red inalámbrica con la posibilidad de realizar distintas acciones: comunicarse, entretenerse, informarse, aprender, etc. Melanie (Formosa, D4) dice:

Hice... me vino así: una alianza del wifi, que a través de eso podemos conocer personas de otro país, que podemos hacer alianza, conocernos, y gracias al wifi nosotros podemos conectarnos a las redes, que nos enseñan a aprender a veces inglés, guaraní, idiomas que en el colegio nos piden y todo eso.

Por otro lado, destacamos la incorporación de imágenes de *routers* y dispositivos digitales que suman al uso instrumental la dimensión material de Internet, al menos en su escala doméstica y escolar. Esto permite robustecer la propuesta de interpretación de esta serie: la existencia de cierta valoración sobre la cuestión del acceso a Internet y las brechas digitales. Esta idea se complementa con las palabras de Tobías (Ramallo, D2), que dice: “Yo elegí un router, y elegí esa forma porque es algo que nos da conexión día a día y me da la sensación de que en algún momento todos los lugares del planeta van a tener conexión a wifi”.

Estos testimonios y las metáforas visuales presentadas en esta serie dan cuenta de representaciones positivas de Internet: el acento está puesto en los beneficios de la conectividad y en las prácticas que esto permite, como comunicarse con amigos, conocer otras personas (“podés socializar con amigos, con familiares, y conocer gente”, dijo Melina de Ramallo), aprender diferentes cosas, informarse y mirar tutoriales sobre temas que les interesan (“yo investigo cómo hacer un brazo hidráulico a presión”, dijo un estudiante en Formosa), promover la ayuda solidaria y llegar a públicos más amplios cuando venden productos o servicios. En el GF1 de Formosa, por ejemplo, las y los jóvenes dialogaron sobre cómo habían experimentado la educación en casa en contexto de pandemia,

coincidiendo en lo difícil que había sido para ellos entender ciertos temas sin la explicación del profesor. En ese sentido, rescataron la existencia de *youtubers* educativos que les habían sido de utilidad; según el testimonio de Isabel: “es como que las explicaciones de YouTube son mejores que lo que explican los profesores, porque ellos se toman el tiempo del video. Como, por ejemplo, todos conocemos al que se llama Daniel Carreón [risas]”. De manera general, en los grupos focales los y las jóvenes valoraron positivamente haber tenido conectividad durante la pandemia, en tanto esto les permitió, en mayor o menor medida, continuar estudiando. En este sentido, las sonrisas de las personas que aparecen en D2 (Tobías, Ramallo) pueden ser leídas como una representación de un modo instrumental de relación y del costado beneficioso de Internet y los medios digitales.

Otra de las preguntas que realizamos en los grupos focales fue qué hacen cuando no tienen conectividad, lo que nos permitió indagar no solo sobre los usos del teléfono, sino también respecto del papel que cumple Internet en la vida cotidiana de los y las jóvenes. En líneas generales, aquí también apareció una serie de respuestas recurrentes, que podemos reunir en tres grupos: quienes “no saben qué hacer” sin Internet y entonces “me pongo a saltar y cuando está mi papá, me pongo a molestarlo” (Paula, GF1 Mendoza) o “me duermo, porque al final no sé qué más hacer” (Andrés, GF2 Ramallo); quienes utilizan el teléfono pero para realizar actividades que no requieren conexión, como jugar juegos *offline*, mirar videos ya descargados o escuchar música; y, finalmente, quienes hacen otras actividades no mediadas por medios digitales: “yo me pongo a dibujar o a hacer ejercicio” (Isaac, GF1 Mendoza) o “me pongo a regar, sí, a regar ahí con mi mamá” (Imanol, GF2 Ramallo).

En GF2 de Mendoza los y las jóvenes trajeron a colación un apagón total ocurrido en la provincia en marzo de 2023, un escenario interesante para analizar qué pasó y cómo se sintieron sin tener acceso a datos ni a Internet durante varias horas. Hubo comentarios

representativos de cada uno de los grupos propuestos en el párrafo anterior: por ejemplo, Milagros dijo: “no tenía nada que hacer sin Internet [...] no quería hacer nada que no tuviera que ver con eso, solamente me quedé acostada sin hacer nada”, Teo comentó “me puse a escuchar música y me puse a dormir también” y Priscila expresó: “Como que exploté más mi creatividad. Me gusta mucho pintar, dibujar, y pude hacerlo sin estar con el teléfono y pintar, me dediqué cien por ciento a eso. Para mí, fue una ventaja por esas horas que duró”.

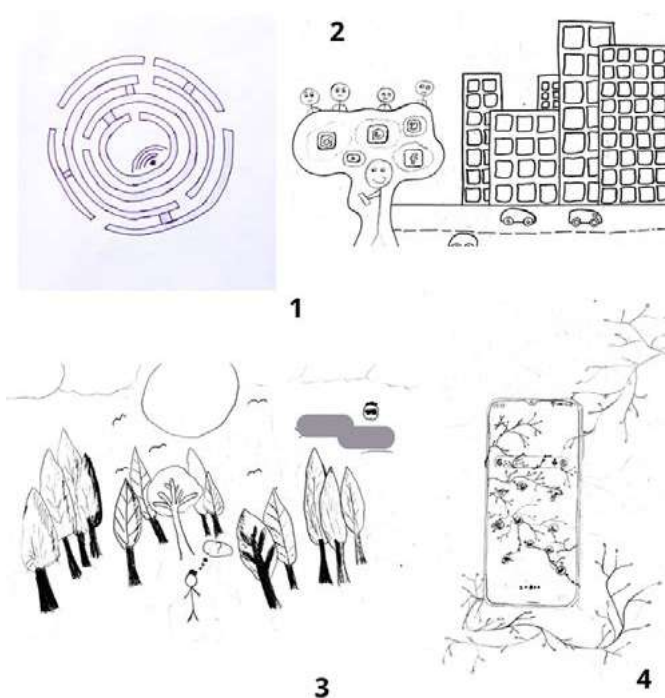
### ***Modos existenciales y dependencia en relación con el teléfono e Internet***

En el mismo contexto (GF2 de Mendoza), Alan recordó cómo durante el apagón: “Me quedé como un bobo, literalmente, dándole vueltas a mi casa hasta que volvió el Internet, estaba caminando ahí, dando vueltas una y otra vez. Y me puse nervioso cuando dijeron que iba a demorar como dos días en volver”. Su testimonio se vincula con respuestas que proponen un vínculo existencial con Internet y los teléfonos: “sin mi celular no puedo vivir” o “sin mi celular no puedo estar feliz”, expresiones claramente hiperbólicas pero que sugieren otra relación con el teléfono, diferente de la meramente instrumental.

El testimonio de Alan es representativo de un modo de relación con el teléfono basado en una fuerte dependencia, que da cuenta de vínculos existenciales: no solo no saber qué hacer cuando el teléfono o Internet no están disponibles, sino también la consecuente aparición de sentimientos negativos, como el nerviosismo o la ansiedad. Tanto en los grupos focales como en los talleres, hubo comentarios y representaciones sobre Internet como una droga, una obsesión, una adicción. Por ejemplo, en el GF2 de Formosa, Miguel habló de Internet como “una adicción” e Isabel completó: “se convirtió en una droga, cómo decirlo, para la sociedad”, y en el GF1 de la misma provincia, Facundo señaló: “la mayoría de

adolescentes están locos por Internet, ya que es como un vicio, es como la cerveza y el vino”. Estas representaciones aparecieron también en los talleres. En Mendoza, Paula lo propuso así: “cuando entrás al celular, no podés salir. Te quedás enredada y no tiene fin esa obsesión, se podría decir [...]. Es adictivo, querés ver más y ver más”; “se pierde en el mundo del Internet y no presta más atención a las cosas que pasan afuera de eso”, dijo sobre su dibujo Ana en el mismo taller; y, “encuentro un laberinto, que vos entrás y no podés salir”, opinó Darío en Formosa. La imagen 9 reúne una serie de dibujos que representan a Internet como un espacio envolvente.

Imagen 9



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

En esta serie, Internet toma la forma de un entorno ajeno al cotidiano, en el que es muy fácil perderse y del que, por diferentes motivos, es difícil salir. En algunos dibujos se representa un lugar concreto, como es el caso del laberinto de Darío (Formosa, D1) o el monte de Diego (Formosa, D3), y en otros dibujos Internet toma la forma de una entidad que atrapa o separa del entorno, como es el caso de la enredadera de Paula (Mendoza, D4) o la burbuja de Ana (Mendoza, D2).

Los dibujos 1 y 3 están organizados desde la perspectiva de quien navega por Internet. En ambos casos, el exceso de oferta disponible en Internet resulta inabarcable y es esa cualidad la que genera una sensación de saturación y extravío.

En mi dibujo se ve un monte con un chico, que soy yo. Este dibujo representa lo perdido que estoy cuando entro a Internet. Porque muchas veces tenés muchas opciones de hacer muchas cosas en Internet que no sabés [...] vos buscás algo en Internet, tenés muchas opciones, tenés muchas páginas donde vos podés entrar y te aparecen muchas opciones (Diego, Formosa, D3).

En un sentido similar, Paula (Mendoza, D4) dice: “En mi dibujo vemos un celular con aplicaciones donde representa a una persona entrando a este mundo y queda enredada dejando otras prioridades atrás”. Llama la atención cómo la enredadera traspasa los límites físicos del celular dando lugar a pensar en límites porosos o prácticas que atraviesan espacios no tan diferenciados.

Por su parte, el D2 fue realizado desde la perspectiva de quien observa a otra persona mientras navega por Internet; aquí vemos de forma explícita un borde que delimita entornos y separa realidades.

Hice una persona que está muy metida en las redes sociales y no presta atención a las demás cosas o a sus prioridades digamos. Es como que se mete, se pierde en el mundo del Internet y no presta más atención a las cosas que pasan afuera de eso (Ana, Mendoza, D2).

En este dibujo aparece una representación específica del efecto que el uso del teléfono tiene en los vínculos sociales *offline*: mientras el usuario navega feliz por Internet, las personas que lo rodean lo miran de afuera con preocupación, tristeza o enojo. Si bien esto da cuenta de una posición singular de la adolescente que lo dibujó (“yo tengo un pensamiento de enojo hacia otra persona que está muy metida en su teléfono y no presta atención y capaz le estás hablando o querés decir algo y no presta atención”, dijo al comentar el dibujo), su metáfora visual ilustra algo ya señalado en el ámbito académico: los efectos nocivos que el uso del teléfono tiene en las relaciones humanas cara a cara, por ejemplo, la “huida de la conversación” (Turkle, 2019) o la fluctuación de la atención (o de la “distracción”) debido al uso de aparatos electrónicos (Touza, 2020).

Por otro lado, aparecieron con recurrencia relaciones entre el teléfono y el sueño. En primer lugar, muchos jóvenes contaron que, durante la pandemia, se quedaban despiertos hasta muy tarde viendo videos o jugando videojuegos. En contrapartida y como ya señalamos, cuando no tienen teléfono o Internet, en varios casos la alternativa es dormir. En este escenario, resuena el trabajo de Jonathan Crary (2015) sobre la relación entre las pantallas y el sueño: en esta época de capitalismo tardío, se coloniza uno de los límites naturales de lo humano, el territorio del sueño, para convertirlo también en tiempo de consumo, tiempo mercantilizado. De acuerdo a los resultados de nuestro trabajo de campo, sostenemos que el celular es, mayoritariamente, una fuente de entretenimiento y, si no está disponible, suele aparecer el aburrimiento, el “no saber qué hacer” y, eventualmente, el dormir o “acostarse sin hacer nada”. Esta hipótesis se robustece al analizar las respuestas que los y las jóvenes dieron a una de las consignas finales en los grupos focales: “Definan con una emoción su actividad en las redes sociales”. La inmensa mayoría de las respuestas fueron “diversión” y “entretenimiento” y, si bien unos pocos jóvenes lo relacionaron con sus producciones en redes sociales (subir a las redes videos y

fotos con amigos y amigas o enviárselas vía WhatsApp), las emociones de diversión, entretenimiento o felicidad aparecieron mayoritariamente en relación con “mirar videos”, “mirar historias en Instagram” o “mirar imágenes divertidas”.

