

# Juventudes digitales en México:

## Prácticas y casos de investigación en entornos onlife

**Enrique Pérez Reséndiz**

**Coordinador**



**SDI** SECRETARÍA DE  
DESARROLLO  
INSTITUCIONAL

**si** SEMINARIO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN JUVENTUD

colección  
**JUVENTUD**

LÍNEA  
NUEVOS  
APORTES

TOMO I

---

## **El Coordinador**

**ENRIQUE PÉREZ RESÉNDIZ**

Maestro en Comunicación y política por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco (UAM-X), egresado de la Maestría en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Licenciado en Comunicación y Cultura por la misma institución. Actualmente es doctorante en Comunicación y política de la UAM-X. Sus líneas de investigación giran en torno a juventudes, políticas públicas y cultura digital.

Ha participado en diferentes encuentros sobre juventud, tecnología y participación política a nivel nacional e internacional. Miembro investigador del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde 2012; es co-coordinador del Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital y profesor de asignatura en la licenciatura en Comunicación en la UACM.

## **Los autores**

Irene Calderón-Mazzotti

Nahima Quetzali Dávalos Vázquez

Alma Celia Galindo Núñez

Erick Mendoza Cruz

Jorge Alberto Meneses Cárdenas

Enrique Pérez Reséndiz

Ana Valeria Rodríguez





# Juventudes digitales en México: prácticas y casos de investigación en entornos onlife

**Coordinador**  
**Enrique Pérez Reséndiz**



colección  
**JUVENTUD**

LÍNEA  
**NUEVOS  
APORTES**

TOMO I



**SDI** Secretaría  
de Desarrollo  
Institucional

**Sij** SEMINARIO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN JUVENTUD

## Universidad Nacional Autónoma de México

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas  
**Rector**

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda  
**Secretaria General**

Dra. Diana Tamara Martínez Ruíz  
**Secretaria de Desarrollo Institucional**

### Seminario de Investigación en Juventud

Dr. José Antonio Pérez Islas  
**Coordinador**

# Juventudes digitales en México: prácticas y casos de investigación en entornos onlife

Enrique Pérez Reséndiz  
Coordinador



colección  
**JUVENTUD**

TOMO I

LÍNEA  
**NUEVOS  
APORTES**

CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO 2024

**Catalogación en la publicación UNAM. Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información**

**Nombres:** Pérez Reséndiz, Enrique, editor.

**Título:** Juventudes digitales en México: prácticas y casos de investigación en entornos onlife / coordinador, Enrique Pérez Reséndiz.

**Descripción:** Primera edición electrónica. | Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Secretaría de Desarrollo Institucional, Seminario de Investigación en Juventud, 2024. | Serie: Colección Juventud. Línea nuevos aportes; 1.

**Identificadores:** LIBRUNAM2252917 (libro electrónico) | ISBN 9786073096386 (libro electrónico).

**Temas:** Tecnología y juventud -- México. | Videojuegos -- Aspectos sociales. | WhatsApp (Aplicación de software) -- Aspectos sociales. | Mujeres jóvenes -- Conducta de vida. | Innovaciones educativas.

**Clasificación:** LCC HQ799.9.I58 (libro electrónico) | DDC 004.6780835—dc23

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

La edición y publicación de este libro fue financiada con recursos del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ).

**Aviso legal**

*Juventudes digitales en México: prácticas y casos de investigación en entornos onlife*

Colección Juventud (formato digital)

Línea Nuevos Aportes

TOMO I

Esta edición de un ejemplar (3.5 MB) fue preparada por la Secretaría de Desarrollo Institucional de la UNAM, la formación y el diseño de portada fue realizada por Paulina Rodríguez Ramos Cardenas, la corrección de estilo la hizo Ariadna Georgina Vaca Moro y el cuidado de la edición estuvo a cargo de Araceli Moreno Ortiz.

Primera edición electrónica: 22 de Octubre de 2024

D.R. © 2024, Universidad Nacional Autónoma de México  
Ciudad Universitaria, Alcaldía de Coyoacán, C.P., 04510,  
Ciudad de México, Secretaría de Desarrollo Institucional.  
Ciudad Universitaria, 8o Piso de la Torre de Rectoría  
Alcaldía de Coyoacán, C.P., 04510, Ciudad de México, México.

ISBN (colección digital): 978-607-30-9637-9

ISBN (libro digital PDF): 978-607-30-9638-6

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México. Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Hecho en México/ Made in Mexico



# Índice

## **Introducción**

José Ángel Cerón Hernández 11

## **Parte 1. Narrativas, experiencias y voces juveniles**

### **Voces juveniles en pandemia. Experiencias de los jóvenes de la UACM en las clases en línea**

Enrique Pérez Reséndiz 25

### **Ya casi vamos por los 30 y aquí sigo, ¿verdad? Apropiaciones identitarias de jóvenes que videojuegan**

Ana Valeria Rodríguez Barrientos 41

### **Te mando un Whats: Uso y relación del WhatsApp como tecnología vital para las Nenis de Colima**

Alma Celia Galindo Núñez 67

### **De la cancha del pueblo al match: apropiación digital y relaciones sexo-afectivas de mujeres jóvenes indígenas y rurales al sur de México**

Nahima Quetzali Dávalos Vázquez 93

## **Parte 2. Performatividad y biografías** 112

### **Mirarse en lo que se mira. Esbozo del cuerpo joven como posibilidad en TikTok**

Irene Calderón-Mazzotti 113

### **Esta es la biografía digital de una joven universitaria llamada Määtsä': mujer-mixe-multitareas**

Jorge Alberto Meneses Cárdenas 141

### **El biograma digital y el estudio de la primera experiencia tecnológica en la educación**

Erick Cruz Mendoza 167



# Introducción

José Ángel Cerón Hernández

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

chja@azc.uam.mx

## Entre bits y cultura: reflexiones epistemo-metodológicas sobre juventudes y culturas digitales

La presente obra tiene como objetivo continuar la reflexión colectiva sobre el problema del abordaje metodológico del fenómeno de las juventudes y las culturas digitales, para comprender con mayor profundidad las continuidades, rupturas, contradicciones, relaciones fuertes o laxas que se dan en este proceso social. Y, desde un enfoque multidisciplinar, propiciar la fundación de un Programa de Investigación –tal como lo pensara Imre Lakatos (1978)– que permita la comunicación de resultados, el avance en la indagación y la reflexión desde un corpus analítico en proceso de consolidación.

Esta labor intelectual fue iniciada desde la fundación del Seminario de Juventudes y Culturas Digitales, que convocó a distintas disciplinas para compartir experiencias, ideas, propuestas; intercambio que llevó a la publicación de la primera obra *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas Digitales en México* (Pérez y Montoya, coords., 2020), el cual explora las posibilidades de investigación que desde América Latina se puedan desarrollar para el estudio de las relaciones sociales de las juventudes en entornos sociodigitales.

Con inspiración que recuerda a Gastón Bachelard, quien enuncia el avance de la ciencia a partir del desarrollo de casos particulares de lo posible, nos planteamos como meta principal presentar propuestas de acercamiento a fenómenos emergentes en las interacciones de las juventudes que forman parte de los códigos subjetivos que utilizan para dar sentido a sus acciones. Esto, a través de la investigación empírica en una estrecha relación con un compendio teórico multidisciplinar y pertinente para el caso concreto.

No se pierde vista que para el desarrollo de estas investigaciones aquí compiladas se toma en consideración la incidencia que las estructuras, inteligibles como espacios de posibilidades para la acción pero que presionan a los sujetos y que no los determinan, permiten que algunos aspectos de las redes socio digitales puedan ser apropiadas y aprovechadas para la socialización, la construcción de identidades colectivas, acuerpamiento, conformación de movimientos sociales, entre otros fenómenos. También se considera que los significados construidos en la propia interacción en estas redes socio digitales se vuelven intersubjetivos, es decir, compartidos, resignificados, llenándose de sentidos que pueden provenir de distintos códigos subjetivos que las personas cuentan para llevar a cabo sus acciones.

Esta afirmación lleva a considerar que el abordaje de los casos particulares que esta obra recopila, que van desde las relaciones afectivas, significados, cuerpos, así como los movimientos sociales o el trabajo, entre otros, son atravesados por la cuestión de las juventudes en un contexto de cultura digital. Mismos que se pueden enmarcar en el abordaje de problemas fundamentales para las ciencias sociales como la desigualdad, las identidades, las participaciones políticas, afectividades, entre otros, pero con la particularidad del fenómeno tecnológico en las relaciones sociales.

Estos problemas son abordados mediante la convergencia de distintas miradas disciplinares como la sociología, antropología, la comunicación o la psicología social; el aporte de herramientas repensadas para el contexto que se busca investigar, que van desde la etnografía, el estudio de caso, la entrevista, la observación participante, entre otros, mismos que también se enmarcan desde diferentes enfoques teóricos que aportan una visión caleidoscópica sobre el fenómeno y un conjunto de preguntas pertinentes para los objetos construidos.

La convergencia comienza con el ejercicio de problematización de las juventudes y las culturas digitales partiendo de la polisemia que el término puede conllevar, y la emergencia de distintos enfoques que nutren en buena manera la discusión intelectual y aportan a la comprensión, explicación y, en algunas ocasiones, a la transformación de la realidad.

Posterior a ello se aplican algunos enfoques y propuestas metodológicas, las cuales abordan el problema de la construcción del dato en un contexto digitalizado, donde las relaciones sociales son mediadas por la tecnología, mediante una diferenciación meramente analítica de lo digital como objeto que articula las múltiples determinaciones de un caso concreto, como campo de relaciones que estructuran distintas dinámicas ordenadas y significadas por el elemento tecnológico, o bien, como compendio de herramientas metodológicas para el abordaje empírico de lo social.

En tercer momento se plantean algunas pautas epistemológicas consideradas en la conformación y coordinación de esta obra, misma que compila los enfoques de investigadoras/es de distintas disciplinas pero que convergen en la pertinencia de articular la indagación empírica con la teoría, para realizar propuestas en técnicas o enfoques metodológicos, bajo un enfoque centrado en la acción, el ensayo de herramientas, de la narrativa que sirve en la propia experiencia que se tiene al investigar, así como el planteamiento de nuevos objetos o sujetos para su problematización.

Por último, se realiza una presentación de la estructura de la obra y del contenido general de las distintas propuestas bajo la coordinación en modalidad de seminario. El lector podrá notar con mayor claridad la interdisciplina planteada y que en su conjunto conforman una propuesta para la consideración y debate entre distintos actores académicos y los provenientes fuera de ella.

## Problematización de las juventudes en culturas digitales

### La polisemia del término

La primera consideración abordada aquí es el enfoque de las juventudes en sus múltiples significaciones en relación, también, con la polisemia que engloba el término de culturas digitales. El debate se establece en la búsqueda de un consenso que ha encontrado salida en la indagación de casos particulares bajo un enfoque de descubrimiento, para reflexionar hacia ciertas tendencias que robustecen algunas propuestas.

Un avance en este debate fue lo planteado en la obra que antecede a este libro<sup>1</sup> y que consistió en el desarrollo de términos y categorías analíticas que permiten el acercamiento multidisciplinario en que las juventudes desarrollan sus prácticas. Éstas pueden ser comprendidas en la homologación de términos, en sus abordajes, en el ejercicio analítico, y en la propuesta de un tesoro al final de la obra consultable. Así, tendría implicaciones en el ámbito epistemológico, puesto que el uso de ciertas categorías se desarrolla a partir de distintos enfoques o ángulos de investigación que permitieron comprender las particularidades de los fenómenos abordados, corporalidades, subjetividades, relaciones sociales, acción colectiva, trabajos abordados desde un enfoque diverso como el constructivista, hermenéutico o relacional, entre otros.

Esto es ejemplo del trabajo desarrollado de forma colectiva para el tema de culturas digitales en el Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), basado en la innovación en algunos acercamientos, así como en el cuestionamiento sobre la emergencia de metodologías que tratan de comprender los procesos sociales que se desarrollan: una forma de exploración en las posibilidades de construir información empírica, a partir de jóvenes que investigan jóvenes, cuyo caso también se encuentra en la elaboración del Cuaderno de Trabajo “Jóvenes Onlife: entornos y métodos para el análisis social” (Pérez y Rodríguez, coords., 2022).

Algunos de los abordajes en la obra antes citada sugieren ciertos problemas que surgen en la investigación empírica sobre el fenómeno de las juventudes en entornos socio digitales. Retos o consideraciones para la reflexión teórico-metodológica que dichos procesos sociales implican para comprender y explicar sus múltiples determinaciones, de acuerdo con el ángulo de investigación abordado (Cerón, 2022), tales como el *problema empirista* cuyo reto se encuentra en ceñir a la objetividad de sus métodos y no tanto del objeto a investigar, tales como las pretensiones de universalidad a partir de la generalización del dato empírico. Un ejemplo de ello es el necesario cuestionamiento de la construcción de algunos instrumentos sobre las interacciones en entornos socio digitales que tome en cuenta, si es el objetivo planteado, las subjetividades, puesto que las experiencias

<sup>1</sup> Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México, 2020, SIJ UNAM.

pueden ser distintas; una persona que realiza *lives* ya sea en Tik tok, Facebook o Twitch, experimenta de manera diferenciada el proceso de producción, aunque entre en la categoría sociodemográfica de “streamer”.

Por otro lado, cuando se aborda el *problema hermenéutico*, si bien se recupera el punto de vista del sujeto y cómo se remiten a la acción, podría llegar a centrarse en las micro interacciones ignorando grandes procesos sociales (Chartier, 1992). El análisis del simbolismo o el contenido de las interacciones sociales mediadas por plataformas socio digitales en ocasiones puede dejar de lado la consideración de que estos intercambios significativos pueden ser moderados, conducidos o promovidos por la organización productiva (empresa) cuyo objetivo es la generación de ganancia incentivando el uso constante de su producto digital. Es decir, considerar que empresas como Facebook, Google, Twitter, obtienen ganancias a partir de publicidad insertada y que mientras tengan un mayor volumen de tráfico en sus sitios web, supondrá un aumento en la ganancia, empleando también ciertas estrategias y normas de interacción que, generalmente, son aceptadas por las personas usuarias.

### **La imbricación entre teoría social, metodología y ángulos de investigación para el abordaje**

Es importante recalcar que este enfoque aquí desarrollado se basa en el reconocimiento de que grandes teorías sociales están relacionadas con los aportes que se realizan en la investigación empírica. No se está reinventando la rueda teórica para algunas cuestiones del pensamiento social y que pueden ser de utilidad para los contextos contemporáneos. Resultará útil (re)pensar desde el constructivismo, la fenomenología, el marxismo, el configuracionismo, el actor-red, el post estructuralismo, por mencionar algunas escuelas de pensamiento, a las juventudes y las culturas digitales.

Reconocer las posibilidades hermenéuticas que cada enfoque teórico tiene, así como las herramientas heurísticas que a su vez desarrollan, permite que desde este seminario se sortee la imposición de un cierre semántico (Carnap, 1995) y deje de lado posibilidades que enriquezcan la comprensión del fenómeno investigado. Ello implicaría la posibilidad de realizar descubrimientos y aportes desde un enfoque multidisciplinario. Resultado de esta apertura en la utilización de los enfoques pertinentes para el objeto son mostrados de manera ejemplar a lo largo de la presente obra, los ángulos de investigación empleados para la construcción de distintos objetos que no se desvinculan de grandes problemas teóricos para las ciencias sociales.

El propio Bourdieu, en sus reflexiones sobre la sociología de la ciencia, nos sugiere dos posibles escenarios en la producción de conocimiento que podemos llevar al estudio de la cultura digital: el primero es realizar investigación de fenómenos completamente nuevos que, inclusive, la propia descripción ofrece

un abultamiento sobre la comprensión de las transformaciones sociales; el segundo camino es el que sugiere el uso de enfoques nuevos de abordaje empírico (método) que pueda proveer una mirada distinta de los medios tradicionales. Queremos pensar en dos ejemplos particulares de esta caracterización realizada:

El ejemplo de un objeto nuevo sería en la propuesta de la pertinencia en el estudio de los efectos que tienen los Non Fungible Token (NFT) o la Inteligencia Artificial (IA) en la producción de bienes culturales. Peticiones de diseños, dibujos, composiciones musicales, producciones literarias de manera artificial, entre otros, ponen en debate el papel del ser humano para su producción y que podría disminuir en cierta medida la responsabilidad creadora a una de supervisión, tal como lo pensara Marx a la persona trabajadora como apéndice de la máquina.

El segundo escenario, el de un objeto analíticamente consolidado pero abordado por métodos nuevos, podría ser el estudio de grandes problemas sociales, por ejemplo, la identidad, pero ahora investigado desde el uso de avatares en internet o el análisis de sus interacciones en redes socio digitales. Así como la conformación de movimientos sociales a partir de la apropiación de estas herramientas para la resignificación de estos procesos; un ejemplo notable fue la organización de jóvenes chilenos en Facebook bajo la insignia de “otakus antifacistas” (Vargas, 2022).

Estas vías que ejemplificamos también sugieren una reflexión desde la sociología de la ciencia al cuestionar de qué manera se están construyendo y dirigiendo los enfoques en los cuales se inserta el estudio de la cultura digital. Incluso desde la filosofía de la ciencia, evocando la frase de Pascal “el universo me comprende y me engulle como un punto; por el pensamiento yo la comprendo”, estamos convocados a sumergirnos al mundo empírico, uno mediado por la tecnología que incide en las subjetividades y en las acciones, reconocernos como parte de ello y desde ahí realizar nuestros aportes desde el enfoque que, a nuestro criterio, consideramos como más pertinente para el caso concreto.

No es posible estar de acuerdo con la investigación vacía de teoría pues aún quedan muchos hilos interpretativos del fenómeno de lo digital desde distintas perspectivas analíticas que pueden dar luz a ciertos cuestionamientos. ¿Cómo podríamos investigar Tik Tok desde un enfoque Saussuriano? ¿Existe panóptico en los posts de Facebook? ¿Forman ya parte del *Lebenswelt* el uso de los memes en la vida cotidiana? ¿Pueden las micro transacciones en videojuegos formar parte de la lógica de acumulación capitalista? Las preguntas anteriores, cuyo uso está orientado a un fin centrado más en la retórica de este argumento, podrían ser interpretadas como “la tesis de la tesis” de investigaciones sobre las juventudes y culturas digitales que echan mano de elaboraciones analíticas contemporáneas con autoras y autores que están ahora en el centro de la reflexión de este objeto. No podríamos tampoco, con fines de avanzar en la ciencia social, abrazar por

completo la pretensión inductiva de la teorización a partir de la generalización del dato empírico, ni tampoco reducirla al comentario. Ya lo advertía Marx en evitar no subordinar la reflexión a la lógica de las cosas.

Además, se toma en cuenta que, ante fenómenos emergentes cuya investigación no se encuentra abultada para consolidarse con firmeza en un campo y que podría presentarse para la comunidad científica como una mónada determinada, principalmente, por el descubrimiento en el avance de su estudio, también podría caerse en la incertidumbre de las rutas analíticas y, sobre todo, de las metodologías para el estudio; la historia de las ideas, así como la disputa de los métodos, ha avanzado en la construcción e implementación de vías de construcción de información consolidadas; tanto, que los significados pueden ser investigados.

Las estrategias metodológicas empleadas en este tomo, y que podrían ampliarse o sumarse otras más, responden a las necesidades que establecen los fenómenos, algunos emergentes y otros en proceso de consolidación, en la cotidianidad de las juventudes. Es decir, en la discusión y en el propio avance del conocimiento mediante la incursión empírica es que se pueden desarrollar planteamientos que permitan comprender y explicar estos procesos.

La forma caleidoscópica de las juventudes y las culturas digitales lleva a que investigadoras e investigadores, que también comparten el rasgo etario y como parte de las propias comunidades de significación cultural (inmersos, como pensara Pascal) toman como recurso investigativo a las etnografías digitales, enfoque discutido y reflexionado, en buena medida al interior del Seminario de Juventudes y Culturas Digitales, sobre las potencialidades y limitaciones que podrían significar para los objetos de estudio aquí desarrollados y los que podrían venir en el futuro. Al cuestionarnos sobre qué tan digitales son los métodos digitales, nos lleva a establecer una postura crítica del posible uso laxo de esta categoría; es decir, se cuestiona en qué medida la reinterpretación o el reajuste de técnicas consolidadas, por ser implementadas en fenómenos sociales que se desarrollan en entornos tecnologizados y que, por semántica, pasan a ser digitales.

Voces latinoamericanas han contribuido a este cuestionamiento (Cruz y Harindranath, 2020) y sugerido hacer distinciones de lo digital en términos epistemológicos y metodológicos. También se ha sugerido comprender el impacto, incluso ambiental, de lo tecnológico en la interacción (Ricaurte, 2019) y que invita a considerarlo en el planteamiento de investigación sobre lo tecnológico y lo social.

En el mundo anglosajón también se han presentado discusiones en el ámbito disciplinar para la incursión empírica, análisis, comprensión y explicación de lo digital. Hine (2004) en el repensar de la práctica científica; Boellstroff (2006) sobre el impacto en la subjetividad y la(s) cultura(s) que tiene la incor-

poración de herramientas tecnológicas en la vida cotidiana, o del propio término de método para ser llamado “Digital” (García y Sábada, 2023). Elementos que implican repensar el uso de los recursos etnográficos, como la entrevista, la observación, historias de vida, en la consideración de que si suceden en un ámbito digital (comunicación vía Zoom, observar reels, seguimiento de muros en plataformas socio digitales, por mencionar algunas de estas adecuaciones) requieran tal denominación. O, en cambio, la relación entre sujeto y objeto requiere que la doble hermenéutica sea pensada en la construcción de significados en un entorno digital.

Incluso para la investigación que se auxilia, en buena medida, en la información sociodemográfica, como hábitos de consumo, conexión o de posibilidades de acceso, también están atravesadas por la convención en la construcción de indicadores para la captación de esos parámetros. En México, las encuestas sobre hábitos y accesos digitales caracterizan el tipo de acceso de la población, como se observó en la introducción del libro anterior.

También el uso de recursos tecnológicos, como el *machine learning*, el seguimiento de nodos de interacciones en redes socio digitales, o la inteligencia artificial (IA) significarán modificaciones en la práctica de construcción del dato, que ofrece un nuevo enfoque para abordar ciertos problemas. Por ejemplo, los nodos de interacciones de redes, el uso de la IA para la vida cotidiana, para fines políticos y la conducción de empresas y la práctica periodística para colocar la leyenda “imagen o texto generado por una IA”.

### **Énfasis en la reflexión del enfoque epistemo-metodológico utilizado para el estudio de las juventudes en culturas digitales: retos y caminos**

Sin desvincular el argumento anterior, la relación que se teje con las teorías sociales, en los que se pueden situar los enfoques, se han realizado aportaciones que vale la pena considerar; están en distintos ejemplos. El primero es el uso de la noción de avatar para la presentación del yo en entornos digitales (Cabra, 2011), de inspiración goffmaniana sobre el *self* y los significados pero que también aborda la cuestión del cuerpo.

El enfoque de inspiración Marxista, que tiene por objetivo la reconstrucción de la totalidad como una relación social caleidoscópica entre lo objetivado y los sujetos en la relación estructura-subjetividad y acción (De la Garza, 2012). Camino que reconoce estructuras económicas, pensemos en las grandes plataformas socio digitales, que son empresas cuya lógica de acumulación es capitalista y establece relaciones de producción que, aunque no determinan, presionan a los sujetos en las expresiones antes señaladas. Misma relación que toma en cuenta las relaciones culturales e incluso políticas que pueden emanar de ello en un espacio de posibilidades para la acción.

También hay que reconocer que en los propios estilos de redacción también se encuentran posicionamientos políticos en la propia investigación. Comentaba Sennet en alguna ocasión que el valor literario de algunas obras también podría cobrar relevancia analítica para el abordaje de ciertos fenómenos, especialmente los culturales, de los que podríamos ejemplificar que Marx aprendió más de la cultura francesa en los libros de Balzac que en los tratados de ciencias sociales. Con ello es posible también plantear que la recuperación de las producciones emanadas de la cultura (reconociendo siempre que la significación, producción y resignificación se encuentran en relaciones sociales concretas, en ciertos momentos y en ciertas situaciones) pueden servir de fuentes de información empírica que propicien un análisis minucioso.

En ocasiones el acercamiento al estilo “el forastero” (Schutz, 1980) es una evidencia en la forma en que se inicia la investigación de un fenómeno y el material construido por parte de la etnografía, y que también impacta en la propia subjetividad de la persona investigadora. En buena medida, es un camino recurrente para iniciar las exploraciones sobre distintos fenómenos. La subjetividad es estudiada desde lo singular como sujeto individual o desde lo universal como el lenguaje. O el punto intermedio que busca encontrar puntos en común por la cultura o presiones históricas. Camino que busca romper con ciertas dicotomías como abierto-cerrado, público-privado retomando la noción de que las distinciones realizadas son meramente analíticas pues estamos frente una configuración que acepta los ajustes en los enfoques tales como un caleidoscopio, como mencionara Gramsci.

Reconocer las diferencias que se dan en las relaciones sociales en distintas plataformas digitales, que ayuden a conceptualizar un espacio de diferencias, que sirvan de coordenadas para caracterizar grupos, reconociendo que el punto de vista siempre proviene de quien lo investiga (Bourdieu, 1997). Podemos por lo mientras construir y descubrir elementos que problematicen la situación concreta a partir de la particularización de las experiencias y relaciones sociales con lo digital. De lo contrario resultaría poco provechoso el estudiar relaciones en lo digital sin una problematización sobre el tema que busque comprender cómo se significan los procesos sociales en los cuales la construcción de sentido está atravesada por lo digital.

Enunciamos algunos retos que desarrollaremos:

- Acercamiento con los sujetos de estudio a partir del uso de técnicas de construcción de información empírica utilizando recursos digitales.
- Reflexión y análisis de la información teniendo en consideración la relación transversal que existe entre la tecnología y la vida cotidiana de los sujetos.

- La subjetividad de la persona investigadora al incorporar su subjetividad y experiencia mediada por la tecnología para el análisis de la información y la problematización de hallazgos.
- La ambigüedad que se establece a partir del uso de tecnologías de la información y comunicación en la construcción de información empírica, que conduce a llamar de forma laxa “etnografía(s) digitales”.
- Tecnología de Inteligencia Artificial para la investigación.

Respecto del último punto, rescatamos este texto e invitamos a una lectura cuidadosa:

El estudio de la cultura digital requiere una metodología interdisciplinaria que combine herramientas de diferentes áreas como la sociología, la antropología, la comunicación y la informática. Algunas ideas metodológicas que podrían ser útiles son:

**Análisis de contenido:** Este método implica examinar el contenido de los mensajes digitales para identificar temas, tendencias y patrones culturales.

**Observación participante:** Los investigadores pueden involucrarse en comunidades en línea y estudiar la forma en que los usuarios interactúan y crean cultura en línea.

**Entrevistas en línea:** Las entrevistas en línea son una forma útil de obtener información sobre las percepciones y experiencias de los usuarios de tecnología digital, y pueden realizarse a través de una variedad de plataformas como el correo electrónico, las redes sociales o las videollamadas.

**Minería de datos:** El análisis de grandes conjuntos de datos generados por los usuarios de tecnología digital puede proporcionar información valiosa sobre las tendencias culturales y las dinámicas de la comunidad.

**Estudios de caso:** Los estudios de caso permiten a los investigadores analizar en profundidad la cultura digital de una comunidad específica, lo que puede proporcionar información detallada sobre las prácticas culturales y los desafíos a los que se enfrentan los usuarios en línea.

En general, el estudio de la cultura digital requiere un enfoque flexible y adaptativo, ya que las prácticas culturales y las tecnologías cambian rápidamente en el mundo digital (ChatGPT, comunicación personal, marzo de 2023).

Las aseveraciones anteriores fueron generadas al realizar la pregunta en Chat GPT3, en marzo de 2023, cuando se cuestionó sobre las rutas metodológicas que debería tener el estudio de la cultura digital. Por lo que, tomando en cuenta la cuestión metodológica, preguntamos sobre su postura acerca del vínculo con la gran teoría social:

Las ideas metodológicas para el estudio de la cultura digital que mencioné anteriormente se vinculan con varias teorías sociales. Por ejemplo:

La teoría del actor-red, que sugiere que la cultura digital es un resultado de las interacciones entre humanos y no humanos, como tecnologías y algoritmos.

La teoría de la comunicación, que destaca la importancia del lenguaje y la comunicación en la creación y mantenimiento de la cultura digital.

La teoría del capitalismo tardío, que sostiene que la cultura digital es una manifestación del capitalismo avanzado y está vinculada a la globalización y la economía de la información.

La teoría de la sociedad de la información, que se enfoca en la creciente importancia de la tecnología y la información en la sociedad contemporánea y cómo esto afecta la cultura y la vida social.

En resumen, las ideas metodológicas para el estudio de la cultura digital están en estrecha relación con varias teorías sociales que buscan entender la complejidad de la sociedad contemporánea y cómo la tecnología y la información están transformando las formas en que interactuamos, nos comunicamos y creamos cultura (Chat GPT, comunicación personal, marzo de 2023).

En términos metodológicos lleva a considerar preguntas tales como ¿cuál sería la citación correcta de una interacción entre investigadores sociales e Inteligencia Artificial?, ¿será que la American Psychological Association (APA) ya está trabajando la definición de esta inquietud? También en el ámbito de lo ético ¿constituirá una consideración ético-disciplinaria en el quehacer científico?, ¿de qué manera se tomarán como evidencia empírica estas interacciones? Preguntas que serán respondidas durante el avance en los distintos programas de investigación que distintos cuerpos académicos establecen y que la propia discusión abulte hacia el avance en la práctica científica.

Es así que estas rutas de investigación, que en su conjunto realizan un aporte a la comprensión de las múltiples determinaciones del objeto, remite al *flâneur* Benjaminiano en el que la conjunción de distintas estampas, celdas, que van conformando una articulación que ayude a comprender los intersticios que conlleva el abordaje analítico de la(s) juventud(es) digital(es). Es por ello que, también, se plantea la posibilidad que el desarrollo de estas herramientas para el estudio de este proceso social, que llegó para quedarse, podría además de comprender y explicar, proponer transformarla mediante el establecimiento, quizá, de políticas públicas, recomendaciones o establecimiento de estrategias colectivas para la atención de algunos de los grandes problemas que aquí hemos planteado.

Es así que cuando se mira como objeto de investigación la cultura digital con el eje transversal de la juventud, requiere un acercamiento multidisciplinario que puede provenir del aprovechamiento de los distintos enfoques en ciertas

disciplinas, como la antropología, la sociología, la comunicación e incluso la filosofía, que puedan construir herramientas hermenéuticas y de investigación dejando de lado posibles *doxa* que imposibiliten comprender las contradicciones, relaciones fuertes, laxas, discontinuidades de los fenómenos estudiados en sus múltiples determinaciones.

### **De las narrativas y experiencias juveniles a la performatividad y biografía digitales**

A lo largo del recorrido de *Juventudes digitales en México: análisis de prácticas y casos de investigación en entornos onlife*, se presentan siete textos que abordan temáticas relacionadas con el mundo onlife, es decir, aunque son diferentes temáticas, todas se cruzan y encuentran en el mundo de lo digital, en donde las y los jóvenes pueden experimentar y crear sentidos de pertenencia. Se trata de investigaciones en desarrollo o de corte explorativo en la mayoría de los casos.

El libro está dividido en dos partes, Parte I. Narrativas, experiencias y voces juveniles, en el cual las y los autores Enrique Pérez, Ana Valeria, Alma Galindo y Nahima Dávalos, abordan algunas narrativas, experiencias y voces juveniles; cada uno de los temas que presentan tiene una particularidad, por ejemplo Enrique Pérez presenta algunos hallazgos de una serie de entrevistas en el marco del proyecto de investigación titulado “Experiencias de jóvenes en pandemia” realizado por el Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la UNAM; en su capítulo expone la ruta metodológica para la realización de la investigación, después un panorama general sobre las principales repercusiones y condiciones que se presentaron durante la modalidad de clases en línea en jóvenes estudiantes de la Universidad autónoma de la Ciudad de México (UACM).

Por otra parte, Ana Valeria Rodríguez recupera algunos resultados de su investigación de maestría con la finalidad de visibilizar y evidenciar cómo son los procesos subjetivos, las implicaciones y apropiaciones interpersonales que viven algunos jóvenes en la práctica de videojugar; es decir, en este proceso se generan capacidades de agencia, así como una adscripción identitaria.

Mientras que Alma Galindo habla sobre la categoría *neni*, la cual se refiere a mujeres jóvenes que realizan actividades económicas informales, pero lo interesante es que se apoyan de diversas plataformas y tecnologías digitales, especialmente se ha dado una apropiación de WhatsApp como tecnología vital para el desarrollo de sus actividades económicas.

Nahima Dávalos, explica cómo es que la idea de estar juntos se ha transformado, es decir se han construido nuevas formas de experimentar, nombrar y erigir sentidos de pertenencia, esa es la realidad de las jóvenes indígenas y de contextos rurales que viven y transitan la ciudad Oaxaca. Es a través de la aplicación móvil de citas Tinder que, experimentan sus relaciones sexo-afectivas.

Para la Parte II. Performatividad y biografías, la autora Irene Calderón, presenta en sus trabajos de investigación acerca de cómo el cuerpo se vuelve un territorio en disputa, si de por sí la realidad sociocultural estaba permeada de idealizaciones, normalizaciones y sobre todo una normativización del cuerpo joven, ahora se ve más con las interacciones que se generan en plataformas sociodigitales como TikTok.

En el penúltimo capítulo Jorge Meneses abarca el tema de la biografía digital, en el cual se enfoca en Määtsä', una joven migrante universitaria, quien a lo largo del capítulo dejará conocer no sólo su trayectoria con los artefactos y la apropiación digital, sino también sus estrategias de resistencia, sus prácticas creativas y sus múltiples repertorios transculturales que la ubican como una joven mixe contemporánea.

Y por último, Erick Cruz Mendoza, quien muestra a través de la técnica llamada biograma digital cómo fueron las primeras experiencias con las tecnologías en el ámbito educativo de un grupo de jóvenes en Oaxaca, México. Lo interesante de esta técnica es que articula narrativas autobiográficas y evidencias de las historias de los sujetos en relación con los objetos tecnológicos.

La obra ofrece una mirada profunda a las prácticas de los jóvenes en entornos sociodigitales, presentando una diversa gama de estudios de caso que prueban nuevas metodologías de investigación. Bajo un enfoque dinámico y actualizado, este libro no sólo examina las diversas formas en que los jóvenes interactúan y se expresan en el marco de la cultura digital y las plataformas sociodigitales, sino que también destaca la importancia de las perspectivas metodológicas de la investigación en estos contextos.

Cada estudio de caso presentado en este libro es un testimonio de la vitalidad y la creatividad de las y los jóvenes en entornos sociodigitales, revelando con ello las complejidades y las oportunidades que ofrecen estas plataformas como espacios para la interacción, la recreación, la educación y la participación juveniles. Desde el análisis de las redes sociales hasta la participación en comunidades en línea y la producción de contenido digital, los casos de estudio seleccionados muestran cómo las y los jóvenes se involucran activamente en la construcción de su identidad y en la configuración de la cultura digital.

Además de los estudios de caso, este libro también examina y discute las perspectivas metodológicas emergentes en la investigación de entornos sociodigitales, como son la etnografía digital, el análisis de redes y el biograma digital.

Si bien el libro se centra en la presentación de los estudios de caso, éste va más allá y se sumerge en un análisis profundo y reflexivo sobre las perspectivas metodológicas emergentes en la investigación de entornos sociodigitales, lo cual resulta en una perspectiva fundamental para los estudios de juventud actualmente. La exploración de metodologías, como la etnografía digital, el análisis de redes y el biograma digital demuestra el compromiso de los autores

por comprender y capturar la complejidad de las prácticas juveniles en línea. Con su enfoque dinámico y actualizado, consideramos que este libro se convierte en una guía imprescindible para investigadores y académicos interesados en explorar los entornos sociodigitales y comprender las experiencias, prácticas y expresiones de las y los jóvenes en la era digital.

## Referencias

- Bachelard, G. (1976). *La formación del espíritu científico* [5ta ed.]. Siglo XXI.
- Boellstorff, T. (2006). Aludicrous Discipline?: Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 29-35.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción* [traducido por Thomas Kauf]. Anagrama.
- Cabra, N. A. (2011). Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen. *Nómadas (Col)* (35), 81-97. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105122653006.pdf>
- Carnap, R. (1995). *The Unity of Science*. Roemmers Press.
- Cerón, J. (2022). Algunas implicaciones metodológicas en la investigación de las relaciones sociales en lo digital: apuntes desde los estudios del trabajo y el configuracionismo latinoamericano. E. Pérez y A. Rodríguez (coords.), *Cuadernos de Trabajo del SIJ UNAM [Curso Jóvenes onlife]*, pp. 15-29.
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Gedisa.
- De la Garza, E. (2012). La metodología marxista y el configuracionismo latinoamericano. E. y G. Leyva (eds.), *Tratado de metodología de las ciencias sociales: Perspectivas actuales*. FCE.
- García Mingo, Sádaba Rodríguez, I. (2023). Análisis de la realidad social digital: Hacia una metodología de la investigación social digital. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 20(2), 1-11. Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/88460/4564456566089>
- Cruz, E. G., & Harindranath, R. (2020). WhatsApp as 'technology of life': Reframing research agendas. *First Monday*, 25(12). <https://doi.org/10.5210/fm.v25i12.10405>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. uco Editorial.
- Lakatos, I. (1978). *La Metodología de los Programas de Investigación*. Alianza Editorial.
- Pérez, E., Montoya, G. (coords.). (2020). *Jóvenes entre plataformas socio digitales: Culturas Digitales en México*. UNAM.
- Pérez, E., Rodríguez, A. (coords.). (2022). Jóvenes Onlife: Entornos y Métodos para el análisis social. Disponible en: [seminariojuventud.sdi.unam.mx/media/attachments/2023/01/17/cuaderno\\_onlife\\_final.pdf](https://seminariojuventud.sdi.unam.mx/media/attachments/2023/01/17/cuaderno_onlife_final.pdf)

## **Parte 1. Narrativas, experiencias y voces juveniles**

# Voces juveniles en pandemia. Experiencias de los jóvenes de la UACM en las clases en línea

**Enrique Pérez Reséndiz**

Seminario de Investigación en Juventud-UNAM

eperez1107@gmail.com

## Resumen

La presente investigación aborda la riqueza de experiencias vividas por los estudiantes de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) durante un extenso periodo de dos años en el contexto de las clases en línea y el confinamiento por COVID-19. El estudio se desarrolló en dos fases distintas: inicialmente, se llevó a cabo una observación en un grupo de Facebook, donde los estudiantes compartían situaciones relacionadas con las clases en línea y el confinamiento. Posteriormente, en la segunda fase, se realizaron entrevistas en profundidad que permitieron explorar con mayor detalle los componentes y procesos que conforman estas experiencias, tanto a nivel individual como colectivo. Los resultados revelan la influencia de factores individuales y sociales en la percepción y vivencia de las experiencias educativas por parte de los estudiantes, destacando la importancia de la subjetividad en la comprensión de sus motivaciones, perspectivas y desafíos en su trayectoria académica.

**Palabras clave:** Jóvenes estudiantes, subjetividad, experiencia, UACM

## Introducción

El siguiente texto presenta algunos hallazgos de una serie de entrevistas en el marco del proyecto de investigación titulado “Experiencias de jóvenes en pandemia” realizado por el Seminario de Investigación en Juventud de la UNAM. Cabe señalar que el proyecto inició como una apuesta por recoger las experiencias de las y los jóvenes mexicanos en distintos ámbitos y en función de sus distintas actividades y características. Así, en un primer momento del estudio se plantearon una serie de perfiles de jóvenes, en función de las posibilidades y la cercanía que tenía cada uno de los miembros del equipo de investigación con determinados jóvenes; a partir de lo anterior se diseñó una guía de entrevista que abordaba diferentes temas, tales como las modificaciones en las rutinas de las y los jóvenes, sus relaciones familiares, amicales y sexo-afectivas, sus dinámicas de trabajo, sus impresiones sobre la pandemia y la cuarentena, etcétera.

Particularmente, el interés de este texto se centra en abordar las experiencias de algunos jóvenes estudiantes de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) en torno de las clases en línea, así como documentar algunas de las dificultades a las que se enfrentaron en esta modalidad de estudios. Si bien la investigación no se planteó en un inicio como un estudio transversal, la extensión de la cuarentena permitió realizar dos rondas de entrevistas, la primera de ellas en marzo de 2020, y la segunda casi un año después de llevar a cabo sus estudios bajo esta modalidad (febrero 2021).

El capítulo presenta, en primer lugar, la descripción de la ruta metodológica para la realización de las entrevistas y la investigación. Posteriormente se expone un panorama general sobre las condiciones y principales repercusiones que tuvo y tienen las condiciones de encierro y de la modalidad de clases en línea sobre los jóvenes estudiantes. En tercer lugar se presenta el marco teórico bajo el cual se estructuró la investigación y que recupera principalmente la categoría de experiencia social y escolar desde Dubet (2010). Finalmente, el último apartado corresponde a la presentación de los testimonios de las y los jóvenes estudiantes.

## 1. Ruta metodológica

Diversos estudios surgidos a raíz de la pandemia y que están en relación con el tema de las clases en línea se enfocan principalmente en dar cuenta de los usos de distintas tecnologías para el logro de aprendizajes (Saucedo, Pérez y Canto, 2021; Paredes y Navarrete, 2021); de la misma manera, otro campo importante se centra en el desarrollo de competencias digitales y tecnológicas para los estudiantes bajo esta modalidad educativa; adicionalmente hay también investigaciones orientadas a dar cuenta de la profundización de desigualdades que se acrecentaron en el contexto de la pandemia y en el terreno educativo.