### ***Sobre las comunidades tóxicas en redes sociales y videojuegos***

El significante “tóxico” fue, de alguna manera, propuesto por el equipo a partir de uno de los memes elegidos para trabajar en los grupos focales, donde se habla de “comunidades tóxicas” en relación a los videojuegos. A partir del meme, se suscitaron diálogos respecto de qué es una comunidad tóxica y cuáles son sus características. De manera general, lo tóxico apareció ligado a los insultos y comentarios descalificadores. Todas las y los jóvenes entrevistados coincidieron en señalar que en las redes sociales hay muchos comentarios negativos sobre el cuerpo y la apariencia de las personas y también insultos a partir de rivalidades (generalmente, en el ámbito del fútbol). “Muchas veces en Instagram las personas suben fotos y las empiezan a discriminar, que uno es más lindo que el otro y ya empiezan a pelear por eso”, dijo Omar del GF2 de Formosa, y Paula del GF1 de Mendoza comentó: “a veces hay publicaciones de, no sé, una chica bailando, y hay diez comentarios buenos de ‘Ay, qué lindo’ y diez así re malos diciendo ‘¿Para qué bailás?’ o así”. Twitter fue señalada por todos los grupos como la red social más tóxica, seguida por Instagram y TikTok. De todas formas, repetidamente emergió la idea de que “todas las comunidades virtuales son tóxicas”: “Generalmente, se critica todo”, resumió Mario (GF1 Ramallo).

Las comunidades de videojuegos también fueron calificadas como tóxicas en tanto hay insultos, comentarios despectivos, expresiones misóginas y xenófobas. Por un lado, son comunes los insultos a las jugadoras que se equivocan de alguna manera en el juego, “te dicen: ‘sos re manco’”, explica Tristán del GF2 de Ramallo

y su compañero Germán completa: “te tratan mal a veces, qué sé yo, porque te matan, por ejemplo”. Sin embargo, también es posible ser blanco de insultos si jugás muy bien: “no importa si jugás bien o mal, por cualquiera de las dos se burlan o te insultan, te acusan de *hacker*, como que usás trampas”, dijo Alan (GF2 Mendoza). El maltrato también puede provenir del recurso económico que el jugador tiene en el videojuego, que le permite o no acceder a ropa o *skins*: “otros tienen y vos no, y te insultan por eso, o sea, tipo te dicen ‘Pobre’, entre otras cosas”, explicó Miguel (GF1 Formosa). Respecto de los comentarios misóginos y xenófobos, Milagros del GF2 de Mendoza lo resume así: “la regla es que las comunidades de juego suelen ser machistas o racistas” y su compañera Priscila reflexiona acerca de cómo este tipo de comentarios son tomados como chistes:

[E]l humor homofóbico o machista, humor entre comillas, es demasiado común, lamentablemente es demasiado común, y es como que las otras personas, al no decir nada, la siguen o dicen “Ah, no, jugás mal, sos puto”, por lo general, y es un comentario despectivo.

Si bien no fueron mayoría, algunas mujeres contaron que juegan videojuegos y han sufrido diversas formas de discriminación y acoso. Por un lado, se mencionó ser subestimadas por la comunidad por su condición de mujer, algo que queda bien sintetizado en esta anécdota que cuenta Ramón del GF1 de Mendoza: “el otro día estábamos jugando con mi novia y un chico pensó que mi novia era un hombre y le dijo que era rebueno jugando. Y después dijo ‘Ah, no, es una chica’, como si fuera algo diferente”. En una conversación sobre estos mismos temas en el GF1 de Ramallo, Fátima opinó: “pasa mucho con el fútbol igual, más que con los juegos. No sé, qué sé yo, opinás alguna cosa de algún club y, bueno, saltan los chicos a decir ‘No, porque vos sos chica, no sabés’”. Es sugerente cómo Fátima establece una continuidad entre la discriminación

por cuestiones de género que ocurre por fuera de las comunidades virtuales y cómo esto se replica allí.

Por otro lado, las jóvenes señalaron haberse sentido intimidadas por comentarios de tono sexual en las comunidades de videojuegos, lo que las lleva a utilizar diversas estrategias. Por ejemplo, Isabel (GF1 Formosa) cuenta que le gustan los juegos de disparos en tercera persona pero que sus personajes:

Siempre los uso de hombre, por el tema de que ponés nombre de mujer o el *skin* de mujer y como que los hombres empiezan a acosar. Pero mi voz también trato de cambiar cuando necesito hablar, solo si necesito hablar me hago como hombre, porque si no, el acoso es grande.

Milagros, del GF2 de Mendoza, cuenta que tiene una amiga que alguna vez se metió a juegos de comunidades con el chat de voz activado y escuchó comentarios acerca de violar a las jugadoras mujeres y entonces: “a mí me da miedo meterme en el multijugador de ese juego porque tiene una comunidad más que nada de hombres”. En el mismo contexto, Máxima contó que no juega juegos en línea sino solo con sus amigos: “justamente por eso, por el miedo a que pasen determinadas situaciones”.

Finalmente, otro tipo de situación problemática que relataron las chicas (y que también fue confirmada por los varones) es lo que podríamos llamar “discriminación positiva”: algunos jugadores varones, al saber que hay una chica jugando en línea con ellos, buscan llamar su atención de diversas maneras. Hay una palabra propia de la jerga *gamer* para este tipo de jugadores, los *simps*, entendidos como varones que buscan hacerse notar por las jugadoras a partir de ser simpáticos y ofrecerles cosas beneficiosas para el juego. “No son tanto acosadores, sino alguien que haría cualquier cosa por una persona que le gusta”, explica Milagros (GF2 de Mendoza). Tristán, del GF2 de Ramallo, explica: “no es tan habitual ver una mujer en un juego, pero cuando aparece una, tipo

están todos atrás de ella”, “como los perros”, acota su compañero Germán. Si bien las chicas aceptan que los *sims* les dan beneficios para el juego, no deja de ser una situación molesta, en el sentido de que su género determina cómo son tratadas. Como resume Milagros: “si sos mujer, o te ayudan durante toda la partida o están toda la partida intentando hacer que vos pierdas, para intentar probar que las mujeres no juegan bien”.

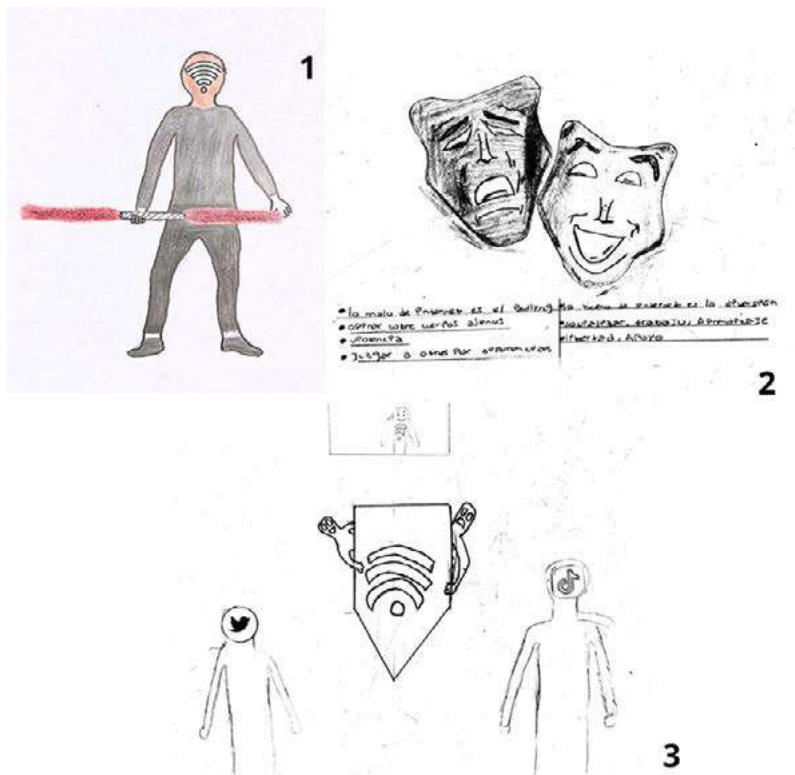
### ***Ambivalencia: Internet como arma de doble filo***

Aparecen también representaciones y usos que proponen una mirada que integra el lado más “luminoso” que ofrecen teléfono e Internet, como herramientas útiles para entretenerse, comunicarse, conectarse, y su costado más “oscuro”, vinculado con la dependencia, la adicción y la conflictividad. Para algunos y algunas adolescentes, se trata de las dos caras de una misma moneda, tal como queda planteado en la imagen 10.

Esta serie agrupa dibujos que parten de una caracterización de Internet como una entidad que tiene dos caras, “un arma de doble filo”, como titula Dante a su dibujo (Mendoza, D1), reconociendo aspectos positivos y negativos que operan en conjunto, de manera indisociable. Los aspectos positivos se vinculan a las posibilidades de trabajar, aprender, socializar, divertirse, como puede leerse en el dibujo de Agustina (Mendoza, D2); los negativos, fundamentalmente con los tipos de comentarios que circulan en las redes sociales: el anonimato propio de las redes sería el que posibilita la difusión de comentarios negativos y violentos. Al respecto, Dante señala:

El traje es negro y tiene una máscara. Porque atrás es una persona normal que habla bien de la gente y cuando tiene la máscara habla cosas malas de la gente, por eso está pintado de negro y tiene el símbolo del wifi (Mendoza, D1).

Imagen 10



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

De manera semejante a este caso, donde se representa una persona empuñando un arma, en D3 se representa un escudo “que a la vez está condenado porque hay gente que manda personas a atacar, como probando ese escudo” (Ulises, Mendoza, D3); llama la atención la apelación a metáforas visuales vinculadas a las artes marciales o la defensa militar.

La idea de Internet como un arma de doble filo es coincidente con el planteo de los medios digitales como farmacón, tal como lo presenta Stiegler (2015): algo que puede ser tanto remedio como veneno según

su medida y el tipo de vínculo que establezcamos con ellos. Las metáforas presentadas por los y las jóvenes logran esquivar una grieta recurrente dentro de la filosofía de la técnica: la tecnofilia y la tecnofobia. Estas representaciones (así como algunas de las que presentamos en la serie siguiente) grafican la complejidad de Internet, no subsumible en concepciones enteramente apocalípticas o celebratorias.

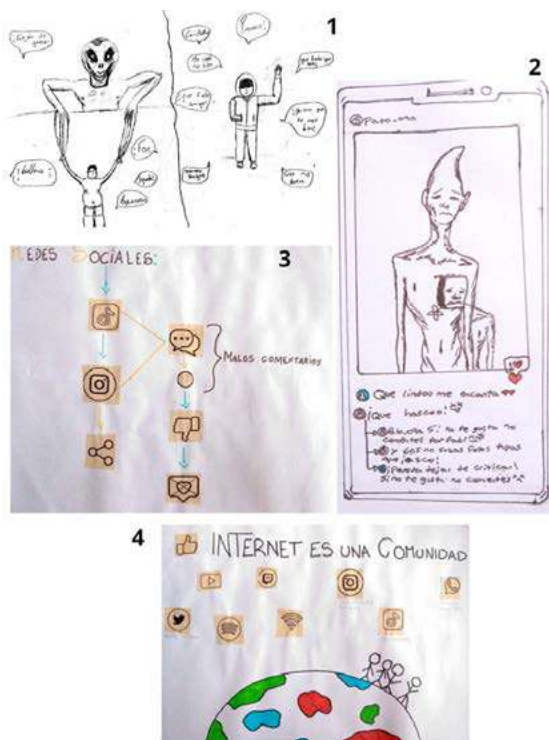
Una de las formas como se manifiesta la ambivalencia propia del concepto de farmacón es en los intercambios en redes sociales. En la serie de la imagen 11 ponemos en relación dibujos que abordan formas de la convivencia en Internet. En su mayoría narran conflictos alrededor de los comentarios que las y los jóvenes reciben en sus publicaciones en redes sociales, algo que también emergió repetidamente en los grupos focales.

Horacio (Mendoza, D1) muestra dos situaciones en las que una persona recibe comentarios buenos y malos, para hacer eje sobre las consecuencias que esos comentarios pueden tener en el estado anímico de quien los recibe. Por un lado, llama la atención la falta de referencia a elementos digitales, plataformas, redes. Los comentarios llegan en forma de cuadro de diálogo. Por otro, se destaca la figura que se ubica por detrás de la persona que recibe comentarios negativos, una suerte de titiritero que manipula al joven. Al respecto, Horacio señala: “eso sería el Internet, porque el Internet con los comentarios malos te generan inseguridad y te controlan”.

En el caso de Justina (Mendoza, D2), la escena sucede dentro de un teléfono, en lo que parece ser la interfaz de Instagram. Así describe el dibujo:

Una persona sube una foto, dice: “Qué linda que está la foto, yo la voy a subir”, esperando que le digan “Qué bonita” o si no le gusta, que no comenten. Porque nosotros seguramente la subimos porque nos gustó, porque nos sentimos identificados por la foto y la queríamos compartir. Y entonces hay mucha gente que si recibe muchos comentarios negativos, dice: no, sí, está muy feo, sí, es como ellos dicen la borran. Prestan mucha atención a la opinión de los otros.

*Imagen 11*



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

En la misma línea, Fátima (Ramallo, D3) graficó el malestar que pueden generar los malos comentarios que se publican como réplica a una foto o video y cómo esos comentarios hacen que “[se piense] muchísimo qué publicar”. En diálogo con las talleristas, mencionó algunas de las consideraciones que realiza para subir una *selfie* como tener “los pelos bien” o “tener bien la cara”, que se suman a las estrategias de crear una lista de “Mejores Amigos” para evitar que la publicación llegue a ojos de desconocidos y que pueda ser criticada. En contraposición, Melina (Ramallo, D4)

dibujó un mundo con una leyenda concluyente: “Internet es una comunidad”. En su caso, el eje de la metáfora visual está puesto en la posibilidad de conectar y comunicarse con otros, sin conflicto aparente, al menos no enunciado en esta oportunidad.

### ***La ambivalencia como punto de partida rasgo característico***

La articulación de usos y representaciones que se propuso en este apartado muestra con claridad la necesidad de avanzar en propuestas teóricas que superen las dicotomías y determinismos. La propuesta farmacológica pretende integrar posiciones contrapuestas en un modelo que toma la ambivalencia como punto de partida. Las ideas que surgieron de los y las participantes señalan con elocuencia la existencia de esas representaciones ambivalentes que integran las posibilidades y riesgos que implica vivir en la cultura digital. De igual forma, los usos y representaciones desplegados en el apartado permiten señalar diferencias en las experiencias de los y las adolescentes, atravesadas por las dificultades en el acceso o por la toxicidad que enfrentan las mujeres en las comunidades de videojuegos. Los usos y representaciones que se proponen en este apartado dan cuenta de la relevancia que para los y las jóvenes tiene su actividad en Internet. Tanto en los grupos focales como en los talleres se mostraron dispuestos a explicar aquello que las entrevistadoras y talleristas no comprendían, pero también se interesaron en opinar, argumentar y proponer formas de representar sus intereses. Algunas y algunos se acercaron para pedir información y consultar la opinión de las talleristas y entrevistadoras sobre temas que les preocupaban. La disposición al intercambio señala también la posibilidad y necesidad de construir espacios para conversar sobre estos temas.

## Privacidad, riesgos y estrategias de resguardo

Como señalamos en el apartado metodológico, para los grupos focales con adolescentes planteamos un caso dilemático alrededor del *sexting*<sup>10</sup> dividido en dos partes. En la primera, se plantea un escenario específico: cuatro amigos y amigas tienen una lista de “Mejores Amigos” (en adelante, MA) en Instagram<sup>11</sup> donde comparten fotos sexuales;<sup>12</sup> en la segunda parte del caso, se plantea el conflicto: una joven comparte una imagen de su amigo sin su consentimiento. Los comentarios, opiniones y debates que se armaron en torno a este caso condensan una serie de temas que desarrollaremos en este apartado: las apropiaciones de las tecnologías, las modulaciones de la intimidad, la percepción de los posibles riesgos en la red y las estrategias que se despliegan. Si bien el análisis estará enfocado mayoritariamente en los y las adolescentes, hacia el final damos cuenta de cómo emergieron algunos de estos temas en las entrevistas con niños y niñas.

<sup>10</sup> El neologismo “sexting” está conformado por las palabras en inglés “sex” y “texting” y hace referencia a la producción e intercambio de imágenes sexuales a través de un medio digital. El *sexting* se puede practicar en el marco de una relación de pareja, con “salientes”, amigos/as o desconocidos; puede hacerse con una persona por vez (intercambiar imágenes por WhatsApp, por ejemplo), con varias personas al mismo tiempo (subir fotos a una lista de Mejores Amigos en Instagram) o de manera pública (postear estas imágenes en redes sociales). En estos dos últimos casos, corresponde específicamente hablar de prácticas de autopresentaciones sexualizadas, en tanto se trata de formas de darse a ver a los/as demás que se construyen sobre un rasgo particular: lo sexy o erótico.

<sup>11</sup> La lista de Mejores Amigos en Instagram es una función que permite crear listas de contactos específicos y compartir contenido exclusivo, que queda invisibilizado para los demás. Esta función solo puede realizarse con las historias, un tipo de posteo que, a diferencia de lo que se publica en el *feed* o muro, dura solo 24 h para después desaparecer.

<sup>12</sup> A lo largo de todo este apartado nos referiremos a “imágenes sexuales” de manera general; vale aclarar que el tenor sexual de las imágenes puede ser muy variable: desde imágenes sugerentes en ropa interior hasta imágenes explícitas en las que se muestran abiertamente partes íntimas del cuerpo.

Una vez presentado el caso, las entrevistadoras preguntaron si habían escuchado hablar de este tipo de prácticas y la respuesta de los y las jóvenes fue mayoritariamente afirmativa. En algunos grupos manifestaron “conocer casos”; en otros, dijeron tener amigos, amigas, compañeros y compañeras que comparten fotos sexuales en listas de MA en Instagram y, en el GF1 de Mendoza, Isaac mencionó que él lo hacía: “Yo lo hago con mis mejores amigos. [...] Por eso no tengo a nadie del curso [risas], subo cosas sexis y boludeces de esas”. En el mismo contexto, Justina señaló una diferencia generacional: “antes no eran tan así, pero cuando empezaron mi generación, ahí empezaron con la tecnología y empezaron a subir fotos, fotos atrevidas. Se ha hecho como una moda para mí” (GF1 Mendoza), y en el GF2 de Mendoza Máxima dijo: “el subir fotos así, como dice ahí, ‘sexies’, está demasiado normalizado”. El adjetivo que propone Máxima, “normalizado” y la definición de Justina del *sexting* como “una moda” son significantes efectivos para describir cómo aparecieron entre los y las adolescentes las prácticas de *sexting* o, más ampliamente, de autopresentación sexualizada en medios digitales.<sup>13</sup> En muchos casos, además, comentaron sobre sus experiencias personales como espectadores; por ejemplo, en el GF2 de Ramallo dos varones cuentan que tienen amigas que suben fotos sexuales a Instagram y opinan que lo hacen “para hacerse las lindas, porque quieren enseñar su cuerpo” (Andrés); en el GF1 de Mendoza, las chicas señalaron que a veces se sienten incómodas cuando sus amigas o compañeras suben fotos sexuales a listas de MA; en algunos casos, han optado por salirse de estas listas, ya que “fue un poco traumante” o “yo no quería ver eso”.

Si bien nos encontramos con opiniones heterogéneas respecto de varias aristas de estas prácticas, los y las jóvenes entrevistadas

<sup>13</sup> Como dato de color que robustece esta hipótesis, en 2022 los músicos argentinos BM y Phontana lanzaron la canción “M.A. (Mejores amigos)”, que habla sobre la tendencia de incluir a diversos contactos en listas de Mejores Amigos de Instagram y compartir fotos sexuales.

dieron cuenta de conocer de qué estábamos hablando, de tener formuladas hipótesis explicativas sobre estas prácticas, de haber reflexionado sobre ellas e incluso de disponer de ciertos saberes en relación con el *sexting*, muchos de los cuales provienen directamente de vivencias personales o de gente cercana. Esta familiaridad con esta práctica puede comprenderse mejor si asumimos que vivimos en una época de sexualización de la cultura occidental (Attwood, 2006; Paul, 2005): tanto en el discurso mediático como en otros ámbitos de lo social, los significados sexuales se visibilizan y aparecen de manera explícita; en el mismo movimiento, se debilitan aquellas normas y regulaciones que limitaban la exhibición de lo que era considerado obsceno. Si bien la sexualización de la cultura no es un fenómeno homogéneo, sino que opera atado a sesgos de género, orientación sexual, edad, raza y clase, sí podemos señalar que este cambio en la cultura visual habilita a que la práctica de compartir imágenes sexuales propias sea “una moda” o se ejerza de manera “normalizada”.

### ***Apropiaciones y modulaciones de la intimidad***

Más allá del *sexting* y de las presentaciones sexualizadas, la función “lista de Mejores Amigos” de Instagram, la forma de armarla y el contenido que se decide publicar allí nos permiten algunas reflexiones sobre la apropiación de las tecnologías y sobre las diferentes formas como se modula lo que se considera íntimo. Según relataron los y las jóvenes, en Instagram es común hacer encuestas entre los contactos para ver quién quiere ingresar a la lista de MA e ir configurando esta lista en función de las respuestas. Esta forma de utilizar la función no fue prevista por Instagram que, al estrenarla en 2018, la explicaba así:

A partir de hoy, vas a poder hacer una lista de Mejores Amigos en Historias y compartir sólo con las personas que hayas agregado [...]. Para

agregar personas a tu lista, andá a tu perfil y tocá “Mejores Amigos” en el menú lateral. Solo vos podés ver tu lista de amigos cercanos y nadie puede solicitar ser agregado, por lo que podés sentirte cómodo ajustándolo en cualquier momento.<sup>14</sup>

Como puede verse, la plataforma subraya el hecho de que “nadie puede solicitar ser agregado” y, sin embargo, en el nuevo uso propuesto por las y los usuarios, son los propios contactos los que piden o no estar en la lista de MA. Los y las adolescentes explicaron que, si bien en las encuestas se pregunta abiertamente quién quiere entrar, las respuestas afirmativas pasan por un proceso de filtrado, de acuerdo con ciertas variables como “que me caigan mal” o las personas “que ni conozco”. Es decir, los y las usuarias siguen ejerciendo el control respecto de quiénes pueden finalmente acceder a esta lista. En GF1 de Ramallo, se produjo el siguiente diálogo:

Tobías: Como que los estados [de WhatsApp] son los que más confianza tenés. Para mí, los estados son más confianza que los Mejores de Instagram.

Ramiro: Tipo están los Mejores de Instagram y los Mejores de WhatsApp.

Tobías: [En WhatsApp] también está la primera lista y segunda lista, que primera lista, o sea, son los contactos que vos seleccionás con menos confianza que los de segunda lista.

En este diálogo se hace referencia a una función poco conocida de WhatsApp que permite crear diferentes listas de contactos para que accedan a los estados personales. Aquí también hay una diferenciación clara entre los tipos de públicos, tanto dentro de la misma plataforma como en comparación entre WhatsApp e Instagram. Esta clasificación espontánea dentro y entre plataformas,

<sup>14</sup> “Historias de Instagram solo para tus mejores amigos”, 30 de noviembre de 2018. <https://about.instagram.com/es-la/blog/announcements/curate-instagram-stories-for-close-friends-only>

así como la creación de listas de MA mediante encuestas son ejemplos de apropiación de estos nuevos medios. Siguiendo la tipología propuesta por Lago Martínez et al. (2018), se trata de una apropiación tecnológica adaptada o creativa, en la cual se utiliza una tecnología ya existente, pero “su aprendizaje, usos y prácticas no son necesariamente las planificadas en el diseño de estas tecnologías” (2017, p. 79). Se trata de un uso no previsto y, en el caso de encuestar a los contactos para incluirlos en MA, un uso inverso a la funcionalidad propuesta originariamente por Instagram.

Ahora bien, ¿qué tipo de contenido se publica en las listas de MA y en qué difiere del contenido que se comparte para todos los contactos? Una primera respuesta la brinda Paula (GF1 Mendoza): “Ponés en MA a los que querés que vean más tu vida privada”. En el GF1 de Ramallo los y las adolescentes explican que suben videos usando filtros interactivos, como aquellos en los que aparece, aleatoriamente, la primera letra de tu amor ideal. “Son cosas que no subirías a tu cuenta principal”, dice Melina, y Tobías agrega: “pelotudeces... para no quedar mal con otras personas”; Fernanda acota que son “cosas bien *cringe*” y Tobías aclara: “Para no dar vergüenza ajena”. En estos testimonios aparecen los conceptos de “vida privada”, “quedar mal con otros” y “*cringe*/vergüenza ajena” como variables que inciden al momento de decidir qué mostrar, lo que nos permite pensar en las diferentes modulaciones de la intimidad.