La investigación que se aquí se presenta pretende alejarse de estas perspectivas, un tanto tecnocéntricas, para poner el foco en la forma en cómo se construyeron distintas experiencias en el marco de un proceso educativo en línea, que a su vez puede insertarse en el marco de una cultura digital cada vez con mayor peso. Desplazar el foco de la investigación hacia los terrenos de entrecruzamiento de lo social y lo subjetivo, como lo es el análisis de la experiencia social, permite dar cuenta del peso de la cultura digital y de la institución escolar en las y los estudiantes y, al mismo tiempo, examinar las posibilidades de acción y capacidad de agencia de las y los mismos estudiantes. De igual modo, esta perspectiva también establece relaciones entre la cultura digital y la institución escolar, de tal forma que de manera acrítica esta última institución se inclinó por las plataformas sociodigitales para llevar a cabo las clases sin ninguna reflexión; simplemente por la aparente facilidad y acceso que las y los jóvenes estudiantes tienen con respecto a ellas. Se trata entonces de examinar la

experiencia de las y los jóvenes universitarios en el marco de la institución escolar, inserta a su vez en una cultura digital llena de atribuciones, idealizaciones y sentidos comunes.

El punto de partida metodológico se estructuró a partir de la combinación de lo que Rodríguez (2022) denomina hábitat del dataísmo y hábitat de las densidades. El hábitat del dataísmo refiere a la digitalización de la cultura y que se asocia con el registro computacional de grandes volúmenes de datos, así como al análisis de éstos desde una enfoque mixto. Así, en este primer momento, la ruta metodológica se basó en la revisión de diversos *hashtags*, como #UACMEnLínea #ClasesEnLínea #ClasesVirtuales y #EscuelaEnLínea, en el grupo de Facebook llamado “Estudiantes UACM Oficial”. Este primer acercamiento se llevó a cabo durante los primeros meses del confinamiento (marzo-junio de 2020) y consistió en la observación de los mensajes, interacciones y perfiles más destacados dentro del grupo.

La observación de un grupo en línea puede ser concebida como un componente esencial del proceso etnográfico digital. A través de la inmersión en estas comunidades, se puede adquirir una comprensión profunda de las dinámicas sociales, las interacciones y las normas culturales que caracterizan a ese entorno en línea, en este caso de las vivencias, experiencias y opiniones compartidas por los estudiantes a raíz del confinamiento por el COVID-19. Esta observación implicó una participación activa y una atención meticulosa a los discursos, comportamientos y estructuras del grupo en la plataforma sociodigital, permitiendo así profundizar en las complejidades y dinámica del grupo.

Posteriormente hubo una selección de los perfiles que mostraban mayor actividad e interacción, con los cuales se inició un proceso de *raport*. Una vez identificados los nodos, se dio paso al contacto vía Facebook con estos estudiantes, de esta manera se inició el análisis propio del hábitat de las densidades, que es entendido como la posibilidad de múltiples densidades de la interpretación (Rodríguez, 2022) respecto de las prácticas, relaciones y configuración de experiencias que ocurren en los entornos sociodigitales. En este sentido, la etnografía ha sido central para comprender el amplio marco de discursos y prácticas que ocurren en el contexto de las clases en línea.

Finalmente, se acordaron una serie de entrevistas a profundidad (ocho en total) en las cuales se abordaron temas en relación con su experiencia en el marco de las clases en línea.

## **2. El contexto de la pandemia y sus repercusiones en los jóvenes estudiantes universitarios**

De acuerdo con los datos de la Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación (ECOVIED, 2020), en el año 2020 la población de 3 a 29 años (población en edad escolar) era de 54.3 millones de personas, de éstos, el nivel

## Parte 1. Narrativas, experiencias y voces juveniles

superior se encuentra en cuarto lugar respecto del porcentaje de estudiantes inscritos, seguido del nivel medio superior en tercer lugar, y de los niveles secundaria y primaria como el segundo y primer lugar, respectivamente.

**Cuadro 1.** Distribución porcentual de población de tres a 29 años de edad por sexo, según nivel de escolaridad

Nivel de escolaridad	Superior	Media Superior	Secundaria	Primaria
Mujeres	13.2%	19.3%	22.8%	28.3%
Hombres	13.0%	18.5%	23.6%	28.0%

Fuente: INEGI, ECOVID, 2020.

Si bien la educación superior ha representado históricamente el nivel educativo con menor porcentaje lo cierto es que justamente este nivel representa en muchos casos el tránsito hacia el mercado laboral, los procesos más álgidos de formación política y donde convergen, al igual que en la media superior, las expresiones más claras de la diversidad juvenil. De lo anterior se desprende que la educación superior resulta clave en las trayectorias juveniles, pues además fue el nivel educativo que no fue atendido con una política pública y cuya responsabilidad en tiempos y dinámicas para la formación de sus estudiantes recayó totalmente en las instituciones educativas.

El cierre de escuelas por la pandemia no tiene ningún punto de comparación en la historia de nuestro país o del resto del mundo. De acuerdo con datos del Banco Mundial alrededor de mil 500 millones de estudiantes, 84% del total en el mundo, dejaron de ir a clases y comenzaron con procesos educativos en línea, particularmente en México, y específicamente entre los estudiantes de la UACM este periodo se extendió por dos años del semestre 2020-I (comprendido entre enero y junio de 2020) al 2022-I (de enero y junio de 2022).

Siguiendo con los datos de la ECOVID, los datos revelan que el smartphone se erigió como la herramienta de conexión predominante para estudiantes de primaria, secundaria y preparatoria. Sin embargo, en el caso de los estudiantes universitarios, la computadora portátil se destacó como la opción principal, con un 52.4%, seguida del teléfono inteligente (33.4%), la computadora de escritorio (12.9%) y la tablet (1.2%). Cabe destacar que, aunque en el nivel superior se registraron los mayores porcentajes de uso exclusivo de estos dispositivos para las clases en línea, también se observaron las tasas más altas de no finalización de, al menos, un ciclo escolar durante el año 2020 (INEGI, 2020).

Los factores que incidieron en la no conclusión de ciclo son diversos, así como multicausales, sin embargo, entre los más destacados se encuentran los siguientes: Debido al COVID-19 (58.9%); falta de recursos (8.9%) y por razones laborales (6.7%). Una desagregación respecto de la primera causa señala que

28.8% perdió contacto con sus profesores o no pudo realizar sus tareas; 22.4% manifestó que alguien de su vivienda o él mismo se quedó sin trabajo o se redujeron sus ingresos; 20.2% porque la escuela cerró definitivamente; 17.7% no concluyó debido a la carencia de computadora u otro dispositivo para conectarse; el porcentaje de estudiantes que consideró que las clases en línea eran poco funcionales fue del 15.4% (INEGI, 2020).

En nuestro país los impactos por el encierro, las clases en línea y las trayectorias escolares interrumpidas o suspendidas son dramáticos. De acuerdo con datos del Banco Mundial (2020) el número de jóvenes que interrumpieron su trayectoria escolar significó una caída por debajo del nivel de asistencia en el año 2008. Sumado a lo anterior la evidencia señala que los aprendizajes podrían haberse atrasado en un equivalente a dos años de estudio. Siguiendo con lo anterior los estudiantes con menores aprendizajes o índices de rezago más elevados tienden a integrarse al mercado laboral con menores habilidades, lo cual se traduce en menores ingresos equivalentes a -8% (Hanushek y Woessmann, 2020).

Los impactos a largo plazo de la crisis educativa ponen en riesgo el potencial y las condiciones de vida de una generación de jóvenes. Sin embargo, en México la discusión sobre las estrategias pedagógicas adoptadas, así como su viabilidad y funcionamiento nunca fueron discutidas incluyendo el regreso a la presencialidad a partir del año 2022. Los efectos no son menores pues más allá de los datos fríos y abrumadores las consecuencias a nivel subjetivo también son evidentes. Procesos de socialización y sociabilidad, claves en el entorno juvenil, se vieron interrumpidos, además problemas relacionados con la salud mental, depresión y otros problemas de aprendizaje se perciben, aunque tampoco se hable de ello (García, 2021).

### **3. Experiencia social y experiencia escolar**

Para comprender las experiencias de los estudiantes de la UACM, se ha recurrido a la noción de experiencia propuesta por el sociólogo François Dubet. Esta perspectiva teórica proporciona un marco conceptual sólido que permite explorar de manera profunda y significativa las vivencias, desafíos y perspectivas individuales y colectivas de los estudiantes en el contexto de las clases en línea. La aproximación de Dubet se revela como una herramienta valiosa para analizar las dinámicas sociales y las interacciones que dan forma a la experiencia estudiantil.

Comprender el concepto de experiencia social de Dubet (2010) implica destacar la base sociológica que subyace en su trabajo. El autor francés conceptualiza una sociología a partir de un cambio estructural en los procesos de socialización, el cual consiste en el tránsito de un modelo de integración a uno de cohesión. Dicho de otro modo, el modelo de integración supone que los dispositivos sociales aseguran la correspondencia entre la acción social y la estructura, a partir de esta correspondencia se configuran las conductas, acciones y percepciones de los sujetos.

Las instituciones y sistemas sociales se erigen a partir de un programa institucional y ellas guían el rumbo, los valores y los roles de los actores. Sin embargo, y siguiendo con Dubet este modelo se está desplazando hacia los individuos, pues son estos quienes superan de manera autónoma y particular los intersticios institucionales, cada uno es autor de su desempeño. Anteriormente los actores sociales estaban integrados bajo una misma estructura, sin embargo, ahora se cohesionan bajo una actividad continua, moral, normativa y cognitiva. De esta manera “la sociología debe partir del individuo, de su manera de metabolizar lo social y producirlo” (Dubet, 2010: 189), abordando las prácticas, sentidos, sentimientos y elecciones que, si bien constituyen hechos individuales, son elaborados a partir de lo social.

Dubet introduce la noción *experiencia social* para designar a estas acciones que son vividas de manera individual, pero con el influjo de lo social. El concepto de experiencia que propone parte de la subjetividad de los actores, se sustenta en el trabajo realizado para construir el sentido de sus prácticas y de su autonomía con respecto al sistema social, en este caso la escuela. La importancia de esta perspectiva radica en trascender la noción de experiencia como un estado emocional y perceptivo. Para el autor francés la experiencia en los sujetos se construye a partir de tres lógicas articuladas entre sí.

La lógica de integración implica que los sujetos actúan según normativas externas que han sido interiorizadas, define las pertenencias del actor quien busca mantenerlas y reforzarlas en el marco de un sistema social, “en la lógica de la integración, las normas que encuadran las relaciones sociales y las conductas son vividas como expresión de lo que es normal [...] atentar contra ellas es destruir la totalidad de un orden social” (Dubet, 2010: 198). Por su parte, la lógica de la estrategia obedece a un orden más racional, puesto que el actor persigue metas y ubica allí los recursos disponibles, remite al intento, por parte del actor, de consolidar una imagen a partir de sus intereses en una sociedad. Finalmente, la lógica de la subjetivación refleja el orden individual donde los sujetos se diferencian del sistema social que los domina u obstaculiza sus propósitos; los actores se ven a sí mismos como entes autónomos en sus formas de accionar “refiere a la capacidad de vivirse como el autor de su vida y como su propia referencia” (Dubet, 2010: 210).

De acuerdo con Dubet esto supone un desafío para los sujetos, quienes, en el nuevo modelo de cohesión, deben articular tales lógicas a fin de construir experiencias sociales coherentes.

La noción de experiencia es compleja y remite a por lo menos dos fenómenos. Por un lado, la experiencia es una manera de sentir, de ser invadido por un estado lo suficientemente intenso para ser recordada y que tenga impactos en la subjetividad del individuo. Este primer abordaje implica una dualidad aparentemente contradictoria. En primer lugar, la experiencia es una representación de “lo vivido” (Dubet, 2010: 86) por lo cual es personal, subjetiva e intransferible; por el otro lado,

la experiencia también implica una superposición social a la conciencia individual, en la cual el individuo olvida el “Yo” para fundirse en una emoción compartida.

El segundo significado asociado con la experiencia es el hecho de que resulta una actitud cognitiva. Dicha experiencia cognitiva implica la construcción de la experiencia a partir de las condiciones de experimentación y razón de los individuos, se trata entonces de una forma de construcción del mundo.

La idea de la sociología de la experiencia se orienta al estudio de la actividad subjetiva de los actores a fin de comprender cómo se estructura la vida social. En este sentido Dubet y Martuccelli (1998) introducen el concepto de experiencia escolar definida como “la manera en que los actores, individuales y colectivos, combinan las diversas lógicas de la acción que estructuran el mundo escolar” (pág. 79). La experiencia escolar tiene un doble carácter, de un lado las lógicas propias de la articulación de la experiencia no pertenecen a cada actor social sino que es el sistema escolar quien las impone, estas lógicas (integración, estratégica y subjetivación) están articuladas con las propias funciones del sistema escolar que son la socialización, la creación de competencias y la educación respectivamente. Por otro lado, la experiencia escolar se presenta ante el actor como una suerte de desafío que implica la combinación de estas lógicas. La noción de experiencia escolar permite dar cuenta de lo que pasa en la institución escolar, no como una figura de producción de subjetividades sino a partir de sus propias lógicas, y comprender cómo captan, componen y articulan las diversas dimensiones del sistema, con las cuales construyen sus experiencias y se constituyen a sí mismos.

Esta noción de experiencia permite explicar la diferencia en cuanto a la estructuración de los parámetros culturales y sociales que organizan las conductas de los individuos en la escuela; de esta manera la posición de las personas en el estrato social, sus roles, y sus matrices culturales no definen su acción sino que son elementos que se ponen en juego para construir la experiencia propia mediante el surgimiento de una “distancia subjetiva” (Saucedo y Guamán, 2015) que marcan los individuos con el sistema escolar.

Lo anterior cobra relevancia en la investigación pues si bien los jóvenes entrevistados comparten características similares y el marco de la UACM apunta características similares, la realidad es que la experiencia en torno de la pandemia, la cuarentena y las clases en línea se han construido de manera diferenciada.

La experiencia es una construcción que se encuentra entre lo social y lo subjetivo. En términos de la investigación esto implica que la experiencia de las clases en línea por parte de los estudiantes de la UACM requiere una vivencia común (social) basada en las condiciones estructurales que involucra el ser estudiante universitario de la UACM, y que se refleja en las narrativas sobre la incertidumbre y las expectativas truncadas; por el otro lado también existe una experiencia individual (subjetiva), que se aprecia en las narraciones atravesadas por condiciones particulares (género/ocupación), como se verá adelante.

#### 4. Voces juveniles en pandemia

En este apartado se recuperan las narrativas de las y los jóvenes estudiantes de la UACM. El levantamiento de información se realizó a partir de entrevistas a profundidad con estudiantes de la licenciatura en comunicación y cultura de la universidad, quienes cursaban entre el cuarto y sexto semestre. Cabe destacar que la población de la UACM, a diferencia de otras instituciones educativas, tiene un perfil etario más elevado; los planteles de adscripción de los estudiantes fueron San Lorenzo Tezonco, ubicado en la zona oriente de la Ciudad de México, y Cuauhtepac, en la zona norte.

##### *4.1. Entre la confusión e incertidumbre y la falta de respuesta institucional*

La propagación en el mundo del virus COVID-19 y el confinamiento obligado derivaron en la modificación de prácticas cotidianas en las y los jóvenes mexicanos en prácticamente todos los aspectos de su vida. La escuela, espacio de articulación juvenil significó para las y los jóvenes el primer punto de confusión respecto de lo acontecido al inicio de la pandemia. La emoción asociada con la incertidumbre, sin duda fue una constante que apareció en prácticamente todos los testimonios de las y los estudiantes, en este sentido podemos hablar, siguiendo a Dubet, de la existencia de un marco social común que influyó en la construcción de la experiencia en torno a las clases en línea. Los siguientes testimonios dan cuenta del sentimiento de incertidumbre generalizado por parte de los estudiantes:

[...] y bueno mis hermanos están [...] uno está en la secundaria, ya va a pasar al bachillerato, está esperando la respuesta por parte del COMIPEMS sobre lo del examen; y mi otro hermano está en bachillerato, está en la prepa y bueno los dos están teniendo clases en línea y tampoco saben qué onda, yo no sé qué onda (Alex, comunicación personal).

[...] ¿Podemos decir sólo la salud?, ¡claro que no! Afecta a la educación, el trabajo, la economía; afecta, por supuesto, a nivel familiar, a nivel religioso, ha afectado muchísimo. Siento que para los jóvenes va a ser súper difícil el poder encontrar, o el que podamos encontrar, un trabajo en este momento. ¡Además las clases, no se sabe ni qué va a pasar! (Zareth, comunicación personal)

[...] se empezó a hablar más de eso sobre todo en la universidad empezando a haber rumores sobre qué es lo que podía pasar, por el siguiente semestre, ya se empezaba a hablar sobre un posible retraso que se pospusiera el semestre o buscar otra alternativa para hacerlo y eso era ya en las últimas dos semanas

y todavía no empezaban a cerrar los bares ni nada. En ese entonces fue ya cuando ya había empezado semestre [...] de hecho que al viernes siguiente fue cuando se anunció el inicio de la cuarentena fue 20 de marzo, me acuerdo que solamente estábamos esperando a que se terminara la semana, que mis hermanos terminaran su semana escolar y ya todos dijimos como sea a quedarnos aquí, de por sí no nos gusta salir, pues ahorita no tenemos como una necesidad por la cual salir más que por mi papá que él es el que sale a trabajar, y ya fue allí donde poco a poco se empezaban a ver al inicio de la cuarentena, los cierres de lugares, tampoco todo sería muy tranquilo o sea todo lo que fue en marzo, yo terminé mis clases, mis hermanos ya no tenían clases, ya todos prácticamente habíamos terminado nuestras actividades escolares, mi papá era el único que salía por el trabajo (Alejandro, comunicación personal).

Adicionalmente al clima de incertidumbre provocado en gran medida por la emergencia y la “repentina” llegada del virus y las medidas sanitarias restrictivas, la falta de respuesta institucional abonó a la incertidumbre entre las y los estudiantes universitarios.

[...] yo estaba súper presionada, porque estaba haciendo un trámite del servicio social, o sea ya tenía la entrevista para ir, ya tenía al correo, ya tenía todo todo todo, y me acuerdo que esa última semana yo estaba súper estresada, entonces yo descuidé como otros aspectos de mi vida, como amistades, mi pareja, mi familia, porque estaba como muy entrada en eso, y de repente el golpe fue que pues dije no es que ya no se va a poder hacer, me dicen en la escuela: “no es que te damos su papeles, tu carta”, si tu carta que entregaste y me dicen: “no pues por todo esto está suspendido”, entonces vaya en ese sentido, por eso, por fijarme en esas cosas estaba yo estresada, y si hubo un poco de tensión, pero pues lo normal, no era una relación dañina, o mala, o sea era por momentos, por lapsos (Montserrat, comunicación personal).

Si la experiencia es un proceso personal, también es cierto que ese proceso existe por la validación y confirmación, y porque es compartida por otros, en este sentido las emociones y situaciones derivadas del clima de restricciones sanitarias, de confusión e incertidumbre y de falta de respuesta institucional fueron elementos compartidos y validados por toda la comunidad universitaria. En otras palabras, no es posible designar una experiencia en términos positivos o negativos, cualquiera sea el caso, si no es función de lo que se ha construido como positivo o negativo. Al respecto Dubet (2010) señala que la experiencia social no es ni una esponja ni un flujo de sentimientos y emociones, no es la expresión de un ser o un sujeto pues ésta está socialmente construida

en la medida en que conocemos. La experiencia se define por lo que los actores dicen de ella, y este discurso se nutre de las categorías sociales de la experiencia. Sin embargo, la experiencia más personal no se desprende completamente de esas categorías.

A partir del planteamiento anterior se desprende que, en este contexto, las condiciones generales y las normas de funcionamiento de la institución escolar fueron experimentadas por parte de las y los estudiantes de manera diferenciada.

#### 4.2. Experiencias juveniles sobre la educación en línea

La experiencia social no se reduce a un conjunto de sentimientos y percepciones vividos de manera individual, por el contrario, la percepción del mundo como algo único y coherente está en función del individuo que organiza su experiencia a partir de formas definidas.

De acuerdo con Dubet el actor no está completamente socializado porque la acción social no tiende a la unidad, lo anterior se traduce en que está socializado dependiendo de modos particulares (Leger, 1989), por definición el actor no está totalmente acomodado al mundo o al sistema en el que se desenvuelve.

De la misma manera el actor tampoco tiene una capacidad total de acción-elección respecto de donde se encuentra “este no elige más que lo que se puede elegir en función de sus intereses y preferencias” (Dubet, 2010: 87). De lo anterior se desprende que la experiencia social es inacabada, se encuentra en una zona gris, entre la subjetividad del actor y la objetividad del sistema. En este sentido, si bien existen condiciones y estructuras determinadas, las posibilidades de acción de los estudiantes y con ellos la constitución de su experiencia escolar en el marco de las clases en línea se dio de manera diferenciada, lo anterior se traduce en la existencia de narrativas contrastantes entre las y los estudiantes.

##### 4.2.1. Experiencias positivas

De manera general se puede señalar que las experiencias positivas permearon los primeros meses de la pandemia. Las narrativas más recurrentes en torno de dichas experiencias refieren situaciones acerca de los aprendizajes y de los retos, así como las soluciones que desarrollaron las y los estudiantes.

[...] por ejemplo, a mí con las clases en línea, tuve cuatro clases en la UACM, y las cuatro las pasé muy bien; creo que aprendí a estudiar yo sola, a resolver mis dudas y a ser más eficiente. No digo que las clases allá sean malas, son buenas también, pero pues ahorita me estoy renovando; me conocí en lo que yo podía hacer y la verdad me está gustando eso de que estemos en línea, en Internet; y eso de estarse subiendo al camión, con riesgo de que te asalten, y luego el tiem-

po de traslado, eso baja el nivel de vida, yo digo. A mí sí me gustó este cambio y todo lo hice en Internet, y nos reunimos todos, y socialicé, y la verdad está bien, por una parte (Janeth, comunicación personal).

El relato anterior también muestra una dimensión poco abordada en cuanto a las investigaciones desarrolladas en el marco de la pandemia. Como refiere la entrevistada el tema de la seguridad también es una preocupación constante en los estudiantes de la UACM. Los planteles de Cuauhtépec y de San Lorenzo Tezonco se ubican en zonas de alta marginalidad dentro de la Ciudad de México, los horarios en el turno vespertino se agrupan –dependiendo del ciclo (básico o superior)– en bloques de una hora con treinta minutos o de tres horas; de esta manera el turno vespertino inicia a las cuatro de la tarde y concluye a las 10 de la noche. Al encontrarse en las periferias de la ciudad (cerca de los reclusorios Norte y Oriente, respectivamente) en diferentes ocasiones las y los estudiantes han manifestado que son constantes los asaltos y extorsiones en el traslado a la Universidad, particularmente en el sistema de transporte.

Otro de los aspectos positivos que refieren los estudiantes entrevistados se relaciona con el uso de las TIC. Así, diversos relatos ponen en el centro el aprendizaje, voluntario o involuntario, y no sin ciertas complicaciones, que tuvieron que realizar para poder integrarse de manera adecuada a la modalidad de las clases en línea.

[...] ciertos textos no los encuentras ahora imagínate sin el Internet, no puedes ir a una biblioteca en estas condiciones, entonces a veces también ha sido muy bueno porque he visto que ha salido más contenido educativo en estos días por parte de muchos creadores en *YouTube*, en *Facebook*, en *Twitter* o sea ha salido mucho contenido de varias personas que se dedicaban a hacer cosas distintas antes de la pandemia y ahora encontraron una manera de hacerlo, y eso yo creo que ha sido muy bueno porque parecía que el progreso en algunos aspectos nos está deteniendo, esta nueva forma de manifestarse, ese progreso que hay en cuanto a los proyectos; por ejemplo he estado viendo muchos *youtubers* que en vez de a hacer sus videos normales están haciendo proyectos para sobrellevar la cuarentena que ahí es donde surgió la idea con mi amiga de hacer las sesiones de *Zoom* porque hay un *youtuber* que hace directos, hace transmisiones en vivo. Según empieza hablando sobre algún tema, se da un espacio de diez minutos para hablar sobre un tema y llega como un sonido de campanita que le dice es hora de trabajar, entonces en esta transmisión en vivo sólo se ve que está sentado en su escritorio haciendo cosas en su computadora pero él está trabajando y la demás gente que está conectada viendo eso también están haciendo cosas de la escuela mientras escuchan como ese

silencio y con música de fondo y están trabajando todos juntos, es como una área de trabajo que hizo con sus seguidores, después viene un descanso de 10 minutos donde otra vez vuelven a hablar y cuando termines el descanso otra vez viene otro bloque de trabajo dónde otra vez la gente vuelve a trabajar en sus actividades y el *youtuber* está haciendo sus cosas ahí solamente se ve que está en silencio, trabajando en su computadora y ya al final viene otro espacio de platicar y dije pues está raro o sea como hay gente que se quede viendo eso pero un día yo intenté conectarme ahí para escuchar qué es lo que hablaba y después de eso viene el bloque de trabajo y resulta que empecé a concentrarme en lo que estamos haciendo (Alex, comunicación personal).

### 4.2.2. Experiencias negativas

Por su parte, las experiencias negativas refieren también a dos aspectos relacionados entre sí. Por un lado, las complicaciones derivadas de la brechas digitales y problemáticas asociadas con las pésimas condiciones de conectividad que describieron las y los estudiantes. En segundo lugar, si bien es cierto que las clases se trasladaron a entornos digitales y con ello su condición de estudiantes se vio modificada, también es cierto que en muchos casos su condición de trabajadores no se modificó.

El siguiente relato describe la situación de Josué, quien además de ser estudiante de la licenciatura de comunicación trabaja como asistente administrativo en la llamada Zona Rosa de la ciudad, la escuela (plantel Cuauhtémoc) funcionaba como punto de llegada, después de tomar clases emprendía el camino a su casa ubicada en el municipio de Ecatepec, Estado de México. Con la suspensión de las clases presenciales, Josué no tenía oportunidad para conectarse a tiempo:

[...] Primero que nada llegar a tiempo a la conexión, yo hacía el esfuerzo de llegar a tiempo a conectarme a la clase, que daban a las 7 de la noche [...] me costó mucho trabajo llegar a conectarme a tiempo, de verdad que eso era lo que más me costaba trabajo, porque de repente ya habían hablado de algún tema y ya pues nada, no sabía, tenía que preguntarle a mi amiga Miriam si estaba conectada “¿oye qué ha dicho el maestro?”, o así, y a veces pues tampoco se conectaban a tiempo y pues no sabían nada, entonces me quedaba con algunas dudas (Josué, comunicación personal).

En contraste de lo señalado por Janeth, el testimonio de Montserrat se inclina del lado negativo respecto de las características que implicaba para las y los estudiantes las clases en línea:

[...] ay pues fue horrible, la verdad, y eso sí, creo que cuando estás en la universidad tomas muchos retos complicados, hay cosas que desconoces y que bueno tienes que acomodarte, pero sinceramente lo que fue la educación en línea, LAS CLASES EN LÍNEA, A MÍ NO ME GUSTARON, PORQUE CREO QUE SON MÁS PARA PERSONAS QUE SON MÁS AUTODIDACTAS Y YO NO SOY ASÍ, YO NO ME SIENTO QUE SEA ASÍ<sup>2</sup> entonces yo estaba tomando tres cursos nada más, ese semestre y dejé uno porque yo no podía, eran de comunicaciones de práctica, práctica en medios, entonces yo no me hallaba, porque me daban la plataforma y las instrucciones del programa, y ya yo lo seguía, pero llegó un punto en el que esas instrucciones ya no me estaban funcionando y yo trataba de seguir aprendiendo y seguir buscando otras respuestas, y como no tenía comunicación directa con esta maestra, entonces dije sabes qué, mejor saco la materia [...] (Montserrat, comunicación personal).

Las experiencias negativas también se dan en función de la interrupción de las dinámicas extraescolares:

[...] Sí, se supone que en la escuela pues ahorita no van a hacer nada, porque cancelaron me parece que todas las actividades hasta el año siguiente, todas esas actividades como extras de la escuela, creo que hasta enero me parece. Lo que es la ceremonia y foto este año ya no se hizo, y la fiesta se suponía que con los del salón ya no han dicho nada (Montserrat, comunicación personal).

El testimonio anterior abre el debate sobre un aspecto importante, la escuela como espacio de sociabilidad juvenil, como experiencia más allá de las clases y de los salones. En este sentido se puede señalar que, indudablemente, de los esfuerzos tanto de profesores como estudiantes por adaptar los contenidos educativos en la modalidad de las clases en línea, no logró sustituir dichos procesos y dinámicas de interacción que conlleva la presencialidad:

[...] Ah pues sí, la escuela es el primer lugar, ir a la escuela, porque a mí me gustan mucho las clases presenciales, me gustaba mucho que estábamos en el salón, a mí me gustaban mucho las jardineras, la vista que había ahí y a veces me iba en las tardes, me despejaba un poco, y también me relaja mucho el hecho de que pues, salía, y es como que era algo diferente todos los días porque todos los días hablabas con una persona diferente, por algo que te pasaba, algo que por ejemplo en la casa casi no sucede; como que no hay novedades, casi todos los días son iguales, son muy lineales, y en cambio creo que lo que extraño es esta conviven-

---

<sup>2</sup> El subrayado es mío.

cia con los compañeros, también llegar a salir de repente a comer, al cine y el cine por ejemplo es algo que sí extraño muchísimo con mis compañeros (Josué, comunicación personal).

Se extraña la escuela como espacio de sociabilidad, como espacio para que ocurra algo distinto, en contraste, la dinámica de las clases en línea resulta en rutinas muy planas para los jóvenes.

[...] Híjole, siento que no extraño la escuela (risas), ¡la valoro, ahora la valoro mucho! Ya, este semestre acabo, a ver cómo, pero acabo. Extraño la escuela, no extraño el compañerismo, creo que eso no me gusta, pero extraño la escuela. Extraño el cine, ¡cómo extraño el cine! (Zareth, comunicación personal).

#### 4.3. El futuro de la escuela

Pese a la diversidad de narrativas en torno de lo positivo y lo negativo del contexto de las clases en línea y de las experiencias derivadas de ella, concurren narrativas comunes en un sentido optimista, sobre todo las relacionadas con el futuro:

[...] A mí me gustaría pensar que vamos a retomar nuestra vida normal. No sé si el cambio venga para bien, así como te decía, que se fusione un poquito lo físico con lo tecnológico y resumir en eficiencia, que también se hagan clases en línea; no me gustaría pensar que los trámites de papeleo van a ser iguales, porque también me vienen cosas feas a la mente, ¿qué tal si nunca me liberan mi servicio? ¿Qué tal si nunca abren la institución donde estaba haciendo el servicio social, no? ¿Qué tal si me voy a graduar hasta el próximo año? Viene mucha incertidumbre porque ahorita es un escenario que no conocemos nadie y no sé cómo sea. Espero que todo sea para bien y que determine las cosas que se quedaron pendientes, así me gustaría que fuera. Pero como no se sabe [...]. (Montserrat, comunicación personal)

[...] en cuanto a lo de la escuela, pues ahí si no lo veo muy claro, yo creo que estoy viendo la meta como para llegar a clases presenciales lo veo como en enero, porque siento que a lo mejor por ese momento se va a tranquilizar todo (Alejandro, comunicación personal).

La investigación presentada tuvo por objeto comprender algunas similitudes de las condiciones en las que se realizaron las clases en línea en la UACM, de la misma manera las entrevistas mostraron que si bien hay una serie de características comunes entre los estudiantes, éstas no son determinantes en la construcción de la experiencia escolar. La noción de experiencia social y de

experiencia escolar planteada por Dubet remite a la subjetividad de los actores desde un punto de vista comprensivo, esta perspectiva implica separarse de la imagen de un actor completamente ciego o uno completamente vidente.

## 5. Apunte final

La premisa de la recuperación de la subjetividad como elemento fundamental en la construcción de las experiencias de los individuos, planteada por Dubet, es de gran importancia y requiere un análisis más profundo. Según Dubet, esta premisa se considera una necesidad metodológica, ya que la subjetividad de los actores no debe ser tratada como una imagen superficial y simplificada de lo que han vivido. Por el contrario, se debe tomar en cuenta como una expresión de su propia experiencia, valorando sus percepciones, emociones y significados personales.

Esta visión de la subjetividad implica el reconocimiento de la libertad de los sujetos en relación con el sistema en el que se encuentran inmersos. Es decir, se reconoce que los individuos poseen una cierta autonomía y capacidad de decisión dentro de su entorno. Esta libertad se manifiesta de manera positiva a través de las posibilidades de acción que los individuos pueden ejercer en su vida cotidiana. Sin embargo, también puede expresarse de manera negativa en términos de ansiedad, inquietud o dificultad para tomar decisiones, aspectos que se reflejan en los testimonios de las experiencias negativas y el sentimiento de alienación respecto del entorno escolar.

Además, es relevante destacar que la condición juvenil, así como otros factores como la ocupación y el género, juegan un papel determinante en la construcción de estas experiencias individuales. Por ejemplo, en el caso de Janeth, su condición de mujer le otorga un enfoque particular a sus valoraciones sobre las clases en línea, ya que puede priorizar su seguridad personal en un entorno virtual. Por otro lado, en el caso de Josué, su condición de trabajador puede resultar desfavorable en el contexto de las clases en línea, debido a posibles conflictos de horarios o limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos.

Estos ejemplos muestran cómo los aspectos individuales y sociales pueden influir en la manera en que los estudiantes perciben y viven las experiencias educativas. La subjetividad se convierte así en un elemento esencial para comprender las motivaciones, perspectivas y desafíos que enfrentan los individuos en su trayectoria escolar. Al reconocer y analizar la subjetividad, se logra una comprensión más completa y enriquecedora de las experiencias educativas, para poder abordar de manera más efectiva las necesidades y demandas de los estudiantes en diferentes contextos.

## Referencias

- Banco Mundial, (2020). *Simulación de los impactos potenciales del cierre de escuelas por COVID-19 en los resultados de escolarización y aprendizaje: un conjunto de estimaciones globales*. Disponible en: <https://thedocs.worldbank.org/en/doc/798061592482682799-0090022020/original/covidandeducationJune17r6.pdf>
- Dubet, F. (2010). *Sociología de la experiencia*. Editorial Complutense.
- Dubet, F. y Martuccelli, D. (1998). *En la escuela. Sociología de la experiencia escolar*. Editorial Losada.
- García, L. (2021). El impacto psicológico del confinamiento por COVID-19 en la salud mental del cuerpo estudiantil mexicano. En *Desde la orilla. Reflexiones sobre estudios culturales*. <https://colef.mx/posgrado/blog-estudios-culturales/el-impacto-psicologico-del-confinamiento-por-covid-19-en-la-salud-mental-del-cuerpo-estudiantil-mexicano/>
- Hanushek, E. y Woessmann, L. (2020). The Economic Impacts of Learning Losses. OECD Publications, núm. 225. Disponible en: <https://www.oecd.org/education/The-economic-impacts-of-coronavirus-covid-19-learning-losses.pdf>
- INEGI. (2020). Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación (ECOVID-ED) 2020, [Tabulados básicos]. <https://www.inegi.org.mx/investigacion/ecovided/2020/>
- Leger, F. (1998). *La filosofía de George Simmel*. Universidad de Navarra.
- Paredes, L. y Navarrete, A. (2021-junio 24). Educación a distancia y pandemia. Experiencias en educación básica en áreas rurales y urbanas. UAM Xochimilco. *Reencuentro: Educación y COVID-19*, núm. 78. <https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/1023/989>
- Rodríguez, C. (2022). *Hipermétodos. Repertorios de la investigación social en entornos digitales*. Ciudad de México, UAM Cuajimalpa. <http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1085/1/Hiperm%c3%a9todos.pdf>
- Saucedo, C. y Guzmán, C. (2015). Experiencias, vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios. Abordajes desde las perspectivas de alumnos y estudiantes. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, núm. 67, pp. 1019-1054. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14042022002>
- Saucedo, C., Pérez, G. y Canto, C. (2021). Estudiantes universitarios en tiempos de COVID-19. Clases en línea y vida cotidiana. *Revista latinoamericana de niñez y juventud*, CINDE. <https://www.redalyc.org/journal/773/77372885018/html/>

# Ya casi vamos por los 30 y aquí sigo, ¿verdad?<sup>3</sup>

## Apropiaciones identitarias de jóvenes que videojuegan

Ana Valeria Rodríguez Barrientos  
Universidad Autónoma de Baja California  
anav.rdgz@gmail.com

### Resumen

Con el objetivo de dar visibilidad y evidenciar las apropiaciones, procesos subjetivos y otras implicaciones interpersonales de la práctica de videojugar en jóvenes, en estas líneas se recuperan algunos de los resultados de investigación. Desde la transdisciplina, haciendo énfasis en los postulados de la psicología social, recupero las narrativas de jóvenes usuarios de videojuegos posicionándoles como generadores de sentido, con capacidades de agencia y como parte de una adscripción identitaria derivada de la práctica de los videojuegos.

**Palabras clave:** jóvenes, videojuegos, identidad, subjetividades, relaciones interpersonales

### 1. Nivel Uno. Introducción

Recuerdo en varias ocasiones haber compartido espacios con otras personas que gustan jugar con videojuegos, la mayoría varones, quienes siempre estaban al día con las innovaciones en programas y consolas. La convivencia implicaba seguir el ritmo del discurso y dominar términos y palabras que nacen de la práctica de videojugar. Implicaba también el performance corporal y la apropiación de otros elementos del cuerpo, por ejemplo, tatuajes, ropa decorada, botones, entre otros.

Compartir esos espacios me hizo cuestionar algunas prácticas a profundidad, si bien el fin aparentemente único es el de jugar, identifiqué algunos otros elementos que llamaron fuertemente mi atención. “Tú eres super gamer” escuché mencionar en alguna ocasión, a lo que la persona aludida respondió “¡Obvio! Mi *ranking*<sup>4</sup> me respalda”. Escuchar esas cosas era de lo más común: si tal subió de nivel, si la actualización del juego borró todo o si se terminó la temporada y hay que volver a comenzar, sólo por mencionar algunas.

---

<sup>3</sup> Cita textual tomada de la entrevista con Ángela R. Barrera, a quien agradezco infinitamente por compartir su experiencia para hacer posible este trabajo. A ella y el resto de la juventud videojugadora, ¡mil gracias!

<sup>4</sup> Posición o nivel, una suerte de jerarquía, generalmente mayor, en la que se encuentra frente a otros jugadores diarios activos.

Sin embargo, en otro espacio escuché la misma afirmación hacia otra persona “Tú eres muy *gamer*, tienes incluso un canal en YouTube”, la respuesta fue opuesta “No sé lo que soy, pero yo no soy *gamer*”. La duda me invadió y no pude pasar por alto que él había ganado varios torneos de *PUBG*<sup>5</sup> y tenía un número considerable de seguidores en sus redes sociales. Entonces ¿Qué cosa es un *gamer*? ¿Qué debe tener un *gamer*? De lo anterior comencé a preguntar a quienes conocía y encontré muchísimas perspectivas diferentes, que en su mayoría devienen de la experiencia. Pero lo anterior me motivó a investigar.

Las imbricaciones que han tenido las dinámicas cotidianas sociales con el internet y las culturas digitales han aumentado en la última década, mucho más evidente para un mayor grueso poblacional desde el confinamiento que provocó *COVID19*. Sin embargo, éstas no son tema nuevo. En las ciencias sociales comienza a notarse un camino importante de recorrido que busca aproximarse a comprender las distintas y diversas maneras desde las cuales se entrelaza la vida con lo digital.

En estos espacios digitales es posible identificar dinámicas en lo político y económico, pasando por el trabajo, la educación y otras relaciones sociales concretas. Éstas no se limitan sólo a las esferas mencionadas, es importante que como investigadores recordemos que son parte importante de la vida cotidiana algunos otros elementos, atribuidos más a procesos subjetivos, como aquellos que implican a los afectos, al juego, al ocio, por mencionar algunos.

En relación con lo anterior, destaca la apremiante necesidad de reconocer que las actividades cotidianas que se realizan en contextos digitales tienen también implicaciones subjetivas, como sentires, emociones, procesos de autopercepción e identitarios, entre otros, que en ocasiones, a la luz de problemáticas mayores, tienden a invisibilizarse u omitirse en la investigación social. En los últimos años ha sido esfuerzo de muchas personas investigadoras el evidenciar estas diversas aristas de análisis.

En este sentido, el presente texto se construye a partir de tres elementos centrales, desde las dinámicas de ocio de la cultura digital considero a *los videojuegos*, entendiendo estos no como un artefacto de consumo sino también como un elemento del cual surge un entramado de apropiaciones e interacciones poniendo énfasis en *los jóvenes* y como ello repercute en algunos de los procesos subjetivos, como la autopercepción y específicamente la *identidad*.

Este trabajo deviene de una investigación de mayor profundidad que realicé en el marco del programa de maestría de psicología social<sup>6</sup> partiendo hacia la búsqueda de la comprensión de una parte del entramado de la cultura de los

---

<sup>5</sup> PlayerUnknown's Battlegrounds es un juego de batalla masivo y multijugador en línea lanzado en 2017 por *PUBG Studios*, disponible para todas las plataformas. Se considera que tiene cerca de 50 millones de jugadores diarios activos.

<sup>6</sup> <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/asp/am/presentatesis.php?recno=23355&docs=UAMIII23355.pdf>

videojuegos, dándole un lugar prioritario a los jóvenes usuarios, entendidos como generadores de sentido hacia los propios videojuegos, además de las apropiaciones, interacciones, símbolos y significados que les permiten configurar una adscripción identitaria a partir de la práctica de videojugar.

Mueven mi inquietud de investigación las premisas que permean el imaginario colectivo y que tradicionalmente han posicionado a los videojuegos, vistos únicamente como artefactos de consumo, con connotaciones negativas que oscurecen a quienes, desde mi perspectiva les dotan de sentido a través de la práctica: los usuarios. Los discursos de orden psicológico, psiquiátrico e incluso criminalista omiten los elementos culturales y privilegian una sola postura de investigación académica.

En este sentido, parto de pensar que las trayectorias de quienes crecen de la mano de esta práctica, las dinámicas y espacios para videojugar, configuran parte de su estructura identitaria en este entramado industrial y cultural de los videojuegos. A esto se suma el debate entre la comunidad de usuarios de videojuegos sobre las variadas formas de nombrar a quienes los practican: *ser videojugador* o nombrarse *gamer*, pues la heterogeneidad de practicantes hace más compleja la definición. Evitando caer en universalidades y respetando las diversidades de las apropiaciones e implicaciones, el énfasis en la autopercepción de quienes realizan esta práctica visualiza otras aristas de análisis.

Para dejar en claro el punto de partida epistemológico, los análisis aquí vertidos conciben a los jóvenes usuarios de videojuegos en sus propios contextos y realidades para, desde ahí, buscar la comprensión de sus actos y aproximaciones. Sirvan entonces las premisas del interaccionismo simbólico para considerar los procesos histórico-sociales personales y también las estructuras socioculturales dentro de los cuales se establece la identidad, las interacciones y otros elementos que abonan a la comprensión del sujeto como parte, tanto de la colectividad social como los procesos individuales y en relación con el objeto, en este caso, los videojuegos.

## 2. Es peligroso ir solo, lleva esto:<sup>7</sup> identidad, jóvenes y videojuegos

La investigación se funda en la idea de que los videojuegos forman parte de la cultura digital. Lo anterior se explica a partir de considerar que la convergencia de las innovaciones tecnológicas, las apropiaciones de ellas y las dinámicas que se enmarcan en estos espacios son los componentes principales de esta cultura digital. En este sentido, los videojuegos como artefactos cumplen al mismo tiempo con estos elementos mencionados y son los usuarios los protagonistas de estas acciones.

---

<sup>7</sup> Frase de referencia del juego Legend. Al protagonista se le da una espada como herramienta principal para emprender su viaje.

Recordemos que la cultura digital no se limita al impacto ni a las modificaciones que las tecnologías en sí mismas generan, sino que refiere también a las dinámicas sociales, de vida cotidiana y puede tener aproximaciones teóricas desde aspectos de la comunicación, la psicología, antropología, sociología, por mencionar algunas. Ante la multiplicidad de implicaciones posibles en y desde la cultura digital, el estudio de ésta puede –y personalmente considero que debería– ser estudiada desde la multi y transdisciplina, en el caso de esta investigación, los postulados base son en su mayoría desde la psicología social y la sociología, con miras a los estudios culturales.

La convergencia de la vida cotidiana con lo digital es tan amplia y variada, que diversos autores han reconocido que hay aspectos más allá de las telecomunicaciones donde quedan al descubierto aspectos simbólicos, significados sociales y significaciones nuevas, interpretaciones, lenguajes, valores, sociabilidades y otros. Es entonces un espacio donde puede suceder cualquier tipo de interacción. Siguiendo las palabras de Winocur (2009):

[Entender] la convergencia digital en su cualidad existencial, como escenario simbólico constitutivo de una nueva forma de socialidad, fuente de sentido y certezas, como un espacio real e ilusorio [...] como territorio imaginario para fijar el lugar –en el sentido antropológico– [...] como un ámbito para sostener, acercar y reinventar la presencia de otros (p. 251) jugadores diarios activos.

En las culturas digitales se reconoce que cada persona, tanto de forma individual como colectiva, tiene relación con los elementos tecnológicos y al hacer uso de ellos les dota de sentido. En palabras de Lévy (2007), “no hay por qué considerar tecnología, cultura y sociedad como entidades separadas y heterogéneas” (p. 14). Precizando lo anterior pone de manifiesto que las dinámicas sociales que suceden en el entramado de las culturas digitales son tan diversas como apropiaciones pueden hacerse, por lo cual es posible mencionar que ya sean dinámicas económicas, laborales o de ocio, forman parte de este entramado y de quienes hacen uso de ello.

Sirva lo anterior para establecer un vínculo de las dinámicas de ocio y la cultura digital con los videojuegos, ya que la multiplicidad de posibilidades y dinámicas de esta práctica, el artefacto y las apropiaciones e interacciones tanto colectivas como individuales inciden en diversos niveles, sobre todo de procesos subjetivos, que pueden ser emociones, corporalidades, autopercepciones, sólo por enfocarnos brevemente en algunos.

Para esclarecer un poco más el vínculo de la cultura digital con los videojuegos rescato las líneas de Lasén y Puente (2016), que permiten reconocer otros aspectos y niveles sociales de las relaciones y las prácticas que en estos espacios pueden suceder:

La práctica de consumo de un videojuego no se agota en sí misma, sino que es reconstruida y reinterpretada continuamente por la comunidad de jugadores, tanto en términos de prácticas como en significados [...]. Se trata, por tanto, de un espacio difuso y reticular donde surgen identidades y culturas compartidas, en el que las narraciones, los imaginarios y la producción material se realizan de forma conjunta entre distintos co-autores humanos y tecnológicos (p.10) jugadores diarios activos.

Establecemos lo anterior como preámbulo para compartir a continuación el camino teórico que toma esta investigación enmarcada en la cultura digital, entendida ésta desde la pluralidad de sus dinámicas, espacios y expresiones heterogéneas –evitando premisas de universalidad o generalidades–, en aras de abonar a distintas y diversas maneras de aproximarnos a los espacios digitales, mediante tres líneas de enfoque: la identidad, la juventud y los videojuegos.

### *2.1 Choose Your Fighter<sup>8</sup>. Aproximaciones a la identidad*

Hago la invitación a tener presente que, en lo subsecuente, la identidad es entendida como un proceso relacional y dinámico, permeada y modificada constantemente por los contextos, los procesos históricos personales y las situaciones grupales y sociales, a través de las vivencias cotidianas. En tanto que la identidad es también un proceso subjetivo, como lo mencionan los postulados simbólicos, los procesos de surgimiento y desarrollo de ella suceden a partir de la interacción cotidiana con los otros, al mismo tiempo que dan paso a los actos performativos, añadiendo implicaciones y características a la identidad.

Al respecto, Giménez (2003) hace referencia a que la identidad contiene elementos culturales como valores, símbolos y representaciones, que marcan los límites de las personas, ya sea de manera individual o colectiva, respecto de los demás, y puntualiza que todo ello sucede siempre dentro de espacios social y culturalmente estructurados. Es necesario tener presente que las estructuras sociales y los espacios de socialización establecen ciertas pautas para el desarrollo de las identidades.

Entiendo a la identidad como un proceso complejo de múltiples direcciones sociales y que todas las personas contienen varias identidades que se complejizan (Cerón y Rodríguez, 2020) a partir de sus contextos y la confluencia de estos; es decir, puede haber identidades dominantes o compartidas, por ejemplo, ser mexicana o mexicano y además ser parte de la juventud del país, y al mismo tiempo contar con otras adscripciones identitarias.

---

<sup>8</sup> Frase que se escucha al abrir la pantalla de selección del personaje a jugar, en Super Smash Bros. Juego de plataformas y lucha para una sola persona o multijugador, distribuido por Nintendo desde 1999, con varias adaptaciones y lanzamientos.

En este sentido, la identidad permite que el reconocimiento de *sí mismo* y, al mismo tiempo, como parte de una comunidad de otras personas con quien es probable que se compartan ciertas características en tiempos y espacios determinados, aunque también habrá elementos que no coincidan con las demás personas. Para Berger y Luckman (1991) la identidad se compone del “yo” luego que se ha logrado la identificación y la diferencia con “los otros”, y por las normas que se objetivan sobre las formas de actuar conforme a los roles establecidos; una vez logrado esto, el sujeto externaliza lo aprendido en “su mundo” y lo socializa con el “otro generalizado”. En palabras más sencillas, cuando reconocemos el rol y el lugar que nos asigna y construimos en relación con la sociedad, con cada contexto y con nosotros mismos, hasta entonces hemos reconocido la identidad.

Para la investigación que da sentido a este texto busqué profundizar y entender el nivel de complicidad y complejidad que tienen los contextos sociales en el desarrollo y reconocimiento de la identidad; también exploré los elementos psicológicos, las interpretaciones y el desenvolvimiento personal en dichos entornos. Indagar sobre los contextos y los roles de cada persona (Goffman, 2006) permite profundizar en sus interacciones y entender los marcos de interacción a partir de los cuales las personas jóvenes interesadas en videojugar, desarrollan sus prácticas y dotan de significados sus acciones.

Aun cuando hay espacios donde las adscripciones identitarias pueden coincidir, el reconocimiento propio o la autoidentificación son diversos; en el contexto de esta investigación, la identidad compartida por los participantes se asocia con ser jóvenes. La manera en que se autodenominan –ya sea como *videojugadores*, *jugadores*, o *gamers*– varía de acuerdo con distintos elementos, de los cuales las narrativas recuperadas ayudan a identificar y discernir estas identidades.

En suma con lo anterior, he considerado elementos como el lenguaje y la corporalidad, que son de suma importancia para profundizar en el estudio de la identidad. Para el caso del lenguaje, Moreno (2017) menciona:

Para ser reconocidos y nombrados sujetos, necesitamos nombrarnos y construirnos en el lenguaje, discursivamente, en un lenguaje normativo que es compartido con otros, un lenguaje que nos “precede y nos excede”; sólo conformándonos en el lenguaje de las normas sociales alcanzaremos legibilidad cultural, es decir, reconocimiento como sujetos (p. 311).

Para el caso de la corporalidad, Sabido (2013) reconoce que “[...] los seres humanos pueden intercambiar gestos y atribuir significados a los mismos, a diferencia de los animales, las personas se intercambian ‘símbolos significantes’” (p. 28). Lo anterior me ayuda a establecer que el cuerpo contribuye a crear un sentido particular según el contexto en el que se encuentre. Esto significa

que, para cada adscripción identitaria, será posible identificar significados diferentes; incluso los gestos sutiles permiten la interpretación e interacción con otras personas, considerando sus experiencias y otros elementos involucrados. En relación con la práctica de videojugar, en estudios previos, la identidad se ha atribuido a distintos elementos, como es el caso de la identificación de la persona con el personaje del juego<sup>9</sup>, dependiendo el tiempo que se dedique a la práctica<sup>10</sup>, o al nivel de compromiso<sup>11</sup> que la persona tiene con el tema, por mencionar algunos ejemplos.

Sin embargo, he considerado que este tipo de aproximaciones deja de lado la percepción de las personas involucradas, lo cual limita la visibilización y comprensión de las implicaciones subjetivas y las apropiaciones e incorporaciones que las personas pueden hacer entre esta práctica y la vida cotidiana. En el contexto de esta investigación, las personas jóvenes entrevistadas se identifican con términos como ‘*gamer*’ o ‘*videojugadora*’ para describir su relación con los videojuegos. Estos términos no solo reflejan su actividad de juego, sino también su sentido de identidad y pertenencia a una comunidad.

## 2.2 *Player 1? Player 2?:<sup>12</sup> aproximaciones a la noción de juventud*

Aun cuando hay una línea fuertemente consolidada sobre los estudios de juventud, ha sido complejo problematizar esta categoría considerando la heterogeneidad que le caracteriza, sobre todo desde sus contextos socioculturales, más allá de las perspectivas psicoclínicas o concepciones etarias

En Estados Unidos, para el año de 2019, el mayor número de usuarios de videojuegos se encontraba entre los 20 y 34 años<sup>13</sup> quienes, para el caso mexicano, pueden ser considerados dentro de la categoría de juventud. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), para el primer trimestre del 2021, en México había más de 31 millones de personas entre 15 y 29 años, lo que corresponde al 25% de la población total del país (INEGI, 2021).

Sin embargo, más allá de las estadísticas o cortes etarios donde la juventud pueda encajar, esta etapa de tránsito de la niñez a la vida adulta representa no sólo un puñado de cambios físicos o psicológicos, sino también socioculturales, dónde además de las exigencias sociales y económicas –como autonomía monetaria, trabajar o estudiar– también se busca satisfacer otro tipo de necesidades, como la autodefinition o la identidad:

---

<sup>9</sup> Se sugiere revisar a Micó (2017), Gil y Vall-llovera (2009).

<sup>10</sup> Para saber más se invita a revisar a Cuenca (2014) y Rosales (2014), entre otros.

<sup>11</sup> Para profundizar en el tema se invita a revisar Muriel (2018).

<sup>12</sup> La palabra “*player*” hacer referencia a cualquier persona que juega, en este caso, videojuegos y se utiliza para nombrar y distinguir a las personas que juegan una misma partida, puede haber más de dos dependiendo el juego.

<sup>13</sup> Entertainment Software Association, Reporte para 2019. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/2018-EF-FINAL.pdf>

[La juventud] es un sector que se encuentra en la búsqueda de autodefinition, del rol que desempeñan en la sociedad y de algo que los identifique a través de sus distintas expresiones mediante su vestimenta, tatuajes, peinados, adornos y, para provecho de esta investigación, de sus sueños (Nájera, 2018: 252).

Al hablar de juventud, lo más adecuado es tratar esta noción en plural, considerando que la heterogeneidad de la sociedad es aún más notable en la franja de la juventud. Como señalan Mario Margulis y Marcelo Urresti no existe una única juventud: en la ciudad moderna, las juventudes son múltiples y varían según características de clase, lugar de residencia y generación a la que pertenecen (Margulis y Urresti, 1998: 1). Este panorama no sólo es diverso en términos de comportamiento o preferencias identitarias, sino también en los procesos de sociabilidad y el uso del lenguaje.

También es prudente recordar cómo las nuevas generaciones no aprenden absolutamente todo de las relaciones con las personas mayores (Mead, 1997), ya que el mundo se presenta de forma radicalmente distinta a tiempos anteriores. Por tanto, al estudiar a las juventudes deben considerarse no sólo las dimensiones simbólicas de sus prácticas y apropiaciones, sino también sus aspectos materiales e históricos; dicho de otro modo, es fundamental comprender los contextos dentro de los cuales se desenvuelven las dinámicas cotidianas.

la circunstancia cultural que emana de ser socializado con códigos diferentes, de incorporar nuevos modos de percibir y de apreciar, de ser competente en nuevos hábitos y destrezas, elementos que distancian a los recién llegados del mundo de las generaciones más antiguas (Margulis y Urresti, 1998: 4).

Sería un gran error pasar por alto los cambios culturales, identitarios, sociales, contextuales, de los cuales forman parte las personas en estas edades, como menciona Valenzuela (1988) al referir que la juventud alude a construcciones heterogéneas históricamente significadas dentro de ámbitos relacionales y situacionales. Ubicar la condición histórica de los estilos de vida y praxis juveniles supone reconocer sus diversidades y transformaciones.

Es cierto que son notables las diferencias entre las distintas generaciones de jóvenes. Sin embargo, es importante considerar que hay patrones de percepción y apreciación de la vida cotidiana, los cuales contribuyen a la reproducción de imaginarios colectivos o de estereotipos arraigados en la sociedad mexicana desde hace tiempo; por ejemplo, los estereotipos de género o roles socialmente establecidos para hombres y mujeres influyen en sus actitudes, actividades y prácticas diarias. Es importante reflexionar sobre cómo estos patrones afectan la experiencia de la juventud en la sociedad actual.

Al respecto Margulis y Urresti (1998: 10) acotan: “ser joven es un abanico de modalidades culturales que se despliegan con la interacción de las probabilidades parciales dispuestas por la clase, el género, la edad, la memoria incorporada, las instituciones.”

Por otra parte, es posible posicionar a las personas jóvenes que participan de esta investigación en los momentos de tiempo libre o de ocio, elemento que es también importante y necesario para la vida social, aunque de acuerdo con Margulis y Urresti se experimenta de formas distintas según el estrato social al cual se pertenece: “El tiempo libre que emerge del paro forzoso no es festivo, no es el tiempo ligero de los sectores medios y altos, está cargado de culpabilidad e impotencia, de frustración y sufrimiento” (1998: 3).

En relación con lo anterior, la juventud que participa de este estudio comparte ciertas características, como el hecho de que la mayoría tiene estudios de bachillerato o nivel superior; algunos tienen trabajos de medio tiempo, otros viven dentro de su núcleo familiar básico y pueden ser considerados dentro del estrato social de clase media o media-alta; del mismo modo resalta el interés por las culturas asiáticas<sup>14</sup>, el conocimiento relacionado con las innovaciones tecnológicas y el uso de accesorios o vestimenta vinculados con los videojuegos.

Aunque hay factores compartidos entre las juventudes interesadas por los videojuegos, se debe tener presente que la macroestructura social pone en tensión elementos primordiales que interesan a las y los jóvenes, por ejemplo, la educación, el trabajo, entre otros, que muchas veces están mediadas por jerarquías que atienden a lógicas de antigüedad, de edades; así, quienes más años tienen en un mismo rol, suelen ser más valorados, tener más posibilidades o libertades a las que se debe hacer frente.

Considero que las y los jóvenes se encuentran en una red de tensiones, donde predominan las expectativas sociales y macroestructurales. Por un lado, se espera que cumplan con normas y roles predefinidos y, por otro lado, tienen sus propios deseos de auto reconocimiento y aspiraciones personales; buscan aprovechar su tiempo libre y participar en actividades de ocio. Esta complejidad se acentúa debido a la brecha generacional en relación con la tecnología. Las y los jóvenes están más cerca de comprender y apropiarse de los artefactos tecnológicos incorporándolos a sus actividades cotidianas, mientras que las personas mayores pueden sentirse menos identificadas o cómodas con estos avances.

Las juventudes constituyen contextos en los cuales convergen diversas prácticas y usos. Por ejemplo, el entramado de los videojuegos muestra grandes similitudes; sin embargo, esto no implica que haya una sola tendencia juvenil. En

---

<sup>14</sup> La cultura asiática, como la japonesa o la coreana como los comics, el anime, la música y otros elementos se encuentran estrechamente relacionados con el interés por los videojuegos, de acuerdo con lo recopilado en esta investigación

este sentido, Feixa (2014) menciona que “la forma y el contenido de los productos, las tendencias y los movimientos juveniles globales, son discernibles [se distinguen] en sus preferencias culturales colectivas y en sus prácticas, pero éstas se sintetizan ampliamente, y despliegan de diversos modos, a nivel local.” (p.36).

Quienes videojuegan buscan tiempo libre entre sus actividades cotidianas, ya sea de la escuela o sus jornadas laborales, para tener momentos de ocio; otras/os jóvenes buscan empleos que, además de cubrir sus necesidades básicas les permitan cubrir lo necesario para poder jugar; unas/os más, hacen del videojuego su principal actividad laboral.<sup>15</sup> En cualquier caso, las juventudes se adscriben al entramado de los videojuegos y se identifican y reconocen a partir de ello; no sólo comparten su pertenencia al mismo grupo etario, sino que también atraviesan por procesos socioculturales que les permiten converger y coincidir, o bien, diferenciarse entre sí. Ser gamer, jugador o jugadora, depende de diversos elementos, los cuales exploraré más adelante.

### *2.3 Vive en tu mundo, juega en el nuestro:<sup>16</sup> el entramado de los videojuegos*

Los videojuegos, vigentes y populares hasta hoy, tienen una trayectoria de más de 50 años. Si bien se popularizaron en la década de los 90, las innovaciones siguen en aumento para permanecer en el gusto y preferencia del público. Más allá de ser simples artefactos de software que convergen con el hardware, los videojuegos representan una interacción entre el jugador, las sensaciones y experiencias que surgen de ella, y la necesidad de una plataforma tecnológica. Según Levis (2013), un videojuego es una interacción entre la máquina y el usuario, que se consolida no sólo en la perspectiva económica, sino social y culturalmente.

Ya que no pretendo hacer un exhaustivo recorrido por la historia de los videojuegos, pues no es la intención del documento, me parece importante establecer qué es el entramado de los videojuegos y cuál es la relación que guarda con las juventudes. Para ello, considero importante mencionar que, como parte de la trayectoria histórica de los videojuegos, el acceso a estos se ha diversificado y masificado, facilitando que permanezcan el interés y la práctica.

Lo anterior es notorio desde diversas áreas, por ejemplo, la industria de los videojuegos se ha diversificado desde sus inicios, de modo que además de

---

<sup>15</sup> Para profundizar en esta idea se recomienda leer a Cerón y Rodríguez, 2020, Trabajo para jugar y juego para trabajar: apropiaciones de la práctica de videojugar como actividad laboral y transformación identitaria, en *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas* Vol.11 N. 20.

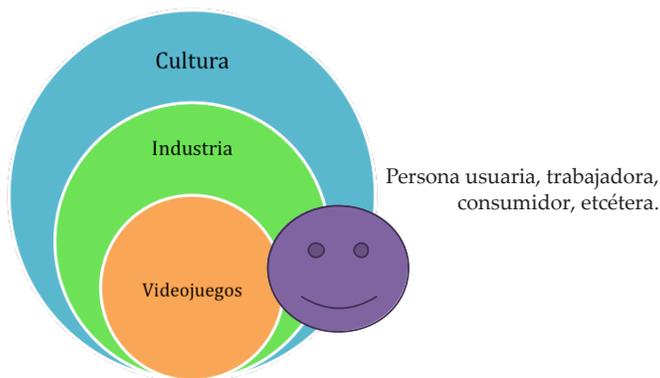
<sup>16</sup> La frase original “live in your world, play in ours” es un eslogan publicitario que acompañó el lanzamiento de la consola Sony Playstation 2. Este eslogan aparecía en los anuncios de juegos diseñados por empresas diferentes a Sony.

producir juegos para consolas, comenzó a acaparar también otros espacios, como computadoras y *arcades* también conocidas como “maquinitas”; estas últimas es posible encontrarlas, al menos para el caso del centro de México, como parte de las tiendas de conveniencia o tiendas de barrio las cuales; por lo general tenían un costo muy bajo por juego<sup>17</sup>.

Por otra parte, las empresas han desarrollado estrategias que permiten el acceso a los videojuegos, como las oportunidades de crédito o pago post venta de teléfonos celulares, tabletas o consolas que, definitivamente, refuerzan la modificación del interés de los jóvenes y, por tanto, de sus interacciones; asimismo, las empresas que diseñan y producen videojuegos han popularizado el modo *free to play*<sup>18</sup> donde es posible encontrar una amplia gama de tipos y dinámicas de juegos a los cuales se puede acceder con muy pocos requerimientos, por lo que es posible jugar en celulares o tabletas.

Los videojuegos no sólo son artefactos en sí mismos, sino también espacios donde las personas usuarias crean, modifican y se apropian de experiencias. El entramado de los videojuegos incluye el juego en sí, su producción, distribución y consumo, y las relaciones culturales que surgen de ello. Quien juegan, trabajan, crean y se apropian de los videojuegos, forman parte de este entramado.

**Figura 1.** Elementos y jerarquías del entramado de los videojuegos



Fuente: Elaboración propia.

<sup>17</sup> Las *arcades* o maquinitas son muebles verticales que contienen un hardware de videojuegos, por lo general se encontraban afuera de tiendas de conveniencia local, tortillerías o establecimientos similares y por cantidades muy bajas de dinero (centavos de peso o de dos a cinco pesos actualmente) se podía jugar una ronda, partida o una serie de vidas, según el videojuego que se tratase.

<sup>18</sup> *Free to play* o “Gratis para jugar”, se trata de un modelo de distribución de videojuegos que permite a los jugadores disfrutar el contenido sin tener que pagar.

La imagen anterior busca no solamente representar visualmente al entramado de los videojuegos, sino también mostrar que las personas pueden formar parte de todos o uno de los ámbitos que corresponden al entramado; puede ser una persona usuaria de videojuegos y, al mismo tiempo, trabajador de la industria u otra combinación posible. El consumo, la apropiación y otros elementos de los que previamente he mencionado forman parte de alguna de estas áreas representadas.

He de subrayar que la industria marca muchas de las pautas que las personas usuarias o consumidoras siguen o incorporan en sus preferencias y gustos. Esta industria se ha caracterizado por tener gran crecimiento, según el reporte sobre *Gaming, eSports y Streaming* de la EAE Business School, en México ha crecido 106%, desde 2009 hasta 2022, lo cual coloca a nuestro país como el más influyente de América Latina en esta rama (Forbes, 2022).<sup>19</sup>

La última generación de consolas se caracteriza por ser, además, sistemas completos de entretenimiento audiovisual, ya que permiten el acceso a plataformas de Streaming de videos, música, redes sociales, servidores especiales de cada empresa de videojuegos, entre otros elementos que brindan al usuario comodidades, al tiempo que facilitan el consumo de juegos, eventos, suscripciones, entre otros elementos facilitados por el internet. Sumado a lo anterior, uno de los aspectos que tiene mayor crecimiento en los últimos años es el *Streaming*<sup>20</sup> lo cual tiene una estrecha relación con los *eSports*<sup>21</sup> que también han presentado un gran incremento industrial, económico y en popularidad.

Para la primera mitad de 2022, los *eSports* atrajeron a cerca de 261 millones de espectadores, de acuerdo con el reporte de *Newzoo*<sup>22</sup>, donde también se indica que la edad promedio de las personas interesadas fluctúa entre 21 y 35 años, lo cual muestra coincidencias sobre las juventudes y su interés por los videojuegos. Resalta el porcentaje de mujeres, que aumentó en comparación de años anteriores alcanzando 34% de presencia femenina (Newzoo, 2022). La misma consultora reporta que para América Latina hay cerca de 315 millones de personas que usan los videojuegos.

En el reporte de Entertainment Software Association (ESA, 2022), se muestra que el mayor número de usuarios en América se congrega en el rango entre los 18

---

<sup>19</sup> <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-videojuego-en-mexico-represento-1-73-billones-de-dolares-en-2021/>

<sup>20</sup> *Streaming* tiene como traducción literal del inglés “transmisión”, en los espacios digitales se refiere a la distribución de contenido multimedia, puede ser visto en tiempo real o posterior a su transmisión. En este contexto se refiere a las personas que juegan un videojuego o realizan actividades relacionadas con ello y lo transmiten en distintas plataformas sociodigitales.

<sup>21</sup> Los *eSports* también conocidos como deportes electrónicos, son competencias derivadas de la práctica de videojugar, generalmente a partir de juegos con opciones multijugador y que ha fomentado la profesionalización de quienes juegan.

<sup>22</sup> Newzoo es una consultora dedicada al análisis de datos de videojuegos y su entramado. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>

y 44 años de edad, y que los hombres videojuegan más tiempo que las mujeres. La edad promedio de las personas usuarias corresponde a 33 años, lo cual sugiere que un gran parte de la audiencia está dentro de la categoría de juventud.

Si bien las cifras nos permiten mirar el panorama de manera más amplia, la relación de las juventudes con el entramado de los videojuegos no es algo reciente; desde sus inicios, la popularidad de estos se situó en el interés de ellas y ellos. Para esta investigación, las entrevistas que realicé fueron con personas de edades entre 20 y 30 años, de lo cual profundizaré en las líneas siguientes.

### **Hora de jugar. ¿Cómo hacer posible lo propuesto?**

En los juegos, como en las investigaciones, muchas veces se trata de toma de decisiones. En el camino de este trabajo pude notar que la mejor manera de aproximarme a las prácticas, identidades, subjetividades y comprensión de las características de los videojugadores/as, es bajo la perspectiva etnográfica, con especial interés y énfasis en la observación y las narrativas. Lo anterior permite un acercamiento a los procesos subjetivos, además de los contextos de tiempo, espacio individual y colectivo, que corresponde al punto nodal del objetivo de la investigación.

Este trabajo cualitativo se realiza al margen de la etnografía. Ésta tiene por objetivo, entre otras cosas, generar un registro profundo y detallado de algunos elementos sociales específicos. Tradicionalmente se considera que la etnografía comienza por la observación y procede a realizar una descripción detallada de lo que sucede. Luego se elabora un registro a través de diarios de campo para poder analizar y comparar lo observado, ya sea a través de aproximaciones teóricas o de modo comparativo con otras experiencias similares.

Es importante considerar que la etnografía reconoce los diferentes contextos espaciales, temporales y situacionales, en este caso, los escenarios donde comúnmente se practica el videojuego. Además, la etnografía facilita un proceso de triangulación hermenéutica (Cisterna, 2005), que incorpora un cruce dialéctico de información, como al contrastar observaciones con entrevistas aplicadas.

La etnografía es una metodología de investigación que se utiliza para estudiar y comprender las prácticas culturales y sociales de un grupo de personas. Los etnógrafos observan y participan en la vida cotidiana de las comunidades o grupos que estudian, con el objetivo de comprender sus comportamientos, creencias, valores y dinámicas sociales. Así, la etnografía reconoce que las prácticas culturales y sociales ocurren en contextos específicos, que pueden incluir el lugar físico (espacial), el momento en el tiempo (temporal) y las circunstancias particulares (situacionales) en las cuales se llevan a cabo las actividades. Además, permite la triangulación hermenéutica, que es una estrategia para validar y enriquecer la investigación, la cual consiste en combinar diferentes

fuentes de datos o perspectivas para obtener una comprensión más completa; esto implicó contrastar las observaciones realizadas durante la investigación con las entrevistas aplicadas a los participantes.

### *3.1 Estrategias para enfrentar la batalla: técnicas y categorías analíticas*

El camino metodológico de investigación me permitió seleccionar tres técnicas cualitativas que, si bien comparten las categorías de análisis, recuperan elementos distintos para cada aproximación. En este sentido, cada estrategia permite mayor profundidad, pero siempre en relación de una con la otra, siguiendo las propuestas sobre triangulación de la información (Saukko, 2003). Las técnicas seleccionadas fueron la observación participante, observación no participante y entrevistas narrativas, aplicadas a partir del uso de guías de observación que desarrollé y que se recuperan de las reflexiones vertidas en los distintos diarios de campo elaborados para cada una.

Tanto las categorías de análisis propuestas, así como las técnicas seleccionadas parten de la premisa de que es en los marcos de referencia natural (Goffman, 2006) donde se pueden identificar sucesos “puros” y hacer una revisión general de lo que sucede en los momentos en los que se videojuega, tanto de forma individual, como colectiva. También será posible observar los rituales (Collins, 2009) que expresan emociones y pueden atender a una realidad temporal compartida, lo cual hace énfasis en la comprensión del lenguaje y la narrativa, así como algunas otras categorías.

Presto especial atención al cuerpo y la glosa corporal (Sabido, 2013), además de ser el elemento que permite a las personas jóvenes jugar, igualmente puede tener modificaciones o implicaciones debido a los procesos identitarios en suma a la emotividad que se experimenta al videojugar. Aunado a la anterior, el uso de estas diferentes técnicas, permiten visibilizar los distintos marcos de interacción y referencia (Harré, 1982), que dan paso al análisis de acciones en situaciones y momentos específicos.

Las observaciones no participantes forman parte de este trabajo, ya que videojugar no es una actividad exclusiva a un solo espacio o contexto, por lo cual, esta técnica permitió aproximaciones a los sitios públicos y semi-públicos donde los usuarios realizan esta práctica. En este sentido, se asistió en repetidas ocasiones a centros comerciales como Friki Plaza, Pika shop<sup>23</sup> y espacios similares ya que en estos sitios es posible encontrar locales dedicados a la renta de consolas, arcades y similares.

---

<sup>23</sup> Friki Plaza y Pikashop son centros comerciales dedicados a la venta de juguetes coleccionables, comics, videojuegos y otras cosas relacionadas a la cultura japonesa y cultura pop. Aunque es posible encontrar este tipo de plazas en otros lugares, para esta investigación se realizó en el centro de la Ciudad de México.

De las categorías por analizar se consideran las siguientes: *dialogicidad*, para poder tener una aproximación al lenguaje de los usuarios sobre la industria y los juegos, sus consumos y preferencias, entre otros; *autorrepresentación*, la forma en la que se presentan con otras personas y cómo hacen uso de los espacios y las interacciones; *emotividad*, acerca de las emociones de compartir estos espacios y durante los momentos de juego como al ganar, al perder, la competitividad; entre otras; *interacción cara a cara*, si van de forma individual o en compañía de alguien más, si se relacionan con personas de este mismo espacio y la forma en que lo hacen.

La segunda de estas técnicas fue la observación participante como pieza importante para poder recuperar elementos sobre la identidad de los usuarios y las distintas maneras en las que se relacionan e interactúan entre ellos. Siguiendo las propuestas de Flick (2004), usé la observación participante localizada, que se centra en los contextos específicos en los que ocurren las interacciones; esto implicó prestar especial atención a los significados y acciones en el momento en que suceden y con ello pude distinguir distintos tipos de apropiación de espacios, actitudes y comportamientos de las personas usuarias.

En este caso, las observaciones sucedieron en reuniones o fiestas cuya finalidad era compartir espacio para el juego, a éstas tuve la oportunidad de asistir con usuarios a los cuales había contactado a partir de las observaciones no participantes o a través del muestreo denominado *bola de nieve*.

Para esta aproximación se consideraron las categorías siguientes: dada la prioridad a la narrativa, se considera a la *dialogicidad*, en tanto que permitió observar la comunicación entre usuarios con quienes no son usuarios, la forma en que se refieren a *sí mismos* y cuándo y cómo se habla del entramado de los videojuegos. Se considera también la *autorrepresentación*, la forma en la que se presentan frente al *otro*, la personificación o performance al momento de jugar y cómo se le reconoce desde los *otros*.

De igual forma, la aproximación a la *corporalidad* incluye aspectos como la vestimenta, los accesorios o apropiaciones corporales. Asimismo, se toma en cuenta la *interacción cara a cara*, actos como el saludo o despedida, la generación de acuerdos para la práctica de jugar, interacción entre equipos, o cualquier otra cosa relevante que surja al momento de la observación. Tanto la observación participante como la no participante son técnicas que me permitieron poder visibilizar las distintas formas a partir de las cuales consolidas las interacciones.

Por último, pero no menos importante, se realizaron entrevistas narrativas (Flick, 2004), entendiéndolo que esta técnica permite enfatizar en los procesos subjetivos de los usuarios y sus escenarios de práctica. Se escoge la entrevista narrativa ya que permite a quien narra, en este caso quien videojuega, mayor libertad en el relato, acceso a la memoria social, y dota de posibilidad al investigador para profundizar e indagar en aspectos que resalten de la narrativa de cada persona.

Con la información obtenida, realicé un análisis *narrativo* tomando en cuenta la historia de las personas usuarias, la interacción con otros, la aproximación al entramado de los videojuegos, la *autopercepción* y *autorrepresentación*, cómo se nombran e identifican los elementos que resaltan de *sí* mismos, y también a través del *lenguaje* y la *emotividad* narrativa sobre los temas alrededor de los videojuegos.

La dialogicidad es entendida como un concepto que refiere a la comunicación y su vínculo con los afectos, que permite el reconocimiento *de sí mismo* y de las otras personas. Siguiendo las propuestas de Bakhtin (1940), Marková (2006) y Accorsi & Pizzinato (2014), la dialogicidad no sólo es una capacidad humana individual, sino también colectiva, en la cual se incorporan tanto elementos socio-culturales como subjetividades personales.

### 3.2 Hey! Listen!<sup>24</sup> Pistas sobre los jóvenes usuarios de videojuegos

Como si fuera un videojuego rol, tras el recorrido teórico y la revisión de literatura decidí acercarme a jóvenes, hombres y mujeres, que gustan de videojuegos en la Ciudad de México. La recuperación de sus narrativas a través de entrevistas se llevó a cabo entre 2018 y 2019 en distintos escenarios, tanto públicos como privados. Parte importante de las decisiones metodológicas era el acercamiento a quienes tuvieran largas trayectorias de juego, para de este modo profundizar en sus prácticas y, por tanto, en su identidad *gamer* o no.

Personas entre el rango de los 20 y 30 años, con más de 15 años de juego, fueron protagonistas de esta investigación. La trayectoria que acompaña a quienes videojuegan comienza desde edades prescolares o de educación muy temprana, siendo entre los 5 y 7 años de edad su primer acercamiento con los videojuegos, para posteriormente incorporarlos en sus vidas cotidianas. Algunas de las prácticas han sido intermitentes, sin embargo, el gusto por el entramado de los videojuegos está presente de manera constante, al menos para quienes participan de esta investigación.

Fruto de las observaciones no participantes, en espacios públicos y semi públicos, tuve la oportunidad de acercarme a diferentes usuarios quienes me permitieron acceder a reuniones; se asistió a cinco de ellas, y si bien el motivo de convocatoria fue diverso, videojugar era la base de dicha convocación. A partir de ello, en lo subsecuente se retoman algunas notas de los diarios de campo para acompañar al análisis de esta investigación.

Consecuencia de las observaciones participantes y de técnica conocida como bola de nieve, se tuvo a bien consolidar un acercamiento con diferentes usuarios de videojuegos, de lo cual se desprenden las entrevistas narrativas que

---

<sup>24</sup> Frase que utiliza el hada Navi para llamar la atención del jugador e indicar algunos elementos importantes o útiles para el juego. Presente en algunas entregas del videojuego *The Legend of Zelda*.

dan respaldo empírico a lo aquí mostrado y permiten conocer un panorama más experiencial sobre la práctica de videojugar. Se aplicaron un total de 10 entrevistas: a diez mujeres (Lesly, Pamela, Ángela, Stephany, Nayeli, Salma), y a cuatro hombres (Francisco, Uriel, Alejandro y Rodrigo).

Posterior a la recuperación empírica, los relatos de las entrevistas fueron transcritos, procesados y codificados a través del software Atlas.Ti.<sup>25</sup>, y se seleccionaron informantes clave, así como fragmentos que permiten retratar a profundidad y con claridad lo relacionado con la identidad y las categorías de análisis propuestas, sin demeritar ninguna participación de las personas entrevistadas.

En lo sucesivo recupero fragmentos de estas narrativas, con énfasis en quienes comparten experiencias sobre categorías como la identidad e identificación con los videojuegos y las apropiaciones que de esta práctica trasladan a sus dinámicas cotidianas. Los aspectos subjetivos y emotivos son de especial relevancia en las narrativas recuperadas.

#### 4. Último calabozo:<sup>26</sup> Experiencias de jóvenes que videojuegan

Tras haber explorado todo el mapa éste es el calabozo final, donde se encuentra el mayor de los retos, recuperar el trabajo empírico y teórico de forma armónica y coherente, procurando resaltar lo dicho por quienes hacen posible esta investigación: las y los jóvenes usuarios de videojuegos. He considerado que no hay mejor manera para comprender sobre las identidades, las subjetividades y todo aquello relacionado con la práctica de videojugar, que convivir y acercarse con quienes juegan, tal como lo menciona Frans Mäyrä (2006), no queda duda de que los juegos pueden proporcionar experiencias completas para sus jugadores.

Es importante resaltar que este trabajo no anticipa una postura moralista (sobre lo bueno y lo malo), ni busca legitimar lo dicho sobre la práctica de videojugar, sino que procura mostrar una aproximación desde las identidades que nos permita observar el entorno social y simbólico no revisado en otros trabajos, me atrevo a decir, emitiendo juicios de valor al respecto de esta práctica y sus usuarios.

Consideraré que identidad e interacción, además de construirse a partir de la interacción con otros, también se desarrollan a través del tiempo. Esta característica, determinante, pude observarla a través de las narrativas en las que las y los usuarios cuentan cómo o cuándo comenzaron a jugar. De igual forma los vínculos que resaltan, como amistades, la escuela, el trabajo, la familia,

---

<sup>25</sup> Atlas.Ti. es un software de análisis de datos cualitativos asistido por computadora, que facilita el análisis para las investigaciones cualitativa, cuantitativa y de métodos mixtos.

<sup>26</sup> Generalmente los (video)juegos de aventuras y rol tienen calabozos o cuevas donde se sucede algo relevante, batalla, descubrimiento, entre otros.

ésta también tiene un lugar muy relevante, que al mismo tiempo modifica los significados que cada persona atribuye al videojugar; tal es el caso de Uriel, quien cuenta:

Yo empecé hace muchísimo tiempo más de 10 años, cuando yo tenía 4 años [...] cuando un día yo iba con mis padres por el centro vi una consola de videojuegos [...] era como ver la televisión, pero tú hacías que el personaje hiciera lo que tú quisieras; entonces empecé a estudiar mucho, a salir mejor en mis calificaciones; o sea, obviamente era kínder no me costaba mucho trabajo [...] terminando la primera mitad del kínder me regalaron una consola (Uriel, comunicación personal, 2019).

Sumado a la motivación escolar que Uriel encontró en el deseo de los videojuegos, el gusto y la práctica le acompañó desde los 4-5 años de edad hasta ahora que tiene cerca de 30. Asimismo, cuenta que el regalo que le hicieron sus padres y el juego con ambos le imprimieron un significado muchísimo más importante a la práctica, trasladando este interés a la elección de la carrera profesional que estudia actualmente.

En la narrativa de quienes participan en estas entrevistas, se puede notar con claridad que hay una estrecha relación entre los significados y las motivaciones que imprimen las personas usuarias a la práctica del juego, y a las emociones y sensaciones, motivos por los cuales eligen continuar videojugando. Como cuenta Rodrigo:

Me sentía muy bien, me sentía feliz [...] hay muchas cosas que me causan felicidad, pero siempre que juego videojuegos es, es un espacio en el que estoy relajado, estoy haciendo algo, hago algo que, de verdad, de verdad disfruto, que sé cómo hacerlo y que me da, ligado a esto, me da seguridad [...] eh, entonces por eso me gusta mucho (Rodrigo, comunicación personal, 2019).

Podríamos decir que videojugar, además de abrir lugar a elementos emotivos, como menciona Rodrigo, también permite seguridad, tranquilidad y algunos otros sentires: “como un autocuidado, porque es una manera de encontrarme a mí” (Lesly, comunicación personal, 2019.); es una forma de apropiarse de esta práctica, algo que permite la sublimación de algunos deseos, también un desfogue “para mí es liberador, es mi recreación, pues es que es diversión, es mi escape, ¿sabes?” (Rodrigo, comunicación personal, 2019); como si se tratara de la adopción de un rol, en términos de Goffman (1971).