En discusión con el concepto de extimidad<sup>15</sup> (Sibilia, 2008), en nuestro trabajo de campo observamos que los y las jóvenes no muestran “todo” ni de cualquier manera en Internet. Al contrario, se ponen en marcha una serie de estrategias para habilitar ciertos

<sup>15</sup> El concepto de extimidad, acuñado originalmente por el psicoanalista Jacques Lacan, es reutilizado por Sibilia para señalar el cambio de estatuto de la intimidad que se produce en la época contemporánea. Si en la Modernidad la intimidad era lo que se mantenía en la esfera privada, oculta y protegida tanto por barreras físicas (las paredes) como morales (el pudor, el decoro), en la actualidad, la extimidad es aquello íntimo que se vuelca al exterior, mediante su exposición “en las vitrinas globales de la red” (Sibilia, 2008, p. 16).

contenidos a ciertos públicos y diferenciar así lo que se considera más íntimo (ya sea porque forma parte de “la vida privada” o porque son cosas que dan “vergüenza”) de aquello que estaría habilitado para ser visto por públicos más amplios. La variable estética también modula lo que se considera íntimo. Por ejemplo, Fernanda (GF1 Ramallo) dice que suele compartir las fotos que saca, aunque “hay algunas que quedan medio feitas que no”, acota que “siempre se sube la que está mejor” y, en el mismo espacio, Fátima dice que “casi nunca” saca fotos con su celular ni las suele compartir porque “no tengo cámara linda. [...] Casi todas mis amigas tienen iPhone, digamos, y bueno, por eso”. Por su parte, en GF2 de Ramallo, Andrés dijo: “yo la miro tres mil veces a la foto para subirla” y Julieta acotó que lo que mira es “si salí linda, si salí bien”. En esta escuela, además, las y los adolescentes contaron que el año anterior se había extendido la práctica de sacarle fotos sorpresivas a compañeros y compañeras, dando como resultado una foto “escracho” que después se compartía por redes o grupos de WhatsApp, generando malestar en la persona fotografiada. Cuando las autoridades de la escuela se enteraron, “prohibieron los celulares, pero los usamos igual” (Dalma, GF2 Ramallo). En línea con trabajos anteriores (Arias, 2023), en estos testimonios se verifica que lo mostrable es aquello que es estéticamente bello y agradable; a la inversa, lo que debe quedar invisibilizado es lo que se considera estéticamente desagradable.

### ***Jóvenes: percepción de los riesgos y despliegue de estrategias***

El trabajo con el caso en torno del *sexting* permitió que los y las jóvenes dieran a conocer una serie de saberes de los que disponen en relación con diferentes aspectos vinculados a la situación planteada. Como señalamos al comienzo, la lectura del caso fue dividida en dos partes: la primera planteaba el escenario y la segunda, el conflicto. Fue llamativo cómo, una vez presentado el escenario

y antes de pasar al conflicto, en todos los grupos focales los y las jóvenes se adelantaron a las consecuencias indeseadas de estas prácticas, anticipándose a lo que podría salir mal: “capaz que uno lo comparte y no sería lindo”, “le sacan captura y se lo mandan y se hace viral”, “es peligroso porque pueden compartir esa foto y burlarse o cosas por el estilo”, “la persona puede decir que la borró, pero puede tenerla y después te chantajejan”. Una mayoría significativa de adolescentes fue capaz de enumerar, espontáneamente, los potenciales riesgos: viralización de la imagen sin el consentimiento de la persona, el uso de las fotos para extorsión o venganza, la edición de estas imágenes para perjudicar o burlarse o incluso, para las mujeres, ser raptadas (ya sea para “redes de trata” o violación). En algunos grupos se relataron casos similares que habían sucedido con compañeros y compañeras de la escuela o vecinos y vecinas; estas experiencias cercanas se constituyen como fuentes de aprendizaje vivencial, al estilo “puede pasar lo que le pasó a tal persona”. En otros casos, los y las jóvenes dieron cuenta de un saber más o menos formal, como Lupe de GF1 de Formosa que dijo: “Había leído algo de que a los 16 se puede elegir cosas sobre su cuerpo, pero en caso de 15, son menores de edad”, o Alan de GF2 de Mendoza que opinó que este tipo de situaciones debe ocurrir seguido porque “ya nos han contado, en segundo y primer año, sobre el cuidado en el ámbito digital”, dando cuenta de haber recibido formación específica sobre estas temáticas en la escuela.

En todos los grupos, además, se mencionó a la confianza y al consentimiento como elementos clave para minimizar los riesgos a la hora de embarcarse en este tipo de prácticas. Respecto del caso trabajado, donde una de las amigas comparte la imagen de su amigo sin su consentimiento, fue notable cómo para la mayoría de los y las jóvenes esto significaba la ruptura de “un compromiso”, “la pérdida de confianza”, “una traición”. En el GF1 de Mendoza se planteó la idea de que estar en una lista de MA implica un contrato de confidencialidad implícito y que romper ese contrato

es un hecho de gravedad: “los Mejores Amigos es para que lo vean solamente los mejores amigos, no podés sacarle una captura y mandárselo a otra persona que no esté en la lista” (Isaac). De todas maneras, hubo coincidencia en señalar que el intercambio de imágenes sexuales es una práctica riesgosa en sí misma, más allá del contexto en el que se produzca: “uno nunca sabe quién está detrás de la otra pantalla”, dijo Máxima del GF2 de Mendoza, “nada es 100 % seguro”, opinó Priscila en el contexto y “una vez que subís esa imagen, no tenés vuelta atrás”, dijo Facundo del GF1 de Formosa. Durante las conversaciones, las entrevistadoras preguntaron a los y las jóvenes si habría una forma de compartir estas imágenes de forma segura, lo que se convirtió en una oportunidad para que desplegaran sus saberes.

Entrevistadora: ¿Habría una forma de compartir eso sin que suceda esto?

Andrés: Sí. Pasándosela a la chica sola.

Germán: Claro, por mensaje, el enlace. Pero mirá si la chica se lo pasa a la amiga y la amiga...

Andrés: No, pero se lo pasa por ahí una sola vez.

Imanol: ¡Ah! Es verdad.

Marilyn: Ahora eso se puede en WhatsApp.

Julietta: No se le puede sacar captura.

Andrés: Ahora en WhatsApp podés ver una sola vez y no le podés sacar captura a nada.

Germán: ¿Y cómo sabemos?

Dalma: Si tenés WhatsApp Plus, sí (GF2 Ramallo).

Alan: Por eso WhatsApp implementó la nueva mecánica de las fotos que se pueden abrir una vez y que ya no les podés sacar captura; porque antes, aunque las pudieras abrir una vez, les podías sacar captura.

Celeste: Pero fácilmente podés agarrar otro celular y sacarle foto.

Alan: Claro, también.

[...]

Milagros: Yo me quedé pensando en lo que había dicho ella, de que siempre le podés sacar foto con otro teléfono, y es que incluso con todas las restricciones que la plataforma te pueda poner, la gente siempre va a buscar una forma de salirse con la suya.

Juan Ignacio: Eso es lo malo, que toda la gente se la ingenia para hacer lo que quiere.

Alan: Siempre encuentran una forma de vulnerar la seguridad (GF2 Mendoza).

Compartimos ambos diálogos porque ilustran claramente los conocimientos de los y las adolescentes en relación con las diferentes permisibilidades de las plataformas. Además, la dinámica conversacional permite observar cómo cada estrategia de seguridad señalada por un o una joven es relativizada por su compañero o compañera al sugerir formas de vulnerarla. Esta recursividad hace que, específicamente en el segundo diálogo, los y las jóvenes concluyan que siempre será posible, de una manera u otra, vencer cualquier estrategia de resguardo.

Por otro lado, es notable cómo en todos los grupos apareció también una percepción clara del riesgo que implica hablar con personas desconocidas. Si bien hubo algunas pocas menciones al riesgo de ser hackeado o “doxead” (GF1 Formosa), las discusiones se centraron más bien en el *grooming*: todos los grupos plantearon la posibilidad de que los hombres mayores mientan sobre su identidad y su edad para entablar conversaciones con menores y se repitió considerablemente la frase “hay que tener cuidado”. En el GF1 de Mendoza tuvo lugar el siguiente diálogo:

Justina: [...] ella tiene 9 añitos y sube una foto en tanga, va a estar mal y hay un viejo verde y le pone “Ay, qué linda” y le dice “¿Cuántos años

tenés?”, la nena súper inocente. Y el chabón le dice “¿Cuántos años tenés vos, primero? Porque me da vergüenza”, y la piba le va a decir, no sé, “9 años”, y le dice “Ay, yo tengo 10, un añito de diferencia”, y es mentira, es un pervertido.

Ana: Tiene como el triple más.

Isaac: Y después quedan para juntarse y la nena no aparece más.

Presentamos este extracto porque ilustra cómo los y las adolescentes no solo saben qué es el *grooming*, sino que pueden recrear imaginativamente un escenario, con los posibles diálogos y eventuales estrategias del predador. Este conocimiento se verificó en todos los grupos focales y los y las jóvenes también fueron capaces de enumerar algunas estrategias de resguardo, por ejemplo, no aceptar como amigo a cualquier persona, particularmente si es “alguien grande, un señor” (Julieta, GF2 Ramallo); también se mencionó prestarle atención a las fotos que comparte la persona y ver la cantidad de seguidores, ya que “si tiene pocos seguidores y no tiene fotos, bueno...” (Melina, GF1 Ramallo). Sonia, del GF2 de Formosa, sugirió: “si alguna vez vos desconfiás de que esa persona sea de algún país o del género, se le puede pedir una foto, un audio, un video de dónde está, por ejemplo”. Algunos jóvenes también comentaron que alguna vez bloquearon a alguien o lo dejaron de seguir porque les dio desconfianza. Es interesante también que los varones del GF1 de Ramallo señalaron que tampoco se sienten cómodos cuando a ellos los siguen niñas pequeñas: “Mirá, capaz que una chica, una nena de 10 años que tiene Instagram, te empieza a reaccionar a las historias, te empieza a seguir, y vos la vas a eliminar porque tiene 10 años”, dijo Imanol, y Tristán complementó: “Claro, y no es para nuestra edad”; Andrés estuvo de acuerdo con ambas afirmaciones. La entrevistadora les preguntó qué pasaría si fuera una persona mayor que ellos y los varones señalaron que harían lo mismo, pero introdujeron una diferencia: no es lo mismo tener como contactos a personas mayores en Instagram, que sería

una situación aceptable, a que esa persona te empiece a hablar y a “reaccionar a las historias”<sup>16</sup>. Este tipo de interacción sí les produce incomodidad y entonces la estrategia es bloquearlos.

### ***Opiniones sobre el sexting y el rol de las y los adultos***

Respecto del caso planteado, en todos los grupos focales los y las jóvenes consideraron necesaria la intervención de una persona adulta. La mayoría coincidió en señalar que deberían ser los padres o las madres y no necesariamente la escuela. Esto último apareció siempre justificado en el hecho de que la situación no ocurría en el ámbito escolar ni involucraba a otros alumnos o alumnas; entonces la escuela, como repitieron en los diferentes grupos, “no tiene nada que ver”. Respecto de la intervención de los padres, ante la repregunta acerca de cuáles debían intervenir, las respuestas permitían entrever su posicionamiento respecto de quién consideraban que obró mal: tanto en los grupos focales de Formosa como de Ramallo, hubo una marcada inclinación en los varones a culpar al muchacho por enviar su foto sexual (“queda redesagradable”, opinó Imanol del GF2 de Ramallo) y, por lo tanto, opinaron que sus padres deberían intervenir. Como señaló claramente Tobías (GF1 Ramallo): “el adulto tendría que intervenir más con el que pasó la foto que con el que la copió, porque está más mal para mí”, y Miguel (GF1 Formosa) opinó que el muchacho se expone al subir esa foto y entonces “de ahí lo que le pase ya es su culpa”. En estos casos, además, imaginaron un tipo de intervención adulta fuertemente disciplinaria: así, el papá del muchacho debería “meterle un sopapo” (Tristán, GF2 Ramallo), “sacarle el celu” (Andrés, GF2 Ramallo)

<sup>16</sup> “Reaccionar a las historias” hace referencia a responder, vía la mensajería privada de Instagram, a las historias publicadas por los contactos. Las formas de respuesta posibles son comentarios, pero, también y de manera más extendida, mediante el uso de emoticones. Los ejemplos de reacciones ofrecidos por las y los jóvenes fueron “que te ponga me gusta o fueguitos”.

y los padres de los tres amigos restantes deberían analizar si los dejan “seguir siendo amigos de ese por lo que hizo” (Omar, GF2 Formosa).