Tal como he recuperado, para la consolidación de la identidad, los contextos, las emociones y el lenguaje, éstos se suman a los procesos de subjetividad y autopercepción de quienes juegan, por ejemplo, el autoconcepto o la forma de nombrarse a través de lo que cuentan. Al respecto Erazo y Muñoz (2007) mencionan que:

Las interacciones entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas), son entendidas como dinámica de mutuas transformaciones e interdependencia, lo cual podría ser denominado ‘subjetivaciones tecnojuveniles’ [...] puesto que la tecnología no es un factor independiente del sujeto, sino parte constitutiva del mismo y de su habitar imaginariamente el mundo a través de sus modos de percibir, de pensar, de expresarse y de interactuar (p. 731).

Tomando en cuenta lo anterior he considerado que en los procesos de autopercepción de las y los jóvenes que videojuegan, se suman los contextos culturales de los que forman parte: las creencias de sí mismos, las apropiaciones y significados. En ese sentido, exploré la autopercepción de las personas usuarias, para saber si se sienten parte de este entramado cultural, y cómo definen su pertenencia y lo que significa ser videojugador/a.

Escucho de quienes participan de esta investigación frases como “él si era muy *gamer*” o “una cuestión súper *gamer*”, ante lo cual surgen algunos cuestionamientos: ¿Cómo es algo súper *gamer*?, ¿Qué se necesita para ser muy *gamer*?, en la propia actividad de escucharlos, las respuestas a éstas y otras preguntas suceden casi de forma natural.

Depende mucho de pues estas situaciones como de cultural que van generando ciertas generaciones y a partir de las características que ellos consideran aceptables o que aprueban que eso los convierte en una persona, entre comillas, *gamer* ¿no? entonces yo siempre, yo antes decía “yo no soy *gamer*” ¿no? o sea, porque yo consideraba que un *gamer* era alguien que estaba todo el día con las consolas y que estaba al día con los títulos y que jugaba tanto tantas horas (Lesly, comunicación personal, 2019).

A partir de las narrativas compartidas he considerado que la “caracterización” de un *gamer* se ha generado de los medios y las propuestas de consumo que, además, se ha visto favorecido por la reciente y creciente profesionalización de la práctica de videojugar. Como menciona Rodrigo, “*gamer* es un anglicismo *cool*” (Rodrigo, comunicación personal, 2019), y estos elementos no necesariamente responden a las “características” de aquellos que juegan.

En esta investigación, para las juventudes usuarias de videojuegos pareciera no existir una diferencia representativa entre nombrarse *gamer* o *videojugador/a*, sin embargo, la enunciación de ambos términos es común y utilizada en las narrativas de ellas y ellos. Al respecto:

Si haces tacos, pues eres un taquero, ¿no? si haces videojuegos, desarrollas videojuegos, eres un desarrollador de videojuegos, y si juegas videojuegos, eres un videojugador. Y creo que es una forma correcta y formal de referirse a alguien que es parte de esto (Rodrigo, comunicación personal, 2019).

Aunque estos vocablos pueden ser entendidos en términos generales como sinónimos, en las narrativas a profundidad que comparto conmigo las y los jóvenes usuarios de videojuegos para este trabajo, se encuentran componentes implícitos que pueden contribuir a marcar una distinción. Por una parte, *ser gamer* es atribuido a quienes poseen conocimiento profundo sobre el entramado completo de los videojuegos “Creo, que para poder catalogar a alguien como *gamer*, o sea desde mi perspectiva es alguien que juega mucho tiempo, o sea que le dedica mucho tiempo a los videojuegos y que aparte son *super fans*” (Stephany, comunicación personal, 2019). Quienes pueden ser identificados como *videojugador* o *videojugadora*, relacionan esta actividad con momentos de ocio, de formas temporales o con un punto de vista no tan profundo de lo relacionado con los videojuegos.

El autorreconocimiento, y la manera en la que son nombrados los y las jóvenes que practican videojuegos, entran en tensión con la categoría de juventud, ya que una parte de la sociedad, sobre todo las generaciones anteriores, se encuentran permeadas del imaginario de que los videojuegos son algo infantil o temporal, que el gusto es algo pasajero y se duda de que pueda tener implicaciones, por ejemplo, en la configuración de la identidad.

Conforme me he adueñado todavía de todo esto, como algo que es parte de mí, como algo que no se me va a pasar, mi mamá decía “ay cuando crezcas se te van a olvidar” entonces ya casi vamos por los 30, y aquí sigo, ¿verdad? Entonces, si, yo sí, sí, ya me puedo decir orgullosamente que soy una *gamer* y me identifico muy bien (Ángela, comunicación personal, 2019).

La identidad *gamer* o *videojugador/a*, según sea el caso, coexiste con otras identidades de las personas, el género, ser joven o estudiante, por nombrar algunas. Ser miembro de un entramado identitario establece marcos de interacción, en este caso, a través del juego o de los elementos que sostienen los videojuegos, donde las reglas se van modificando según los contextos, las prácticas, los tiempos, entre otros.

Para el caso de la narrativa de Ángela, la resignificación y la apropiación de la práctica de videojugar dotan de sentido esta parte de su identificación e identidad, que está por encima de la edad, de los prejuicios sociales, o de cualquier otro elemento que en algún momento le hubiera complicado reconocerse de la manera en que ahora lo hace.

Consideraré el uso de la cita de Ángela, como un caso ilustrativo sobre la manera en la que poco a poco y frente a distintos contextos se va consolidando la *identidad gamer*; también, como un ejemplo contundente de las tensiones que las personas llegan a tener frente a quienes, por ejemplo, no videojuegan, pues consideran que es una práctica pasajera o sin sentido; por esos motivos, le doy nombre a este artículo.

El diálogo que establecí con las distintas colaboradoras permite observar que ellas prefieren, o deciden, mencionar pocas veces su gusto por los videojuegos, o compartirlo únicamente con círculos cercanos. Atribuyo lo anterior a la idea que permanece en el imaginario colectivo, que además se refuerza a través de los medios de comunicación: las mujeres ejecutando labores secundarias en los juegos, representadas de forma hipersexualizada o cosificada, entre otras cosas.

Esta situación que prevalece, considero, abona también a la autopercepción que las mujeres tienen de sí mismas. La experiencia de ellas se ve sesgada, oscurecida o entorpecida, ya que refieren en las entrevistas que “deben saber más” o “jugar más” para cubrir requisitos tácitos y poder nombrarse *videojugadoras* o *gamers*. En caso opuesto, los hombres que participan de esta investigación no tienen problemas ni titubean al nombrarse, casi desde el comienzo de la charla, de una y otra manera.

Para quienes participaron en la investigación, aun si se identifican con una u otra nomenclatura, videojugar no puede ser considerada una actividad aislada, temporal o ajena de otras actividades del entramado de los videojuegos, o por pertenecer a las categorías lúdicas y de ocio; sería un error considerar que se trata de una actividad atribuida o destinada sólo para la niñez. La experiencia de videojugar constituye, además de elementos identitarios, oportunidades de generar y promover relaciones interpersonales, autoconocimiento, espacios para sí mismo, entre otros, que fue posible reconocer a lo largo de esta investigación.<sup>27</sup>

### *Check Point<sup>28</sup> y ¿seguir avanzando? A modo de conclusión*

Cuando en un videojuego llegas a un *check point*, se guarda tu progreso y el camino sigue, así si decides tomar una pausa de jugar podrás volver a donde te quedaste o en caso de que pierdas, puedes volver ahí también. Personalmente

<sup>27</sup> Para profundizar en ello se recomienda revisar la investigación completa en Rodríguez, A. (2019) *Identidades y relaciones interpersonales en jóvenes videojugadores* [tesis de Maestría], Repositorio UAM-Iztapalapa.

<sup>28</sup> Dentro de los videojuegos se considera como un punto de control o punto de revisión, por su traducción en español.

nunca me ha sido fácil generar conclusiones, por eso nombro a este apartado como un *check point*, también como una forma de tener presente que ésta no es una aproximación definitiva a los elementos identitarios de las y los jóvenes que videojuegan.

En el recorrido de estas líneas, busco mostrar un esbozo de los elementos identitarios de las y los jóvenes que videojuegan, la importancia que tiene, por ejemplo, el lenguaje ya que les permite nombrarse y reconocerse de manera específica, lo cual abona a la construcción de sus identidades y también algunas de las maneras en las cuales los videojuegos funcionan como una especie de vehículo para las relaciones interpersonales y para otro tipo de elementos que abonan a la identidad juvenil.

Uno de los elementos que destaco y que es constante punto de debate corresponde a la forma en que ellas y ellos se nombran, las implicaciones de una u otra etiqueta sea *gamers* o *videojugador/a*, aun cuando las mismas personas participantes consideran que se trata sólo de un homónimo en otro idioma y la cercanía con Estados Unidos. Sin embargo, implícitamente enfatizan en diferencias, que están ligadas con la profundidad del vínculo entre la persona y el entramado de los videojuegos.

Sea cual fuere la etiqueta que las y los jóvenes utilizan para identificarse, las implicaciones que tienen la práctica de videojugar en su trayectoria de vida y en sus dinámicas cotidianas, los acompaña de forma tal que se consolida como parte de su(s) identidad(es); aun cuando, al menos en cuestión de números, la condición de juventud esté cercana a su fin. Como cualquier otra adscripción identitaria, asumirse parte del entramado de los videojuegos, dependerá de la autopercepción y reconocimiento, lo cual es visible en la narrativa de quienes vierten aquí parte de sus experiencias.

Aprovecho estas líneas para mencionar que videojugar es una actividad que está estrechamente ligada con los procesos de producción y consumo capitalista y, al mismo tiempo, este entramado está permeado por ideologías patriarcales, en los contenidos de los juegos, la publicidad, el diseño de productos, solo por mencionar algunos elementos que constituyen también parte del imaginario sobre este entramado, preferido por quienes se identifican como hombres.

En los relatos de las mujeres jóvenes con quienes platicué, se remarca que el género genera diferencias en las interacciones con el resto de los usuarios. Lo anterior se debe, entre otras cosas, a los estereotipos y estigmas que rodean a este entramado. Aunque muchas de las entrevistadas comparten que han atravesado situaciones de tensión, rechazo, violencia verbal o discriminación, por decir lo menos, pude identificar que deciden jugar videojuegos en solitario o rodeadas de personas con quienes se sienten en confianza, amigos, familiares o pareja, principalmente.

Al respecto, la identificación y la identidad de las mujeres se ve entorpecida, puesto que los entornos masculinizados se vuelven espacios de tensión para ellas, sean sitios digitales o de interacción cara a cara, situación que refleja la cotidianidad sociocultural mexicana incluso en espacios de ocio.

Valga reiterar que esta aproximación no es definitiva, las reflexiones aquí vertidas hacen énfasis en el análisis de las relaciones y experiencias de jóvenes en el universo de los videojuegos, e invitan a profundizar en este entramado para una mayor comprensión de los procesos de apropiación juvenil de las dinámicas de ocio y de los espacios digitales a los que se aproximan, ya que son contextos socioculturales en crecimiento a los que debemos prestar especial atención.

## Referencias

- Accorssi, A., Scarpano, H., Pizzinato, A. (2014, sep-dic). La dialogicidad como supuesto ontológico y epistemológico en psicología social: reflexiones a partir de la Teoría de las Representaciones Sociales y la Pedagogía de la Liberación. *Revista de Estudios Sociales* 50, 31-42. <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n50/n50a07.pdf>
- Bakhtin, M. (1994). *Teoría y estética de la novela*. Taurus.
- Cabrera, F. (2005). Caracterización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria. Ciencia, Arte y Humanidades*. (14), 61-71.
- Cerón, J., & Rodríguez, A. (2020). Trabajo para jugar y juego para trabajar. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 121-142. <https://ojs.sociologia-alas.org/index.php/CyC/article/view/147>
- Collins, R. (2009). *Cadena de Rituales de Interacción*. Anthropos.
- EAE. (2022). Gaming, eSports y Streaming, desde una perspectiva de género.
- Erazo, E. y Muñoz, G. (2007). Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 5(2).
- Feixa, C. (2014). *De la Generación@ a la #Generación. La juventud en la era digital*. NED ediciones. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6467367.pdf>
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Morata S. L.
- Forbes. (2022). La industria del videojuego en México representó 1.73 billones de dólares en 2021. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-videojuego-en-mexico-represento-1-73-billones-de-dolares-en-2021/>
- Giménez, G. (1999). Territorio, cultura e identidades: la región socio-cultural. *Estudios sobre las culturas contemporáneas* II Época, vol. 2. <http://www.economia.unam.mx/academia/inae/pdf/inae5/516.pdf>
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Pelican Books.

- Goffman, E. (2006). *Frame analysis: Los marcos de la experiencia*. Centro de Investigaciones Sociológicas; Siglo XXI editores. [https://www.academia.edu/42941483/Goffman\\_E\\_2006\\_1975\\_Los\\_marcos\\_de\\_la\\_experiencia](https://www.academia.edu/42941483/Goffman_E_2006_1975_Los_marcos_de_la_experiencia)
- Harré, R. (1982). *El ser social: Una teoría para la psicología social*. Alianza.
- INEGI. (2021, agosto 10). Estadísticas a propósito del Día Internacional de la Juventud. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. [https://www.google.com/url?sa=t&rc=tj&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwix9zFl-T7AhVEKEQIHSVPBssQFnoECBUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.inegi.org.mx%2Fcontenidos%2Fsaladeprensa%2Faproposito%2F2021%2FEAP\\_Juventud21.docx&usg=AOvVaw3kuDELS5k7uUQFSyPOtkQT](https://www.google.com/url?sa=t&rc=tj&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwix9zFl-T7AhVEKEQIHSVPBssQFnoECBUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.inegi.org.mx%2Fcontenidos%2Fsaladeprensa%2Faproposito%2F2021%2FEAP_Juventud21.docx&usg=AOvVaw3kuDELS5k7uUQFSyPOtkQT)
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). *La cultura digital*. Universitat Oberta de Catalunya. [https://www.academia.edu/27037780/La\\_cultura\\_digital](https://www.academia.edu/27037780/La_cultura_digital)
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Marková, I. (2006). *Dialogicidades y representaciones sociales: Las dinámicas de la mente*. Petrópolis, Vozes.
- Marková, I. (2003). *Dialogicality and Social Representations. The Dynamics of Mind*. Cambridge University Press. [http://www.europhd.net/sites/europhd/files/images/onda\\_2/07/27th\\_lab/scientific\\_materials/derosa/markova\\_2003\\_dialogicality.pdf](http://www.europhd.net/sites/europhd/files/images/onda_2/07/27th_lab/scientific_materials/derosa/markova_2003_dialogicality.pdf)
- Margulis, M. y Urresti, M. (1998). La construcción social de la condición de juventud. H. Curbides, M.C. Laverde, y C. Valderramma (eds.), *Viviendo a toda. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*, Siglo del Hombre Editores.
- Mäyrä, F. (2006). Moment in the life of a Generation (Why game studies now?). *Games and Culture* 1(1), 103–106.
- Mead, G. (1997). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós.
- Moreno, Y. (2017). Judith Butler y la construcción del sujeto en términos performativos. *THÉMATA. Revista de Filosofía* (56), 307-315.
- Nájera, O. (2018). Intervenciones de lo tecnológico en el quehacer onírico de jóvenes universitarios. En G. Ortiz, (ed.) *Juventudes digitales* [pp. 241-270]. Juan Pablos Editor.
- Newzoo. (2022). *Global Games Market Report*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> Disponible en <https://newzoo.com/global-games-market-reports>
- Sabido, O. (2013). El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño. Una perspectiva sociológica. *Debate Feminista* (51), 63–80.
- Saukko, P. (2003) *Doing Research in Cultural Studies. An introduction to classical and new methodological approaches*. Sage Publications Ltd.
- ESA. (2019) Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/02/2019-EF-FINAL.pdf> Disponible en: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>

- ESA. (2022) Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association. <https://www.thesa.com/wp-content/uploads/2024/02/2022-EF-FINAL.pdf> Disponible en: Recuperado de: <https://www.thesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Valenzuela, J. (1988). Empapados de sereno. El movimiento urbano popular en Baja California [tesis de maestría]. Colegio de la Frontera Norte.
- Winocur, R. (2009). El impacto de la convergencia tecnológica en la generación de nuevos escenarios culturales, políticos y comunicativos en América Latina. En M. Aguilar, E. Nivon, M. Portal, & R. Winocur (eds.), *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica* [pp. 245-262], Anthropos.



# Te mando un Whats: Uso y relación del WhatsApp como tecnología vital para las Nenis de Colima

Alma Celia Galindo Núñez  
Universidad de Colima  
alma.celia@gmail.com

## Resumen

El presente capítulo aborda un fenómeno analizado al margen de la crisis sanitaria por COVID-19 que, como consecuencia para las mujeres, incrementó las tasas de desempleo y originó la necesidad de repensar su rol de cuidadoras asignado durante el confinamiento, a la par que empezaron a surgir diversos perfiles laborales, informales, que se catalogan como *Nenis* en la construcción de ocupación. Los perfiles de estas mujeres que venden y ofertan productos por internet a través de múltiples plataformas digitales son muy distintos, pero tienen en común este acceso a internet que les permitió generar nuevas formas de autoempleo. En concreto, analiza el uso de WhatsApp como una tecnología vital para estas mujeres, a partir de los usos, la apropiación y la forma en cómo esta aplicación dinamiza su vida cotidiana y ocupacional; abarca los beneficios, las características de capacitación, organización, conformación de estrategias para la venta, el uso de grupos dentro de WhatsApp, las reflexiones sobre su papel de cuidadoras y madres; así como la función y gestión de la seguridad personal.

**Palabras clave:** Nenis, mujeres emprendedoras, Tecnología Vital, WhastApp, Autoempleo digital

## Introducción

La economía mundial ha sido impactada a partir de las políticas implementadas por la crisis sanitaria derivada de la pandemia por COVID-19. Datos del observatorio de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe apuntan que las estrategias sanitarias para evitar el contagio, como el aislamiento, la cuarentena y el distanciamiento social han afectado al sector laboral por la reducción de horas de trabajo, disminución de los salarios, cierre de empresas y fábricas, despidos de personal, menor inversión privada, cese de operaciones de servicios públicos, cancelación de actividades y otros (CEPAL, 2020).

En México, las consecuencias económicas son muy similares al resto del mundo. Sus efectos derivan en la baja del consumo, la demanda y la oferta de productos, la pérdida del empleo y el crecimiento de la pobreza (Esquivel, 2020).

Las cifras de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo del INEGI (2020), señalan que las mujeres han sido las más afectadas, con casi 160 000 desempleadas y 64 981 emprendedoras que daban trabajo a otras personas que salieron de este sector económico.

Dentro de este contexto y frente a la necesidad económica, la redistribución de los tiempos entre las tareas del hogar, de cuidados y laborales, así como las posibilidades que permite el comercio electrónico, las mujeres han buscado nuevas formas para generar ingresos. Denominadas como “nenis” estas mujeres, jóvenes principalmente, desde la informalidad están abriendo camino dentro de la economía emergente para buscar autoemplearse aprovechando las herramientas digitales.

El trabajo que se presenta está enmarcado en un proyecto posdoctoral de investigación más amplio, que busca analizar los perfiles de estas mujeres jóvenes para comprender las prácticas, estrategias y redes que utilizan las nenis a partir de autoemplearse en el contexto de la emergencia sanitaria. De manera particular, en este capítulo se aborda el uso de WhatsApp como tecnología vital desde donde gestionan sus actividades (Cruz & Harindranath, 2020). De forma particular, se indagó en el uso de WhatsApp como mediador de las prácticas sociales de las mujeres en relación con su emprendimiento, su vida personal y su entorno social.

El capítulo se divide en tres partes. La primera aborda el concepto de neni como una categoría para agrupar a mujeres jóvenes que tienen actividades económicas informales sustentadas por el uso de diversas plataformas y tecnologías digitales. La segunda parte describe la metodología utilizada y justifica el acercamiento al WhatsApp como tecnología vital, más allá de sus funciones técnicas como aplicación móvil y web. Finalmente, se describen y ejemplifican las modalidades en las que WhatsApp ha sido apropiado y modificado para la conveniencia y necesidad de este grupo de mujeres jóvenes.

### **Nenis: la cara femenina del empleo informal digital en México**

No es novedad que las mujeres han buscado conciliar el papel tradicional que se les asigna como cuidadoras y sustento del hogar con la vida productiva, cuando se insertan en el mercado laboral. De manera general, quienes se incorporan en el sistema formal de empleo han generado múltiples estrategias para sobrellevar las dobles o triples jornadas laborales y permanecen en una lucha constante para ganar derechos que les permitan trabajar con cierta flexibilidad para compensar sus relaciones familiares y sus tareas de cuidados/maternidad sin descuidar las exigencias de las actividades laborales.

A raíz de la emergencia sanitaria por COVID-19, algunas de las consecuencias más visibles fueron el desempleo en las mujeres, la necesidad de repensar el rol de cuidados que se les asignó durante el confinamiento y el surgimiento de diversos perfiles laborales informales. La pandemia les permitió, en algunos casos, crear oportunidades para generar empleo a través de la venta de diversos productos y de la oferta para cubrir la demanda de diversos servicios que se convirtieron en necesarios durante la época más precaria de la pandemia. Lo anterior, a costa de no contar con derechos de protección social y de obtener sus ingresos dentro de la informalidad (Norverto, 2014).

Durante el año 2021, el término neni tuvo visibilidad cuando cerca de 1.3 millones de mujeres perdieron su trabajo y se dedicaron a vender por internet como una forma emergente para sumar un ingreso al presupuesto familiar. Esta forma de economía fue retratada por diversos medios de comunicación, que empleaban el término como sinónimo de vendedoras, autoempleadas, emprendedoras, microempresarias, entre otras.

No existe un registro claro del origen del concepto neni, pero se ha asociado (incluso por las propias mujeres) a una derivación de la palabra “nena”, que es utilizada coloquialmente para referirse a la manera en que las mujeres que venden desde internet se dirigen a sus clientas. Según revista *Entrepreneur* en Español (2021) y otros medios de comunicación digital como *expansión.mx* (2021), *desdemujeres.mx* (2021) y/o *la-lista.com* (2021)<sup>29</sup> la popularidad de este término se dio a partir del crecimiento de perfiles de autoempleo y emprendimiento utilizando la palabra en tono sarcástico y de burla en el entorno digital (a través de memes y comentarios virtuales) para denostar el trabajo que realizan estas mujeres. Por ejemplo, el siguiente meme (imagen 1), lo encontré publicado en varias de las páginas de productos ofertados por nenis o en sus perfiles de Facebook, la imagen muestra una serie de características que se les atribuyen a las mujeres denominadas nenis.

---

<sup>29</sup> Los artículos se pueden encontrar en las siguientes ligas:

<https://politica.expansion.mx/sociedad/2021/03/08/mama-luchona-nenis-el-machismo-que-estigmatiza-a-mujeres-trabajadoras>

<https://la-lista.com/genero/2021/03/01/las-nenis-y-mamas-luchonas-mujeres-en-lucha-constante-contr-el-sistema-machista>

<https://desdemujeres.mx/2021/02/24/reflexionando-nenis-y-las-luchonas/>

<https://revistadigital.mx/empreendedor/el-exito-de-las-nenis-como-nuevo-modelo-de-negocio/>

Imagen 1. Meme Nenis



Fuente: Facebook. Perfil de Michelle León.

Como se puede observar, desde su propia mirada las mujeres resaltan características como independencia, que estudian, se encargan de sus hijos, elaboran sus productos, crean y sostienen comunidades de comercio. En la misma imagen vemos, en contraste, que se adjetiva a quienes supuestamente las critican; es decir, los hombres, destacando que son empleados, que no tienen responsabilidad con sus hijos, entre otros.

En el contexto de emergencia sanitaria por COVID-19, los perfiles de estas nenis pueden asociarse con la aparición de lo que Congregado et al. (2019) llaman "formas de empleo atípicas, las cuales nacen en paralelo a los fenómenos de *outsourcing* y de fragmentación de tareas que se han mediado de forma creciente a través de las plataformas digitales" (p. 71). Hay cálculos<sup>30</sup> que sugieren que en México estas mujeres generan cerca de 9.5 millones de pesos de ingresos diarios, aproximadamente (García, 2021).

Si bien, hoy en día, las mismas mujeres y distintos medios de comunicación que han seguido este fenómeno económico utilizan la palabra por siglas o acrónimo de "Nuevas Emprendedoras de Negocios por Internet" (NENI), para tratar de resignificar el discurso sobre las actividades a las que se dedican estas mujeres jóvenes, la realidad es que no hay un acuerdo que defina con claridad la

<sup>30</sup> Se trata de un estudio, a través de conversaciones en redes y medios sociales sobre las emprendedoras de negocios por internet, que surgieron entre el 2020 y mayo del 2021, basado en datos e inteligencia artificial, dirigido por TALA, una plataforma de servicios financieros digitales en conjunto con las empresas Metrics y Estafeta.

postura de este tipo de empleo; pero sí se asocia con mujeres que utilizan internet y sus diversas plataformas para concretar ventas y ofertar servicios diversos, que van desde alimentos, ropa, artículos de primera necesidad, artículos para el cuidado personal y de otros, servicios de reparación, de entrega, de logística, de organización y de servicios de cuidados.

Además de la diversidad de productos y servicios que ofertan, las nenis son un grupo heterogéneo de mujeres. La gran mayoría son jóvenes que pueden ser –o no– estudiantes, madres, cuidadoras de terceros, artesanas, profesionistas, etcétera. Sus actividades de emprendimiento pueden ser su única fuente de ingreso o una fuente alterna a otro tipo de subvención o empleo formal.

Más allá de la diversidad de perfiles, estas micro emprendedoras o vendedoras por internet hacen evidente varias cuestiones; por un lado, denotan la generación de dinámicas y distintos perfiles socioculturales dentro y fuera de los entornos digitales aprovechando el uso de plataformas digitales y servicios complementarios para sus actividades. Por ejemplo, en la Ciudad de México las ventas realizadas suelen entregarse en estaciones del metro; mientras que en otras ciudades más pequeñas se utilizan puntos intermedios (como plazas o centros comerciales).

Para las entregas y muestras de productos se puede utilizar un sistema subcontratado de repartidores alojados en plataformas digitales –como Uber, Rappi, Didi, u otros–. De igual forma, se hacen negocios con repartidores locales o con mujeres que brindan este servicio para otras mujeres que trabajan en la informalidad; en algunos casos por el tipo de trabajo se catalogan también como nenis. Hay, además, estrategias como el *showroom* o la *concept store*, que son servicios de subarrendamiento de un local para mostrar productos de manera colectiva utilizando un mismo espacio sin tener la necesidad de asumir la figura de arrendataria y con ello evitar trámites y tareas adyacentes a quien renta.

Todas las condiciones laborales y de ocupación de estas mujeres, dan cuenta de la precariedad del sistema laboral y las problemáticas como la informalidad, el desempleo, la pobreza laboral y la desigualdad social que enfrentan las mujeres en México. Al mismo tiempo, han permitido el desarrollo de otras dinámicas y perfiles socioculturales que se han generado en los entornos digitales con el uso de plataformas como Facebook, Instagram y WhatsApp para hacer posible una economía emergente que permite generar ingresos propios y conformar proyectos de autoempleo diversos.

### **Más allá de los datos: aproximaciones metodológicas para entender el WhatsApp**

WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea móvil que ofrece mensajes de texto y comunicación en tiempo real, incluyendo la facilidad de compartir información entre contactos y contenido multimedia, como audio, archivos de video, imágenes, datos de ubicación, entre otros (Dayani y Ariff, 2014).

Para hacer uso de WhatsApp es necesario poseer conocimiento para enviar y recibir mensajes, producir contenidos multimedia, gestionar conversaciones y grupos, generar una red de contactos y establecer formas de comunicación acorde con el entorno virtual (Gómez Del Castillo, 2017). Sin embargo, como servicio de mensajería ha tenido una aceptación amplia, ya que ofrece mensajes en tiempo real, empoderamiento, sentido de pertenencia y sociabilidad, disfrute, rápido intercambio de información y un costo-beneficio de fácil alcance (Dayani y Ariff, 2014). Hoy en día es una de las aplicaciones con mayor número de usuarios activos. Según datos de la propia aplicación en la actualidad tiene más de 2 mil millones de personas en más de 180 países.<sup>31</sup>

Por su parte, los datos de la Encuesta sobre de México indican que 72.0% de la población de seis años o más usan internet; de éstos, 96% cuenta con un celular inteligente (INEGI, 2021). Durante la pandemia WhatsApp se convirtió en la plataforma con más descargas en el teléfono móvil y la utilizan el 95.7% de personas con acceso a internet móvil (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2022). Este dato es significativo desde el punto de vista de la infraestructura económica dado que, en el país, los operadores móviles ofrecen de manera común datos de tasa cero para el uso de WhatsApp y Facebook, lo que se traduce en un acceso sin restricciones económicas para los usuarios, quienes no limitan el uso de sus datos disponibles al acceder a los contenidos de WhatsApp.

Así, la aceptación y el uso generalizado de Whatsapp, junto con las implicaciones infraestructurales de un acceso sin limitaciones basado en la posición socioeconómica y en la centralidad que tiene entre las mujeres de este estudio, permiten definir a WhatsApp como lo que Gómez-Cruz & Harindranath (2020) describen como tecnologías vitales.

El concepto de tecnologías vitales se define a partir del papel infraestructural crítico y central que toman las tecnologías para organizar diversos aspectos de la vida cotidiana, incluido el empleo, el mantenimiento de las relaciones familiares y la sensación de seguridad. En este sentido, el análisis de WhatsApp de las nenas parte del reconocimiento que ellas mismas expresaron, que tiene esta aplicación como parte indispensable para poder organizar diversos aspectos de sus vidas.

De manera que la propuesta del estudio del WhatsApp en las nenas considera los aspectos técnicos, infraestructurales y críticos para reflexionar sobre los diferentes aspectos en que la tecnología (re)organiza su vida familiar, social y económica. Exploré la comunicación, pero también los conceptos asociados al trabajo, la seguridad y las formas de gestionar la cotidianidad para describir las realidades, preocupaciones, obstáculos y contextos en el que esta aplicación cobra sentido y es apropiada por este grupo diverso.

---

<sup>31</sup> Datos obtenidos de <https://www.whatsapp.com/about>

En este sentido, y en acuerdo con Gómez-Cruz y Siles (2021), el análisis que realicé en WhatsApp “no se rige algorítmicamente, por lo que las dinámicas de comunicación son promulgadas sólo por personas dentro de las limitaciones de la aplicación”. Eso implicó salir del análisis de datos, para aproximarme a la comprensión de elementos narrativos, discursivos y contextuales sobre el uso y la apropiación de esta tecnología.

De ahí que la propuesta metodológica partió de la etnografía digital como base para situar los contextos e historias de las mujeres que usan WhatsApp como tecnología vital. La entrada al campo inició con la intención de analizar los perfiles socioculturales de las nenis. Sin embargo, debo reconocer que mi primer acercamiento con ellas respondió a una necesidad personal previa al proyecto de investigación; es decir, antes de estudiar mujeres que venden por internet, yo fui una clienta y compradora, sobre todo de artículos de embarazo e infantiles; hago hincapié en esto, porque debo reconocer que parte de los perfiles incluidos en el estudio tienen en común que en su mayoría son mamás que venden artículos para otras mamás. Esto no significa que sólo existen este perfil entre las nenis, sino que, más bien mi aproximación al objeto de estudio parte de una postura epistemológica que, desde la investigación feminista y por mi propio perfil de búsqueda, ha determinado el tipo de informantes que se perfilaron para la investigación. Quien era estudiante también ha coincidido con mi papel como formadora de diversos grupos estudiantiles en algunas universidades en las que he laborado en años recientes, pero es claro que no son los únicos perfiles de nenis que pueden ser abordados para estudiar el fenómeno.

La forma en que establecí el contacto con las nenis primero fue informal y se hizo a través Facebook (principalmente por medio de la aplicación llamada *Marketplace*). La dinámica para comprar inicia con la búsqueda de un producto específico y el algoritmo arrojando vendedoras cercanas a mi ubicación. La misma aplicación me daba la oportunidad de enviar mensajes privados preguntando por el producto y luego, la vendedora respondía mis dudas y así comienza el proceso de compra. La comunicación por Facebook normalmente era asincrónica, pues todas las conversaciones se trasladan a un programa de mensajería instantáneo, que funciona como, Chat llamado *Facebook Messenger*. En todas las ocasiones, las compras terminaban de concretarse a través del WhatsApp, desde ahí se compartían los datos para realizar pagos y hacer las entregas o envíos de productos. Siendo compradora, éste fue uno de mis primeros hallazgos, relacionado con el uso que hacían las nenis de las redes sociales para responder y atenderme como clienta. Estas experiencias también me dieron acceso a grupos de ventas por Facebook entre mujeres<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Por ejemplo, el grupo viva la Femme Colima, que a la fecha cuenta con 8 960 mujeres que participan en actividades de compra, venta e intercambio de artículos y servicios diversos.

## Parte 1. Narrativas, experiencias y voces juveniles

De manera formal, el trabajo de campo lo llevé a cabo de noviembre de 2021 a abril de 2022. Como ya lo comenté al principio de la investigación el objetivo era indagar en los perfiles de las nenis, para ello hice invitaciones particulares a mujeres que identifiqué como posible informantes clave. Esto, por medio de mensajes de WhatsApp o de llamadas telefónicas. También lancé una convocatoria en mi cuenta personal de Facebook y en algunos de mis grupos personales (ver imagen 2).

**Imagen 2.** Invitación a participar



Fuente: Facebook, 24 de noviembre de 2021.

A continuación, detallo a los grupos de ventas para ponerlos en contexto.

**Tabla 1.** Grupos de ventas de nenis

Nombre del grupo	Fecha de creación	No. de participantes	Objetivo/ actividades
Bazar	2/3/2021	69 personas	Grupo de compra-venta de artículos casi en su totalidad de segundo uso
Bazar Regazo	No disponible	252 personas	Grupo de compra/venta de diversos productos
Expo plaza maternando	22/02/2018	66 personas	Grupo de compra/venta y de oferta de servicios para mujeres
Qué vendes Colima	14/02/2021	48 participantes	Grupo de venta de productos y alimentos. Este es una derivación del grupo en FB con el mismo nombre.

Tabla 1. (continuación)

Nombre del grupo	Fecha de creación	No. de participantes	Objetivo/ actividades
Asesoras Yves Rocher	9/08/2021	61 participantes	Grupo de líderes de venta de la marca Yves Rocher, en el que se organizan las dinámicas de ventas y las promociones para las estrategias de venta.
Venta nocturna YR	9/12/2020	40 participantes	Grupo de compra-venta que opera una de las líderes de la marca Yves Rocher, que presenta productos ciertas noches para promocionarlos.
Krispy Cream Colima	13/11/2021	162 participantes	Grupo para avisar a posibles clientes sobre horarios y venta de donas de la marca Krispy Cream.

Fuente: Elaboración propia, con base en entrevistas y notas del Diario de campo.

Lo que se puede observar es que la mayoría de los grupos tienen el objetivo de vender o comprar diversos productos; en otro caso la función que cumple es como organizador de trabajo en equipo. Cuando comencé con el trabajo formal de observación y entrevista, en cada uno de los grupos avisé a las administradoras sobre los objetivos del proyecto de investigación, para poder tomar discursos y así ir identificando y clasificando los perfiles que me interesaban. En ningún momento cambié mi dinámica de participación, pero fui más cuidadosa en mis intervenciones y trabajé con un diario de campo para poder separar mis intervenciones (de compra) con aquellas que me permitía extraer información de las nenis. Mencionar, que para hacer observación en los grupos incluidos en la tabla 1 fue gracias a que las mujeres me permitieron tener acceso mientras utilizaban sus cuentas de WhatsApp.

Los datos que se presentan para completar el análisis provienen de 10 entrevistas a profundidad (Guber, 2016) que se realizaron en Colima a jóvenes emprendedoras. Las entrevistas las hice en las casas de las mujeres y quienes participan son menores de 37 años que radican en Colima o tienen su actividad empresarial en el Estado. Son estudiantes o madres de diversos niveles educativos y escolares cuya actividad económica, principal o alterna a sus trabajos formales, es posible por el uso de WhatsApp como tecnología para realizar las ventas, ofertas, compras y mediar comunicación con sus clientes. En las entrevistas se abordan aspectos de su vida cotidiana y su actividad económica es mediada por WhatsApp. La tabla 2 presenta los perfiles de la muestra de mujeres con las que realicé entrevistas.

## Parte 1. Narrativas, experiencias y voces juveniles

**Tabla 2.** *Perfiles de las informantes entrevistadas*

Nombre	Edad	Numero de dependientes	Preparación académica	Ocupación antes de la pandemia	Ocupación durante la pandemia
Brenda	34	Una hija	Licenciada en Comunicación	Conductora de televisión	Neni profesional
Pastora	37	Una hija	Licenciada en Letras Hispanoamericana	Maestra de secundaria	Cosmética artesanal natural
Daniela	21	Una hermana menor	Egresada de Psicología	Estudiante de Psicología	Repostera
Alex	20	NA	Egresada de Psicología	Estudiante de Psicología	Repostera
Oshin	33	NA	Licenciada en turismo		Vendedora de catálogo Yves Rocher
Elena	34	Un hijo	Ingeniera Bioquímica	Trabajadora en un taller de costura	Diseñadora de muebles infantiles
Irene	27	Un hijo	Licenciatura trunca en Comunicación	Mesera y estudiante	Panadera/ ama de casa/
Citlalinzin		Un hijo	Maestra normalista	Subdirectora de una primaria	Repartidora en carro
Alondra	22	Un hijo	Licenciatura trunca en Comunicación	Estudiante de comunicación y fotógrafa de eventos sociales	Fotógrafa en set
Karla	32	Dos hijos	Artesana	Ama de casa	Productora de Jabones artesanales
Isis	33	Un hijo	Licenciada en Danza	Instructora de danza y promotora de aceites esenciales	Vendedora de aceites Esenciales y <i>Community manager</i>

Fuente: Elaboración propia, con base en entrevistas y trabajo de campo.

El objetivo de este camino metodológico fue retomar la propuesta de Gómez-Cruz y Siles (2021) de integrar al estudio de WhatsApp una mirada que permita reconocer las particularidades que tiene como texto mediático y como infraestructura condicionante para el uso comunicativo que, en este caso se manifiesta en las nenis.

## Resultados y discusión: emprender en medio de una pandemia

A partir del análisis de discurso obtenido de las entrevistas y la observación, encontré que WhatsApp es una aplicación que utilizan las mujeres para gestionar su vida cotidiana. En común, las nenis reiteran el papel central que tiene esta aplicación y las “facilidades” que les otorga la accesibilidad que les da en términos de portabilidad, economía e infraestructura técnica. En este sentido, se ejemplifican algunos de los hallazgos que dan cuenta de las modalidades derivadas de los usos particulares que otorgan sentido y que para las mujeres imbrican las actividades que realizan. En este sentido, el primero de estos hallazgos detalla cómo se inició el uso de la aplicación, así como los beneficios que tiene para gestionar la vida cotidiana de las mujeres. El segundo explica las características de capacitación, organización, conformación de estrategias para la venta y el uso de grupos creados en WhatsApp para manifestar el entorno ocupacional que se establece. El tercer hallazgo indaga en el uso que esta aplicación tiene hacia su papel como cuidadoras y madres. Finalmente, la última parte discute la función que tiene WhatsApp en relación con la gestión de la seguridad personal.

### Beneficios de WhatsApp para las nenis

En este primer apartado de hallazgos, resalta que en las entrevistas realizadas WhatsApp era un referente vital para la creación de los emprendimientos y proyectos de autoempleo entre las nenis. Principalmente, por la funcionalidad que les permite tener comunicación directa y casi inmediata con sus posibles clientes y proveedores, pues refieren que ahí es donde los tienen más accesibles.

Empecé con Facebook e Instagram, pero dejé Instagram porque vi que en Facebook tenía más gente, pero todas mis ventas siempre se hacen en WhatsApp porque ahí más rápido te contestan las personas (Pastora, 2022, comunicación personal).

No necesito estar pegada en el celular para hacer mi trabajo, pero en pandemia yo empecé, primero como compradora, luego como vendedora y ya me hice líder. Yo uso el *WhatsApp* porque me garantiza clientes frecuentes, pero también porque puedo organizar a mi equipo de activas y así hago dinámicas que no tardan como en Facebook (Oshin, 2022, comunicación personal).

El Instituto Federal de Telecomunicaciones en 2021 aporta cifras interesantes y menciona que 20.5% de las personas que tienen internet estable compran artículos y otras cosas por internet; de este porcentaje, 32.9% comenzó a realizarlas a partir de la contingencia. La misma fuente arrojó el dato que

las principales aplicaciones/páginas que utilizan para realizar compras en línea son de Mercado Libre, con 67.3%, y de Amazon, con 30.3%; el principal medio de pago que utilizan estas personas para comprar es la tarjeta de crédito/débito y las tiendas de conveniencia (Oxxo, 7eleven, Extra, entre otros) (IFT, 2021). Por tanto, las nenis responden a un tipo de economía emergente que atiende la oferta de compradoras y consumidoras que hacen sus compras y ventas por internet.

Lo anterior ha sido parte del desarrollo de la plataforma en el sentido técnico; por ejemplo, los desarrolladores han comprendido las necesidades del mercado laboral y han adecuado las cuentas personales hacia las cuentas empresariales.

WhatsApp Business está diseñada para satisfacer las necesidades de pequeñas empresas y negocios. Con ella, es más fácil comunicarse con clientes, promocionar productos y servicios, así como también contestar preguntas durante la experiencia de compra. Del mismo modo puede crear un catálogo para exhibir los productos y servicios que se ofrecen, además de usar herramientas especiales para automatizar, organizar y responder mensaje (WhatsApp, 2021, p. 1).

Para las nenis este servicio de la aplicación, la portabilidad que tienen en el celular y la posibilidad de generar prácticas asincrónicas o sincrónicas respecto de su actividad laboral se traduce, desde su punto de vista, en una plataforma que atiende sus principales necesidades.

Irene, una mujer de 26 años, cuando se quedó sin empleo por la pandemia decidió emprender un negocio que fabrica pan artesanal. Todas sus ventas las realiza por internet y bajo pedido. Ella narró que una amiga le contó sobre las ventajas que tiene la función de WhatsApp en la versión empresarial, ella decidió descargarlo y utilizarlo con la intención de tratar de separar su trabajo de su vida personal.