Las mujeres que participaron en estos grupos focales, en cambio, tendieron a culpar a la chica por compartir la imagen con terceros y no tanto al muchacho por enviarla en primer lugar. Por ejemplo, Lupe (GF1 Formosa) dijo que la intervención de un adulto le parecía “muy importante” porque la chica comparte la foto sin el consentimiento del muchacho y entonces “está exponiendo su cuerpo y está haciendo algo con su imagen que él no quiere”. En el GF 2 de Formosa, después de que sus compañeros varones dijieran que los padres del muchacho deberían castigarlo, Sonia opinó: “También pueden, por ejemplo, castigar a Sofi [la chica] sus padres, o sea, se disculpa con Mariano [el muchacho], que la disculpa, pero le castigan, por ejemplo, le sacan el celular, no le dejan salir”. Como puede observarse, acá también la intervención imaginada es de tipo disciplinaria.

En los dos grupos focales de Mendoza, en cambio, la crítica recayó exclusivamente sobre la chica por compartir la imagen de su amigo. En estos grupos también hubo coincidencia en la necesidad de que intervenga un adulto y mayoritariamente señalaron que debería ser el padre del muchacho; sin embargo, a diferencia de Formosa y Ramallo, aquí se propone una intervención consistente en el acompañamiento y la contención: “más que todo, en tranquilizarlo, en explicarle eso que le pasó, reponerse o explicarle las consecuencias. Más que todo, apoyarlo”, dijo Alan del GF2, y su compañero Israel completó: “yo creo que la ayuda que podría hacer un padre sería explicarle que si sube esas cosas, esas cosas pueden pasar”. En el mismo contexto, Máxima sugirió que la intervención de un adulto es necesaria sean o no menores de edad, “porque le puede pasar a una persona, mujer, hombre, chico, chica, de 19 años, y ahí ya es mayor de edad, o más grande incluso, y no significa que no necesite una ayuda o un acompañamiento”. En el

GF1 se hizo hincapié en la necesidad de adultos que “expliquen” y “concienticen” a las y los niños desde pequeños: “Podés ser rechiquito, tener 5 años, y que tus padres te hayan dicho ‘Tené cuidado cuando salgas a la calle, porque puede pasar esto. No hablés con extraños, no hablés...’. Entonces, vos vas creciendo y sos consciente” (Paula). En este grupo, el acento estuvo puesto particularmente en “la crianza”, “las enseñanzas de los padres” y en las explicaciones que los adultos pueden dar sobre los peligros de subir contenido sexual a las redes sociales.

Finalmente, resulta sugerente señalar que casi no hubo menciones a derechos, leyes o posibles mecanismos de acción legal frente a situaciones como la planteada en el caso. En el GF1 de Formosa, Lupe menciona al pasar la posibilidad de que intervenga “la ley en sí” y en el GF2 de la misma provincia, Sonia sugiere que el muchacho puede denunciar a la chica “por violación a su privacidad”. Si bien no dieron mayores precisiones, vale indicar que estas dos jóvenes opinan que compartir imágenes sexuales sin el consentimiento de la persona es una acción pasible de ser penada por la ley. En torno del mismo tema, en el GF 2 de Mendoza tuvo lugar una charla sobre la dificultad que implica borrar de manera definitiva las imágenes que se comparten digitalmente; al respecto, Celeste acotó: “[La imagen] nunca se llega a eliminar por completo de Internet. O sea, existe el derecho al olvido, pero no sé si se implementa mucho”. Este es el único caso en el que hay una mención explícita a un derecho, aunque el comentario viene acompañado del reconocimiento de no saber detalles sobre su implementación y alcances. Es pertinente señalar que Celeste asiste a la misma escuela que Alan, quien comentó haber tenido clases sobre cuidados en el ámbito digital (ver *supra*); es posible hipotetizar, por tanto, que Celeste haya aprendido sobre este derecho en ese mismo espacio.

***Niños y niñas: percepción de los riesgos y despliegue de estrategias***

En las entrevistas con NN, al preguntarles por los peligros que existían en la red, hubo coincidencia absoluta en mencionar en primer lugar y de manera preponderante el “hablar con desconocidos”. Esta acción es percibida como peligrosa porque puede implicar una serie de riesgos diversos, como ser “hackeado”, “que te engañen”, “que te roben información personal”, “que te metan un virus en el teléfono”, “que te secuestren”, “que abusen de vos”, “que te hagan cosas malas”. También apareció con cierta recurrencia el peligro de atender llamadas de números desconocidos ya que, como señaló Fanny de Formosa, “ahora están muy de moda, eso de que te llaman por celular y te dicen que te ganaste una tarjeta y tenés que pagar un millón, algo así, y vos les pasás la plata y después son estafadores”.

Aquí también, como en el caso de los y las adolescentes, la mayoría de NN relató casos de familiares o amigos y compañeros del colegio que vivieron alguna situación riesgosa, principalmente de estafa mediante compras *online*, hackeo del teléfono o, en menor medida, *grooming*. Otro riesgo que apareció fue el acceso a contenido no apto para menores: contenido de tipo sexual pero también escenas de violencia o de terror, ya que, como dijo Fabiana (Formosa), “después eso me trauma y no puedo dormir más, porque me viene el miedo”. De todas maneras, la preocupación por el contenido se infiere mayormente a partir del relato que NN hacen acerca de la intervención de sus padres. Ampliaremos esto más adelante.

En relación con el contenido, Bautista (Mendoza) dijo que prefiere ver a *influencers* o *youtubers* “que tengan muchos seguidores”; porque en esos casos “tienen los editores, los que les controlan, porque ellos cuando suben videos, tienen unos que se llaman editores, que no sé si les controlen las redes y todo eso”. Como podemos ver en este testimonio, los y las niñas dieron cuenta no solo de un saber vinculado a los riesgos de Internet, sino también de contar con

algunas estrategias de resguardo. La estrategia más mencionada, en línea directa con lo planteado en el párrafo anterior, fue “no hablar con desconocidos” y sus variantes: “no aceptar cualquier solicitud de amistad”, “desconfiar si te preguntan muchos datos personales” o “no atender llamadas de números desconocidos”. Algunos NN mencionaron que se cuidan o se cuidarían de no poner su nombre completo, como Bruno de Ramallo, que tiene una cuenta en YouTube con un apodo: “pongo una abreviación de mi nombre o [sic] otra cosa, pero nunca pongo información muy atenta mía, porque mi nombre, por ejemplo, lo pueden usar para distinta información o cosas que pueden hacer con mi nombre”; Alicia, de la misma localidad, opinó que solo pondría su nombre de pila y no su apellido: “no sé, como que me parece privado eso”.

En una línea similar, quienes suben videos propios a redes sociales (generalmente, TikTok<sup>17</sup>), también dejan fuera elementos que puedan delatar aspectos de su identidad. Julia (Mendoza) cuenta que sube videos en los que aparece cantando pero con otra voz porque sabe que la pueden seguir desconocidos y entonces: “ya van a conocer mi voz y ya saben que soy menor de 18, ya está, y ahí la cagué y mi mamá me va a retar”. Úrsula (Mendoza) también sube videos a la cuenta de TikTok de una amiga pero no muestran su cara: “preferimos no hacer eso ni decir nuestro nombre. De hecho, solo en unos de los videos que hemos grabado [...] se escucha nuestra voz”. Ante la pregunta de por qué deciden hacerlo así, responde: “Es extraño, porque cualquier persona lo podría ver, cualquier loco podría hacer algo, no sé, no sabemos. Y, además, todavía somos menores de edad, así que... no sé, preferimos no hacerlo”.

<sup>17</sup> Vale recordar que muchos de los/as NN entrevistados no tienen cuentas propias en redes sociales (solo en WhatsApp). Algunos y algunas usan ocasionalmente las cuentas de familiares o de amigos y amigas para acceder a distintos contenidos.

### ***Sobre la intervención de las familias***

En líneas generales, todos los NN señalaron diferentes formas de intervención y control de sus familiares en el uso que hacen de medios digitales. Al preguntarles acerca de qué les dicen sus padres cuando están en Internet, la respuesta más extendida fue “que tenga cuidado” y “que no hable con desconocidos”. También aparecieron con cierta frecuencia acciones de control sobre el contenido que miran, que van desde simples consejos o advertencias (“mi mamá me dice que no mire videos extraños [...] o que no mire cuando la gente pelea”, dijo Antonio de Ramallo), prohibiciones más explícitas (“Me prohíben ver imágenes... ¿explícitas, sería? Sería tipo videos que son para mayores de 18”, dice Fanny de Formosa) hasta un acompañamiento activo, como mirar juntos las redes sociales o el caso de Fabiana (Formosa): “yo le digo ‘Mami, voy a ver el video de la nueva música de Tini’, por ejemplo, y ella viene y se fija primero el video y ahí decide si es que es fuerte o no para mí”. Algunos NN también señalaron que los padres controlan su actividad en WhatsApp, como la mamá de Abril (Formosa) que no la deja entrar a cualquier grupo de WhatsApp: “me dejó estar en uno en donde solo hay buenos amigos” o Eleonora (Mendoza), a quien sus padres le piden cada tanto el teléfono “para ver, por ejemplo, lo que mando yo y también lo que me mandan algunos compañeros”. Justo (Formosa) es uno de los pocos entrevistados que tiene cuenta propia en TikTok y les pide permiso a sus padres antes de subir videos: “les digo y les pregunto ‘¿Puedo subir tal cosa?’ y subo”.

Por otro lado, algunas familias utilizan los mecanismos de control parental que brindan las propias plataformas, como FamilyLink de Google. Leandro (Mendoza) dice que este control le restringe los juegos que puede descargar: “ese juego no te lo deja descargar porque es un juego que te dicen muchas malas palabras, vos ponés el micrófono y te hablan cosas malas”. Por su parte, Franco (Formosa) dijo: “mi mamá me puso algo que se llama

Control Parental, entonces, básicamente yo no puedo crear contenido, solamente puedo ver nomás”. Osvaldo (Ramallo) habló de otro tipo de mecanismo de control: “Nosotros tenemos una aplicación que se vincula con el celu de mi papá, que le muestra cuánto tiempo usó [el teléfono] tu hijo [...] cuándo se termina el horario, se te bloquea”. Finalmente, es sugerente observar que muchos NN señalaron que acuden espontáneamente a sus padres y madres cuando algo les genera dudas o temor: un número de teléfono desconocido, un nuevo seguidor, una cuenta dudosa. Como resume Alicia (Ramallo): “Me siento segura con mi familia. Si es que hay alguien que me escribe y yo no conozco o no me gusta que me hable, le digo a mi familia, les digo a mi papá y a mi mamá”.

Es relevante advertir que la escuela casi no fue mencionada como espacio para dialogar y enseñar sobre estos temas. Ante la pregunta explícita de las entrevistadoras (“¿Les han hablado en la escuela sobre los peligros de Internet?”), la gran mayoría de las respuestas fueron negativas. En los contados casos en los cuales NN respondieron afirmativamente, podía entreverse una intervención de la escuela como reacción a un hecho puntual vivido por algún alumno o alumna, como Valeria (Formosa) que mencionó que les dieron una clase en la materia Formación Ética y Ciudadana: “Hablamos sobre el *bullying*, porque un chico tomó una foto de una chica sin su permiso y la subió a las redes, editándola, le puso bigotes y todo eso”. Fabiana, también de Formosa, dijo que le habían dado una charla sobre *grooming* porque

una compañera mía tenía un novio en un jueguito que se llama *Roblox* y no sabía cuántos años tenía, entonces, todos se enteraron de eso y Graciela y Susana vinieron a hablarnos, tipo que tengamos más cuidado con las redes, que no creamos todo lo que vemos.

Como puede desprenderse de las entrevistas, la escuela no se percibe como un espacio de formación sistemática sobre los riesgos y cuidados en el ámbito digital; al contrario, al menos a partir de

los testimonios, las acciones de la escuela parecen ser más bien reacciones ante situaciones riesgosas vividas por sus alumnos y alumnas.

## **Producciones de NNA en medios digitales**

Las posiciones sobre las producciones de los usuarios y usuarias en los nuevos medios se han debatido entre la esperanza democratizadora que ofreció Internet en su primera etapa y un proceso en el que la actividad de los usuarios es convertida en datos y explotada al máximo por las plataformas (Zuboff, 2020; Srnicek, 2018). La primera tendencia se representa bien en el origen de YouTube como una plataforma basada en el contenido producido por los usuarios (Ferrante y Dussel, 2023). En línea con este primer movimiento, Henry Jenkins (2009) ha señalado cómo la masificación de Internet potenció la cultura fan y la productividad de los y las espectadoras. Así, se ha popularizado el uso de la categoría “prosumidores” para definir de manera generalizada una nueva forma de vínculo con la producción de medios audiovisuales. En el polo opuesto se señala que la productividad de los y las usuarias está definida por el establecimiento de cánones fijos y reducidos dada la alta concentración de las empresas que producen contenidos (Dyer-Witheford y de Peuter, 2009; Miller, 2018) y por la segmentación algorítmica que organizan la visualización de esos contenidos, a los que las y los usuarios acceden a través de redes sociales o plataformas de *streaming*. En esta investigación asumimos que las producciones que realizan NNA están atravesadas por las posibilidades que desplegó la masificación de Internet, el acceso extendido a dispositivos tecnológicos que permiten producir fotografías y grabar videos y que, al mismo tiempo, esas posibilidades se actualizan de manera local, es decir que los criterios globales producidos por las plataformas y las corporaciones entran en articulación

y tensión con realidades y prácticas locales, con los saberes escolares y extraescolares que NNA despliegan para producir (Dussel y Benasayag, 2018). Estas producciones están enmarcadas en el régimen visual contemporáneo (Mirzoeff, 2016; Fontcuberta, 2016), es decir que dialogan también con las formas de mirar y representar que nos son “propias”.

Uno de los ejes que propuso la investigación fue la expresividad, esto es, las formas y los asuntos sobre los cuales NNA se expresan en las redes. En los anteriores apartados hemos analizado ya algunos modos de producción, en tanto la división entre prácticas, representaciones y producciones obedece solo a criterios analíticos y, en las prácticas en la vida cotidiana, aparecen entrecruzadas. En este apartado recorreremos algunas producciones con el fin de reflexionar sobre la expresividad en Internet, primero a propósito de NN y luego de los y las adolescentes.

### ***Producir desde la óptica de niños y niñas***

En una primera aproximación general es preciso resaltar que no todos los NN se identifican a sí mismos como productores o productoras. Si bien muchos dicen ver asiduamente videos y, en menor medida, fotografías, parece claro que no todos los que miran también produzcan. La producción de fotografías suele realizarse con el fin de generar imágenes de perfil de redes sociales, para recordar momentos importantes (cumpleaños, paisajes, situaciones divertidas, momentos con mascotas) o simplemente para divertirse. De la misma manera, los videos están estrechamente vinculados con este tipo de momentos y con el registro de bailes.

En NN, más que en los adolescentes, el acceso constituye una determinante muy sensible. Como mencionamos en el apartado metodológico, trabajamos con NN de 9 y 10 años para situarnos en un rango de edad en la que el acceso Internet no está tan extendido y las prácticas menos estabilizadas, muchos acceden a

redes sociales mediante el teléfono de sus padres o de algún familiar. Esta condición material influye en muchas de las prácticas de producción, no solo como una limitante. Así lo plantea Emilio (Formosa):

Emilio: Yo no subo ninguna imagen a redes.

Entrevistadora: ¿No? ¿No subís fotos, videos? ¿No te gusta tomar fotos, grabar videos?

Emilio: No. Lo que sí subiría, porque primero necesito el material, porque, por ejemplo, primero necesito comprar una buena cámara, un buen lugar donde jugar y eso. Primero eso, tipo para hacer un buen video, ahí sí ya yo podría hacer un buen video, pero si no, no podría.

Otro rasgo distintivo que encontramos fue la escisión entre producción y circulación. El gesto de compartir una imagen no es automático ni necesariamente vinculado con las redes. Para algunos NN, compartir las fotos que toman significa mostrar a sus familiares o amigos las fotos o videos en la pantalla del dispositivo en el que fueron producidas, acercarles el teléfono para que vean. Esta forma de concebir la circulación de imágenes se puede interpretar como una extensión de la enorme presencia que tiene la familia (nuclear y extendida) en las actividades que NN desarrollan en Internet; así, dado que las personas con las que más comparten en redes sociales son también las personas de su entorno más próximo, el gesto de compartir de manera virtual es menos relevante. Otra posible hipótesis es que, dado que para muchos la actividad en las redes es reciente, por vía de terceros y altamente regulada por sus familias, la síntesis entre circular una fotografía y el botón de “compartir” no se ha terminado de instalar.

En línea con la separación entre la producción y la circulación, algunos NN señalan que en la galería de imágenes tienen fotos y

videos propios que no comparten en redes, y que periódicamente deben ser borradas para desocupar la memoria de sus teléfonos.

Alicia: Tengo una [foto] que me saqué en la que estoy jugando un videojuego.

Entrevistadora: ¿Subirías [a las redes algo] que hiciste vos?

Alicia: Me gustaría... Yo estoy haciendo un video en el que estoy... no sé qué puedo hacer... estoy... acomodando mi pieza, estoy en la piletta también. Yo tenía un montón de videos en los que estaba en la piletta.

Entrevistadora: ¿Y los subiste alguna vez a esos?

Alicia: No.

Entrevistadora: ¿Los tenés guardados?

Alicia: No, los borré, no tenía espacio y no tenían mucha importancia, así que los borré.

Los criterios de selección de esas imágenes que no circulan se relacionan con el desinterés que muestra Alicia (Ramallo), pero en otros casos están vinculados con lo que llamamos “modulaciones de la intimidad” (ver *supra*) y dan cuenta del uso de diversas estrategias de resguardo frente a los peligros que perciben ante la exposición en redes. La separación entre circulación y producción se manifiesta, finalmente, en que para algunos NN el gesto de compartir está asociado con poner en circulación en grupos de WhatsApp imágenes que no produjeron ellos mismos como memes, videos graciosos y fotos. Así, no necesariamente quienes más comparten imágenes son quienes más producen.

En el conjunto relativamente pequeño de NN que producen videos que comparten en Internet aparecen diferentes prácticas y sentidos atribuidos. La producción destinada a la circulación más masiva en la lógica de un canal de YouTube o en redes como TikTok es percibida como una tarea ardua que requiere disponer de recursos económicos y atender a cuestiones materiales, e incluye el uso

de aplicaciones de edición, la energía que demanda sostener un relato audiovisual, las implicaciones de actualizar periódicamente el contenido del canal y la necesidad de prestar atención a los intereses y las interacciones de los seguidores. Muchas de las experiencias de este tipo que nos fueron relatadas eran experiencias en tiempo pasado, canales que desaparecieron. Así lo expresan Esteban (Ramallo) y Bautista (Mendoza):

Esteban: Eh... Yo tengo otra red social, recién me acabo de acordar, que se llama /Kuwai/ o /Kawai/,<sup>18</sup> no sé cómo se pronuncia. Es casi lo mismo que TikTok, subís un solo video. [...] En esa aplicación tengo cuarenta y tres [seguidores] y eso que en un solo video.

Entrevistadora: ¿Conocés a esos seguidores?

Esteban: No, no conozco a nadie.

Entrevistadora: ¿Y por qué creés que te siguen?

Esteban: Porque les habrá gustado el video.

Entrevistadora: ¿Y te gustaría que te siga mucha gente o poca gente?

Esteban: No, porque tendría que subir más videos, porque si no, se estarían yendo, se estarían desuscribiendo y así ya no tendría más suscriptores.

Entrevistadora: ¿Y no tenés ganas vos de subir más videos?

Esteban: No, porque si subo algún video mío, no tendría de qué subirlo porque no sabría; y si subo de edit, tampoco me gustaría porque es difícil.

Entrevistadora: Es de vago nomás que no querés tener seguidores [risas].

Esteban: Y no, porque es muy difícil obtener suscriptores.

<sup>18</sup> Kwai es una aplicación móvil china para compartir videos cortos entre usuarios, que cuenta con herramientas de edición y tiene un funcionamiento similar a TikTok.

Bautista: Yo una vez tuve un canal, creé, y jugaba [tipo *gamer*] un juego que se llama *Minecraft*. Lo jugaba y una vez lo [cerré] porque como que no me gustó el canal, lo sentía medio... yo pensé como que no estaba hecho para eso, entonces, lo dejé. Y llegué a tener más o menos trece suscriptores por ahí.

Entrevistadora: ¿Y por qué pensaste que no estabas hecho para eso?

Bautista: Y porque yo a veces me pongo muy nervioso, me da vergüenza hablar. Así, porque me sentía como nervioso, no sabía qué decir.

Por otra parte, la práctica de subir contenido en TikTok no es narrada como una tarea ardua, aunque implique diferentes instancias de producción: seleccionar la secuencia de baile, practicar la coreografía, pautar y realizar las tomas, seleccionar la mejor toma, acordar la publicación. No obstante, sí está estrechamente vinculado con el hipotético destinatario y la vergüenza, como vimos en el relato de Lucía (ver *supra*). Los videos de TikTok son mayoritariamente videos de baile producidos por chicas casi siempre en grupo. En este caso, es más marcada la construcción de un cánón estrechamente vinculado con la plataforma en el que hacer TikTok significa grabar videos cortos con secuencias de baile. En este caso predomina entonces el formato que impone la plataforma.

Entrevistadora: ¿Y hacés videos de TikTok?

Alicia: Hice un baile con mi hermana. Bueno, hice dos bailes, hice uno con mi hermana... bueno, tres [Risas]. Uno bailando sola, uno sola de vuelta y otro con mi hermana.

Entrevistadora: ¿Y cómo son? ¿Seguís algún paso, tenés alguna coreografía que ya viste?

Alicia: No, me las sé... me gustó el baile y me lo quise aprender.

Entrevistadora: ¿Y de dónde lo sacaste el baile?

Alicia: De TikTok.

Entrevistadora: Lo habías visto ya y lo quisiste repetir.

Alicia: Sí.

Entrevistadora: ¿Son como esos videos tipo de desafíos o no?

Alicia: No, así nomás. Sería como un baile y le hice el tren, pero yo...  
Bah, yo le digo “tren”, pero es como un baile y vos lo repetirías.

Finalmente, cabe mencionar que la implementación del instrumento habilitó diversas conversaciones sobre la producción de dibujos. Muchos NN se preocuparon por la calidad de sus ilustraciones, por si alguien vería esos dibujos y algunos y algunas compartieron con las entrevistadoras sus prácticas de dibujo: hay quienes usan el celular para encontrar modelos, quienes pausan las series que miran para así poder dibujar a su personaje favorito, quienes utilizan aplicaciones que descargan al teléfono para dibujar. Así, el dibujo como práctica habitual de NN dialoga con aquello que los nuevos medios permiten.

### ***Producir desde la óptica de los y las adolescentes***

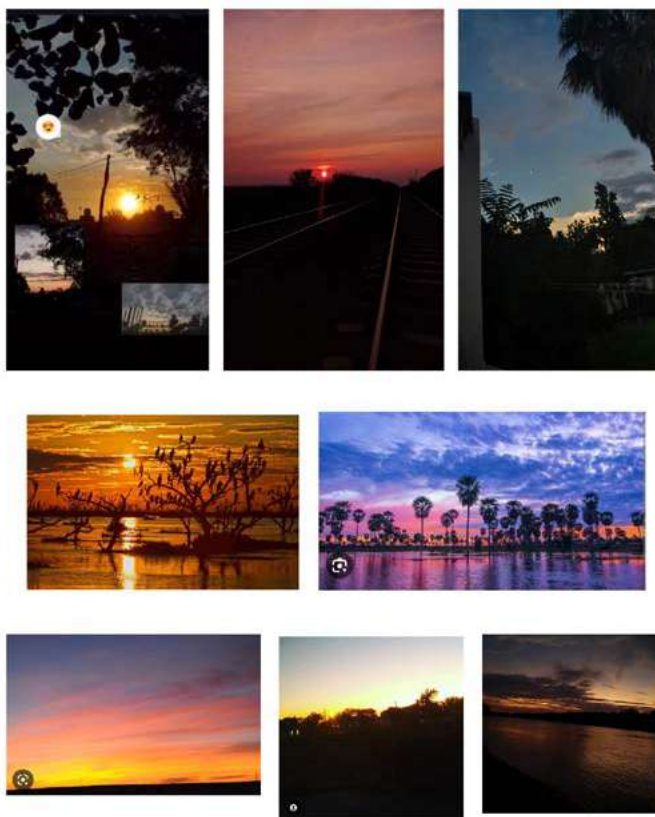
En la segunda actividad del taller con adolescentes, se solicitó a cada participante que realizara una fotografía con la intención de publicarla en redes sociales bajo la hipotética premisa de que se volvería viral. El ejercicio de producción estuvo acompañado por la elaboración de una ficha escrita donde cada quien brindó información sobre su fotografía: el tema que abordaba, el objetivo de la publicación, el público al que estaba dirigida, la frase y *hashtags* que la acompañarían. La actividad buscó generar un espacio para reflexionar sobre los alcances que puede tener una publicación, las temáticas de las fotos que circulan habitualmente y la posibilidad de incidir en los *feeds* de las redes con imágenes cercanas a sus agendas de preocupaciones.