Yo me he quedado con las redes que me han generado más clientes. Me quedé con Facebook y mucho de lo que he logrado es por las redes que uso. Promociono en diferentes grupos y con mi cuenta de WhatsApp estoy conectada para los pedidos y los envíos. Y eso me permite atender mi negocio y a Franco, cuando me acompaña, mientras hago el pan o mando los pedidos (Irene, 2022, comunicación personal).

Por su parte, Isis era una bailarina activa que trabajaba en varios gimnasios y espacios artísticos de la ciudad. Con la llegada de la pandemia y las restricciones en los espacios decidió emprender por cuenta propia un negocio de manejo de redes sociales. Esta decisión la tomó a partir de notar que su negocio alterno de venta de aceites esenciales comenzó a tener más popularidad y su comunidad

de seguidores en Instagram y en sus grupos de WhatsApp creció en pocos meses. Para poder tener más habilidades sobre las estrategias que podían utilizarse, Isis invirtió su dinero en dos capacitaciones virtuales para convertirse en *Community Manager*. Hoy se encarga de gestionar las redes de dos negocios locales y comentó en su entrevista que para ella estos conocimientos han representado una nueva ventana para generar empleo. Reconoce que una de las habilidades que necesitó fue organizarse mejor y adquirir un celular de una gama más alta. Ella refiere que utiliza la versión de *WhatsApp Buissnes* porque le permite generar catálogos que las mismas clientas pueden ver sin tener que estar en todo momento disponible para dar precios o atención sobre los aceites que vende.

Te ofrece que tú puedas poner ubicación de tu negocio o de entregas, links de tu página de internet, de tus redes y poner catálogos. Entonces cuando la gente ve puede acceder a tus *kits* o todo lo que tu puedas vender y así pueden mandar luego, luego, cuando alguien te pregunta y mandas precios, beneficios, reseñas. Y sólo subes las imágenes y ya se genera muy rápido, para las páginas que atiende pues da respuestas inmediatas (Isis, 2022, comunicación personal).

Los relatos de estas nenis los analizo de diversas formas. Por un lado, la coyuntura de la pandemia, en la cual iniciaron sus proyectos de emprendimiento. Por el otro, la mediación tecnológica, que permite la separación de las actividades y con esto se facilita la gestión de su tiempo y la promoción de la conciliación del trabajo con sus responsabilidades. Para ellas la comunicación desde WhatsApp se acomoda a sus tiempos y expresan que se trata de una oportunidad que les permite tener dinero sin salir de casa y, por tanto, pueden estar atentas a sus roles y tareas de madres.

### **La función ocupacional de WhatsApp: sobre la capacitación, la organización, las estrategias y los grupos para el trabajo de las nenis**

Respecto del papel que tiene WhatsApp como parte de su entorno ocupacional y laboral, las nenis reconocen que para usar esta plataforma no cuentan con estudios especializados sobre el uso, las reglas, los tiempos y el lenguaje que se emplea. Si bien, la mayoría tienen estudios de bachillerato y superiores, ninguna posee conocimientos específicos sobre el uso de plataformas digitales, marketing digital, manejo de cuentas de redes sociales, comercio electrónico o áreas similares. Esta falta de capacitación la reconocen como un problema y una necesidad que debe ser cubierta por ellas mismas. Así, muchas de las nenis han tenido que tomar clases o actualizarse por cuenta propia. Es el caso de Pastora, de 36 años, quien se acercó a una empresa local para que le ayudaran a generar la imagen de sus productos de cosmética natural y con quienes tomó un curso para capacitarse en el uso de plataformas.

Hay una chica que armó un curso básico de redes, ese lo tomé y pues muchas cosas me sirvieron, para la publicidad o las ideas, para ver qué cosas puedo publicar. Pero es lo único. Sí me gustaría, pero como no es mi 100% de ingreso, siento que aún no estoy dedicada a lo que hago. Todo es como muy orgánico, eso sí, cada 15 días tengo cosas que entregar (Pastora Amezcua, 2022, comunicación personal).

Además de la capacitación en el uso técnico, las nenis generan estrategias individuales en WhatsApp para establecer horarios de trabajo, atención, ocio, contactar proveedores, planear rutas o formas de entrega para sus productos, entre otros.

Como ya se ha mencionado, una de las funciones de WhatsApp es la creación de grupos dentro de la aplicación. Estas agrupaciones permiten segmentar clientes, proveedores, repartidores y grupos personales. Además, posibilita hacer llegar mensajes a más personas en menos tiempo; así, las nenis pueden promocionar sus productos de manera regular entre los grupos que conforman o incluso aquellos en los que son coordinadoras.

En nuestras conversaciones, una de mis informantes me mostró su celular para explicarme la manera en que organiza sus grupos de WhatsApp. Noté que existe un grupo de la familia nuclear, otro de la familia ampliada, cuenta con dos grupos para el trabajo. Se mencionó que a cada grupo le tiene asignado un valor diferente a través del uso de notificaciones.<sup>33</sup> Por ejemplo, las notificaciones familiares permanecen activas, mientras que algunos grupos de compra-venta están silenciadas hasta que por parte de la usuaria haya algún interés de promover o vender algún artículo personal. Siendo este el caso, además de activar las notificaciones, permanece en un estado constante de alerta para revisar el celular esperando para contestar de manera oportuna a cualquier petición y concretar las ventas. De manera que, la ubicuidad que se piensa como ventaja para el seguimiento de clientes, al mismo tiempo representa el alargamiento permanente de la jornada laboral, pero con la salvedad de que puede ser selectiva.

Los grupos también le permiten desarrollar estrategias para efectuar ventas directas. Éstas se definen como ventas que se formalizan a partir de una afiliación a compañías que manejan cierto tipo de productos, principalmente, a partir de un catálogo; lo que significa que las mujeres conservan cierta independencia del manejo propio de su negocio. Sin embargo, funcionan bajo una estructura piramidal es decir se compone por niveles y sólo quienes están más alto en la pirámide reciben verdaderos beneficios económicos.

---

<sup>33</sup> Las notificaciones son avisos o alertas que pueden tener sonidos, tiras en la pantalla o globos en el celular, que llegan cada que recibes un nuevo mensaje a tu número. Es posible configurarlas para que permanezcan ocultas y/o en silencio de acuerdo con el interés de cada persona en recibir o no los avisos.

Si bien las ventas directas son un fenómeno económico preexistente al COVID-19 y que responde a las necesidades de empleo de las mujeres, el hecho de realizarlas en contextos mediados por la tecnología dinamiza el papel que tienen las plataformas al centro de las ventas. Según De la Torre (2020) las personas que realizan ventas directas, pero con afiliación a compañías conservan cierta independencia laboral en términos propios de un negocio, pero con flexibilidad de sus tiempos y con una mayor cercanía a las personas con quienes venden, ya sea por medio de demostraciones o de visitas personal. De manera que así buscan formar relaciones personales más sólidas con potenciales clientes.

Oshin, era vendedora de cosméticos por catálogo, durante la pandemia se convirtió en líder de Yves Rocher, una marca de maquillaje que vende por catálogo, y su función ahora es promover las ventas de ese grupo que lidera. Yves Rocher funciona con una economía piramidal, que se vio comprometida dado que las muestras del producto de manera presencial se vieron constreñidas por las reglas de aislamiento social. Por tanto, quienes son parte de la estructura han generado estrategias que permitan la venta por internet.

Cuando se vinieron mis ventas abajo y mis activas se fueron por la pandemia empecé a ponerle atención a las ventas en WhatsApp y traté de subir con incentivos las ventas. Yo tomaba fotos de lo que tenía en stock y las subía a mis historias con descuento y así fui moviendo mi producto. Traté de hacer lo mismo con *Screenshot* del catálogo, pero eso no funcionaba, las personas querían ver en las historias de WhatsApp el producto, y así yo llegaba a mover de mil a tres mil pesos ahí (Oshin, 2022, comunicación personal).

Es así como la tecnología genera un tipo de relación laboral, informal, que con el uso de WhatsApp permite, como ya lo hemos referido, la separación del trabajo formal, genera condiciones que comprometen los tiempos y reproduce dimensiones simbólicas y afectivas, que en ciertos marcos analíticos son precarias frente al propio trabajo formal. De manera que, con el uso de WhatsApp, la digitalización de las prácticas de ventas establece relaciones para entender el trabajo atípico.

Citlalinzin, una repartidora de productos en automóvil usa WhatsApp cuando hace sus repartos, porque a través de la aplicación recibe las instrucciones para recoger y hacer entrega de los productos. Además, lo tiene ligado a la aplicación de *Google Maps*,<sup>34</sup> que le permite ubicar direcciones de manera automática con mapas y servicio de geolocalización. Como parte de su interés por ofrecer servicios más integrales, también ha utilizado WhatsApp para

---

<sup>34</sup> Es una aplicación de geolocalización que traza rutas en mapas con imágenes desplazables.

organizar y gestionar grupos con los que ha formado alianzas de servicio, a fin de establecer redes de trabajo. Por ejemplo, cuenta con un grupo en el cual sólo hay mujeres repartidoras, otro donde sólo hay repartidores que tienen carro y no motocicleta. Incluso organizó un grupo que funciona como una lista-agenda de personas, quienes se dedican a brindar mantenimiento y servicios del hogar, como plomería, fontanería, albañilería o carpintería, entre otros. Esto le permite un acceso más sencillo a los contactos que pueden ser parte de sus recomendaciones, lo que en última instancia le sirve para aumentar su catálogo de servicios.

En WhatsApp también se desarrollan y se adaptan estrategias y dinámicas para la venta y la gestión de productos que algunas de las nenas han tomado de sus experiencias de compra y las han trasladado a sus aplicaciones digitales. Muchas de éstas se prueban a base de ensayo y error.

Al principio hacía dinámicas, ruletas, loterías, que vi que se hacían así en Facebook, pero no funcionaba así y la meta eran las mismas 14, 15 personas. Entonces hice una venta nocturna en WhatsApp, pero igual ya se cerró el grupo y pues necesito ver cómo hacer para crecer y cuidar que mis pedidos no bajen y que mi equipo siga vendiendo. Lo que hago es poner ofertas en las historias, eso también me funciona (Oshin, 2022, comunicación personal).

A continuación, narro un pequeño ejemplo de cómo se realiza una venta nocturna desde el WhatsApp. Son las 8 de la noche de un viernes en diciembre de 2021, el grupo de ventas nocturnas de Yves Rocher deja ver la primera notificación que invita a estar “en línea” durante la siguiente media hora y explica las reglas y dinámica a las participantes (ver imagen 3). En ese tiempo, la organizadora permite que quienes integran el grupo participen y aparten los productos que van mostrando. Lo primero que se hace es que con una imagen se presentan los productos con algún tipo de oferta (porcentajes de descuento, promociones para pagar un artículo y obtener dos, acceso a productos exclusivos en esa venta, etcétera). A la par, se brinda información sobre los productos ofertados con la intención de que las usuarias seleccionen el producto y la oferta que más les convenga (ver imagen 4). Cuando a alguien decide hacer una compra “aparta el producto” mencionándolo de manera visible y explícita para todas las usuarias. La dinámica dura una hora y luego se bloquean la posibilidad de que las participantes hagan comentarios (ver imagen 5). La venta final se concretará días después cuando la vendedora de manera particular toma acuerdos sobre los pagos y la entrega con cada persona que adquirió un producto. En el caso específico de esta mujer, ella misma hace las entregas a domicilio.

---

<sup>34</sup> Es una aplicación de geolocalización que traza rutas en mapas con imágenes desplazables.

Imagen 3. Instrucciones de participación de venta nocturna

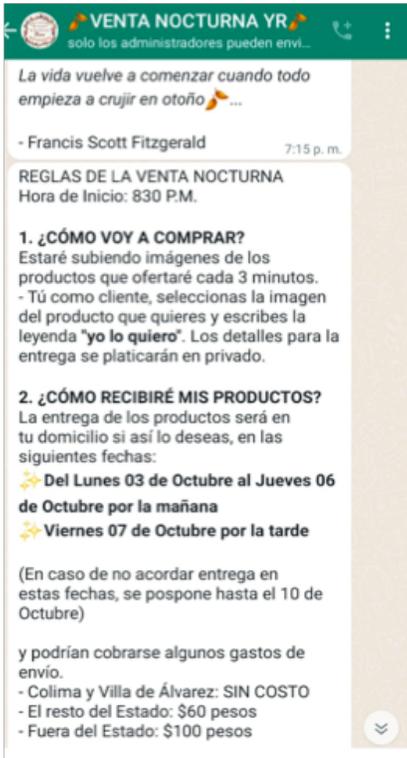
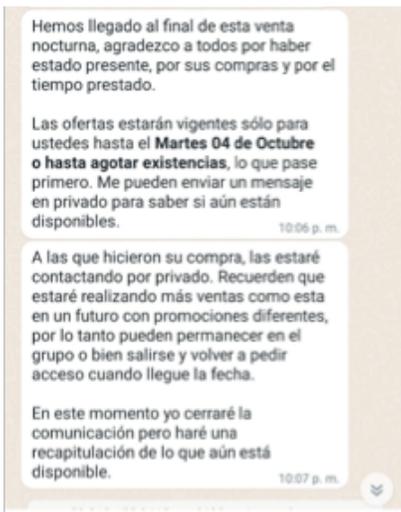


Imagen 4. Descripción de producto venta nocturna



Imagen 5. Cierre de la venta nocturna



Los grupos en el entorno laboral cobran sentido para la venta y compra, pero también para la organización del trabajo en equipo. Oshin, la líder del grupo de ventas de Yves Rocher diseña materiales que comparte con su grupo de activas y constantemente pone en práctica estrategias para que el grupo funcione como tal y no se convierta en un tablero de anuncios en WhatsApp

En el grupo de WhatsApp yo hago dinámicas con mis activas porque creo que en Facebook no me van a pelar, yo les ofrezco incentivos si participan y así me doy cuenta de que me están leyendo. En diciembre les hago retos, que me suban una foto o algo y les hago como rifas y de esa manera las mantengo más en contacto (Oshin, 2022, comunicación personal).

### **WhatsApp como aliado para ser neni y ser mamá**

En este segundo apartado de hallazgos hago énfasis en el siguiente tema: la forma en que la tecnología articula, desde el punto de vista de las nenis, su vida como cuidadoras y madres. Si bien, como se mencionó al principio, el muestreo elegido para el estudio contempla en su mayoría a mujeres que son mamás, esta característica resulta interesante para el análisis de su rol en relación con el uso y la apropiación de WhatsApp como tecnología vital.

Desde su creación, la aplicación de WhatsApp se presentó como herramienta de micro mensajería para gestionar la comunicación entre personas y grupos. En la descripción de los perfiles destaca que las nenis tienen hijos y, por tanto, tareas de cuidado que se analizan al margen del uso que tiene WhatsApp en relación con este otro aspecto que resulta privado y personal.

Del mismo modo que se organiza su negocio bajo la conformación de grupos, el uso que le atribuyen a su aplicación para la gestión de su vida personal coincide con esta forma de distribución de agrupaciones, pero en este caso responde a otros intereses. Por ejemplo, grupos familiares que se distribuyen de acuerdo con distintas jerarquizaciones.

Tengo un grupo de primos, uno con mis papás y hermana, una de mis amigas de secundaria, de las de prepa, la carrera y del trabajo. Tengo un grupo de mamás que venden cosas, uno de la clase de cosméticos y uno de mi grupito de amigos. Más los de la escuela de mi hijo que nos mandan la tarea o no dan recordatorios. Y pues los atiendo según como vaya siendo mi interés, por ejemplo, ahorita que mi hijo estuvo enfermo pues no puse mucho caso en ningún, más bien le escribía al pediatra para irle diciendo cómo iba mi hijo y ya los demás no los pelé (Citlalinzin, 2022, comunicación personal).

En este sentido, la mayoría de las mujeres gestionan sus procesos de comunicación de manera similar. Cada una atendiendo a sus propios intereses y en correspondencia con las actividades que realizan además del trabajo. Es decir, la comunicación grupal responde a una conformación de grupos donde cada una comparte intereses particulares y de personalidad.

Por otro lado, la coyuntura de la pandemia también influyó en la apropiación de WhatsApp, por ejemplo, cuando la escuela cerró y los hijos no pudieron asistir más a clases, las familias se vieron obligadas a migrar al uso de plataformas digitales y a la educación mediada por tecnología. Anderete (2022), en un estudio descriptivo sostiene que la aplicación más utilizada por profesores y alumnos en Argentina fue WhatsApp, principalmente por ser una herramienta que utiliza una conexión a internet más económica, que permite navegar por la web y tanto recibir como descargar distintos tipos de materiales.

Si bien en diversos estudios se le ha atribuido características como la interacción, la participación, el bajo consumo de datos, entre otros, para explicar la buena aceptación que tiene la plataforma dentro del sector educativo (Bouhnik & Deshen, 2014; Guiñez & Mansilla, 2022; Maphosa et al., 2020; Palacios, 2020) no es el caso de este estudio referirlos, pero sí mencionar que en las entrevistas coinciden en la utilización de WhatsApp para recibir y enviar tareas o actividades, así como para comunicarse con las maestras o con otros padres de familia. De manera que esta plataforma les dio acceso a los materiales educativos para sus hijos y funcionaba como una de las principales fuentes de información para estar actualizadas en relación con las indicaciones escolares y las medidas de prevención o los ajustes que cada centro escolar iba teniendo respecto de la situación con el COVID-19.

Ahora, respecto a las características de los grupos personales, no laborales, que tienen en WhatsApp, las nenis refieren que los fines de cada uno se determinan por los intereses personales y responden a sus necesidades maternas. Las reglas culturales del grupo conformado se gestionan por procesos sociales como la adaptación, el sentido de pertenencia, la participación, el respeto y la solución de conflictos. Por ejemplo, la asociación se da de manera voluntaria cuando se tiene una necesidad particular y las reglas de cómo interactuar pueden ser explícitas o se aprenden conforme se generan las participaciones de las mujeres.

Alondra, fotógrafa de 22 años, no pudo seguir haciendo fotografías en bodas o eventos sociales a partir de la pandemia, por tanto, cambió su giro para hacer fotografías de estudio, principalmente a familias y niños. A raíz de este giro entró en contacto con un grupo de mamás que conforman una red de apoyo a través de WhatsApp que ella misma considera muy importante.

Estoy en una tribu, un grupo de WhatsApp, donde yo sí me apoyo ahí mucho porque cuando se me enferma mi bebé, tengo dudas. Por ejemplo, se me enfermó de vómito y diarrea y tenía yo que darle suero y no sabía cómo y él no lo quería. No lo quería y ahí me dieron ideas de como ofrecerle para que el gustara, y sí para mí es de gran ayuda porque la verdad entre el trabajo y el bebé yo no pienso en otra cosa [...] y en eso también me ayuda el WhatsApp, en organizarme, porque a veces tengo tantas cosas que hacer que a veces sí me tardo en contestar, pero como estrategia lo que hago es no abrir lo mensajes que me llegan hasta que tenga tiempo de contestarlos y agendarlos, entonces eso lo considero mi salvación, así no lo abro y ya no se me olvida, por cualquier cosa que pase con mi hijo (Alondra, 2022, comunicación personal).

Estas redes que se construyen entre los discursos del grupo reafirman la identidad de las mujeres como cuidadoras, como madres y bajo otros perfiles previamente existentes a sus relaciones primarias familiares –o extensivas sociales– que la han conformado desde su historia personal. Por lo que WhatsApp contribuye a la construcción de espacios simbólicos de expresión sobre la maternidad, sus intereses, sus preocupaciones, sus motivaciones u otras temáticas que les permiten generar interacciones personales con mujeres con perfiles similares o con quienes tienen lazos emocionales permanentes.

De este modo WhatsApp adquiere características espacio-temporales y socio-culturales que no sólo generan nuevas formas de autoempleo, sino que también abren aristas que se reflejan en el ámbito personal, a través del mantenimiento comunicativo con grupos primarios y secundarios de la vida social y familiar de estas mujeres.

### **Gestión y seguridad desde el WhatsApp**

Hasta ahora he presentado el WhatsApp bajo dos aristas que les permiten organizar y dinamizar diversos aspectos de sus negocios y su vida personal. En esta tercera sección de hallazgos pongo a discusión un tema que en principio parecía una variable, pero que conforme se fueron presentando las entrevistas se convirtió en una constante y un referente a la cotidianidad de las nenas. Se trata de la gestión del riesgo y las estrategias frente a la inseguridad asociada con la violencia en sus distintas formas: directa, estructural y cultural (Galtung, 2016). La primera que es explícita y evidente (suele ser física o verbal); la segunda que se manifiesta en los procesos de estratificación social que no garantizan la cobertura de necesidades básicas humanas y, la tercera que se asocia con las características ideológicas, culturales y de pensamiento en las que se desarrolla una sociedad.

Las nenis como autoempleadas refieren que la mayor ventaja de su actividad laboral es la conciliación trabajo-familia y la libertad de organizar sus propios tiempos. Sin embargo, persisten desventajas estructurales condicionadas por las formas de empleabilidad, la flexibilidad salarial, la precarización del empleo, la falta de seguridad social y la desigualdad (Guadarrama et al., 2015).

En las entrevistas, las nenis mencionan que ser autoempleadas conlleva riesgos, especialmente para aquellas en contextos estructurales que no les brindan protección. De esta manera reconocen un Estado descuidado que no se preocupa por su bienestar y la falta, palpable, de una estructura laboral formal que les brinde garantías o seguridad en relación con sus actividades cotidianas, como el acceso a servicios de salud pública o programas sociales.

Pero además de esta violencia estructural, el uso de tecnologías y el entorno digital conlleva una violencia directa y cultural; Alex y Daniela son estudiantes de Psicología que se dedican a la elaboración de postres para solventar sus estudios. En las entrevistas narraron dos situaciones particulares en las que fueron víctimas de inseguridad y violencia. La primera se trató de una estafa

Una vez nos robaron un producto. Enviamos un producto con un repartidor. Porque en ese entonces no teníamos un grupo con repartidores que mandaran en coche y teníamos un pedido que era un pastel en una caja y flores. Entonces no lo mandamos en moto sino en *Uber* y pues lo contactamos, lo recibió, se lo llevó y en la *app* te aparece como entregado, pero a la hora nos habla la chica y me dice: 'oye sabes si ya llegó? Porque no me ha llegado nada', y a mí me aparecía que se entregó hace una hora (Alex, 2022, comunicación personal).

A partir de estos hechos Alex y Daniela integraron estrategias que les permitieran evitar este tipo de riesgos y prevenir otras situaciones similares.

Nos dimos cuenta de que no sólo es tener un buen producto, sino también un repartidor amable. Ahorita tenemos dos grupos, uno de reparto en coche y otro de moto. Usamos estas cuadrillas ahora y así sabemos que el producto si va a llegar y que a nosotras tampoco nos van a gritar o estar tratando mal (Daniela, 2022, comunicación personal).

Otra de las malas experiencias que han tenido se suscitaron por clientes insatisfechos, quienes en lugar de expresar sus inconformidades por vías más adecuadas atacan de manera verbal a estas nenis o generan mala reputación en los entornos digitales donde normalmente promocionan sus postres para vender.

Una señora que se ganó una subasta recibió el producto y no nos dijo nada, pero como al mes nos empezó a escribir por WhatsApp a insultar. Cosas como ‘su producto está bien malo’. ‘Una vez les compran y ya no les vuelve a comprar’ y bloqueado (...) Nos siguió mandando mensajes. Insultando. ‘Sus pays están bien asquerosos’. Nosotros ni vendíamos pay. Y nos bloqueaba y otra vez insultaba. Y bloqueaba. Pues en ese momento nos sentimos (Daniela, 2022, comunicación personal).

Una señora me mandó un mensaje que le cobré de más, pero le aclaré que no fue así sino que ella pidió dos cajas. Entonces publicó algo en una de nuestras publicaciones en Facebook. Intentó quemarnos puso ‘ofrece las cosas a un precio y cuando te las manda cobra más’ así dijo. El punto es que nosotros no hicimos nada, otros clientes en los comentarios fueron y nos defendieron. Yo fui a buscar a nuestras conversaciones y entonces dimos con la conversación con la señora y ya hice *screenshot* y se lo publiqué por lo comentarios para que viera que ella pidió dos cajas. Pero si fue como estar ahí peleando (Daniela, 2022, comunicación personal).

Lo que dejan ver estos testimonios es que, además de la necesidad de generar estrategias para garantizar un buen trato y la seguridad de las nenis, sus clientes y proveedores, los espacios de comunicación en los entornos digitales son un campo de lucha y ejercicio de la violencia simbólica. Es decir, aquella que Bourdieu (1999) define como la impuesta en el campo del lenguaje por las ideas dominantes. En este caso, se trata de críticas específicas de un usuario que, expresadas en el espacio digital que utiliza el desprestigio, el insulto y el intento de censura sobre quienes elaboran un producto determinado, pero sólo bajo una idea particular y no colectiva necesariamente.

De esta manera, la percepción sobre el riesgo en los espacios de su vida cotidiana las ha llevado a modificar sus prácticas de autoempleo ante el miedo de que algo pueda ocurrirles, ya sea de manera física, verbal o simbólica dentro de las plataformas digitales, que son los espacios donde se manifiestan casi todas sus actividades de autoempleo. Además de lo que ya se ha dicho, las nenis han cambiado los horarios de entregas, sólo hacen repartos con repartidores que conocen previamente y han aprendido a tener más cuidado con el uso de sus datos en los espacios digitales, por ejemplo, evitando poner direcciones o separando su número personal del número de trabajo. Todas estas son estrategias que se manifiestan en el uso y gestión del WhatsApp.

Yo tengo mi teléfono que es donde tú me hablas y me platicas. Pero también tengo el de mi negocio, porque luego pensé, tengo gente que no conozco, las mismas asesoras y pues no se ni quienes son, y dije, esto no me está funcionando.

Me da hasta miedo. Y mejor así asigné uno para mí y otro para ni negocio. Aunque de repente en el mío si público en mis estados de *Whats* promociones para mis amigos porque no los tengo en el del negocio y si me contactan en los dos, pero trato que ya todo lo de Yves sea por el número del negocio (Oshin, 2022, comunicación personal).

Sí tomo medidas de prevención, por ejemplo, yo no tengo mi dirección pública, tengo mi número, pero sólo contesto WhatsApp, pero yo no contesto llamadas. Yo siempre les digo a mis clientes que siempre anticipo. En mis redes no hay nada negativo que parece que yo sea una estafa, es más posible que sea al revés. Yo por eso pido anticipo, información y luego mi dirección. WhatsApp es como un escudo para evitar extorsiones y tener una garantía de que no me van a estafar (Alondra, 2022, comunicación personal).

Como podemos ver, se tratan de acciones preventivas con las que buscan tener menos sensación de inseguridad.

### **Conclusiones: reflexiones sobre la coyuntura para las nenis de WhatsApp para emprender, ser mamá y sentirse seguras**

WhatsApp tiene una infraestructura económica específica, que se mezcla con el sentido que las nenis han manifestado sobre la importancia que esta plataforma tiene para su vida cotidiana y sus actividades de autoempleo. La mayor ventaja que expresan tiene que ver con la posibilidad de conciliar su autoempleo con sus roles de madres, estudiantes u otros.

Por otro lado, en las mujeres que se autoemplean existe la necesidad de capacitación específica para desarrollar habilidades alternas, a fin de sostener sus proyectos de negocio. Se trata de competencias para la producción o la venta de determinados productos o servicios, además de aprendizajes sobre el uso técnico y social de las distintas plataformas, incluida WhatsApp, pero también para mejorar en la organización de actividades, personas y clientes, y acceder a una educación financiera que ayude a administrar sus propios emprendimientos.

Otra de las posibilidades descritas por las nenis permite generar pertenencia y sentido a las diversas actividades empresariales y de autoempleo que las definen. En este contexto, WhatsApp funciona para la construcción de grupos que conforman comunidades personales y/o profesionales, que tienen en común intereses, valores y prácticas que las convierten en redes de apoyo para cubrir distintas necesidades o generar sensación de seguridad y acompañamiento. Esto resulta importante porque subsana algunas de las carencias estructurales relacionadas a su condición de autoempleadas.

Finalmente, como reflexión para el futuro que sigue en este tema, cabe mencionar que durante el tiempo que se realizó el trabajo de campo se puso en manifiesto la violencia directa que es ejercida por los grupos de delincuencia, que desde el 2022 tiene una fuerte presencia cometiendo delitos como robos, balaceras y homicidios en el espacio público, parques, plazas comerciales, calles o jardines en el Estado de Colima. Ante esta situación, la sensación de inseguridad ha crecido entre las mujeres y este tema es una de las líneas que debe ser explorada, a la par del uso y apropiación de las tecnologías y las plataformas, pues como lo describí en el último apartado, la necesidad de sentirse seguras las lleva a tomar medidas que se instauran en sus prácticas digitales.

## Referencias

- Anderete, M. (2022). La pandemia y el año que enseñamos por WhatsApp: El recurso tecnológico más utilizado en las secundarias pobres de Bahía Blanca durante el 2020. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(18), 18-31.
- Bourdieu, P. (1999). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción* (2da.). Anagrama.
- Bouhnik, D., & Deshen, M. (2014). WhatsApp goes to School: Mobile instant Messaging between Teachers and Students. *Journal of Information Technology Education: Research* 13, 217-231. <https://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP217-231Bouhnik0601.pdf>
- CEPAL. (2020). América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19. Efectos económicos y sociales. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45337-america-latina-caribe-la-pandemia-covid-19-efectos-economicos-sociales>
- Congregado, E., Andrés, M. I., & Román, C. (2019). Explorando la heterogeneidad en el empleo mediado por plataformas digitales: Intensidad y localización. *Revista de Economía Laboral* 16(2), 69-103. [http://www.aeet.eu/images/RePEc/rel/journal/rel/146-Texto\\_del\\_articulo-376-1-10-20200219.pdf](http://www.aeet.eu/images/RePEc/rel/journal/rel/146-Texto_del_articulo-376-1-10-20200219.pdf)
- Dayani, A., & Ariff, S. (2014). Convenience or Nuisance?: The 'WhatsApp' Dilemma. *Procedia*, 155, 189-196. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814057449?via%3Dihub>
- De la Torre, M. (2020). La venta directa por catálogo, una opción laboral como fuente de ingresos para micro emprendedores periodo 2013-2018 [tesis de licenciatura]. Universidad de Guayaquil.
- ENDUTIH. (2021). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/647466/ENDUTIH\\_2020\\_co.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/647466/ENDUTIH_2020_co.pdf)
- Esquivel, G. (2020). Los impactos económicos de la pandemia en México. *Economía UNAM*, 17(51), 28-44.
- Galtung, J. (2016). La violencia: cultural , estructural y directa. *Cuadernos de estrategia*.

- Gómez del Castillo, M. (2017). Utilización de WhatsApp para la Comunicación en Titulados Superiores. *REICE Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(4), 51-65. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/8147>
- Gómez-Cruz, E., & Harindranath, R. (2020). WhatsApp as “technology of life”: Reframing research agendas. *First Monday*, 25(12). <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/10405>
- Gómez-Cruz, E., & Siles, I. (2021). Visual Communication in Practice: A Texto-Material Approach to WhatsApp in Mexico City. *International Journal of Communication*, 15, 21.
- Guadarrama, R., Hualde, A., & López, S. (2015). *La precariedad laboral y trayectorias flexibles en México*. Un estudio comparativo de tres ocupaciones. El Colegio de la Frontera Norte. <https://papers.uab.cat/article/view/v101-n2-hualde-guadarrama-lopez/2188-pdf-es>
- García, G. (2021). Estudio sobre la nueva cara del microemprendimiento: Las Nenis. <https://www.noticiasneo.com/articles/2021/07/15/estudio-sobre-la-nueva-cara-del-microemprendimiento-las-nenis>
- Guber, R. (2016). Capítulo 4. La entrevista etnográfica. En *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. (1era.). Siglo Veintiuno Editores. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2016/01/etnografi-a-Me-todo-campo-reflexividad.pdf>
- Guíñez, N., & Mansilla, K. (2022). WhatsApp Web con fines académicos en tiempos de la covid-19. *Apertura: revista de innovación educativa*, 13(1). <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/2084/1377>
- INEGI. (2020). Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo. INEGI. [https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/enoe/15ymas/doc/enoe\\_n\\_presentacion\\_ejecutiva\\_trim3\\_2020.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/enoe/15ymas/doc/enoe_n_presentacion_ejecutiva_trim3_2020.pdf)
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). *Adopción, uso y satisfacción de las aplicaciones y herramientas digitales para compras y banca en línea, video llamadas, redes sociales, salud y trámites gubernamentales en tiempos de COVID-19*. IFT, pp. 1-53). <http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/usuarios-y-audiencias/aplicaciones-y-herramientasdigitalesentiemposdecovid19.pdf>
- Maphosa, V., Dube, B., & Jita, T. (2020). UTAUT evaluation of WhatsApp as a tool for lecture delivery during the COVID-19 lockdown at a Zimbabwean University. *International Journal of Higher Education*, 9(5), 84-93.
- Norverto, L. (2014). “Trabajo” y “proyecto propio”: Aportes teórico-metodológicos de género y microemprendimientos de mujeres. *Revista La Manzana de la Discordia*. [bibliotecadigital.univalle.edu.co](http://bibliotecadigital.univalle.edu.co)
- Palacios, P. (2020). Procedimientos formativos innovadores para la promoción del aprendizaje colaborativo basados en la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(1), 60-68.



# De la cancha del pueblo al *match*: apropiación digital y relaciones sexo-afectivas de mujeres jóvenes indígenas y rurales al sur de México

Nahima Quetzali Dávalos Vázquez  
Universidad Autónoma Metropolitana  
nahima.dav@gmail.com

## Resumen

En este estudio etnográfico abordo las experiencias sexo-afectivas de un grupo de jóvenes indígenas y rurales usuarias de la aplicación móvil de citas Tinder, con el objetivo de conocer de qué manera están viviendo sus procesos de apropiación tecnológica y digital en sus espacios de socialidad. La investigación se ubica en la ciudad de Oaxaca, al sur de México, en un grupo de jóvenes que se enfrenta a una tarea triple: 1) el quiebre de discursos familiares y comunitarios que perciben como retrocesos en las expectativas que van construyendo, 2) al esfuerzo continuo de reelaborar sus tradiciones para no abandonar los lazos y saberes originarios en torno a la familia, la sexualidad y las relaciones de género, y finalmente, 3) a la *conectividad* y las transformaciones en sus relaciones de socialidad.<sup>35</sup>

**Palabras clave:** juventudes indígenas y rurales latinoamericanas, mujeres y apropiación digital y relaciones sexo-afectivas

## Introducción

El proceso de apropiación del conocimiento tecnológico ha permitido a las juventudes latinoamericanas configurar otras formas de comunicación y ocupar el espacio digital como escenario alternativo a discursos adultocéntricos que ya no se ajustan a sus formas de vivir la juventud ni a construir sus expectativas a futuro (Martín-Barbero, 2017). Para observar estas apropiaciones juveniles, retomo una disputa generacional que está experimentando un grupo de mujeres rurales e indígenas en torno a un cambio de orden en las relaciones de

---

<sup>35</sup> Este trabajo retoma parte de mi actual investigación para el doctorado en Ciencias Antropológicas (UAM-I).

género que une dos procesos: por un lado, la demanda por una apertura que les permita a las mujeres acceder, utilizar y aprovechar las tecnologías digitales y, por otro lado, la apropiación de esta conectividad para experimentar relaciones afectivas, sexuales y eróticas durante la soltería, desligadas del matrimonio y sin fines únicamente reproductivos.

El género es una condición constitutiva de las relaciones sociales y una base elemental de las relaciones de poder que organizan las posiciones, roles e interrelaciones entre las esferas de lo que se asume como femenino y masculino. Este orden se encuentra presente en la historia de la tecnología y la participación de las mujeres en escenarios técnicos. Judy Wajcman (2005) plantea que históricamente los estereotipos y desigualdades de género se han inscrito en el diseño y significación del mundo tecnológico, ubicando a las mujeres como extrañas y distantes. Esta problemática se puede ver en los escenarios educativos o laborales destinados al desarrollo tecnológico que durante mucho tiempo han sido identificados como ámbitos masculinos; además, se despliega en las narrativas, disposiciones y usos que se viven en la convivencia diaria, aspectos que busco dar cuenta en este trabajo.

La exclusión de las mujeres de los mundos tecnológicos se relaciona con un grupo de estereotipos justificados en lo Gayle Rubin (1986) definió como el *sistema sexo-género*, y es esta división de roles como elementos naturales de cada género lo que ha posicionado a las mujeres en tareas con cualidades sensibles, como la crianza y el cuidado, y retomando el concepto de Miranda Ficker (2007) en una injusticia epistémica que jerarquiza el valor de las habilidades y las ha anulado como sujetas de conocimiento en los escenarios tecnológicos. Es posible observar estas distinciones en los elementos creativos, los ejercicios de la imaginación y las afectividades que estas jóvenes experimentan en torno al uso de la tecnología en sus relaciones de *socialidad*<sup>36</sup> como en las experiencias sexo-afectivas.

En Oaxaca, el uso de Tinder por parte de las jóvenes indígenas y rurales dialoga con resignificaciones globales y locales acerca de los vínculos sexo-afectivos que se debaten entre la polaridad de las tradiciones de las normas sexuales que se viven en sus comunidades de origen y el cambio en el acceso para experimentar su sexualidad y crear relaciones afectivas durante la soltería. Además se integran nuevas circunstancias mediadas por la conectividad, en las cuales busqué comprender cómo estas jóvenes viven y construyen estos vínculos desde un agenciamiento flexible.

---

<sup>36</sup> A la manera de Sartre (1985a), socialidad entendida en principio como la relación de un individuo o de un conjunto de individuos con la sociedad a la que pertenecen.

El análisis de estas intersecciones, para su operatividad, lo delimité a sus interacciones en Tinder,<sup>37</sup> plataforma que colocan en su vida cotidiana como escenario social donde es posible hilar procesos íntimos, como el cortejo, los encuentros casuales, experimentaciones y noviazgos. Plataforma que si bien se significa en arquetipos y presenta herramientas estandarizadas, no es un modelo cerrado, sino la circulación de múltiples subjetividades, marcadores sociales e infraestructuras que plantean diferentes accesos y apropiaciones.

### Marco teórico-analítico

En este trabajo retomo a Tinder, no sólo como una plataforma tecnológica, sino como un contexto que se construye de procesos socioculturales de interacción, posición que se distancia del determinismo tecnológico y su propuesta que define los desarrollos tecnológicos como impactos unidireccionales en las dinámicas sociales que pueden ser predeterminados (Lévy, 2007: 13). Las tecnologías, a la luz de la postura procesual, no son objetos neutros y homogéneos, sino agentes que se insertan de forma contextualizada y diversa en la vida social.

La cultura digital, como el entramado de relaciones sociodigitales que se dan a través del consumo y producción de las tecnologías de información y comunicación (TIC), es el marco en que ubico la participación de las jóvenes en la aplicación móvil Tinder, a través del doble proceso de inscripción que propone Amparo Lasen (2016, 17: 1).

“Por un lado, las relaciones, los afectos, los sentimientos y los cuerpos están inscritos en los dispositivos a través de imágenes, textos y sonidos producidos, grabados, compartidos y almacenados”; es decir, el repertorio desde y con el que interactúan en la aplicación y fuera de ella. “Por otro lado, nuestro *self*, nuestra subjetividad, esto es, sentimientos, capacidades, gestos, cuerpos, percepciones [...] está siendo inscrita y configurada por estas prácticas y mediaciones”, como las transformaciones y estrategias con que las jóvenes vinculan a los ritmos *onlife*<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Tinder es la aplicación móvil de citas con más usuarios en el mundo, fue desarrollada en California y lanzada al mercado digital en 2012. Es una plataforma para la que se requiere el registro de un perfil personal con información básica, el uso de la ubicación en tiempo real, fotografías o pequeños videos y una descripción personalizada. En rasgos generales, su funcionalidad se define en tres pasos 1) *haz match*, esta acción ocurre cuando dos personas eligen o dan *like* al perfil del otro/otra de un listado que aparece en un rango geográfico cercano 2) *chatea*, es la segunda posibilidad en un chat que se habilita sólo cuando dos perfiles se emparejaron y 3) *sal con alguien*, es la última posibilidad, una cita que por lo general se espera acordar durante las conversaciones en el chat. <https://tinder.com/>

<sup>38</sup> El concepto *onlife* fue propuesto por Luciano Floridi en “*El manifiesto onlife*” en 2015, y plantea cómo la separación o desplazamiento del mundo digital fuera de las relaciones sociales reales y vividas ha perdido sentido en los análisis recientes y está haciendo posibles y necesarios nuevos marcos de interpretación para los estudios de la hiperconectividad que permitan contemplar la imbricación entre lo *online* y *offline*.

sus relaciones sexo-afectivas en una situación de estudio ausente en las investigaciones de la región: la agencia juvenil indígena en la digitalización de sus vínculos sexuales y afectivos.<sup>39</sup>

Por otra parte, el estudio de la sexualidad y su vínculo con el género lo retomo desde la perspectiva latinoamericana de la *Interseccionalidad* (Gallardo, 2006; Lugones, 2008; Chejter, 2007) que permite el análisis situado del género, entendido como una condición historizada (Scott, 2008) que se corporifica, espacializa y representa (Gómez, 2009) y su entrecruzamiento con las condiciones de etnicidad, sexualidad y clase (Viveros, 2016), a las que añado *la conectividad*<sup>40</sup> (Van Dijck, 2016).

Esto lo retomo en la intersección de dos campos especializados de conocimiento, por un lado, en los estudios sobre sexualidades y su vínculo con la categoría de género: a) en contribución al análisis de cómo el reciente entramado de cambios globales-locales incide en las sexualidades (Parrini & Hernández, 2012), y b) en retomar la capacidad crítica de la categoría de género como una condición relacional a la sexualidad para emplazar las experiencias. Por otro lado, en los trabajos sobre las juventudes indígenas: a) en contribuir con el estudio interdisciplinar y fronterizo de las etnicidades en torno a una condición sociocultural temporal, b) en buscar un replanteamiento metodológico para analizar la actual fragmentación juvenil y comprender la significación de saberes y conocimientos locales y externos a sus comunidades, y por último, c) en estudiar el empoderamiento actual de las jóvenes indígenas (Urteaga & García, 2015) en los contextos urbanos, sin olvidar las condiciones sociales que las diferencian.

## Metodología

La metodología utilizada para esta investigación se planea desde el enfoque de la etnografía digital multi-situada e itinerante (Hine, 2000; 2015) que me permitió recolectar información de situaciones múltiples, desde la co-presencia, en circunstancias vinculadas con las interacciones en Tinder. La etnografía está

---

<sup>39</sup> Actualmente, en la región aún no se han desarrollado estudios que vinculen las interacciones digitales y la dimensión subjetiva de la sexualidad y las afectividades de las juventudes indígenas en particular. Los trabajos que existen en su mayoría se han centrado en el análisis de la salud sexual o los rituales de iniciación, con escasos estudios que retoman la subjetividad, como los trabajos de Patricia Ponce (1999) sobre la sexualidad juvenil en la costa veracruzana; de Gabriela Rodríguez (1999; 2000) en torno a los contrastes de género y generaciones en el cortejo en una comunidad rural de Puebla; la tesis de Jorge Meneses (2002) sobre juventud, sexualidad y cortejo en una comunidad indígena de Oaxaca, y los estudios recientes de Jahel López (2017) sobre mujeres jóvenes indígenas migrantes en la zona centro de México, trabajos que mencionan la relevancia de la digitalización en la vida cotidiana de estas jóvenes sin desarrollos específicos.

<sup>40</sup> La *conectividad* condensa el vínculo entre la materialidad de los objetos digitales o hardware; la composición del software en las funciones de los programas y plataformas y la construcción de los algoritmos que concentra los intereses comerciales, la participación y producción de los usuarios; y un elemento central: los alcances del contexto. José Van Dijck (2016) plantea que *la cultura de la conectividad* permite significar tanto la conexión humana como la conectividad automatizada que se da en línea.

encaminada a la reflexión del cambio cultural, en la cual, lo digital no es un fragmento, sino parte constitutiva de los humanos y un espacio de enunciación donde lo *online* y *offline* se apuntan y significan (Daniel Miller y Heather Horst, 2012; Sarah Pink, 2015; Christine Hine, 2015).

Este acercamiento metodológico parte en principio de la propuesta de Richard Rogers (2009: 1), quien distingue entre las formas nativas digitales y aquellas que han migrado a lo digital; distinción que he retomado para definir herramientas que permitan explorar los flujos e intercambios entre ambos escenarios. Idea que complemento con la pregunta rectora que apunta Martín-Barbero (2017: 220) *¿Cómo cambia lo que cambia y qué permanece?*, con la finalidad de orientar la etnografía hacia la problematización de estas diferencias y conocer cómo las jóvenes las producen y transforman de manera colaborativa.

La ruta de la etnografía digital para esta investigación está dirigida hacia el estudio de *las relaciones humanas mediadas digitalmente*, propuesta por Sarah Pink (2015) como escenarios en los cuales se redefinen las nociones de espacio y tiempo vinculadas con las sensaciones de *distancia* y *cercanía* a través de las nuevas tecnologías.

Estos marcos los trasladé a la realidad empírica a través de registros de grupos temáticos sobre 1) las genealogías digitales, 2) las estrategias y ritmos para entablar vínculos sexo-afectivos, 3) sus posiciones en circunstancias desfavorables en sus interacciones digitales por discriminación étnica o de clase, las violencias de género y las confrontaciones generacionales y 4) el ejercicio de una *etnografía de lo posible* –retomando la propuesta de Néstor García-Canclini (2019)– en el cual, a través de narrativas, mis interlocutoras hablan sobre sus escepticismos, lo que imaginan y planean para el futuro próximo y a largo plazo de sus relaciones sexo-afectivas y en general de sus vínculos sociales y la digitalización.

El trabajo de campo para esta investigación lo desarrollé en la ciudad de Oaxaca durante un periodo de ocho meses. Para el estudio sostuve conversaciones y entrevistas a través de videoconferencias y el uso de un perfil de usuaria en esta aplicación de citas que construí específicamente para la investigación con dos imágenes de rehúso, en la primera de ellas retomé la fotografía que utilicé para mi perfil en una plataforma de publicaciones académicas y considero representa mi ocupación actual como estudiante, y en la segunda realicé un poster sobre el tema de investigación, por último, en el apartado habilitado para describir mi perfil expliqué brevemente mi intención como estudiante-etnógrafa. Con este perfil pude tener un primer contacto con un grupo de 35 usuarias mujeres que se autoadscriben como jóvenes, de origen oaxaqueño y residentes de la ciudad de Oaxaca, con quienes platicué a través del chat privado de Tinder y en un segundo momento, reduje a un grupo de 8 mujeres con quienes continué y profundicé en las conversaciones a través de textos, audios y videollamadas por medio de WhatsApp.

## Las juventudes tardías oaxaqueñas

Si bien las plataformas y específicamente las aplicaciones móviles tienen la función de automatizar y mediar digitalmente prácticas y procesos sociales, no en todos los casos es posible observar escenarios de socialidad. La elección de Tinder se debió a que la serie de interacciones y ambientes que se dan en este espacio digital son propicios para observar elementos lúdicos, afectivos y sensibles en reconfiguración a través de situaciones de cortejo, encuentro y experimentación de la sexualidad femenina.

Las jóvenes de esta investigación interactúan cotidianamente en ecosistemas digitales que organizan en relación con el servicio que cada plataforma brinda, así como con la significación y uso particular que hacen de estos escenarios. Este orden está presente en la clasificación individual, a través de la cual eligen utilizar algunas funciones e ignorar otras, los horarios, regularidad, espacios, y las formas y sentidos propios que le dan a cada una. En este orden, Tinder aparece como un espacio privado; comúnmente buscan que permanezca oculto en su entorno inmediato, como se lee en el siguiente relato:

Sí hay aplicaciones que son para, digamos para algo formal, como por ejemplo los correos que mandas para enviar tu tarea, y también hay otras aplicaciones que son como más prácticas, quizá como ésta que te mide cuántos pasos diste y qué tanto deporte has hecho en el día, y pues también hay otras que son más íntimas y que quizás sólo tú sabes que las tienes, como por ejemplo Tinder (Mujer, 28 años, comunicación personal).

El elemento distintivo de esta aplicación es la intimidad que su uso implica y está presente en la mayoría de conversaciones de estas jóvenes. Esta dimensión de privado u oculto se vincula con la serie de interacciones que se emplazan en este espacio digital, que están estrechamente relacionadas con la dimensión sexual, especialmente con formas libres de experimentar la sexualidad, un tema que confronta las normativas que regulan la sexualidad femenina. He tomado este entrelazamiento como la oportunidad de conocer de qué manera estos escenarios digitales no sólo aparecen como nuevos canales de comunicación, sino como escenarios que son ocupados para tensar, reiterar o ajustar normativas femeninas que se han configurado en el mundo análogo desde generaciones anteriores y, por otro lado, las maneras de socialidad que construyen las jóvenes en la actualidad.

Tinder es una aplicación móvil que permite explorar la mediación de la sexualidad. Su servicio principal consiste en conectar a personas de manera selectiva para entablar conversaciones y, en última instancia, concretar encuentros presenciales. Popularmente, se asocia con *ligar* y acceder a relaciones sexuales;

sin embargo, la interpretación que ofrece el servicio varía según cada usuario, lo que nos permite conocer las apropiaciones individuales de este producto digital; además, al analizar los perfiles de Tinder podemos obtener aproximaciones más amplias, como las apropiaciones regionales, en este caso, delimitadas a la ciudad de Oaxaca.<sup>41</sup>

Esta aplicación se desarrolló en principio hacia el público universitario de California en Estados Unidos (2013) y tiempo después amplió sus servicios a lo largo del mundo. Para lograr la interacción de personas entre espacios diversos (tanto como el usuario prefiera en la selección de distancia/km) las funciones son similares: perfiles para seleccionar y las posibilidades de concretar *match*'s (emparejamientos) que permiten el uso de un chat para platicar, así como la opción de cancelarlos o denunciarlos. Aunque la serie de funciones son limitadas, el engranaje se hace más complejo en la presentación que cada usuario realiza de sí mismo y las posibilidades de temas y ritmos que puede tomar una conversación después de un *match*.

La ciudad de Oaxaca difiere mucho de la ciudad natal de Tinder (Los Angeles, California), principalmente por la brecha digital que se experimenta en este contexto. El acceso a Internet, tanto en conectividad como en infraestructura, sólo está presente en 56.3% del estado (INEGI, 2021); sin embargo, esta deficiencia se ha mitigado recientemente con la proliferación de teléfonos inteligentes, que se han convertido en la herramienta más popular de conexión. A ello se integran otras diferencias como la presencia de migrantes y locales pertenecientes a diversos grupos indígenas o no, así como el constante paso de turistas por el lugar, lo que convierte a esta ciudad en un espacio intercultural de tránsito continuo. En este contexto, la presencia de jóvenes indígenas y rurales usuarias de Tinder se debe, principalmente, a migraciones o traslados cotidianos desde sus comunidades de origen por motivos escolares o laborales y al aumento significativo del uso de redes sociodigitales por medio del internet móvil. La adopción de estas nuevas prácticas acontece en un panorama de cambios estructurales, no sólo a nivel local sino en correspondencia con transformaciones globales.

La participación de estas jóvenes en Tinder evidencia sus vías de acceso a una infraestructura tecnológica y, a su vez, su posición no pasiva en las interacciones digitales y presenciales en la elección de nuevas formas de concretar relaciones y encuentros que incluye los sentidos y las expectativas de conocer a otros, a través, por una parte, de un escenario que aparece como "homogéneo" con el servicio de funciones similares entre las diferentes categorías de usuarios

---

<sup>41</sup> Oaxaca se encuentra en la zona sur de México. Su capital es la ciudad de Oaxaca de Juárez y está ubicada en la región de los Valles Centrales, geográficamente en medio del estado. Aunque la capital es uno de los 570 municipios en esta entidad, su zona metropolitana, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2022), el Consejo Nacional de Población (CONAPO, 2022) y la Secretaría de Desarrollo Social y Humano (SEDESOP, 2022) actualmente se compone de 23 municipios. En esta área se configura la vida cotidiana y se emplazan las prácticas digitales de Tinder.

que ofrece esta aplicación y, por otra parte, la diversidad de necesidades, posiciones políticas y morales, y condiciones étnicas, de género y generación a las que se adscriben y desde las que utilizan, le dan sentido y se ubican como usuarias.

Mediante el trabajo de campo pude observar que hay por lo menos tres tipos de circunstancias en las que viven las juventudes en la ciudad y donde es posible encontrar tres grupos diferenciados de jóvenes indígenas y rurales: quienes nacieron en la ciudad, quienes viven en una comunidad cercana y desarrollan su vida cotidiana en un constante viaje y tránsito por la ciudad, y quienes han migrado de contextos más lejanos.

Para estos grupos, la juventud se sitúa entre la capacidad productiva y la participación en la vida escolar. Existe una distinción entre quienes estudian y se les otorga la aprobación de experimentar esta etapa, y quienes no y deben apoyar en las actividades económicas de su familia, comúnmente con la expectativa de que en poco tiempo se casen, formen una familia y un negocio-oficio propio; o quienes migran hacia Estados Unidos con la intención de trabajar. En sus comunidades, la juventud se aplaza quizá sólo hasta obtener una carrera universitaria. Sin embargo, en las juventudes de las comunidades se ha estado conformando una minoría que tensa los límites de esta categoría y en este diálogo por la resignificación buscan incluir nuevas posibilidades, y son ellas quienes en su mayoría integran el grupo en el que se ubican las usuarias de Tinder, jóvenes que viven y transitan la ciudad, han terminado la universidad o se encuentran trabajando y buscan experiencias sexuales dentro de la soltería o con miras a encontrar un noviazgo o una pareja formal.

Para estas jóvenes, su encuentro y tránsito por la conectividad digital inició regularmente con un primer acercamiento a una computadora en una circunstancia escolar y su acceso a internet fue en los *ciber's* de su comunidad y en ocasiones, hasta años recientes, a través de fichas prepago para acceder a internet satelital que se venden por hora en sus comunidades. Al migrar a la ciudad o con su paso por la universidad, el celular con acceso a internet se añadió como un instrumento para mantenerse en contacto con sus familiares y apoyo escolar, equipos que comúnmente renuevan gracias a regalos de familiares en Estados Unidos, ahorros o paquetes de pagos diferidos que adquieren con las empresas de telefonía.

En sus bitácoras digitales diarias, Tinder aparece en una serie de plataformas a través de las cuales viven su cotidianidad y teje a otras como Facebook o Instagram con la función de verificar los perfiles de sus matches; espacios para diálogos con mayores herramientas multimedia que permitan diversificar las conversaciones como WhatsApp, o Spotify como un recurso para conocer y compartir música en común. Tejido en el que Tinder continúa ubicándose como un espacio para tener encuentros sexuales o conocer personas con quienes entablar un vínculo afectivo.

## Tinder: un espacio de apropiación sexual femenina

Las socialidades que las jóvenes de esta investigación han experimentado en Tinder son un escenario para observar las resignificaciones y los debates en torno de las normativas que regulan la sexualidad femenina y los vínculos afectivos. Las nuevas posibilidades de experimentar escenarios más libres para las mujeres de esta generación, como los contextos digitales, tienen sus antecedentes en las prácticas y brechas que fueron abriendo las mujeres de generaciones anteriores; sin embargo, estas aperturas también siguen creando o reiterando formas de limitar este tipo de experiencias para las mujeres.

Las anécdotas y las significaciones de la sexualidad para las generaciones anteriores las pude conocer a través de lo que estas jóvenes han escuchado de sus familiares, como abuelas, tías y especialmente sus madres, así como algunas señoras con las que pude conversar. En los grupos familiares con más apertura, para estas jóvenes ha sido posible saber cómo se conocieron sus padres o si sus madres tuvieron algunos otros noviazgos o experiencias previamente al matrimonio.

Mi mamá me cuenta que tuvo varios novios antes de conocer a mi papá, pero sus novios eran así *de pasarse recaditos o cartitas entre manos, de verse en el recreo porque siempre los conoció en la escuela y nada más*, su primer beso fue con mi papá, ¡Imagínate!, antes en el pueblo tener un novio en la escuela ya era algo grande, mi mamá fue bien aventada (Mujer, 29 años, comunicación personal).

Cómo se lee en este relato, para las generaciones anteriores, los espacios de contacto entre hombres y mujeres eran limitados, así como las formas de experimentar su sexualidad; aún más en las mujeres, cuyas limitaciones también confrontaban o resolvían en espacios alejados de la vista de los adultos, circunstancia que actualmente ocurre en Tinder.

Por otro lado, en los recuerdos de anécdotas de estas jóvenes también es posible conocer las penalizaciones hacia las mujeres que faltaban a una de estas normativas.

Por ejemplo, el caso de mi tía, ella siempre salía con muchos hombres y mi abuela siempre la regañaba y le decía que se iba a quedar sola porque a los hombres no les gustaban las mujeres así, y mi tía sí se casó, pero siento que siempre había chismes y además la familia de mi tío no la quería muy bien y como mi abuela lo predijo se divorció (Mujer, 32 años, comunicación personal).

En este fragmento es posible conocer que las regulaciones de la sexualidad femenina se daban en relación con las normativas masculinas y el contexto del matrimonio. Si bien en las mujeres de generaciones previas también existen anécdotas sobre experiencias sexo-afectivas durante la soltería, durante el

trabajo de campo fue complicado acceder a ellas porque son recuerdos que comúnmente no comparten las generaciones adultas con las jóvenes de ahora y porque se continúan asociando con eventos que deben permanecer prohibidos.

### De la cancha del pueblo al *match*

En la zona sur de la ciudad se ubica un poblado zapoteca y mixteca que con el crecimiento de la ciudad se ha unido a su dinámica metropolitana. Se ubica a 30 minutos de la zona centro de la ciudad, gracias a que hace diez años se construyó un tramo carretero que conecta y facilita su acceso. Esta vía se ha ido habilitando como un bulevar, a lo largo del cual proliferan los comercios a la par de multifamiliares y pequeños residenciales que transforman los terrenos de cultivo de los alrededores. Esos cambios han atraído a negocios como supermercados, campus regionales de universidades privadas y sucursales de comercios locales.

En este contexto, la juventud se ha transformado a la par del paisaje. La reorganización del pueblo ha trasladado los entornos y actividades de quienes viven esta etapa hacia otros espacios de la ciudad, como la zona centro o plazas comerciales que en generaciones anteriores no existían o se percibían ajenas. La llegada de universidades privadas ha ido mezclando las juventudes de quienes nacieron en el lugar con otras que llegan a rentar un cuarto, departamento o casa cercana a su universidad.

Es posible observar esta diversidad en una aplicación geosocial como Tinder. Es un área en la cual los perfiles muestran una mezcla de jóvenes, estudiantes y profesionales, locales y foráneos, entre quienes se encuentran mujeres que migraron de regiones indígenas o rurales, principalmente para estudiar, y han decidido no regresar a su comunidad.

En estos perfiles, al igual que en la dinámica no-digital de la ciudad, presentarse y posicionarse desde la región o pueblo de nacimiento es una de las formas de socialidad. En la vida cotidiana es común que al conocer a alguien que no nació en el municipio central, aclare el pueblo y/o región de donde proviene, situación que se hace presente en Tinder, con descripciones que parten desde el recurrente *soy oaxaqueña*, para distinguirse del constante fluir de turistas y migrantes, hasta posiciones como *soy serrana*, *costeña*, *istmeña*, así como jóvenes que añaden su adscripción étnica en las descripciones de perfil o durante las conversaciones en el chat privado.

Para estas juventudes, los procesos de cortejo y lugares de encuentro se han transformado. Estos vínculos se combinan y se han trasladado a algunos de espacios del pueblo –que las generaciones previas ocupaban como sitios de encuentro– a los ritmos *de like-dislike*, *match* y *chat* que posibilita esta aplicación de citas. Un espacio que constantemente está siendo apropiado y resignificado en el cruce de diferentes circunstancias.

## Tinder como un espacio desconocido y ajeno a las normativas adultas

Uno de los elementos nodales en la participación de estas jóvenes en dicha plataforma es la ausencia de los adultos. En los entornos que rodean a estas jóvenes, los adultos aún no han accedido a las tecnologías digitales o lo han hecho en épocas recientes y se encuentran en un proceso de familiarización y habilidades que no les permiten conocer la existencia de plataformas como esta aplicación de citas.

El desconocimiento y lejanía de los adultos con esta aplicación en cierto grado se percibe como un perímetro de seguridad ante las normativas de los adultos, principalmente en torno a la regulación de la sexualidad de las mujeres.

Pues siento que aquí puedo como probar otras cosas sin miedo a que tenga problemas en mi casa, al típico: que ya te vio la vecina, que el tío, que con quién andabas ahí besándote (Mujer zapoteca, 22 años, comunicación personal).

Aunque esta libertad no es siempre absoluta, durante las conversaciones, uno de los temores expresados fue la desafortunada posibilidad de encontrarse con un familiar o conocido cercano que pudiera informarle a sus padres de su presencia en Tinder:

[...] sí, siempre lo pienso, digo, por ejemplo, que si me encuentro a uno de mis primos o, no sé, a un vecino o a alguien así, que pueda decirle a mis papás, a alguien de mi familia, que me vieron ahí (Mujer, 26 años, comunicación personal).

El ejercicio de regulación de la sexualidad femenina no sólo es un ejercicio de poder adultocéntrico, se comparte con las relaciones androcéntricas que vigilan y regulan los entornos de estas mujeres y por ello, se extiende a diversos grupos que en ocasiones puede incluir a sus grupos de pares, como en este relato el caso de primos que pertenecen a la misma generación.

## Tinder y la paradoja de la norma sexual femenina: libres y recatadas

Uno de los elementos relevantes de la participación de mujeres en esta plataforma es la relación entre seguridad y riesgo. Los espacios fuera de la normativa que regula la sexualidad femenina cotidianamente se asumen como peligrosos, como consecuencia de estar lejos del control normado o como reiteración de que es un espacio no permitido. En las narrativas de estas jóvenes estuvo presente la vulnerabilidad que implica para ellas tener contacto digital y visitas físicas con hombres que conocen a través de esta plataforma, y se presentan en

la objetivación sexual en la que se han construido las significaciones de esta plataforma y las aplicaciones de cita en general y en los escenarios de riesgo, como violaciones, robos o feminicidio que cotidianamente están presentes.

Las funciones y configuración de Tinder brindan la oportunidad de conocer las transformaciones de las normativas sexuales que experimentan las generaciones jóvenes en la actualidad. El acceso y prácticas que se emplazan en estos escenarios, para el caso de las mujeres, se dan a través de una paradoja, en correlación con los imaginarios masculinos: jóvenes que desean y aspiran una convivencia sexual y afectiva más horizontal con mujeres de mente abierta, mientras los arquetipos se mantienen vivos con los ideales de encontrar mujeres recatadas para entablar una relación plena.

Esta paradoja la encontré también en los discursos de la mayoría de las jóvenes con quienes conviví, expresada de diversas formas. En el caso de mujeres que llegaron a Tinder para entablar una relación formal, esta paradoja se hacía presente en la recurrente indecisión de si eso era posible en un escenario comúnmente identificado para relaciones casuales, y en aquellas que en todos sus encuentros dudaron de que ese contacto pudiera convertirse en una relación más allá de sexo casual, comenzaban a experimentar como un sufrimiento los encuentros en los que crecían sus afectos por la otra persona.

Una de las preguntas comunes con las que los hombres iniciaron una conversación con las jóvenes de esta investigación es “¿Qué buscas en Tinder?” Y aunque esta pregunta ofrece la posibilidad de un número infinito de respuestas, las significaciones de esta plataforma en torno a los encuentros sexuales fáciles y libres de relaciones formales limitaron las respuestas a dos: conocer a alguien sin la específica intención de acceder a sexo o la búsqueda de alguien con quien tener encuentros sexuales, en su mayoría casuales. En algunos casos en los que ellas mencionaron que buscaban sólo conocer personas, se encontraron con hombres que les respondían que estaban en un espacio equivocado.

Entre estas jóvenes también conocí a quienes accedieron a Tinder siguiendo el objetivo de acceder sólo a sexo casual, una excepción a la regla que ha buscado masculinizar este espacio.

Yo no entiendo a los hombres, bueno ni ellos se entiende, primero uno entra y lee todos esos comentarios de que buscan mujeres liberales y cuando les dices yo aquí sólo estoy para divertirme, se espantan y se van o no sé, muchos no soportan leer eso (Mujer-zapoteca, 26 años, comunicación personal).

Por otro lado, mujeres que de forma regular se enfrentan a hombres que violentan, rechazan y confrontan su posición como usuarias de esta aplicación.

Para las mujeres es mucho peor la verdad. Porque estamos en un estado con alerta de género. Y la gente todavía es muy machista. Y porque aquí está mal visto que una mujer exprese su sexualidad. Pasas clásicas. Que un wey ni hola dice y ya te mando una foto de su pene (mujer mixteca 26 años).

La presencia de mujeres que buscan experimentar y confrontan las normativas de género se vinculan a una conciencia del cuerpo y sexualidad que retoma o se inspiran en discursos feministas, diálogos que a su vez están trasladando a otros espacios, como sus grupos familiares o amistades en sus comunidades de origen.

### **Tinder como un espacio de socialidad desde la autoadscripción étnica**

La presencia de elementos indígenas y rurales está presente en las descripciones, vestimentas, escenarios de las fotografías y sobre todo en las conversaciones; lo cual les provoca, por una parte, situaciones discriminatorias y, por otra, formas de conectar temas y puentes de interacción.

Ahora ya todo está muy cambiado, la tecnología lo está cambiando todo, antes decir que eras de una comunidad, que hablas la lengua estaba muy rechazado, pero es mi pueblo y mi tierra y no veo por que avergonzarme (Hombre mixe, 27 años, comunicación personal).

Yo pues lo pongo porque es de donde soy, de donde vengo, pero fíjate que también incluso siento que es como algo interesante para otros, a veces (Mujer zapoteca, 19 años, comunicación personal).

La presencia de jóvenes indígenas y rurales en Tinder se entreteje con otras, como las mestizas locales o migrantes y de forma notable de extranjeros (en su mayoría en calidad de turistas), lo cual crea un abanico cultural en el que se dan negociaciones desde las condiciones étnicas, de género y generacionales.

Estas circunstancias se conectan con cambios y adaptaciones del contexto y las formas de vincularse. Un acercamiento a cómo el espacio y tiempo han sido trastocados por las nuevas tecnológicas con la posibilidad de flujos e interacciones continuas –24 horas– o el uso del gps como herramienta de ubicación. Tinder es una aplicación móvil geosocial, en la cual pueden participar usuarios alrededor del mundo. El servicio de ubicación que ofrecen los teléfonos inteligentes, así como una constante conexión a internet, hacen posible un acceso persistente en sus servicios, y con ello cambios en las formas de significar la sexualidad y los encuentros de pareja por parte de los usuarios.

Las transformaciones y los nuevos sentidos que toma el espacio y tiempo son correlatos de los cambios que viven las relaciones sociales actualmente. La manera de entablar relaciones de pareja y encuentros sexuales se diversifica en aplicaciones como Tinder, donde situaciones como el cortejo, las relaciones serias o casuales entran en el juego de la resignificación. Este proceso se da en experiencias que aparecen como nuevas al estar mediadas por un celular-Wifi-gps y en negociaciones constantes entre retomar lo ya conocido –como quienes buscan una relación formal– y otras emergentes como –el *sexting*–.

Los cambios de la vida presencial y digital se entrecruzan, por una parte, con relación al tiempo, son un hilo que comprende desde la inmediatez del instante en el que se puede concretar una cita en línea en Tinder, hasta la inclusión de la juventud como corte generacional en los contextos indígenas y rurales, dos temporalidades para varios contextos de reciente creación, en contraste con el mundo occidental. Por otra parte, con referencia al espacio, las transformaciones se tejen desde la maleabilidad y exactitud en el manejo de la ubicación propia y de otras personas a través del gps, hasta las transiciones o migraciones que un joven indígena vive para acceder a un contexto educativo o laboral.

La idea de apropiación digital es clara en Tinder, esta aplicación ofrece herramientas generales dirigidas para que los usuarios sean en parte quienes elijan la finalidad de uso. La descripción y la serie de fotografías del perfil, así como la incorporación de otras aplicaciones como Spotify (música) o Instagram (imágenes) crean en su conjunto la serie de elementos que implican ser usuario, consumir y significar estos servicios.

Las condiciones sociales se hacen presentes en el uso de esta aplicación, desde la decisión de acceder a ella hasta las significaciones y resignificaciones de sus funciones. En las descripciones de los perfiles se enlistan las intenciones y necesidades como usuarios y lo que esperan de un posible *match*. Aunque la idea de concretar encuentros sexuales sea la más generalizada, no es la única o se encuentra vinculada con otras, como compartir tiempo libre, pasatiempos o encontrar una pareja formal; sin embargo, estas circunstancias se dan mediadas por características locales.

### **El contexto sociodigital como nuevas formas de estar juntxs**

La digitalización está planteando nuevas formas y espacios de interacción para la vida cotidiana, ser partícipe se vincula a las posibilidades materiales y simbólicas de *conectividad* (acceso, participación y pertenencias). Este capital digital se construye desde las condiciones que caracterizan a las juventudes en la región. Rosana Reguillo define la condición juvenil como “un concepto que posibilita analizar, de un lado, el orden y los discursos prescriptivos a través de los cuales la sociedad define lo que es `ser joven` y, de otro, los dispositivos de apropiación

o resistencia con que los jóvenes encaran estos discursos u órdenes sociales” (2010: 402), condición que en el contexto mexicano divide en dos grupos: una mayoría precarizada y desconectada y una minoría conectada, incorporada y en condiciones de elegir; no sólo a la red social sino a las instituciones y sistemas de seguridad (2010: 395-396), dicotomía que se intensifica entre las juventudes indígenas y rurales.

Por un lado, esta precarización-desconexión está ligada a los persistentes estereotipos generalizados de pensarla como un periodo que sanará al llegar la adultez y que les posicionan como sujetos incompletos y homogéneos. Las posturas biologicistas con su tendencia a definir a esta generación como un padecimiento transitorio, sólo hacen posible que la agencia juvenil se perciba y se ejerza desde la asimetría. El reconocimiento de este agenciamiento se dificulta al suponer a la juventud como un periodo de paso para llegar a ser, pues es una condición que es y se vive en presente, por lo que la capacidad de actuar y transformar de la juventud está en incluirles como un grupo partícipe en la construcción de sus experiencias.

Por otro lado, los procesos de agenciamiento y apropiación que las juventudes generan en las interacciones digitales pueden observarse a través de la dimensión de socialidad, propuesta por Michel Maffesoli (1990) para el estudio de las tribus juveniles y en la que el énfasis de análisis se centra más que en lo social entendido, en la versión racional e instrumental de las formas de convivir, en los procesos de socialidad en términos de la voluntad de estar juntos, es decir, el campo de las relaciones empáticas que incluyen las pasiones, lo anecdótico, onírico o las emociones y se lee desde la comunicación y la dimensión simbólica. Desde esta perspectiva los sujetos dejan de pensarse en el centro y la unidad pasa a lo heterogéneo, a la masa y a la comunidad. Idea que en el plano de las juventudes permite conocer las interacciones y aprendizaje entre pares y otros grupos generacionales.

La socialidad posibilita comprender a la juventud desde la experiencia. Es una ventana para observar las maneras de relacionarse y ser de las juventudes indígenas, que hace posible acercarse a la dimensión afectiva y re-creativa de la subjetividad. A su vez, abona al estudio de escenarios que desde principios de siglo están presentes en la vida cotidiana juvenil: la emergencia de lo digital y su rápida expansión e incorporación.

Urteaga menciona que “dentro del espacio social juvenil, los medios y las nuevas tecnologías no son simplemente mercancías simbólicas o marcadores de distinción, sino redes cruciales [...] en la definición y distribución del conocimiento cultural” (2015: 34). En la actualidad ser joven se continúa leyendo en la diversidad de estilos y prácticas juveniles, pero ya no sólo desde aquello que se observa en las plazas, esquinas o barrios, sino en los intercambios y emplazamientos que se hacen desde las redes y plataformas que provee internet y los mundos digitales.

La idea de socialidad propuesta por Maffesoli permite conocer las transformaciones sociales en la emergencia digital como nuevos modos de estar juntos. Jesús Martín-Barbero (2017) plantea que estos se dan a partir de tres elementos ampliamente popularizados entre los internautas: las conexiones, los flujos y las redes, y apunta que la tecnología, más que una mediación ahora es una estructura que pasó de considerarse un instrumento a ser razón. La emergencia de lo digital se presenta como un nuevo paradigma con otras formas de percepción y de lenguaje, nuevas sensibilidades y escrituras y nuevos sentidos de pertenencia desde las cuales se están construyendo las diversas juventudes.

Si bien la juventud indígena, como se muestra en estudios latinoamericanos, es una condición que se ha afianzado en los ciclos de vida gracias a escenarios como el acceso a la escuela formal, en la actualidad su consolidación está sumando nuevas situaciones, una de ellas es el regreso a sus comunidades después de haber concluido la universidad con expectativas de no finalizar su juventud a través de circunstancias como el matrimonio o convertirse en padre/madre. Son un grupo que rechaza dejar de considerarse parte de esta generación desde la cual comparte gustos y prácticas con otras juventudes globales y busca continuar a través de su participación en colectivos o grupos con gustos, hábitos y planes afines que asumen como formas de continuar siendo jóvenes.

Estos nuevos grupos no son los únicos que se sienten conflictuados por mantener su pertenencia con este grupo generacional, es una situación que comparten con sus familiares y su comunidad con el debate en torno a la idea de que la juventud ya no sólo se cancela con finalizar la educación superior.

Las formas de significación, tanto de quienes son usuarias como de quienes la valoran desde fuera, ocurren con gran rapidez, Tinder (y otras aplicaciones de citas) se han popularizado y en parte se encuentran en una transición del *match* para sólo sexo, a una diversificación de encuentros y necesidades, y de una aplicación limitada a un pequeño sector a una opción cada vez más conocida.

Sin embargo, hay una paradoja que sintetiza este tipo de interacciones: grupos intergeneracionales que rechazan el uso de estas aplicaciones porque atentan con la creación de vínculos estables, hombres que esconden debajo de un discurso de liberación sexual o la simulación de un cortejo romantizado que éste es un sitio para sexo casual; mujeres que abrieron su perfil para elegir el hombre de esa noche o llegaron ahí inspiradas en los TikToks de *trendsetters* que describen cómo encontraron a la pareja de sus sueños; son ejercicios que están construyendo nuevas normativas de cortejo, que se apropian las diversas juventudes latinoamericanas.

## Conclusiones generales

La digitalización de la vida social de las jóvenes indígenas y rurales se enfrenta a una tarea triple: 1) al quiebre de discursos familiares y comunitarios que perciben como retrocesos en las expectativas que han construido desde la escuela (sobre todo universitaria), la migración y el acceso a nuevos conocimientos y ritmos globales sociodigitales, 2) al esfuerzo continuo de reelaborar sus tradiciones para no abandonar los lazos y saberes originarios en torno de la familia, la sexualidad y las relaciones de género, y finalmente, 3) a la *conectividad* como nueva forma de estar juntos, que se ha emplazado como indispensable y construye a su paso otras jerarquías que retoman, ajustan o elaboran nuevos marcadores sociales.

Estas jóvenes están intensifican, resuelven o transforman las relaciones de poder y resistencia desde las cuales regulan y significan sus vínculos sexo-afectivos, en situaciones globales-locales como: *a)* un entorno caracterizado por un mayor individualismo y consumo acelerado, *b)* nuevos escenarios de liberación para la diversidad sexual y el empoderamiento de las mujeres y *c)* el creciente agenciamiento de la juventud.

Procesos que se desarrollan a la luz de las diferencias que surgen desde la noción del estar o no *conectado*. La *conectividad* como idea nodal de la digitalización no sólo está diversificando los contextos de socialidad sexual y afectiva para estos jóvenes, también se une, sustituye y crea nuevos marcadores sociales a través de los cuales se diferencian sus posibilidades de conocer y ser partícipes de estas interacciones. Los artefactos y plataformas sociodigitales son espacios donde estas juventudes generan formas legítimas de cortejo, experiencias sexuales y vínculos afectivos, en procesos para los que la *conectividad* pasa de ser una opción a una cláusula de nuevas normativas sexo-afectivas.

Para esta investigación asumo que las significaciones y ritmos que le dan sentido a la noción del estar *conectado-desconectado* son circunstancias fronterizas, en las que la *desconexión* se experimenta en intersección con otros procesos de exclusión, aunque no siempre se vive como etiqueta irreversible, sino, como negociaciones encaminadas a diversificar las posibilidades de acceso y participación. En este sentido, las estrategias de apropiación e improvisación son situaciones que retomo para observar estas formas de agenciamiento sociodigital, y conocer de qué manera los jóvenes oaxaqueños enfrentan la encrucijada de relaciones de poder creados por los discursos dominantes de género, clase, etnia y generación, originados o reforzados en los grupos relevantes emplazados en el contexto digital.

Finalmente, este agenciamiento sociodigital de las juventudes es un ejercicio que enfrenta las limitaciones y acciones de dominación-exclusión en lo vivido y el presente, y puede extenderse hacia el futuro a través de la capacidad de planear e imaginar. El sentido sustancialista y adultocéntrico,

que ha atribuido a las juventudes la característica definitoria del *presentismo* –como posición acrítica de esta generación ante su futuro– es un escenario de doble vulneración que, por una parte, los posiciona 1) como no-sujetos que transitan por un periodo liminal de aprendizaje y carente del terreno firme de la experiencia para plantear propuestas y 2) les exige utopías de cambio; por otra parte, omite las dificultades que les han sido heredadas.

## Referencias

- Chejter, Silvia. (2007). *Feminismos latinoamericanos. Tensiones, cambios y rupturas* [1ª ed.]. Asociación para la Cooperación con el Sur.
- Ficker, M. (2007). *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing* [1ª ed.]. Oxford University Press.
- Floridi, L. (2015). *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Open- Cham.
- Gargallo, F. (2007). *Ideas feministas latinoamericanas* [1ª ed.]. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- García-Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad* [1.ª ed.]. Gedisa.
- García-Canclini, N. (2019). Incertidumbres simuladas. Conversatorio llevado a cabo como parte de la exposición *Fiamma Montezemolo: Soñar con bisontes*. INBAL; Laboratorio de Arte Alameda.
- Gómez, M. (2009). El género en el cuerpo. *Avá, Revista de Antropología* (15), Universidad Nacional de Misiones. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16942009000200015](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16942009000200015)
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Editorial uoc.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Academic.
- Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) (2018). INEGI; SCT; IFT. [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH\\_2018.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf)
- Nathaniel, D. (2019). *The indigenous World 2019*. Denmark, International Work Group for Indigenous Affairs.
- Horst, H. y Miller, D. (2012). *Digital Anthropology* [1ª ed.]. Berg.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). *La cultura digital. Tecnologías Sociales de la Comunicación* [1ª ed.]. uoc.
- Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital* [1ª ed.]. Anthropos; UAM.
- López, J. (2017). *Mujeres jóvenes indígenas migrantes en la Zona Metropolitana del Valle de México: condiciones estructurales y subjetividades en la construcción de su experiencia juvenil* [1ª ed.]. CEIICH, UNAM.

- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa*, (9), pp. 73-101. <https://www.revistatabularasa.org/numero-9/05lugones.pdf>
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus* [1ª ed.]. Icaria.
- Martín-Barbero, J. (2017). *Jóvenes: entre el palimpsesto y el hipertexto* [1ª ed.]. Siglo XXI.
- Meneses, J. (2002). Juventud, sexualidad y cortejo en una comunidad indígena de Oaxaca [tesis de licenciatura en Antropología Social]. México, ENAH.
- Parrini, R. y Hernández, A. (2012). *La formación de un campo de estudios: Estado del Arte sobre sexualidad en México 1996-2008*. Río de Janeiro, Centro Latinoamericano de Sexualidad y Derechos Humanos; Instituto de Medicina Social.
- Pink, S. (2015). *Digital ethnography. Principles and practice*. SAGE Publications Ltd.
- Ponce, M. (1999). Entre el río y la mar. Hacia una etnografía de la sexualidad juvenil en la costa veracruzana. *Desacatos* (2), pp. 97-108. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-050X1999000200007](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X1999000200007)
- Reguillo, R. (2010). *Los jóvenes en México* [1ª ed.]. Fondo de Cultura Económica; Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Rodríguez, G. (1999). Entre jaulas de oro y entregas de amor. Transformaciones del cortejo en una comunidad rural en Puebla. *JÓVENES, Revista de Estudios sobre Juventud*, 3(9), pp. 52-69.
- Rubin, G. (1986). El tráfico de mujeres: notas sobre la "economía política" del sexo. *Nueva Antropología*, VIII (30), 95-145. <https://www.redalyc.org/pdf/159/15903007.pdf>
- Sartre, J. P. (1985a). *Critique de la Raison dialectique, précédé de Questions de méthode*, Tome I, Théorie des ensembles pratiques. Paris, Gallimard.
- Scott, J. (2008). *Género e historia* [1ª ed.]. FCE; Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Urteaga, M. y García. (2015). Juventudes étnicas contemporáneas en Latinoamérica. *Cuicuilco, Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia* 22 (62), pp. 15-51. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-16592015000100002](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592015000100002)
- Urteaga, M. (2005). Imágenes juveniles del México moderno. En Pérez-Islas, J., Urteaga, M. y Pérez, J. (coords.) *Historias de los jóvenes en México. Su presencia en el siglo XX* [1ª ed.]. México, Instituto Mexicano de la Juventud; Secretaría de Gobernación; Archivo General de la Nación, pp. 33-89.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales* [1ª ed.]. Siglo XXI.
- Viveros, M. (2016). La interseccionalidad: una aproximación situada a la dominación. *Debate Feminista* 52, Universidad Nacional Autónoma de México; Programa Universitario de Estudios de Género, p. 1-12. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0188947816300603>
- Wajcman, J. (2005). *TechnoFeminism* [2ª ed.]. Polity Press.

## **Parte 2. Performatividad y biografías**

# Mirarse en lo que se mira. Esbozo del cuerpo joven como posibilidad en TikTok

Irene Calderón-Mazzotti  
Universidad de Sevilla  
soyirenemazzotti@gmail.com

## Resumen

En este trabajo de investigación el cuerpo es el sujeto-objeto, además de la realidad sociocultural que lo enmarca, permeada por la supremacía de las imágenes y con la juventud como característica principal, y los discursos de poder que sostienen la idealización, normalización, naturalización y la normativización del cuerpo joven como aquel que, por un lado, puede alcanzarse y, por el otro, debe desearse. Así, cada día se depende más en cómo nos visualizamos para la definición de quiénes somos y el lugar que ocupamos en la sociedad. Por eso, los contenidos audiovisuales que consumimos y producimos en las plataformas sociodigitales son, cada día, más incorporados. Entonces, el cuerpo se vuelve un territorio en disputa, producto de la trifulca entre nuestras historias particulares de vida, los establecimientos sociales, la interacción constante con otros/as/es y ahora con las plataformas sociodigitales, específicamente, *TikTok*.

En este capítulo se propone una metodología experimental de corte cualitativo que combina la autoetnografía, la etnografía para el internet y la afectiva, cuyo objetivo es describir y conocer aquellas afectividades relacionadas con el deseo de aparentar ser más joven de lo que realmente se es, a través de la sistematización manual de 100 videos seleccionados a partir de un audio en tendencia en la plataforma sociodigital *TikTok*. Asimismo, se busca comprender la incidencia que tiene esta plataforma en las subjetividades y, por tanto, cómo se ven reflejadas en las corporalidades y afectividades que las personas tienen, desarrollan y anhelan, así como la búsqueda por características específicas en las corporalidades, en este caso, el cuerpo joven.