Las producciones oscilaron entre realizar una fotografía nueva, desde cero, o resignificar una imagen publicada previamente en Internet, en sus redes sociales o que estuviera guardada en la galería de imágenes de su teléfono. Los tópicos de las imágenes fueron transversales a todos los talleres y se pueden agrupar en cuatro grandes categorías: fotografías de paisajes, fotografías de actividades deportivas o culturales, fotografías con amigos/familiares/*selfies* y, por último, fotografías de futbolistas; por razones de extensión, analizamos aquí solo las dos primeras.

Si reagrupamos las fotografías de paisajes<sup>19</sup> y las observamos en forma de serie, podemos encontrar puntos en común en relación con la perspectiva elegida y, fundamentalmente, con el horario en el que fueron realizadas las tomas. Se trata de paisajes en los que predominan los cielos y horizontes despejados, realizados al amanecer o al atardecer. Lo que en principio parece una imagen única, vinculada con la excepcionalidad del instante fotográfico, termina evidenciando cierta pluralidad de experiencias similares que da cuenta de los condicionamientos sociales que enmarcan el gesto (no tan) individual de retratar un paisaje (Triquell, 2020). Por su parte, las frases y *hashtags* que acompañan las fotos de paisajes incorporan, en general, la dimensión de lo local; en relación con los *hashtag* predomina un uso descriptivo y literal. Veamos algunos ejemplos dispuestos por ciudad (imagen 12):

<sup>19</sup> La mayoría de las fotografías que aquí se analizan fueron realizadas por los/as adolescentes antes de su participación en la investigación. Se trata de imágenes que fueron publicadas en sus redes sociales o que estaban almacenadas en sus teléfonos celulares. Solamente en dos casos se usaron fotografías descargadas de internet.

*Imagen 12*



"Atardecer de Mendoza" #Mendoza #Atardecer #Paisaje

"Así es Formosa, mi tierra hermosa, si la visitás te va a gustar" #Formosa mi tierra hermosa #La diversión de Formosa #La maravilla de Formosa

"Disfrutando de un hermoso atardecer" #Atardecer #Paisaje #Vías #Ramallo

Fuente: Archivo del proceso de investigación.

En el caso del taller en Formosa, es importante señalar que en el registro de campo de las talleristas pueden observarse diálogos acerca de la provincia y cierta idea compartida por los y las jóvenes participantes de que se trata de una zona desconocida por el resto del país.

El gesto de usar una foto viral para dar a conocer la propia provincia vuelve a subrayar la pregnancia del territorio, tanto en las formas de apropiación de las tecnologías en la vida cotidiana como su uso para representar dicho territorio, esta vez, también atravesado por las tensiones propias de lo global y lo local. De esta forma, se usa la masividad de las redes (su viralidad) para revertir el desconocimiento de una provincia periférica en el contexto nacional.

*Imagen 13*



Fuente: Archivo del proceso de investigación.

En relación con las fotografías sobre actividades deportivas y culturales, nos interesa destacar especialmente las trabajadas en el taller de Ramallo. Al comienzo, algunos de los y las adolescentes expresaron que en su ciudad había poco para hacer. Sin embargo, una gran cantidad de las imágenes elegidas están vinculadas a actividades extraescolares que realizan en su localidad: equitación, vóley, fútbol, música, entre otras.

En las fichas que acompañan esta serie (imagen 13), encontramos que el principal motivo que justifica su selección es que otras personas puedan ver lo que hacen: “Para que vean mi deporte”, “Para que sepan lo que me gusta”, “Para mostrar que me encanta jugar al fútbol”. Cuando explicitan quiénes son los destinatarios de estas publicaciones aparecen mencionados principalmente las y los amigos, las y los compañeros o la gente que va al club; es decir, un círculo de cierta proximidad. Si bien se propuso imaginar la posible viralización de las fotos, para estos jóvenes el alcance que pueden proyectar permanece dentro del horizonte de lo conocido. Esto nos permite pensar que, por un lado, estas imágenes funcionan reafirmando una identidad y un posicionamiento al interior de su comunidad y que, por otro, buena parte de la sociabilidad que se da en las redes sociales se vincula con los contactos estrechos, cercanos.

Nos interesa señalar el caso de Tristán (Ramallo), que toca la trompeta en una orquesta local y que trabajó sobre una fotografía imaginada. En su ficha (imagen 14) describe un objetivo preciso para la imagen publicada, evidenciando un sentido instrumental claro. La publicación se transforma así en la posibilidad de contactarse con grupos musicales famosos y llegar a trabajar como músico.

Imagen 14

|                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nombre o apodo: <span style="background-color: black; color: black;">[REDACTED]</span>                | Para hacer la publicación elijo (marcar lo que corresponda) <ul style="list-style-type: none"><li>• Una imagen de mis redes sociales</li><li>• Realizar una nueva fotografía</li><li>• Modificar una imagen producida por otras personas</li></ul> |
| Describir la imagen de la publicación<br>YO TOCANDO LA TROMPETA SOLO EN UN ESTUDIO                    |                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ¿Para qué publicarías esa imagen?<br>PARA SER CONOCIDO COMO MUSICO ME GUSTARIA TENDRME DE MUSICO      |                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ¿En quiénes estás pensando a la hora de publicarla?<br>RAFAGA, LA MASCA, KE PERSONAJES Y LA KONGA     |                                                                                                                                                                                                                                                    |
| La frase que acompañará la publicación es...<br>ENSAYANDO UN RATO                                     |                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Los hashtags con los que voy a publicar la imagen son...<br>#VIENTOSRAMALLO<br>#RAMALLO<br>#TROMPETAS |                                                                                                                                                                                                                                                    |

Fuente: Archivo del proceso de investigación.

Conclusiones

Comenzamos este recorrido recuperando algunas frases e ideas que es frecuente oír en distintos espacios sociales respecto de los modos como los NNA utilizan los nuevos medios y participan en la cultura digital. Con el fin de ofrecer una mirada superadora de concepciones antagónicas y reduccionistas, de tomar distancia de posiciones deterministas y homogeneizantes, adoptamos el enfoque epistemológico de la perspectiva de la farmacología (Stiegler, 2013). Esto es, no partir del supuesto binarista de la técnica como “buena” o “mala” propio de perspectivas celebratorias y apocalípticas, sino proponer un enfoque matizado, sostener que los medios digitales posibilitan pero no determinan. Como parte de un ecosistema de medios conectivos, las plataformas y las redes sociales no

constituyen meras herramientas ni intermediarios, sino actores que modifican un estado de cosas: en efecto, promueven ciertos modos de ser, de pensar, de hacer y de relacionarnos. Sin embargo, siempre queda abierta también la posibilidad de proponer otros usos, de desbaratar y alterar las lógicas dadas, pues en los usos y las representaciones de los medios digitales tienen lugar articulaciones y tensiones entre lo global y lo local a partir de las cuales se tejen diferentes ensamblajes sociotécnicos (Latour, 2008). Es por esto que decidimos pensar las prácticas de NNA en la cultura digital en términos de apropiación (Winocur, 2009) y de manera situada, crítica y a la vez sensible: explorar qué están haciendo con los medios digitales algunos NNA de Mendoza, Formosa y Ramallo, con menos intención de arribar a conclusiones generales sobre una generación que de describir densamente algunas de sus apropiaciones.

Respecto de la concepción farmacológica de los medios digitales, en los testimonios se verifica el costado más beneficioso de los mismos: los usos del teléfono para resolver tareas cotidianas (comunicarse con las familias, hacer y recibir tareas escolares, utilizar el transporte público); las redes sociales como espacios de socialización con pares, como escenarios donde pueden dar a conocer sus intereses, compartir sus producciones, llegar a mayor público cuando venden productos y servicios y, fundamentalmente, como una fuente de entretenimiento. Asimismo, no resulta difícil identificar el lado más negativo de Internet y las redes sociales, que también emergió con fuerza: NNA hablaron ampliamente acerca de los peligros propios de las redes sociales, pero también se explayaron sobre lo tóxico de las comunidades *online*, como espacios donde circulan insultos, comentarios despectivos sobre la apariencia de las personas y actitudes misóginas. En la misma línea, las representaciones de Internet como una adicción (y significantes similares, como “droga” o “vicio”) o como un espacio donde “se pierden” también fueron recurrentes, tanto en las metáforas

visuales como en los testimonios de las y los jóvenes. De algún modo, pareciera que no hay más que “protegerse” o “replegarse” y que eso es inmodificable.

Respecto del trabajo específico en torno de las relaciones entre vida cotidiana y la cultura digital, en el primer apartado el esfuerzo estuvo dirigido a trazar un mapa de las prácticas de NN con medios digitales, prestando especial atención a cómo estas se vinculan con sus experiencias, intereses y contextos, evitando una separación taxativa entre mundo *online* y *offline*. Primeramente, describimos cómo NN dan forma a sus prácticas con medios digitales en función de sus intereses, sean concentrados en objetos o actividades específicas o dispersos, reflejando la modificación frecuente de los gustos propia de los procesos de construcción de la identidad. Asimismo, buscamos contextualizar territorialmente sus prácticas digitales y ubicarlas en el marco de sus rutinas diarias: observamos cómo las prácticas en torno al río en Ramallo o a la montaña en Mendoza dan cuenta de procesos de apropiación tanto tecnológica como territorial; interpretamos en clave socioeconómica y territorial el lugar que ocupan las prácticas con medios digitales en las rutinas de las niñas y los niños.

También con la intención de dar cuenta de estos procesos de apropiación, a lo largo del segundo apartado revisamos representaciones sobre los teléfonos e Internet desde la mirada de los y las adolescentes. Las agrupamos en torno de cuatro categorías: (1) la mirada instrumental de los medios digitales, donde se destacan específicamente sus posibilidades y virtudes; (2) las concepciones existenciales del teléfono e Internet, en estrecha relación con la dependencia que perciben que estos dispositivos generan; (3) todas aquellas representaciones referidas al lado tóxico de Internet, particularmente en relación con las comunidades en redes sociales y videojuegos; y (4) finalmente, la cuarta categoría incluye aquellas que dan cuenta de la ambivalencia y el “doble filo” de los medios digitales. La lectura general del apartado muestra con claridad cómo

las opiniones de los y las jóvenes giran simultáneamente en torno de los beneficios y de los riesgos que implica vivir en la cultura digital. Esto permite confirmar uno de nuestros puntos de partida: la necesidad de superar cualquier determinismo y posición dicotómica al momento de reflexionar sobre los medios digitales y las tecnologías en general.

En el tercer apartado nos ocupamos de analizar formas contemporáneas de la privacidad y la intimidad, junto con la percepción de los riesgos y el conocimiento de estrategias de resguardo en redes sociales por parte de adolescentes. Respecto de las discusiones entre los y las jóvenes respecto del *sexting*, replican dos tipos de discursos comunes sobre la práctica, particularmente frente a sus consecuencias indeseadas: quienes tienden a responsabilizar a la persona que envía su foto y quienes, en cambio, culpan a la persona que la difunde. Es notable cómo todos los varones de Ramallo y Formosa culparon a la víctima; en cambio, la totalidad de las mujeres entrevistadas (y los varones de Mendoza) tendieron a responsabilizar a la persona que difunde la foto. Como señala la investigadora Jessica Ringrose (Ringrose et al., 2013), el *sexting* no es una práctica neutral, sino que está formateada por la dinámica que el género imprime en los vínculos sociales. En este escenario, podemos hipotetizar que las jóvenes defienden al muchacho que en la situación dilemática planteada envía la foto porque se identifican con él; en efecto, generalmente son las mujeres quienes sufren las consecuencias indeseadas del *sexting*.