**Palabras clave:** Cuerpo, joven, TikTok, videos, belleza, afectividad

## Me dijeron que me veía más joven de lo que era y me sentí y vi distinta. Breve prólogo autoetnográfico

Recuerdo no llevar mi cartera, ¿para qué la llevaría si solo íbamos a la playa? No necesitaba nada que ahí tuviera [...]. O al menos eso creía. Un viaje más a la playa que tanto nos gusta a mi mamá y a mí, la típica plática de regreso antes del anochecer, y detenernos en el Oxxo de la gasolinera por una Magnum de almendras para cada una y los cigarros de mi mamá. No recuerdo si eran los Marlboro rojo o si para ese entonces ya los había cambiado por Chesterfield. Me bajé yo a la tienda porque ella iba manejando.

La fila era larga, y yo ya me sentía ansiosa porque la paleta se derretía por el calor de aquella tarde. Cuando por fin me atendieron y pedí los cigarros noté la confusión en la mirada del hombre antes de que me dijera: “Señorita, necesito ver su identificación porque no vendemos cigarros a menores de edad”. Mi desconcierto fue tal que me molesté, conmigo y con el señor: conmigo por no haber llevado mi credencial de elector y con él por no creerme que tenía 26 años. En fin, no compré ni la Magnum, que para entonces ya estaba derretida, y me acerqué al coche con mi mamá para comentarle lo sucedido. Se rio sarcásticamente y mejor nos fuimos. Desde ese día siempre cargo con mi Identificación.

También mis casi 27 años se reían y al mismo tiempo se llenaban de orgullo. Aún me pasa cada que alguien me dice que me veo más joven de lo que soy o cuando se sorprenden al oír mi edad real. ¿Orgullo, vanidad? ¿Por qué? ¿Por qué no se notan en mi rostro mis traumas, mis crecimientos, mis cambios, mis marcas? ¿Por qué una sentiría orgullo por lucir menor de lo que es? ¿De dónde viene ello?

Esta breve descripción sirve como un inicio para lo que a continuación se pondrá a discusión. Y para invitar a la reflexión constante de quien lo lea y se vea reflejado en estas letras. Yo, después de casi cuatro años, recuerdo esa historia a la perfección, y no porque fuese la primera vez que pensaron que era más joven, ya había pasado antes y muchas otras veces, sino por el hecho de que el desconcierto fuera tal que se negó a venderme un producto. Así, todavía sostengo y resiento ese momento en que me dijeron que me veía más joven y, entonces, me sentí distinta.

¿Distinta? ¿Cómo? Como si algo de pronto validase mi cuerpo físico y mi exterior, como si mi piel no fuera a arrugarse jamás y mi poder o validez social y emocional estuvieran sostenidos allí: en mi cuerpo, que se ve más joven de lo que realmente es.

Al final, quien mira y juzga la edad de los demás se basa únicamente en características físicas y en la trayectoria personal. Yo me considero pésima para calcular la edad de otras personas, y a la gente parece encantarle jugar con eso; es decir, ¿quién no ha estado en una reunión social en la que al conocer a una persona por primera vez te reta a adivinar su edad? Y, sobre todo, ¿quién no

ha sentido la presión social de decirle a esa persona que se ve más joven de lo que aparenta? ¿Por qué una queda bien, o mejor, al decirle a alguien que se ve más joven de lo que es? Estas son algunas preguntas retóricas que me gusta hacer, tanto para mí como para quien guste cuestionarse y ponerse frente a aquellas representaciones sociales de éxito, belleza y salud, entre otras, que son soportadas por el **cuerpo joven**.

## Introducción

En congruencia con lo anterior, en este capítulo se desarrolla la juventud como categoría analítica sobre el cuerpo, no como parte de la muestra de la investigación, aunque aparece, ya que quienes utilizan TikTok son, frecuentemente, los más jóvenes. Sin embargo, la juventud, en este caso, no se utiliza como parte de una muestra o para delimitar la metodología, sino que refiere a una construcción sociocultural e histórica de las representaciones socioculturales sostenidas sobre las características físicas que, a su vez, justifican el cuerpo como sistema simbólico.

En inglés hay una palabra para calificar el estereotipo sistemático y discriminación hacia los adultos mayores por su edad, pero también por cómo se ven, esta es *ageism*<sup>42</sup> (Butler, 1975, p. 12). El concepto sirve como referencia para comprender aquella búsqueda constante por mantener la juventud al negar el envejecimiento o la vejez en los cuerpos. Esto a través de intervenciones no quirúrgicas, cirugías estéticas, maquillaje, *skincare*, *fitness*, por mencionar algunas. Estas prácticas son las representaciones socioculturales de las narrativas que justifican, premian y privilegian aquellos cuerpos que se ven más jóvenes de lo que son. Otra materialización de lo anterior es la multiplicación de productos para llevar un “envejecimiento exitoso”, es decir, aquel que no se ve. Al respecto, dice Hurd (2021), “las narrativas de discriminación por edad, salud y envejecimiento exitoso sitúan colectivamente la juventud y la salud como normales, mientras que la vejez y la enfermedad se construyen como formas de desviación social que deben evitarse a toda costa” (pág. 189).

En otras palabras, el cuerpo joven como categoría analítica asume al cuerpo como sujeto-objeto y como sistema simbólico, dado que permite sistematizar y reformular la propia realidad que, en esta investigación, se plantea como *onlife*. Así, ésta se renueva y reinventa a partir de la interacción corporal con las plataformas sociodigitales, como TikTok y la fotografía digital, o como les llamaría Gómez-Cruz (2022), las tecnologías vitales. Sobre lo anterior, Rosales (2010) se pregunta: “¿Qué ocultamos cuando nuestro cuerpo lo volvemos espectáculo para el Otro?” (p. 34). Y, añadido, ¿qué buscamos mostrar cuando nuestro cuerpo lo volvemos espectáculo para el Otro?

---

<sup>42</sup> Traducido como edadismo.

## Aproximación teórica

En los últimos 20 años, las tecnologías de la información y la comunicación han evolucionado y pasado a formar parte de la vida cotidiana de tal forma que, cada día, resulta más difícil imaginarnos sin utilizar una computadora, una *smart tv*, o un celular o *smartphone*, sin poder tomar alguna fotografía para retratar el día a día o sin interactuar con algún amigo o amiga a través de *WhatsApp*, o no poder hacer uso de alguna plataforma sociodigital como *Instagram*, *TikTok*, *Facebook* o *Twitter*<sup>43</sup>. Por lo anterior, Gómez-Cruz (2022) les llama tecnologías vitales, dado que “las tecnologías se han convertido en una infraestructura que sostiene la cotidianidad, una tecnología que no es sólo importante y trascendente, sino prácticamente inevitable, inescapable” (p. 38).

Así, las tecnologías son descritas como aquellas herramientas que se han convertido en vitales para la vida, tanto como posibilitadoras, constitutivas, como constructoras de la misma. Por eso se utiliza el apelativo “vitales” para caracterizarlas. Se dice:

Lo que hace el concepto de vital es situar a las tecnologías en un plano distinto que el de su materialidad, su uso o las prácticas y narrativas que las cruzan. Lo que moviliza el concepto de vital es la pregunta de cómo las tecnologías articulan, constituyen y son parte, a través de su uso cotidiano, de formas particulares de ser y existir en el mundo (Gómez-Cruz, 2022, p. 32).

Se comprende, entonces, que tales tecnologías intervienen y condicionan, también, el día a día, es decir, “las tecnologías digitales son parte importante, y en algunos casos esencial, de una infinidad de actividades cotidianas” (Gómez-Cruz, 2022, p. 29). En este capítulo, el enfoque está en el cuerpo de las personas, y en cómo este cuerpo interactúa, de manera cotidiana, con las tecnologías digitales y vitales que, en su constante interacción, ayudan a forjarlo y resignificarlo. Es con las plataformas sociodigitales y la facilidad para crear contenido audiovisual que se va construyendo la vida cotidiana y las afectividades que surgen de esta interrelación. Por tanto, el cuerpo, visto como sujeto-objeto se va haciendo y resignificando conforme la relación recíproca que tiene cotidianamente con los artefactos, en este caso, las tecnologías vitales y las plataformas sociodigitales.

Sobre lo anterior resalta la supremacía que ha tenido la visualidad, cada vez más, en los últimos años. De ahí, que la investigación de lo audiovisual en nuestra sociedad cobre un nuevo significado y, por tanto, nuevas formas de denominarlo. Hay, entonces, un oculo-centrismo (Banks, 2008), una representación y

---

<sup>43</sup> Lo anterior, claro, para un sector específico de la población, dado que se reconoce que existe una brecha digital (Cruz-Mendoza, 2021).

cultura audiovisual (Ardévol y Muntañola, 20XX; Vidal-Gómez y Téllez-Infantes, 2016), la cultura visualista (Ihde, 2004), y quizá ahora pueda hablarse de una civilización de la imagen (Barthes, 1986). O bien, podríamos pensar en los “modos de ver” (Berger, 2000) para problematizar las condiciones impuestas sobre las maneras de ver y, por tanto, de apreciar, interpretar y abstraer a partir de la visualización de ciertas imágenes. En este capítulo, dado que se comprende al cuerpo como sujeto-objeto y desde tres ejes: personal, colectivo y tecnológico, que más adelante se describen, la visualidad refiere a una homogeneización de los cuerpos por la búsqueda y/o pretensión de alcanzar dichas representaciones socioculturales impuestas sobre cómo debe verse un cuerpo, en este caso, joven. Lo anterior evidencia que la innovación en teléfonos inteligentes y plataformas sociodigitales se concentra en la producción y reproducción del contenido audiovisual, sea para facilitar su producción, mejorarla o incluso innovarla.

En nuestra realidad sociocultural, al prevalecer una supremacía de las imágenes, dice Rosales (2010) “el cuerpo se muestra y se vislumbra como un espejo permanente. En esa cotidianidad, el cuidado del cuerpo se muestra esplendente: uñas, cabellos, músculos, se cuidan para la seducción del otro” (p. 34), aún si no se pretende seducir, sino despertar el deseo sostenido en el “quisiera verme así”.

La visualidad, por tanto, resulta en una categoría, concepto y herramienta que acompaña a las tecnologías digitales y, conforme estas últimas se vuelven vitales, la producción audiovisual también. Dice Ihde (2004) que la visión se transforma a través de la tecnología y sus instrumentos, pues “constituyen un factor determinante para la percepción” (p. 65). Esto enmarca al cuerpo como sistema simbólico que experimenta cotidianamente con dichas tecnologías. Gómez-Cruz (2022) reclama que, la importancia de estudiar las tecnologías vitales está en “cómo son percibidas, utilizadas, concebidas, imaginadas, sufridas, experimentadas, incorporadas; es decir, vividas” (pp. 132-133). La experiencia de las personas resulta trascendental para comprender la interiorización e incorporación de la vivencia cotidiana con las tecnologías digitales. Dicho de otro modo, el cómo se van haciendo cuerpo las experiencias con las tecnologías digitales y vitales depende y corresponde, también, del género con el cual se identifican las personas y de los modelos normativos que enmarcan sus ideales corporales, así como aquellos no deseados. Lo que se anhela y se desprecia, lo que se busca y de lo que se huye. Como dice Laura Hurd (2021) “la insatisfacción con la imagen corporal de hombres y mujeres refleja los ideales y normas culturales del cuerpo de género” (p. 183).

Bajo este contexto se desarrolla en este capítulo que busca evidenciar cómo una plataforma sociodigital, en este caso TikTok, forja e interviene en la percepción que las personas tienen de sí mismas, las maneras en las que

se visualizan y pretenden mostrarse frente a otros a través del contenido audiovisual que comparten en su cotidianidad. Además, esta plataforma refuerza las narrativas socioculturales sobre las representaciones socioculturales, los modelos normativos corporales y el dominio de ciertas características corporales frente a otras. Es decir, aquellas características que califican y homogeneizan los cuerpos según el género con el cual las personas se identifican y son considerados “estéticos”, “correctos”, “saludables” y/o “jóvenes”.

Anteriormente, se mencionaron ciertos conceptos que exploran la mirada crítica que sostiene esta investigación, entre ellos, la intersubjetividad, la encarnación (en términos de hacer cuerpo), las experiencias y la vida cotidiana. Esto da cuenta de que la fenomenología feminista (Lauretis, 1993; López, 2014; Zeiler y Folkmarson, 2014; Weiss, 2014; Millán, 2017) es la propuesta teórica que enmarca y resignifica la otra teoría que se retoma: el actor-red (Latour, 2008; Estalella y Ardévol, 2011; Lasén y Puente, 2016). La primera argumenta que la experiencia es diferenciada según el género con el cual las personas se identifiquen, y la segunda, que existe una agencia compartida (Lasén y Puente, 2016) entre actores humanos y actores no-humanos o artefactos (las plataformas sociodigitales, las tecnologías digitales y vitales); en este caso, TikTok. Así, la fenomenología feminista otorga claves para replantear que dicha agencia compartida existe, pero la experiencia y la interacción entre los humanos y los artefactos es distinta según el género con el cual se identifican las personas. Hay que recordar que en esta investigación se parte de que “las plataformas actuales se han incorporado, incrustado y, en algunas ocasiones, penetrado, con toda la carga semántica del término, en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Aún más, se han convertido en el único vehículo posible para ella” (Gómez-Cruz, 2022, p. 70).

Entonces, la fenomenología feminista distingue las experiencias según el género con el cual se identifiquen las personas, resaltando la importancia que tiene la vida cotidiana para la incorporación de tales vivencias. La incorporación se comprende como “la adquisición de hábitos y experiencias hechas y haciéndose cuerpo en la interacción y la intersubjetividad cotidianas” (Calderón, 2021, p. 110), a esta definición se le suma la propuesta de Zeiler y Folkmarson (2014), “el proceso mediante el cual nuestra comprensión corporal del mundo se extiende y se transforma a través de la apropiación de tecnologías y objetos externos” (p. 88). Entonces, a manera de resumen, la incorporación es el acto de hacer cuerpo las experiencias, a partir de la constante interacción con otros/as/es. Dicho de otro modo: es la unión de las experiencias con otros/as/es, la propia biografía, la trayectoria de vida, las representaciones, los modelos y las narrativas socioculturales que, en conjunto, forman y forjan el cuerpo. Para este caso en específico funciona retomar la propuesta de Pineda (2020) respecto de los cuatro ejes bajo los cuales se sostiene y ha configurado el canon estético de

belleza en, de y para las mujeres, además de las industrias que se han creado para evitarlos: la gerontofobia, la gordofobia, el sexismo y el racismo. Más adelante esta propuesta acompaña los resultados principales.

Asimismo, la mirada crítica que otorga la fenomenología feminista recae en la cristalización de aquello que se normaliza, naturaliza y normativiza. Las tres “N’s”, según Weiss (2014). Esto, más allá de ser una teoría, invita a un cuestionamiento constante sobre lo que se asume como natural y normal y, por ello, se ha vuelto parte de la normativa social.

Pensemos en términos de lo que se plantea en el primer apartado: se asume que una tiene cierta edad por cómo se ve, es decir, por su corporalidad, como si esto fuese calculable y todos los cuerpos fueran iguales y reaccionasen de la misma forma a los estímulos del exterior. Las arrugas del rostro responden a los gestos que cada persona realiza, por tanto varían según cada persona, familia o grupo social específico. Además, el cuerpo joven o la juventud corporal suelen pensarse como éxito social, como si quienes se ven más jóvenes de la edad que realmente tienen hubieran logrado *envejecer de buena manera*, y eso los volviera exitosos. Pareciera como que la admiración está puesta en lograr *envejecer bien*. Y es ahí que se identifica una de las problemáticas: *calificar el envejecimiento como positivo o negativo según los efectos físicos en los cuerpos*.

La fenomenología feminista cuestiona, bajo la temática del capítulo, qué es envejecer bien, qué es verse joven, cómo se ve ese cuerpo joven y qué características tiene, pero, sobre todo, por qué se asume, socioculturalmente, que la persona que porta un cuerpo más joven o que se ve más joven es exitosa o resulta envidiable. Aunado a la teoría del actor-red, que posibilita considerar a TikTok como un agente que interviene en las características físicas de los cuerpos considerados como jóvenes, y la pregunta de por qué privilegia ciertos contenidos de ciertos perfiles con ciertas características corporales. Además, la interrogante y las posibles reflexiones acerca de los filtros que proporciona de inmediato la plataforma sociodigital al momento de crear un perfil y subir un contenido audiovisual.

En suma, la fenomenología feminista y la teoría del actor-red, alrededor del cuerpo joven, nos aportan claves para cuestionarnos sobre lo impuesto y lo normalizado acerca del por qué buscar verse más joven, con una piel más lisa, sin arrugas, sin canas o, dicho de otra forma, sin signos físicos de que el tiempo ha pasado por el cuerpo. Al conjunto anterior se le suman la autoetnografía con el breve prólogo que inicia el capítulo; la etnografía para internet que recuerda la realidad sociocultural *onlife*; y la etnografía afectiva que contribuye y gira la mirada hacia aquellos sentimientos y afectividades que despiertan el verse más joven de lo que se es, por tanto, el envejecer. Así, la autoetnografía, la etnografía para internet y la afectiva forman parte de la perspectiva teórica y del método de investigación, sostenidas por el método de observación participante de Spradley (2016).

La etnografía permite visibilizar las subjetividades en el día a día, al añadirse la característica *afectiva* pone énfasis y especial atención a la vulnerabilidad, por parte de quien investiga y de quien es participante en la investigación. Stewart y Ponce (2018) dicen respecto a lo que compone investigar lo afectivo como “registro vivencial en donde ocurren cosas en relación al mundo material, social, estético, y político” (p. 167). Entonces, es a través de la vulnerabilidad y lo afectivo que se puede acceder a experiencias, anécdotas y conocimientos de lo local, intervenido por la mirada global.

Entonces, el foco en lo afectivo se propone como vínculo entre la teoría y la práctica. Por ello, en esta investigación, para comprender dicho entrelazamiento se propone el cuerpo como el sujeto-objeto donde se experimentan las disputas del mundo material, sociocultural, político y estético. Así, las afectividades se hacen cuerpo “al mismo tiempo que, ciertos cuerpos con determinadas características físicas y actitudinales tienen ciertas afectividades y despiertan en terceros, otras más afectividades (Calderón-Mazzotti, 2023, p. 4). En el siguiente apartado, se continúa con el marco teórico, y se especifica cómo se construye y, por tanto, concibe, el cuerpo joven.

### Cuerpo joven en tres ejes

El cuerpo, como sujeto-objeto, comprende que éste es un territorio en constante disputa (Calderón, 2018) por intereses económicos y políticos, industrias y productos que sostienen, producen y/o reproducen representaciones socioculturales, ideales, modelos normativos y narrativas, en tres ejes: personal/colectivo/tecnológico.

Al considerar el cuerpo como sujeto-objeto se asume que existe una construcción sociocultural e histórica sobre el mismo, acerca de sus características celebradas y admiradas, así como de sus calificativos, tanto en positivo como en negativo. De allí, la razón por la cual se dialoga y define, en primer lugar, con la concepción de “cuerpo joven”. Posteriormente, se propone desglosar la producción sociocultural e histórica de los modelos normativos que configuran los cuerpos bajo tres ejes: *a)* personal, *b)* colectivo y *c)* tecnológico. Cabe mencionar que no se le da prioridad a ninguno de estos, es decir, ninguno es más importante o relevante que el otro. La distinción de los tres ejes funciona para discernir la incidencia de cada uno frente a las narrativas que las personas tienen y desarrollan sobre sí mismas y sus cuerpos.

Martin Serrano (2003) argumenta que en nuestra cultura existe una caducidad del cuerpo: “En la apariencia del cuerpo se nos va una parte importante de nuestra entidad (que es lo que se ve) y de nuestra identidad (que es lo que se representa) [...] la entidad se va supeditando a la identidad” (p. 1). Cabe resaltar que en este capítulo no se ahonda en la identidad a partir de cómo se muestra la corporalidad,

sólo se menciona dado que enmarca y sirve como base para comprender por qué cada día más se depende de cómo se visualizan las personas para la definición de quiénes son y el lugar que ocupan en la sociedad. Rosales (2010) presenta al cuerpo como tejido semiótico de lo cotidiano, es decir, “lleno de significantes, un discurso incrustado en la problemática del poder [...]. Pensemos en un sujeto –cuerpo e imaginario– enroscado en los vericuetos de los beneficios de la modernidad” (p. 32).

Entonces, el cuerpo como sujeto-objeto, enmarcado por una realidad sociocultural en la que existe una supremacía de las imágenes, con la juventud como característica principal, resulta en “una forma obediente que acata los mandatos sociales. [...] Rasgos de vida que la postmodernidad va a enmascarar para enfatizar los discursos del poder” (p. 36). Así, los discursos de poder justifican y priorizan la idealización, normalización, naturalización y casi normativización del cuerpo joven como aquel que, por un lado, puede alcanzarse y, por el otro, debe desearse.

Los tres ejes convienen para distinguir las transformaciones y cambios físicos que se le hacen o desean hacer al cuerpo, es decir, qué se hace y cómo se sostienen, sociocultural e históricamente, tales modificaciones. El primero, el personal, refiere a la biografía de las personas. Dicho de otro modo, el entendimiento de uno/a mismo/a y las experiencias personales de cada trayectoria. El segundo, inseparable del primero, lo colectivo: engloba aquellos significados, nociones estéticas, hábitos, consumos, que son establecimientos sociales a partir de la interacción con otras personas.

El eje de lo colectivo evidencia la interdependencia con otros/as/es, y el reflejo de esto en cómo se experimenta, cómo se siente y cómo se vive. Pons y Guerrero (2018) dicen: “De estas trayectorias emana la comprensión de un mundo que nos rebasa y al cual edificamos al irnos entretejiendo. Entretejemos vidas, entretejemos cuerpos, entretejemos afectos y entretejemos nuestra comprensión de todo eso” (p. 4). Así, conforme se interactúa con otros, y reconociendo la propia biografía, se van hilando formas de ser, hacer y, por tanto, anhelos y deseos para ser reconocido/a en sociedad, es decir, empatar con los establecimientos sociales, o bien, decidir no hacerlo. En ese entretejido es que se van configurando los cuerpos, las características corporales, afectividades, representaciones socioculturales y modelos normativos que desembocan en significados en común.

El tercero, lo tecnológico, resulta de aquello labrado por los dos anteriores. Es, a simple vista, un agente más en el conocimiento y la experiencia de los cuerpos constituidos, intersubjetiva, sociocultural e históricamente. En este caso funge como eje, dado que se considera a TikTok como un agente más en la intersección entre cuerpo, plataformas sociodigitales, visualidades y narrativas. El eje de lo tecnológico añade nuevos agentes al escenario: cirugías o intervenciones

no quirúrgicas, aplicaciones para editar contenido audiovisual, algoritmos que priorizan ciertos contenidos, formatos o temáticas, filtros con posibilidad de modificar el rostro y los cuerpos, variedad en la visualidad si se utiliza la cámara frontal o la trasera, y la fotografía del *smartphone*, por mencionar algunos. Entonces, el eje de lo tecnológico está, a su vez, sujetado por el eje de lo colectivo y lo individual, dice Martín Serrano (2003) que “los comportamientos relacionados con la restauración de los cuerpos constituyen pautas colectivas que responden a presiones colectivas” (p. 2).

A manera de resumen, el eje de lo colectivo surge de la interrelación con otros/as/es y demuestra cómo esto se hila con, a través y en la biografía. El tercer eje, lo tecnológico, contempla situaciones y experiencias enfocadas en lo visual y la producción y consumo de contenidos audiovisuales, a los cuales no podría accederse si no fuese por TikTok. Dicho de otro modo, el cuerpo joven entrecruzado que está intervenido por el eje de lo personal, lo colectivo y lo tecnológico, resulta en aquellos estatutos y/o representaciones socioculturales que se aprehenden a partir de la interacción con la plataforma sociodigital TikTok, su algoritmo y su arquitectura. Así, “engloba las modificaciones que se hacen al cuerpo, ya sea en fotografías tomadas, videos ya grabados o por grabarse, o [...] imágenes de otros cuerpos que, al ser vistas se interiorizan, afectan y se hacen parte de la subjetividad” (Calderón-Mazzotti, 2023, p. 9), además de los procedimientos quirúrgicos y no quirúrgicos que se hacen a los cuerpos, mediante cierta tecnología, para transformar su físico, por mencionar algunos ejemplos que, aunque no se investigan en este capítulo, deben mencionarse.

Como dice Rosales (2016), hay nuevas prácticas sociales que surgen de la interrelación con las tecnologías digitales y vitales que “delinean una estética juvenil modelada por la corporeidad, transversalizada y encarnada en nuevos lenguajes y escenografías corporales” (p. 32). Entonces, los contenidos audiovisuales *prosumidos*, es decir, producidos y consumidos en las plataformas sociodigitales y las tecnologías digitales y vitales son, cada día más, incorporados. Esto quiere decir que van haciéndose cuerpo y conformando los deseos por modificar algo. Hay una necesidad de conocer y de alguna manera controlar cómo se ve el cuerpo, cómo es visto por otros/as/es y cómo debería, por tanto, verse, para ser aceptado y anhelado por los otros/as/es. Así, se confirma lo que Gómez-Cruz (2022) argumenta, que las tecnologías son vitales porque “constituyen y son parte, a través de su uso cotidiano, de formas particulares de ser y existir en el mundo” (p. 32), a tal grado que, puede decirse que se han hecho parte del cuerpo, interviniendo en el conocimiento y visualización de éste.

Así que, al considerar que los cuerpos son territorios en disputa (Calderón-Mazzotti, 2018; Rosales, 2016) podemos asumir que cotidianamente intervienen sobre estos distintos agentes que configuran las afectividades. Dicho de otro modo, los cuerpos son producto de una trifulca entre la trayectoria propia, los

establecimientos sociales, la interacción constante con otros/as/es, que son, a su vez, remediadas por los contenidos producidos en TikTok. El cuerpo se vuelve, entonces, un territorio que continuamente es “co-producido, co-modificado, co-significado y co-afectado” (Calderón-Mazzotti, 2023, p. 10) por, en y a través de la existencia *onlife*. Por lo anterior, no se distingue sobre el cuerpo material y el digital, sino que se le piensa como un sistema simbólico “que está construyéndose y siendo, en pasado, presente y futuro, por y con otros, uno mismo y los artefactos con los cuales coexiste” (Calderón-Mazzotti, 2023, p. 10).

## 5. TikTok

En el 2016 surge TikTok, sin embargo, su nombre era Douyin. Esta pertenecía a la empresa ByteDance que en el 2017 decide cohesionarla con Musical.ly. Así, en el 2017 nace TikTok y es en el 2020 que se populariza en Occidente, sobre todo por la pandemia global y la cuarentena originadas por COVID-19. Si bien, es una plataforma relativamente nueva, cuenta ya con 150 millones de usuarios activos al día (Espinoza, Pérez, Suqui, Arévalo y Tenesaca, 2021).

El éxito de TikTok recae en las múltiples y variadas opciones que ofrece para modificar los contenidos audiovisuales dentro de la plataforma. Desde añadir música, efectos de video, voz en *off*, texto, hasta recortar *clips*, aumentar o disminuir la velocidad de los videos. Además, “prioriza el tiempo transcurrido visualizando el video y el uso de ciertos sonidos que crean tendencia” (Torres-Toukoumidis, De-Santis y Vintimilla-León, 2021, p. 8), como es el caso de esta investigación que selecciona únicamente 100 contenidos audiovisuales identificados con un mismo audio que ha creado tendencia.

Al tratarse de una plataforma que está en constante crecimiento, cambio y cuyo algoritmo está actualizándose casi todos los meses, se considera que la sistematización manual de los contenidos audiovisuales es la mejor solución para obtener la información transcrita de cada contenido audiovisual. Dicho de otro modo, la arquitectura de la plataforma permite descargar los videos, sin embargo, al descargarse se pierden los comentarios, la cantidad de “me gusta”, “compartidos”, por mencionar algunas. Además, el enlace para acceder a los contenidos audiovisuales expira cada cierto tiempo, así como el constante cambio en los contenidos “populares” que recomienda la misma plataforma. Por lo anterior, se opta por realizar una sistematización manual basada en la propuesta de Spradley (2016) de observación participante, en concreto, la propuesta de Sujetos, Acciones, Espacios, Tiempos, Objetos (SAETO) para identificar qué sujetos realizan qué acciones en dónde, en qué tiempo y con qué objetos.

Aunado a lo anterior se considera a TikTok como un agente con el cual se está en constante interacción y que, a su vez, interviene en las representaciones socioculturales de los cuerpos considerados como “mejores” al verse más jóvenes. Asimismo, vale cuestionarse por qué privilegia ciertos contenidos de

determinados perfiles con características corporales específicas. Al asumir a TikTok como un agente que tiene una agencia compartida con los humanos, vale la interrogante sobre su algoritmo, la generación de filtros en la misma plataforma, las recomendaciones que hace de ciertos contenidos identificados en la sección “Para Ti”.

Por lo anterior, se argumenta que en los últimos años, TikTok se ha convertido en un “eje configurado de los cuerpos, ya que las subjetividades y afectividades se ven trastocadas en la interacción digital” (Calderón-Mazzotti, 2023, p. 100). Esto permite comprender la incidencia que tiene *TikTok* en las subjetividades y, por tanto, cómo se ven reflejadas en las corporalidades y afectividades que las personas tienen, desarrollan y anhelan, así como en la búsqueda por características específicas en las corporalidades, en este caso, el cuerpo joven.

### Metodología

En este apartado se pretende discutir la juventud como característica corporal que sostiene narrativas, consumos específicos, prácticas determinadas y representaciones sociocorporales. Dicho de otro modo, la mayoría de los estudios sobre juventud o jóvenes suelen retomar a los mismos (los jóvenes o la juventud) como parte de la muestra, es decir, aparecen como participantes en las investigaciones o se discuten temáticas que aquejan a las juventudes. Sin embargo, en este caso, se retoma lo joven como característica corporal que puede fungir como categoría de análisis.

El cuerpo joven “adquiere un valor inusitado del cual nadie quiere desprenderse, reforzado aún más por los medios de comunicación que hacen de espejo de la sociedad y nos devuelven nuestras propias imágenes” (Rosales, 2010, p. 35). Entonces, consideramos que el cuerpo es un sujeto-objeto que, en su interacción con los otros/as/es agentes, y en este caso, TikTok, resulta co-afectado, co-producido, co-valorado y co-significado. Así, se comprende que la juventud es una característica corporal que califica a quien la posee como un atributo, y como un defecto o algo que se desea modificar, si no se tiene. Para descifrar las afectividades relacionadas con los cuerpos jóvenes, así como sus características físicas, se utiliza la etnografía afectiva que, a su vez y en conjunto, resignifica la etnografía para el Internet (Hine, 2015). Aunado a estas dos, la autoetnografía funge como técnica y mirada que interviene en la investigadora y la interacción que ésta evidencia con TikTok y el audio en tendencia. Asimismo, cabe mencionarse que la suma y mezcla de las tres etnografías forman parte de la perspectiva teórica y del método de investigación.

Por lo anterior, la metodología propuesta en este capítulo es un híbrido entre la autoetnografía, la etnografía afectiva (Pons y Guerrero, 2018; Salcedo, 2021; Stewart y Ponce, 2018) y la etnografía para internet: incorporada, incrustada/encarnada y todos los días (Hine, 2015). A sabiendas de que los subtítulos que indica Hine (2015) refieren: 1) incorporada, dado que los diversos contenidos se producen en distintos formatos y aparatos, es decir, no es lo mismo utilizar TikTok en un *smartphone* a utilizarlo en la *web*. La característica 2) incrustada/encarnada comprende que los fenómenos sucedidos en la realidad digital (lo *online*) no pueden separarse de los fenómenos ocurridos en la realidad social (lo *offline*), de allí que la denominación *embodied* (encarnada/incrustada) considere el mundo *onlife* que va haciéndose en el cuerpo, tanto de quien investiga como de quien es investigado, además de que forma parte del objeto de estudio. La 3) todos los días por la cotidianeidad con la que internet penetra la vida de las personas. Cabe resaltar la vigilancia epistemológica y afectiva de la investigadora, por lo cual la autoetnografía también forma parte de la metodología de este capítulo. Así, en este caso, lo afectivo centra su atención en la apertura afectuosa, ineludiblemente y, sobre todo, desde el agrade-hecimiento<sup>44</sup>. Esto revira la importancia de las afectividades y los cuerpos de las personas para comprender los fenómenos que se dan día a día entre las tecnologías digitales y vitales, las plataformas sociodigitales y las personas y, por tanto, la idea que tienen de sí mismas.

Salcedo (2021) dice: “Las emociones se manifiestan en las narrativas multidimensionales con las cuales se corporizan” (p. 41). Por lo anterior, se comprende que tales narrativas generan afectividades que, conforme pasa el tiempo y se interactúa con las tecnologías digitales y vitales, se van haciendo cuerpo. Al tratarse de una etnografía afectiva para internet, debe visibilizarse la postura y la vulnerabilidad de quien investiga en una autoetnografía. Por ello, en algunas ocasiones se redacta en primera persona y, en otras, en tercera. Lo anterior debido al rol que tiene la investigadora en la investigación y lo investigado. A continuación, se nombra la importancia de la investigadora y del reconocimiento de la vulnerabilidad de la misma, siendo, también, partícipe de esta investigación.

El primer apartado del capítulo deja entrever mi historia personal, entretijada con las de otros y, en los últimos años, con la intervención de las plataformas sociodigitales, que nos hacen más fácil la constante auto vigilancia y el auto control sobre cómo nos vemos ante la cámara [...]. Cuántas arrugas comienzan a asomarse en el rostro, cuántas canas empiezan a adornar el cabello. Esto, con el objetivo de discutir lo normalizado y naturalizado que se tiene el anhelo por el cuerpo joven o por verse más joven, o bien, el deseo por ocultar los efectos de lo más natural de nuestra existencia: *envejecer*. Dicen que

---

<sup>44</sup> Palabra inventada por la investigadora que resulta de: agradecer y hacer. Es decir, con lo que se reconoce al agradecer se hacen cosas.

los años aportan sabiduría y aprendizajes, que nos van haciendo fuertes y más conocedores, ¿por qué deseamos que esos años no se reflejen físicamente, pero sí en nuestras aptitudes y conocimientos? ¿Lo deseo yo? ¿Por qué me encuentro, en ocasiones, mirando las arrugas alrededor de mis labios? He sido feliz y suelo mantener una sonrisa a lo largo del día, de allí vienen, así se forman, ¿por qué las tengo tanto en mis pensamientos? ¿Será que todos las ven?

Por lo anterior, se propone una metodología experimental de corte cualitativo cuyo objeto es describir y conocer aquellas afectividades relacionadas con el deseo de aparentar ser más joven de lo que realmente se es, a través de la utilización de un audio en tendencia en la plataforma sociodigital TikTok. Esta metodología experimental se sostiene por sí misma, es decir, la propuesta de mezclar las tres etnografías (autoetnografía, afectiva y para internet) forman parte de la perspectiva teórica y de método. Asimismo, se utiliza la observación participante (Spradley, 2016), que se enfoca en conocer las prácticas que los agentes sociales producen y reproducen en sus quehaceres cotidianos. El enfoque de la observación participante se basa en el actuar de los sujetos “en los ‘escenarios naturales’ en que acontecen, en las situaciones ordinarias en que no son objeto de atención o de reflexión por parte de estos mismos agentes” (Jociles, 2018, p. 126). Para ello, se examinan los contenidos producidos por los/as usuarios/as que utilizan ese audio. A la fecha en la que se escribe este capítulo, el audio ha sido usado en 99 600 contenidos audiovisuales en la plataforma. Está narrado en inglés por el usuario @antonioooo.s, y dice: “Alright, this sound is for everyone who looks younger than their actual age and people don’t believe you when you told them how old you are.” En español se traduce como: “Muy bien, este sonido es para todos aquellos que parecen más jóvenes que su edad real y a la gente que no te cree cuando les dices cuántos años tienes”.

Este audio y, sobre todo, que sea utilizado por tantas personas en diferentes videos, escenifica que hay una necesidad por demostrar que alguien se ve más joven de lo que realmente es: cierto orgullo por verse más joven y que la gente no lo crea cuando se menciona la edad real.

Se decide por una muestra de 100 videos que utilizan dicho audio en TikTok para conocer sobre la producción del contenido y el formato, dado que esto permite acercarse a las subjetividades en la vida cotidiana de las personas. En TikTok se retrata a través de contenidos audiovisuales el día a día de las personas y sus prácticas. Asimismo, se observa si en estos 100 contenidos audiovisuales son más hombres o mujeres quienes utilizan el audio; qué características permean en estos contenidos y si se resaltan otros atributos corporales, es decir, si además de ser cuerpos jóvenes son delgados, si se utilizan filtros, por mencionar algunas consideraciones. Entonces, la Tabla 1 permite la sistematización de los 100 videos; además, se le agrega un ejemplo con la información de dos videos para que quien lea este texto se pueda dar una idea.

**Tabla 1.** Sistematización de los 100 videos identificados con el audio:  
<https://vm.TikTok.com/ZMN5G5LKh/>

Descripción corporal	El filtro broncea la cara	Cuerpo completo. Vestida toda de blanco, falda tipo de tenis, crop top y tenis. Señala el número 31 y sonríe.
Particularidades	Muestra solo su cara	Cuerpo completo. Vestida toda de blanco, falda tipo de tenis, crop top y tenis. Señala el número 31 y sonríe.
¿Usa filtro?	Resplandor de sol	No
Audio	Alright, this sound is for everyone who looks younger than their actual age and people don't believe you when you told them how old you are	
Discurso en el video	I'm 50	Guess my age. 31. Mama to a 4 year old
Discurso que describe el video		Actual 🤖 irl
Hashtags	#fyp #foryou #foryou #fy #trend	#guessmyage #fypシ
Fecha	1/marzo/2022	19/agosto/2020
Likes	37.6K	302.1K
Comentarios	3069	3247
Idioma	inglés	inglés
Sexo aparente	mujer	mujer
usuario	tynidancer_	kerina.wang
Link	<a href="https://vm.TikTok.com/ZMN5snMua/?k=1">https://vm.TikTok.com/ZMN5snMua/?k=1</a>	<a href="https://vm.TikTok.com/ZMN5G8QrB/?k=1">https://vm.TikTok.com/ZMN5G8QrB/?k=1</a>

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

## Parte 2. Performatividad y biografías

**Tabla 2.** Sistematización de los 100 videos identificados con el audio:  
<https://vm.TikTok.com/ZMN5G5LKh/>

	Usuario/a 1	Usuario/a 2
	tynidancer_	kerina.wang
Link	<a href="https://vm.TikTok.com/ZMN5snMua/?k=1">https://vm.TikTok.com/ZMN5snMua/?k=1</a>	<a href="https://vm.TikTok.com/ZMN5G8QrB/?k=1">https://vm.TikTok.com/ZMN5G8QrB/?k=1</a>
Sexo aparente	Mujer	Mujer
Idioma	Inglés	Inglés
Comentarios	3 069	3 247
Likes	376k	302.1K
Hashtags	#fyp #foryou #foryou #fy #trend	#guessmyage #fyp👉
Discurso que describe el vídeo		Actual 🤖irl
Discurso en el video	I'm 50	Guess my age. 31. Mama to a 4 year old
Audio	Alright, this sound is for everyone who looks younger than their actual age and people don't believe you when you told them how old you are	Alright, this sound is for everyone who looks younger than their actual age and people don't believe you when you told them how old you are
¿Usa filtro?	Resplandor de sol	No
Particularidades	Muestra solo su cara	Cuerpo completo. Vestida toda de blanco, falda tipo de tenis, crop top y tenis. Señala el número 31 y sonríe.
Descripción corporal	El filtro broncea la cara	Cuerpo completo. Vestida toda de blanco, falda tipo de tenis, crop top y tenis. Señala el número 31 y sonríe.
Fecha	1/marzo/2022	19/agosto/2022

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

La Tabla anterior que visibiliza cómo se sistematiza manualmente la información obtenida en los contenidos audiovisuales de TikTok se ha probado anteriormente (Calderón-Mazzotti, 2021; 2021b; Calderón-Mazzotti y Cruz-Mendoza, 2022). En esta investigación, el trabajo empírico se lleva a cabo en tres momentos que se describen a continuación:

1. El 1 de julio del 2022 se realiza la selección de los 100 videos a sistematizar.
2. El 1 de agosto del 2022 publiqué un video en mi cuenta de TikTok donde utilicé el audio y grabé mi cara para que las personas que lo vieran adivinaran qué edad tengo.
3. El 13 de agosto del 2022, de las 15:30-20:30, se lleva a cabo la sistematización de los 100 videos; para ello se hace clic a los links previamente seleccionados

y se realiza el registro manual de cada uno de los contenidos. Esto resulta importante, dado que da pistas a la investigadora sobre cuál es el formato a seguir para realizar un segundo video con el mismo audio.

Cabe mencionar lo que **no** se considera en este trabajo empírico y, por tanto, lo que sí. Dado el trabajo de campo y la decisión por sistematizar así, no se interroga sobre el género con el cual se identifican los/as/es usuarios/as/es, sino únicamente lo que se ve en el contenido audiovisual, aunque valdría la pena considerar y profundizar en esto para próximos estudios. Asimismo, no se ahonda en el giro que tienen los perfiles, sin embargo, podría considerarse importante para futuras investigaciones, incluso se podrían encontrar similitudes entre las temáticas de los perfiles que utilizan dicho audio. Tampoco se realizan entrevistas a quienes han publicado los videos ni se comenta o da *like* a estos para no alimentar (más de lo que ya está) el algoritmo.