En relación con esto, a contramano de las opiniones que prefijan cierta ingenuidad respecto de la percepción de los riesgos potenciales de las prácticas en plataformas y redes sociales, mostramos que tanto adolescentes como NN suelen conocerlos. No solo pueden identificarlos espontáneamente y describirlos, sino que también tienen disponibles y utilizan una serie de estrategias de resguardo para conjurarlos. En el caso de los NN, la fuente de estos saberes es mayoritariamente la familia (al estilo: “no hablo

con desconocidos porque mis padres me dicen que es peligroso”); aunque también lo son las experiencias vividas por ellos y ellas mismas o por personas cercanas –familiares o pares–, algo que se repite en el caso de las y los jóvenes. Resulta relevante que, para sendos grupos, la escuela aparece un tanto desdibujada como espacio de formación específica sobre peligros y cuidados en Internet. Entonces, en línea con lo que observamos, NNA saben más de lo que aparentan, pero esos saberes no aparecen asociados con la posibilidad de una acción crítica, tarea que frecuentemente llevan a cabo las instituciones educativas; en su lugar, como vimos, el repliegue es sobre las familias y los pares.

Finalmente, frente a las posiciones que celebran la supuesta democratización de la creación por parte de una generación de prosumidores y las perspectivas críticas que advierten sobre la extracción de datos y la capitalización de toda actividad en redes y plataformas, terminamos el recorrido revisando prácticas de producción de NNA en medios digitales. Respecto de los NN, la ausencia de un teléfono propio o de acceso a Internet parece explicar que los procesos de producción estén menos extendidos y los de circulación, menos consolidados. Dado que las prácticas de creación suelen llevarse a cabo con dispositivos ajenos (de familiares directos), quedan supeditadas a la disponibilidad material de un artefacto. Como consecuencia de esto y en contra de las tendencias propias de la digitalización de la cultura visual, que tienden a asociar producción y circulación, es notable cómo para NN se trata de dos procesos diferenciados y escindidos: compartir en redes sociales no es el horizonte de la producción de videos o fotos; es mostrar imágenes almacenadas en el teléfono, desde la propia pantalla, a alguien cercano. Puede advertirse así la fuerte regulación familiar respecto de las prácticas de producción por parte de NN.

Respecto de estos mismos procesos, en el caso de las y los adolescentes cabe destacar que, ante la opción de trabajar con fotografías existentes (propias o ajenas) o producir una nueva en el

marco del taller, eligieron imágenes almacenadas en el teléfono o publicadas previamente en sus redes sociales. Los tópicos de las fotografías fueron transversales a las tres localidades, entre los que encontramos imágenes de paisajes y de actividades deportivas o culturales. En el primer caso, notamos ciertas similitudes formales y temáticas que nos condujeron a pensar en los cánones digitales y en los condicionamientos sociales que reviste la producción de imágenes. En el segundo, dado que se trató de pensar con ellos y ellas la posible viralización de la imagen, nos llamó la atención que hayan escogido fotos que visibilizaban sus intereses y actividades cotidianas, pero no destinadas a un público anónimo y masivo, sino a sus círculos más próximos: familiares, amigos y amigas.

## Bibliografía

Apperley, Thomas (2010). *Gaming rhythms. Play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Ardèvol, Elisenda y Gómez Cruz, Edgar (2012). Las tecnologías digitales en el proceso de investigación social: reflexiones teóricas y metodológicas desde la etnografía virtual. En Yolanda Onghena y Alvisé Vianello (comps.), *Políticas de conocimiento y dinámicas interculturales: acciones, innovaciones, transformaciones* (pp. 189-204). Barcelona: CIDOB.

Arias, Valentina (2023). *Mandar fotitos. Mujeres jóvenes, imagen y sexualidad en la era digital*. Villa María: EDUVIM (en prensa).

Attwood, Feona (2006). Sexed up: Theorizing the sexualization of culture. *Sexualities*, 9(1), 77-94. <https://doi.org/10.1177/1363460706053336>

Báez Ponce, Mariana y Estrada Lugo, Erin (2014). Miradas desde el humedal. Fotografía participativa con pescadoras y pescadores del sistema lagunar de Alvarado. *Culturales*, 2(1), 9-48.

Becerra, Martín (2021). Accesos TIC 2000-2020 en Argentina: ¿20 años no es nada? <https://martinbecerra.wordpress.com/>

Benítez Larghi, Sebastián, Lemus, Magdalena y Welschinger, Nicolás (2014). La inclusión masiva de tecnologías digitales en el ámbito escolar. Un estudio comparativo de la apropiación de TIC por estudiantes de clases populares y clases medias en el marco del Programa Conectar Igualdad en el Gran La Plata. *Propuesta Educativa*, 42(2), 86-92.

boyd, danah (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press.

Burrell, Jenna (2012). *Youth in the Internet Cafés of Urban Ghana*. Cambridge: MIT Press.

Calzado, Mercedes, Irisarri, Victoria y Manchego Cárdenas, Cristian (2021). Flujos y tramas de experiencias: Las noticias policiales desde las pantallas porteñas. En Mercedes Calzado y Susana Morale (comps.), *Atravesar las pantallas. Noticia policial, producción informativa y experiencias de la inseguridad* (pp. 205-240). Buenos Aires: Teseo.

Consalvo, Mia (2007). *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.

Crary, Jonathan (2015). *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Buenos Aires: Paidós.

Didi-Huberman, Georges (2010). *Atlas, ¿cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Museo Reina Sofía/TF Editores.

Duek, Carolina y Moguillansky, Marina (2023). Las infancias de la post pandemia: Una propuesta de investigación. *Intersecciones en comunicación*, 1(17). <https://doi.org/10.51385/ic.v1i17.174>

Dussel, Inés (2012). Más allá del mito de los “nativos digitales”. Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. En Myriam Southwell (comp.), *Entre generaciones. Exploraciones sobre educación, cultura e instituciones* (pp. 183-214). Rosario: Homo Sapiens.

Dussel, Inés et al. (2011). *Escuelas, jóvenes y saberes: Una investigación sobre las prácticas de docentes y estudiantes con el lenguaje audiovisual y los nuevos medios*. Informe de investigación. Buenos Aires: FLACSO.

Dussel, Inés y Benasayag, Ariel (2018). Digital media production outside the school: Youth knowledge and cultural participation in Argentina and Mexico. En Julian Sefton-Green y Ola Erstad (eds.), *Learning beyond the school* (pp. 133-150). Londres: Routledge.

Dussel, Inés y Trujillo Reyes, Blanca Flor (2018). ¿Nuevas formas de enseñar y aprender? Las posibilidades en conflicto de las tecnologías digitales en la escuela. *Perfiles educativos*, 40(SPE), 142-178.

Dyer-Witheford, Nick y de Peuter, Greig (2009). *Games of empire. Global Capitalism and videogames*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Ferrante, Patricia y Dussel, Inés (2023). YouTube como infraestructura educativa. Alineamientos y desacoples entre los medios digitales conectivos y las prácticas escolares. *Voces de la Educación*, Número especial, 165-186.

Fontcuberta, Joan (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Madrid: Galaxia Gutemberg.

Galimberti, Carlos y Segura, Ramiro (2015). ¿Fuera de lugar? (In) visibilidades, conflictos y usos del espacio público. En Chaves, Mariana y Segura, Ramiro (eds.), *Hacerse un lugar. Circuitos y trayectorias juveniles en ámbitos urbanos*. Buenos Aires: Biblos.

Gitelman, Lisa (2008). *Always already new: Media, history, and the data of culture*. Cambridge: MIT Press.

Hernández, María Celeste, Cingolani, Josefina y Chaves, Mariana (2015). Espacios con edades: El barrio y la pobreza desde los niños/as y jóvenes. En Chaves, Mariana y Segura, Ramiro (eds.), *Hacerse un lugar. Circuitos y trayectorias juveniles en ámbitos urbanos*. Buenos Aires: Biblos.

Hine, Christine (2015). *Ethnography for the Internet. Embedded, embodied and every day*. Nueva York: Bloomsbury Academic.

Jenkins, Henry (2009). *Fans Blogueros y videojuegos*. Barcelona: Paidós.

Lago Martínez, Silvia et al. (eds.) (2018). *Acerca de la apropiación de tecnologías: teoría, estudios y debates*. Rada Tilly: Del Gato Gris-Buenos Aires: Instituto de Investigaciones Gino Germani/Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías.

Lareau, Annette (2003). *Unequal childhoods: class, race, and family life*. Los Angeles: University of California Press.

Latour, Bruno (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.

Lois, Carla (2015). El mapa, los mapas: Propuestas metodológicas para abordar la pluralidad y la inestabilidad de la imagen cartográfica. *Geograficando*, 11(1), 1-23. <https://www.geograficando.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Geov11n01a02>

López Ordosgoitia, Rocío y Rodrigues, Antonio (2014). Los niños y el Internet: La nueva sociología de la infancia y el uso de métodos visuales. *Comunicando*, 3, 220-233.

Manovich, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

Mcintyre, Alice (2003). Through the eyes of women: photovoice and participatory research as tools for reimagining place. *Gender, Place and Culture*, 10(1), 47-66.

Miller, Daniel (2016). *Why we post. How the World changed social media*. Londres: University College of London Press.

Miller, Toby (2018). *El trabajo cultural*. Barcelona: Gedisa.

Miller, Daniel et al. (2021). *El smartphone global. Más allá de una tecnología para jóvenes*. Londres: UCL Press.

Mirzoeff, Nicholas (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. México: Paidós.

Parente, Diego, Berti, Agustín y Celiz, Claudio (coords.) (2022). *Glosario de filosofía de la técnica*. Buenos Aires: La Cebra.

Paul, Pamela (2005). *Pornified: How pornography is transforming our lives, our relationships, and our families*. Nueva York: Macmillan.

Pink, Sarah y Ardèvol, Elisenda (2018). Estrategias etnográficas para revelar prácticas transmedia de los adolescentes. En Carlos Scolari (ed.), *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

Piracón, Jaime (2017). Prohibido Jugar. Análisis de las leyes de videojuegos de Chile y Colombia. *Lúdicamente*, 6(12).

Ringrose, Jessica et al. (2013). Teen girls, sexual double standards and “sexting”: Gendered value in digital image Exchange. *Feminist theory*, 14(3), pp.305-323.

Sadin, Éric (2021). *La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra.

Sandoval, Luis Ricardo (2020). La apropiación de tecnologías como proceso. Una propuesta de modelo analítico. En Roberto Canales Reyes y Consuelo Herrera Carvajal (coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 33-49). Buenos Aires: CLACSO-Montevideo: Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales-Santiago de Chile: Universidad de Los Lagos.

Santos, Milton (1996). *Metamorfosis del espacio habitado*. Barcelona: Oikos Tau.

Sassen, Saskia (2007). *Una sociología de la globalización*. Buenos Aires: Katz.

Sfez, Lucien (2005). *Técnica e ideología. Un juego de poder*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Silverstone, Roger (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu.

Simondon, Gilbert (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.

Srnicek, Nick (2018). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.

Stiegler, Bernard (2013). Escritura y farmacón. *Escritura e imagen*, 9, 325-337.

Stiegler, Bernard (2015). *Lo que hace que la vida merezca ser vivida. De la farmacología*. Madrid: Avarigani.

Touza, Sebastián (2020). La corporalidad de la atención y el deseo de dispositivos. En Andrés Tello (ed.), *Tecnología, política, y algoritmos en América Latina* (pp. 209-221). Viña del Mar: Cenaltes.

Triquell, Ximena (2020). Velita: De la memoria familiar a la memoria colectiva. En Juliana Enrico, Vanesa Garbero y Tamara Liponetzky (comps.), *Fotografía y Memoria: huellas del pasado, lecturas desde el presente* (pp. 149-157). Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

Turkle, Sherry (2019). *En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital*. Barcelona: Ático de los Libros.

Van Dijck, José (2016) *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Venturini, Tommaso (2010). Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory. *Public Understand of Science*, 19(3), 258-273.

Winocur, Rosalía (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI.

Zuboff, Shoshana (2020). *La era del capitalismo de vigilancia*. Barcelona: Paidós.