Entonces, lo que sí hace esta investigación: evidencia la participación de la investigadora al utilizar el audio en un video sin haber visto los 100 videos seleccionados para sistematizar. Asimismo, la iniciativa de la investigadora permea en la descripción de qué parte del cuerpo se visualiza en los contenidos sistematizados, dado la temática de este capítulo. Así, en el trabajo empírico se evidencia la interrelación y participación necesaria de quien investiga para, entonces, comprender las afectividades ligadas a los audios, prácticas específicas, características corporales y tendencias en TikTok. También, debe mencionarse que la investigadora tiene experiencias previas en el *marketing de influencers*, por tanto, tiene conocimientos sobre el algoritmo de la plataforma.

## Resultados

En este apartado se enlistan los resultados tras sistematizar manualmente 100 videos que utilizan el audio previamente mencionado. Se pretende identificar las afectividades frente al verse más joven de la edad real, al transcribir y visualizar el formato de la muestra, las prácticas, lo que se observa y lo que se enfatiza cuando aparece la edad en el video. Se considera que, a partir de lo no se representa o se niega, pueden encontrarse aquellos significados sobre el verse joven y el éxito que significa.

El formato de los videos es el siguiente: Primero, se escucha lo que el audio relata mientras se posa; hacen gestos; señalan logros o experiencias y, en cuanto termina, aparece escrito en el video la edad real. El contenido suele terminar con el/la/le usuario/a/e sonriendo o mostrándose orgulloso/a/e.

Esto da pie a las afectividades que se generan al verse más joven de la edad que realmente se tiene y producen sorpresa al saber la edad verdadera, pues pareciera que existe un deseo y un orgullo en alcanzar ciertas metas, pero conseguir la eterna juventud pareciera un mito inalcanzable, no obstante, los

## Parte 2. Performatividad y biografías

filtros demuestran que quizá es algo realizable [...] aunque sea sólo en los contenidos producidos con filtros y herramientas para modificar el cuerpo y la cara. Retomando a Rosales (2016), el cuerpo joven como mito es una propuesta que permite “acercarnos a la cultura de los jóvenes desde sus prácticas más visibles fruto de lecturas interpretativas de y hacia estos” (p. 30).

En la Tabla 2 resulta evidente que las mujeres son quienes más aparecen en los 100 videos sistematizados. Puede inferirse que, por un lado, las mujeres se ven más jóvenes de lo que son y la gente no les cree cuando dicen su edad y, por otro lado, que las mujeres buscan mostrar esto a través de TikTok. Esther Pineda (2020) dice que hay cuatro pilares que sostienen el canon de belleza que rige la vida de las mujeres: la gerontofobia, la gordofobia, el sexismo y el racismo. La primera, refiere al rechazo o el miedo a envejecer o verse vieja; la segunda, el miedo o la obsesión por no subir de peso o bien, la obstinación por bajar de peso. Estos pilares demuestran que ser delgada no es lo único que se necesita para ser bella. Así, se confirma que el canon de belleza sostenido por esos cuatro pilares existe, se implementa y continúa implementándose, aún en las plataformas sociodigitales.

**Tabla 3.** *Sexo aparente de los/as/es usuarios/as/es que aparecen en los 100 videos sistematizados*

Sexo aparente	Frecuencia
Hombre	24
Mujer	73
Mujer y hombre	2
Hombre y gato	1

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

En la Tabla 3 se muestra la frecuencia del idioma escrito y hablado en los 100 videos sistematizados. El audio es un sujeto hablando en inglés, por lo que no resulta extraño que sean más los videos de personas angloparlantes (95 sobre 5 hablando en español). Sin embargo, confirma que, el conocimiento y la producción de contenido, al menos en este caso, se produce de Norte a Sur.

**Tabla 4.** *Idioma escrito y hablado en los 100 videos sistematizados*

Idioma	Frecuencia
Español	5
Inglés	95

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

Retomando a Fals Borda (2009) y su propuesta sobre los pensamientos y sentimientos que penetran en lo local y que se producen con mirada global, se confirma, en primer lugar, que el idioma inglés sí es el idioma que más se habla y entiende en el mundo. Además, interviene en la mirada que las demás personas desarrollan sobre sí mismas, sin importar qué idioma hablen.

**Tabla 5.** *Discurso escrito y lo que deciden resaltar los/as/es usuarios/as/es en los 100 videos sistematizados*

Contenido	Frecuencia
Mencionan sólo su edad	89
Mencionan ser mamá	8
Menciona no utilizar maquillaje	1
Menciona sus estudios	1
Menciona ser papá	1

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

Llama la atención que, sólo en un video, un hombre menciona que es papá y aún así se ve más joven de la edad que realmente tiene. En cambio, son ocho los videos en los cuales aparecen mujeres y agregan en texto que son mamás, como si por ser madres sorprendiera aún más que se ven más jóvenes de lo que son. Además, en los nueve videos mencionados, quienes aparecen allí tienen cuerpos delgados. Así, se confirma la aparición del segundo pilar que sostiene el canon de belleza en las mujeres (Pineda, 2020) en esta investigación: la gordofobia.

**Tabla 6.** *Hashtags utilizados con mayor frecuencia en los 100 videos sistematizados*

Hashtags	Frecuencia
fyp	39
foryoupage	14
foryou	13
age	10
agechallenge	9
fypã	7
guessmyage	7

Fuente: Elaboración propia, para sistematizar información de videos de TikTok.

Al revisar la frecuencia de los hashtags más utilizados se observa que se refieren a dos cosas. La primera, posicionarse frente a otros contenidos con el uso de *#foryoupage* y, así, aparecer en la sección de inicio de TikTok. Esto tiene como

fin último tener más seguidores, *likes* y comentarios, además de crear contenido de manera más fácil que otros videos, por ejemplo, utilizar tendencias frente a hacer *vlogs* o *grwm* (*get ready with me*, por las siglas). La segunda, la edad, a través del *#guessmyage*, *#agechallenge* y *#age*, esto para crear contenido que sorprenda a quien lo vea.

Respecto de la sistematización de los 100 videos se añade una fila denominada “particularidades”, en la que se describen los cuerpos que aparecen en los videos sistematizados. Esto da pie a la reflexión sobre la juventud hecha cuerpo: qué cuerpos son visualmente privilegiados en tanto se ven más jóvenes, cómo se muestran y qué características tienen. Algunas descripciones resaltan los gestos de los/as usuarios/as; otras, la ropa que llevan y cómo posan. Esto termina por subdividir las descripciones en tres grandes grupos: a) videos donde sólo muestran su cara; b) videos donde los/as/es usuarios/as/es muestran su cuerpo completo y c) videos donde muestran únicamente la parte superior de su cuerpo.

**Tabla 7.** Visualización de los cuerpos a través del contenido audiovisual en los 100 videos sistematizados

Cómo muestran sus cuerpos	Frecuencia
Muestra su cara	27
Muestra cuerpo completo	41
Muestra parte superior de su cuerpo	32

Fuente: Elaboración propia.

Resalta que, en ninguno de los 100 videos sistematizados aparecen cuerpos gordos o con obesidad. La visualidad, en este caso, homogeneiza los cuerpos al dictaminar cómo debe verse un cuerpo, en este caso, delgado y joven. Además, suele utilizarse ropa deportiva o pegada para delinear los cuerpos mostrados. Aquí valdría la pena ahondar en la representación de los cuerpos gordos y jóvenes, ¿por qué no se retratan en estos videos? ¿Por qué la juventud suele hacerse visible cuando son cuerpos delgados los que se presumen? Queda también abierto para futuras consideraciones e investigaciones.

### Mirarse en lo que se mira y ¿cómo se mira?

Previo al apartado de conclusiones, se considera necesario hacer ciertas anotaciones y precisiones sobre lo que se vive al interactuar y publicar un video en TikTok. Hablaré de mi experiencia, como usuaria de TikTok e investigadora de este capítulo. Cuando publiqué el primer video en la plataforma sociodigital, noté que no se veían mis pecas. Me pareció extraño, pues yo no había hecho

ninguna configuración en mi perfil que alisara mi piel. Para asegurarme de ello, comparé mi cara en las plataformas TikTok e Instagram. A continuación, muestro las diferencias:

**Figura 5.** Comparativa entre la visualización del rostro en TikTok (izquierda) e Instagram (derecha)



Fuente: Captura de pantalla de la plataforma sociodigital TikTok

TikTok puede “embellecerse” la imagen audiovisual sin demostrar que la imagen se alteró, es decir, yo podría ocultar mis pecas, arrugas o añadir color en mis mejillas y las personas que ven ese video público pensarán que así soy realmente.

**Figura 6.** Funciones de la herramienta para embellecer en TikTok



Fuente: captura de pantalla de la plataforma sociodigital TikTok con la herramienta de embellecer.

Se observa la piel más lisa y casi la eliminación de las arrugas que tengo en las comisuras de la boca. Incluso, se puede observar que en la imagen que se proyecta vía TikTok hay más color en las mejillas, parece que llevo maquillaje; sin embargo, las capturas de pantalla fueron tomadas a contres minutos de separación. Me cuestioné por qué me veía tan diferente y me di cuenta de que TikTok tiene la función de embellecer, y muchas herramientas para modificar el rostro sin evidenciar que llevas algún filtro. Cuando una persona utiliza un filtro en TikTok o Instagram, ambas plataformas sociodigitales lo hacen evidente; sin embargo, en TikTok puede “embellecerse” la imagen audiovisual sin demostrar que la imagen se alteró, es decir, yo podría ocultar mis pecas, arrugas o añadir color en mis mejillas y las personas que ven ese video público pensarán que así soy realmente. A continuación, las funciones para “embellecer” en TikTok:

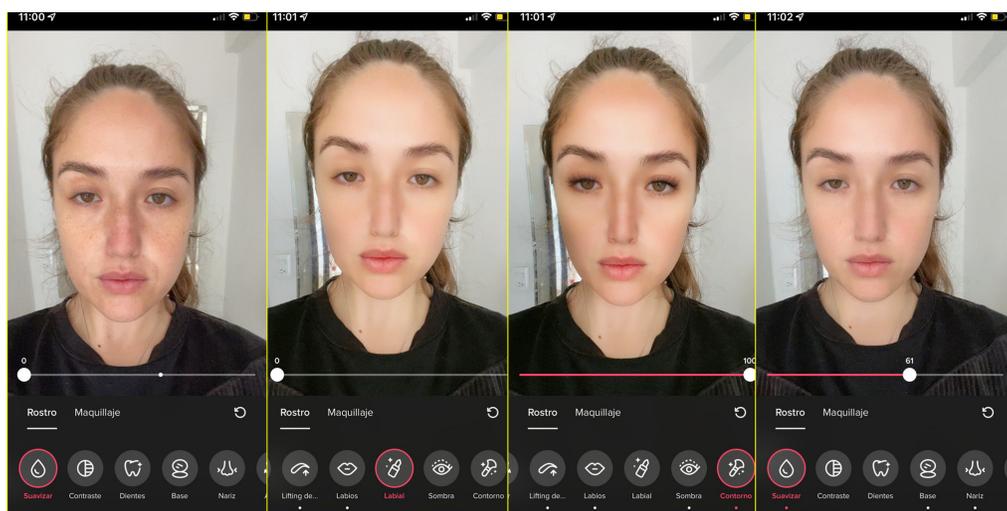
La captura de pantalla de la Figura 2 muestra cómo se ve la producción del video en TikTok y las herramientas que proporciona cuando un usuario le da clic a la opción “embellecer”. La primera herramienta: “suavizar”, alisa la piel y la uniformiza, en este caso, borró mis pecas, las arrugas alrededor de la boca y unificó los colores de mi piel.

## Parte 2. Performatividad y biografías

La segunda: “contraste”, crea una diferencia en la intensidad de los colores y la iluminación de la imagen. “Dientes”, el tercer instrumento, los hace más blancos. En la cuarta: “Base”, se puede elegir el tono para la piel, ya sea para verse más clara u oscura. La quinta alternativa: “Nariz”, hace más ancha o delgada la nariz, según se prefiera. Al seleccionar la opción “Afinar”, la mandíbula se puede hacer más marcada y cuadrada o más delgada y ovalada, es decir, hasta la forma del rostro puede modificarse. “Lifting de cejas” es la herramienta para transformar la forma de las cejas, o elevarlas. La opción “Labios” permite modificar su grosor en la imagen. Después de esta serie de instrumentos para alterar la forma del rostro, hay las opciones para cambiarlo con maquillaje. La primera, “labial”, corresponde al color que puede añadirse a los labios, desde un color más oscuro hasta un *nude* o pálido. “Sombra” incorpora color a los párpados, y “Contorno” agrega color a las mejillas, tanto rubor como iluminador y bronceador para enfatizar las facciones de la cara. “Contorno” viene de *Contouring*, técnica popularizada por Kim Kardashian que combina tonos oscuros y claros para generar sombras e iluminaciones en puntos estratégicos para estilizar el rostro.

Los “remedios” anteriores “para disimular la usura de la edad pueden resultar patéticos, pero son racionales. Porque representan respuestas adaptativas al medio social en el que se vive y opciones necesarias para la supervivencia” (Martin Serrano, 2003, p. 2). En la Figura 3 se muestran ejemplos, con mi cara, de cómo se puede transformar la imagen con estas herramientas y cómo, lo que pareciera banal puede resultar en una estrategia de supervivencia en una sociedad donde se celebra y admira la juventud eterna.

**Figura 7.** Comparativa de cómo se puede modificar la imagen del rostro con las herramientas que ofrece TikTok



Fuente: captura de pantalla de la plataforma sociodigital TikTok con la herramienta de embellecer.

En la primera imagen estoy yo, sin filtros. En la segunda realicé hasta el máximo nivel todas las herramientas para modificar mi rostro, esto para mostrar el cambio exagerado entre cómo me veo realmente y cómo puedo llegar a verme con el extremo uso de filtros. En la tercera imagen, de izquierda a derecha, añadí todos los filtros, incluyendo maquillaje (sólo no añadí los labios porque el color resultaba muy oscuro), hasta el máximo nivel. Sin embargo, para la última imagen decidí suavizar los filtros para dar con un rostro parecido al mío, hasta cierto punto, es decir, para disimular el uso de las herramientas para embellecer. Algo parecido a mi verdadera imagen, pero adaptada. Esto muestra cómo puede modificarse la imagen de los rostros en TikTok.

En el caso de los 100 videos sistematizados resalta que solo en nueve se utilizan filtros. En uno, el filtro que se utiliza hace que aparezcan mariposas, pero no es filtro de TikTok, sino de Instagram, por tanto, no puede verse que se modifica la cara. En dos videos se emplea el filtro “resplandor”, que broncea la cara. En otro video se usa el filtro “retrato”, que matiza la piel de la cara, añade mejillas rosas y *blurrea* el fondo. En otro video, el filtro seleccionado se llama “Posh”, y aclara la cara, los ojos, unifica el color de la piel y marca las mejillas. En dos videos se elige el “sigue caras”, éste hace que, cuando las personas están lejos, la cámara enfoque sus caras sin necesidad de hacer *zoom* a la cámara. Y, por último, en dos videos se opta por la “pantalla verde” que permite mostrar imágenes o videos de fondo para justificar un punto.

Respecto de las ilusiones creadas en los videos a través del uso de las herramientas previamente mencionadas, Ihde (2004) argumenta que “pueden ser inofensivas siempre y cuando el espectador reconozca la diferencia entre ellas y la vida real. Siempre y cuando quien habita en el mundo real no se transforme en un personaje ficticio” (p. 35). Si bien, desde la fenomenología no existe una diferencia entre lo digital o lo real, es decir, que quienes somos en lo digital somos en la realidad, en este caso, al tratarse de la visualidad y la percepción de las personas sobre sí mismas, sí debería existir una distinción. Lo anterior dado que cómo se ve una sin filtros y con filtros es y puede llegar a ser muy diferente, provocando esto un trastorno dismórfico. Es decir, existe la consideración de que la imagen que se ve frente al espejo y la que se representa en TikTok son muy distintas, por la intervención de los filtros, y puede afectar la imagen que la persona tiene sobre sí misma. Entonces, así como puede llegar a modificarse la imagen posibilitando que otros crean que así se ve la persona, la percepción de la imagen propia de quien utiliza filtros puede llegar a distorsionarse también.

La temática del cuerpo joven y la imposibilidad de mantenerse, así se ve marcada por la idea de fracaso, al no verse en el reflejo como se ve en la plataforma TikTok, es decir, que en persona y en el espejo se le vean las arrugas y la piel desapareja, contrario a cuando se utilizan las herramientas digitales para “embellecer”.

La propuesta de Ihde (2004), “que todas las tecnologías de la imagen, desde el principio, han transformado la percepción” (p. 65) se confirma al estudiar la plataforma sociodigital TikTok como agente constructor, reproductor y transformador de las imágenes, entre muchos otros agentes que intervienen en la percepción que las personas desarrollan o pueden desarrollar de sí mismas. Así, se considera que tal percepción está intervenida constantemente por el tiempo que uno/a pasa viéndose a sí mismo/a en pantalla; la interacción con otros/as/es, sea a través del consumo de videos o en una relación cara a cara; entre otras situaciones que pueden interferir en la percepción que una persona desenvuelve sobre sí misma y su propio cuerpo.

Lo que deja entrever el avance de las tecnologías digitales y vitales para modificar la manera en la que se visualizan los cuerpos, en las imágenes o videos, es que la idealización de la belleza y la juventud sigue existiendo. Así, “el sentido del fracaso es un fenómeno social que afecta brutalmente la construcción del quién soy (en tanto cuerpo). No es que una parte de mí presente defectos; soy yo como cuerpo lo que anda mal” (Ihde, 2004, p. 44). Entonces, se visibiliza, a través de las herramientas para *embellecer*, que existe una presión sociocultural e histórica sobre la perfección corporal sostenida sobre ciertas características específicas. Puede concluirse que se asume como parte de ese *embellecer* el verse más joven o no envejecer.

### **Conclusiones: el cuerpo joven como posibilidad en TikTok**

Este apartado, más que concluir o resolver preguntas, las deja abiertas y busca abrir muchas más, respecto de lo estudiado y argumentado. Asimismo, se reconoce que hay limitantes en la investigación, y que la participación de la investigadora como parte del objeto-sujeto de estudio tiene fortalezas, pero también debilidades.

El fenómeno que traen consigo las plataformas sociodigitales, mayormente visuales, puede resumirse en un mirarse en lo que se mira, y en una forma distinta de mirarse, por la utilización de los filtros que modifican lo que se mira, pero no lo que se es. Dice Ihde:

La generación de imágenes, particularmente cuando se requiere de sofisticados dispositivos tecnológicos, reinventa las posibilidades del polimorfismo corporal. Nuestra cultura parece ser un bricolaje en el que las barreras y las distinciones se borran, las partes se intercambian y los híbridos adquieren presencia. En este contexto, el cuerpo o los cuerpos no son sino uno de los objetivos (Ihde, 2004, p. 34).

Y sí, se ha llegado a un polimorfismo corporal; incluso en una misma persona, dado que puede modificarse cómo se visualiza ésta con filtros o herramientas para *embellecer*. Dicho de otro modo, una puede verse distinta en fotografías o videos a como es realmente, debido al uso de filtros o herramientas que alteran el resultado audiovisual, pero no a la persona.

Tal polimorfismo corporal no se ve reflejado en la variación sobre los tamaños y fenotipos corporales representados y visibilizados en TikTok bajo el audio seleccionado, por lo que puede concluirse que existe un polimorfismo corporal individualizado e individualizante. Para explicar lo anterior: una puede verse y ser distinta en el video grabado porque se altera la imagen del cuerpo, es decir, TikTok sí permite el polimorfismo corporal, siempre y cuando la imagen alterada empate con lo permitido visualmente. Sin embargo, cuando busca presumirse que alguien se ve más joven de lo que realmente es y nos sorprende cuando dice su edad, no hay formas distintas de que esto se visualice. Rosales (2016) invita a detectar los elementos que persisten y diferencian “al sujeto moderno en la sociedad occidental, que narran ese amor-odio inserto en los cuerpos y que a su vez diferencias en lo colectivo” (p. 37). En este caso no hay polimorfismo corporal cuando se trata de mostrar lo joven, como si quienes tienen sobrepeso u obesidad no pudiesen verse más jóvenes de lo que realmente son. Pareciera, entonces, que no hay variedad en la representación del cuerpo joven, al menos en este audio de TikTok y en los videos sistematizados.

Debe recalcar que en la sistematización no se especifica el color de la piel de los/as/es usuarios/as/es. No obstante, se reconoce la importancia de esto para ampliar la reflexión anterior sobre los cuerpos visiblemente representativos cuando se habla de la juventud corporalizada, y resalta que el formato de los 100 videos sistematizados es similar.

Así, se concluye que hay afectividades específicas asociadas positivamente con el verse joven, sobre todo, si una/o/e se ve más joven de la edad real que se tiene. Estas afectividades retratan el orgullo, pero también la exigencia de verse cada vez más joven o bien, que la diferencia entre la edad que se visualiza y la que se tiene sea cada vez más abismal. Como dice Martín Serrano (2003) “nuestro valor de cambio y por lo tanto nuestra posición en el grupo dependen en mucho de los años que aparente nuestro cuerpo” (p. 2). Tales afectividades alrededor del cuerpo joven terminan en la homogeneización de los cuerpos, o bien, en la búsqueda constante por alcanzar los estándares socioculturales o cánones de belleza impuestos respecto de la visualización de los cuerpos: delgados y jóvenes, a través de la visualización del cuerpo completo.

En cuanto al título del apartado “El cuerpo joven como *posibilidad* en TikTok”, se debe a que, efectivamente, a través del uso de las herramientas para modificar el contenido audiovisual, identificadas bajo la opción de *embellecer*,

hay y se crean las circunstancias para que la juventud sea algo alcanzable por cualquiera<sup>45</sup>. Esto confirma que “nuestra sociedad justifica e incluso alienta las prácticas que prometen prolongar la juventud y la vida” (Martín Serrano, 2003, p. 1).

Pensar, entonces, que cualquiera que tenga un *smartphone* o una cuenta de TikTok puede acceder a su yo joven, o a la juventud en su cuerpo y rostro, puede llegar a ser tan empoderante como limitante, por eso deben analizarse con mayor profundidad los posibles efectos y afectos que tiene TikTok sobre la imagen corporal de quienes utilizan la plataforma y visualizan su contenido audiovisual, ya que la imagen que se transforma con las herramientas para embellecer será modificada según las estrategias para sobresalir y, en algunas ocasiones, sobrevivir, en esta sociedad que enaltece la juventud eterna y que la busca continuamente con distintos productos. Como si con herramientas digitales que alteran la imagen –filtros y cremas, *serums*, procedimientos quirúrgicos y no quirúrgicos– fuera alcanzable la juventud eterna y no algo que las industrias farmacéutica, alimentaria y cosmética se han encargado de instaurar y reproducir como parte del canon de belleza. *Vale la pena cuestionarse qué cuerpos nos estamos creando y creyendo.*

## Referencias

- Ardèvol, E. y Muntañola, N. (coords). (2012). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Editorial voc.
- Banks, M. (2008). *Los datos visuales en investigación cualitativa*. SAGE Publications.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós.
- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Gustavo Gili Editorial.
- Butler, R. (1975). *Why Survive? Being Old in America*. Harper and Row.
- Calderón-Mazzotti, I. (2018). *Lo saludable como estereotipo de belleza: un análisis semiótico, de contenido y de imagen de la revista Women's Health* [noviembre y diciembre 2016 y enero 2017, tesis de licenciatura en Sociología]. FCPS, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Calderón-Mazzotti, I. (2021). *El estereotipo de lo saludable: la práctica del fitness digital* [tesis de maestría en Comunicación y Cultura Digital]. Universidad Autónoma de Querétaro. <https://ri-ng.uaq.mx/bitstream/123456789/3402/1/RI006443.pdf>
- Calderón-Mazzotti, I. (2021b-noviembre 16, 17 y 18). *La imagen sociodigital de lo saludable: #exgordachallenge y #exgorda* [Ponencia, 32 Encuentro Nacional de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación]. AMIC. [https://www.researchgate.net/publication/358307317\\_La\\_imagen\\_sociodigital\\_de\\_lo\\_saludable\\_exgordachallenge\\_y\\_exgorda](https://www.researchgate.net/publication/358307317_La_imagen_sociodigital_de_lo_saludable_exgordachallenge_y_exgorda)

---

<sup>45</sup> Siempre y cuando tenga un *smartphone*, acceso a internet y espacio suficiente para descargar y utilizar TikTok.

- Calderón-Mazzotti, I. y Cruz-Mendoza, E. D. (2022). Dismorfia corporal en TikTok. Entre los trastornos mentales y las modificaciones corporales. *Aiken. Revista de Ciencias Sociales y de la Salud*, 2(2), 31-46. <https://eamdq.com.ar/ojs/index.php/aiken/article/view/35/40>
- Calderón-Mazzotti, I. (2023). Afectividades y tecnologías encarnadas: #exgorda y #exgordachallenge en TikTok. *Alter Enfoques Críticos*, 27, 95-115.
- Cruz-Mendoza, E. (2021). *Las tecnologías digitales en la educación superior. Un estudio biográfico de los universitarios en Oaxaca* [tesis de maestría]. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Espinoza, I., Pérez, F., Suqui, E., Arévalo, J. y Tenesaca, S. (2021). Comparativa entre TikTok e Instagram según estudios de caso. En A. Torres-Toukoumidis, A. De-Santis y D. Vintimilla-León (coords.), *TikTok. Más allá de la hipermedialidad* [pp. 15-33]. Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Estalella, A., y Ardévol, E. (2011). e-research: desafíos y oportunidades para las ciencias sociales. *Convergencia*, 18(55), 87-111.
- Fals Borda, O. (2009). *Una sociología sentipensante para América Latina* [Víctor Manuel Moncayo (comp.)]. Siglo del Hombre Editores; CLACSO.
- Gómez-Cruz, E. (2022). *Tecnologías vitales. Pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. Puertabierta Editores. [https://www.academia.edu/79038875/Tecnologias\\_Vitales\\_Pensar\\_las\\_culturas\\_digitales\\_desde\\_Latinoam%C3%A9rica](https://www.academia.edu/79038875/Tecnologias_Vitales_Pensar_las_culturas_digitales_desde_Latinoam%C3%A9rica)
- Hurd, L. (2021). Chapter 11: Aging, gender, and the body. En Boero, N. y Mason, K. (eds) *The Oxford handbook of the Sociology of Body and Embodiment* [pp. 183-199]. Oxford University Press.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Editorial voc.
- Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología* 54(1): 121-150.
- Lasén, A., y Puente, H. (2016). *La cultura digital*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Lauretis, T. (1993). Sujetos excéntricos: la teoría feminista y la conciencia histórica. En Cangiano, M y DuBois, L. (comps.) *De mujer a género, teoría, interpretación y práctica feministas en las ciencias sociales*, Centro Editor de América Latina, pp. 73-113.
- Latour, B. (2008). *Reensamblando lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- López Sáenz, M. C. (2014). Fenomenología y feminismo. *Daimon* (63), 45-63. <https://doi.org/10.6018/daimon/197001>
- Martin Serrano, M. (2003). *La ansiedad de mantener un cuerpo joven* [extraído de *Matador* nº 8-G]. Universidad Complutense de Madrid. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/d5412b28-5ce8-48d1-96fe-b7c2866e305f/content>
- Millán, K. (2017). Pluridiscursividad de la noción de vida cotidiana en las ciencias sociales. *Katharsis*, 23, 203-217.
- Pineda, E. (2020). *Bellas para morir: Estereotipos y violencia estética contra la mujer*. Prometeo Libros.

- Pons Rabasa, A. y Guerrero Mc Manus, S. (coord.). (2018). *Afecto, cuerpo e identidad. Reflexiones encarnadas de la investigación feminista*. Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM.
- Rosales, O. (2010). Entre Eros y la metáfora del atleta. Fragmentos sobre el cuerpo joven hoy. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 20(57), 29-38.
- Rosales, O. (2016). Cuerpo joven como mito. Aproximación a las culturas juveniles. *Línea Imaginaria*, 1(1), 30-38.
- Salcedo, J. (2021). *Educación y afectos. Etnografía afectiva para reconocer la subjetividad campesina de la vereda La Manga, en Yopal (Casanare)*. Ediciones Unisalle.
- Spradley, J. (2016). *Participant Observation*. Waveland Press, Inc.
- Schmidt, Ann. (2020-septiembre 30). *Actress stuns TikTok by revealing her age in viral video: 'I just don't believe it'. Even though she's 40, she could be in her 20s or early 30s commenters thought*. Fox News. <https://www.foxnews.com/lifestyle/actress-reveals-age-stuns-tiktok-viral-video>
- Stewart, K. y Ponce, A. (2019). El mundo que se hizo visible a través de lo afectivo. *Revista Corpo-grafías. Estudios críticos de y desde los cuerpos*, 6(6), 167-175.
- Torres-Toukoumidis, A., De-Santis A., y Vintimilla-León (coords.). (2021). *TikTok. Más allá de la hipermedialidad*. Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Vidal-Gálvez, J. M. y Téllez-Infantes, A. (2016). El audiovisual como medio sociocomunicativo: hacia una antropología audiovisual performativa. *Palabra Clave*, 19(2), 556-580. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/5433/pdf>
- Weiss, G. (2014). Uncosmetic Surgeries in an Age of Normativity. En Zeiler, K., y Folkmarson, L. (eds). *Feminist Phenomenology and Medicine* [101-119]. SUNY Press.
- Zeiler, K., y Folkmarson, L. (2014). *Feminist Phenomenology and Medicine*. Suny Press [https://www.academia.edu/78393056/Feminist\\_phenomenology\\_and\\_medicine](https://www.academia.edu/78393056/Feminist_phenomenology_and_medicine)

# Esta es la biografía digital de una joven universitaria llamada Määtsä': mujer-mixe-multitareas

Jorge Alberto Meneses Cárdenas  
Universidad del Mar  
jorgemenecs@hotmail.com

## Resumen

Este trabajo aborda la biografía digital de una joven mixe multitareas. A partir de la biografía y su imbricación con la etnografía, se construyó la historia de vida de Määtsä' con la finalidad de ubicar la relación de sus múltiples experiencias de vida, articuladas con los usos y apropiaciones digitales. La estructura del trabajo tiene ocho apartados. En la introducción se presenta a la joven universitaria. En los dos siguientes se abordan cuestiones teórico-metodológicas. Otros dos apartados sirven para ubicar su relación con el internet, las computadoras y los celulares. Después se abordan sus distinciones y gustos vinculados con la influencia oriental. Mientras que otro fue sobre lo que cambió en su vida a partir del COVID-19. En las conclusiones además de hablar sobre la biografía como recurso, se apuntalan los hallazgos vinculados con los significados y prácticas del estar siendo joven universitaria mixe en el siglo XXI.

## Palabras clave

Biografía digital, Määtsä', ola oriental, multirreferencialidad, COVID-19

## Introducción

Määtsä' nació en Tlahuiltontepec, un municipio de la Sierra Mixe oaxaqueña. Es un lugar montañoso en donde –como ella misma dice– “el chiste de estar allí es sentir el frío”. Está a 114 kilómetros de la ciudad de Oaxaca, distancia que se recorre en tres horas. Su familia se integra por ambos padres y dos hermanas menores, aunque durante la pandemia también llegaron los padres de su papá y su bisabuela. Su papá es profesor y director de una primaria bilingüe. Su mamá, directora y profesora de una escuela bilingüe, de preescolar. Desde niña ella es bilingüe: “si me hablaban en español yo contestaba en español, si me hablaban en mixe yo contestaba en mixe”. Aunque sabe escribirlo, reconoce que el mixe de su pueblo lo escriben mejor sus hermanas porque fueron a la escuela donde enseña su papá, mientras que ella tomó clases con un profesor de otra comunidad.

Desde 2021 es una joven universitaria migrante, pues salió de su pueblo a Huatulco para estudiar la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Universidad del Mar. Nos conocimos en el verano de 2020, pero no de manera presencial, sino mediante la copresencia que nos permitió la plataforma *Meet*, ya que arrancó sus estudios universitarios en casa por la pandemia. Desde la primera clase ella era muy participativa. Aunque al principio encendía la cámara, después me habitué a escuchar su voz, pero sin imagen. No prendía la cámara, por empatía con sus compañeras/os –pues tampoco la encendían más que ocasionalmente–, y por algunas autopercepciones, a las que haré referencia más adelante. Me percaté de que sus participaciones, lejos de incomodar a su grupo, eran esperadas, pues ella –y otra compañera– siempre nutrían las clases de información, dinamismo y sensibilidad. Su grupo interpretaba positivamente las intervenciones de ambas, pues notábamos que no hablaban para competir, sino para compartir. Lo anterior es un rasgo común entre los pueblos originarios de Oaxaca, pero que ellas transportaban a los salones de clase. Esto es algo importante en materia de género ya que, en los salones de la Universidad del Mar, la participación constante y fundamentada de las mujeres es algo que desvanece la idea de que son el sexo débil o sólo estudian mientras se casan. Por eso sostengo que Määtsä´ es parte de una generación que está rompiendo con estigmas etnicistas, adultocéntricos y patriarcales.

En el otoño de 2021, luego de más de un año de interactuar en las plataformas, la conocí en el salón de clases, en Huatulco. Pronto llamó mi atención por dos cosas: su forma de vestir y su poca participación –comparada con las interacciones en *Meet*–, además de su ausentismo. Sobre su forma de vestir es oportuno señalar que ella es muy cuidadosa de su ropa, ya que aparte de combinar colores, también destaca en su repertorio la influencia del mundo oriental, visibilizado en su estilo juvenil con playeras de bandas coreanas, faldas tableadas con medias, pantalones holgados con playeras cortas, así como contenidos de anime y k-pop que se visibilizan en su *Instagram*, por ejemplo. Además de otras tantas estéticas y consumos juveniles, que más adelante señalaré.

Con el tiempo indagué sobre la escasa participación en clases presenciales. Ella dijo que estaba un poco enferma y que por el calor se estaba adaptando. Luego mencionó algo importante: que trabajaba. Semanas después comprendí mejor la situación. Un viernes por la noche llegué a un lugar con música viva. Alguien me saludó; saludé por inercia. Como no supe quién estaba detrás de la tela en el rostro, me acerqué y pregunté que quién era. El ruido no me dejó saberlo hasta que se bajó el cubrebocas y supe que era ella, Määtsä´. Trabajaba de mesera los fines de semana, pero también algunos días más. Por eso a veces no llegaba a la primera clase, la que yo impartía.

Después de adaptarse a su nueva subsistencia continuó con su vida universitaria con un mejor ritmo y ánimo. Una vez que consideré que ya teníamos cierta familiaridad, le conté que estaba construyendo biografías digitales. Después de terminar la explicación le comenté que estaba interesado en hacer su biografía. Aceptó sin dudar. La interrogante general, a partir de pedirle que narrara su vida, fue conocer cuáles eran sus experiencias de apropiación digital, así como los repertorios socioculturales, sus identificaciones y sus diferenciaciones durante su trayectoria de vida.

Määtsä' significa estrella en lengua ayüük-mixe. Al preguntarle si quería que la nombrara de una manera en específico, ella escogió ser nombrada de esa manera, en su lengua materna. Esto es importante porque cuando en diversos trabajos se opta por cambiar el nombre de las personas que colaboran en la investigación para garantizar su seguridad y su intimidad, en el caso de Määtsä', nombrarla desde su propia enunciación es importante. Por ella misma como joven mujer-mixe-multitareas, pero también porque puede ser importante para otras niñas y jóvenes mixes, y oaxaqueñas en general, porque pueden conocer en su historia juvenil a una persona creativa con múltiples experiencias reflexivas y significativas. Además, porque con esas experiencias podemos conocer no sólo su trayectoria con los artefactos y la apropiación digital, también sus estrategias de resistencia, sus prácticas creativas y sus múltiples repertorios transculturales que la ubican como una joven mixe contemporánea, que no pierde sus identificaciones de etnicidad por tener múltiples consumos y pertenecer a diversas comunidades juveniles de significación. En consecuencia, nombrarla y visibilizarla es una forma de poner en el mapa de las juventudes

**Figura 8.** *Alrededores de Tlahuiltontepec, Sierra Mixe de Oaxaca*



étnicas de Oaxaca, de México y de Latinoamérica, a un sujeto reflexivo joven, que ha construido diversos procesos de individuación que le han permitido transitar de una niña inquieta a una joven multitareas en constante cambio, sin que ello signifique renunciar a su genealogía étnica, ni a sus comunidades de sentido localmente situadas.

Fuente: Fotografía de Määtsä'

## La biografía digital y el método

Las experiencias de Määtsä son puntos de vista –como sujeto reflexivo– que están conectados con la conceptualización teórica, pues me he movido de la experiencia a la conceptualización (Turner, 1974) de manera dialéctica. Sostengo que la elaboración de una biografía digital antes que todo es resultado de la reconstrucción de la memoria reflexiva de las personas, que, al acceder a narrar, nombran, le dan sentido y reconstruyen sus experiencias en relación con los mundos de vida donde han transitado. Al poner en el centro del análisis el punto de vista del sujeto (Rosaldo, 1990), la reflexividad de las personas dinamiza y le da sentido, tanto al contexto donde está inmerso ese sujeto, como a los fundamentos/enfoques académicos del cual el etnógrafo-investigador forma parte (Guber, 2015).

Cuando un etnógrafo intenta dilucidar interpretaciones sociodigitales, o cualesquiera otras, es importante reconocer que su trabajo incluye la planeación y las temporalidades en el campo, pero también, un momento central, la redacción del documento etnográfico pues forma parte importante de la etapa etnográfica (Restrepo, 2016). Esto porque con la etnografía digital multisituada (Pink, 2019) -hoy más que nunca- es posible apropiarse plataformas para construir herramientas híbridas/incrustadas (Rogers, 2013) que sirvan para volver al campo, pero de otras formas (Pink, 2019). Por ello y con ello, vuelvo al campo una y otra vez, hasta que pongo el punto final.

La biografía digital es el resultado de un proceso de investigación híbrido /fronterizo. A partir de las interacciones etnográficas presenciales y con la apropiación digital, el etnógrafo se puede mover de lo sincrónico a lo asincrónico (Salmons, 2016) en el campo de investigación. Esto tiene como finalidad construir narrativas reflexivas y densas, algo parecido a como el etnógrafo interpreta documentos de archivo borrosos, escritos en otro idioma, pero que también se adentra en entrevistas y observación directa para comprender la urdimbre de significados públicos de lo cultural y las relaciones de poder que subyacen de las tramas de significación (Geertz, 2003). En este caso, mediante el método etnográfico, amoldé las interfaces a mis necesidades, ya que no las vi como herramientas, sino como entornos para vivir experiencias (Scolari, 2017). Así es como he ido tejiendo las narrativas biográficas, que pueden ser escritas, visuales, orales y otras tantas formas de conexión e interacción, pues asumo que cualquier acto de comunicación sociodigital es, siguiendo la postura procesualista turneriana, también un acto performativo (Díaz, 2014).

A diferencia de la historia macro, la biografía nos ayuda a entender procesos personales porque “en casos importantes, la vida del sujeto revelará los procesos y los eventos que muchas veces no son percibidos con claridad desde la historia macro” (Vaughan, 2016: 98). Sin embargo, la biografía digital no muestra a un sujeto aislado, porque sus experiencias personales siempre están conectadas en

una red de relaciones sociodigitales totales. En la medida de que el etnógrafo digital tiene como objetivo entrar al mundo del sujeto por distintas vías con la finalidad de construir una experiencia compartida (Árdevol, 2016), las biografías digitales permiten ubicar las narrativas del sujeto en un tejido de relaciones que nos ayudan a construir datos densos (Árdevol, 2016) localmente situados. Entre otras cosas porque “lo que revela la vida de un individuo acerca de los procesos históricos y sus relaciones puede profundizar o cambiar nuestro entendimiento de un segmento del tiempo y el espacio” (Vaughan, 2016: 98).

Si a eso le sumamos que al conectar con experiencias de uso y apropiación de artefactos y plataformas sociodigitales se puede dar cuenta de la dialéctica entre las personas, el tiempo social y los contextos, encontré que la biografía digital de Määtsä articula experiencias escolares, familiares, lúdicas, laborales, creativas, tensas, violentas y contradictorias, tanto en entornos digitales como en espacios presenciales. Por eso, para lograr tejer su biografía comencé con pláticas informales y luego hice entrevistas cara a cara. La primera entrevista grabada fue en enero de 2022, después de muchos meses de conocernos y de que ella estuviera enterada de que, además de profesor, también era un etnógrafo que hacía trabajo de campo en diversas formas, tiempos y espacios, con y entre jóvenes del siglo XXI. Partí del enfoque intersubjetivo que indica que si una etnografía, una entrevista o cualquier herramienta de investigación es, antes que todo, una relación social (Guber, 2015); la relación etnográfica y escolar<sup>46</sup> se ha construido a partir de reconocer que ella no es una informante clave ni un número de lista. Es una joven con múltiples experiencias personales que resultan fundamentales para comprender los significados de ser niña, joven, mujer, mixe, estudiante, comunicóloga, migrante, internauta, creadora de contenidos digitales y otras tantas posiciones sociales que ha vivido en el siglo XXI. El acceder a sus experiencias me ha permitido conocer tanto su agencia juvenil, como las apropiaciones digitales y las tensiones a lo largo de su trayectoria de vida. En su biografía digital busqué relacionar los significados profundos y personales de su vida con los entornos digitales, pero privilegiando lo sociocultural (Hine, 2004; Pinch, 2015; Pink et al., 2019) desde una postura que busca la experimentación y la flexibilidad interpretativa (Hine, 2004; Pinch, 2015), antes que el tecnologicismo. Por ello, con las entrevistas, la observación participante, el participar observando en *Instagram* y en *Meet*, y la apropiación de *WhatsApp* para hacer un invernadero de datos –es decir, para hacer crecer los datos sobre sus experiencias de vida– busqué visibilizar múltiples experiencias y situaciones sociales totales.

---

<sup>46</sup> Reconozco que históricamente la relación entre profesor-alumno encarna relaciones de poder, que muchas veces genera desigualdades. Por eso, asumo que este trabajo aspira a no olvidarlo, pero también a visibilizar que ni la condición juvenil ni la posición de estudiante son pasivas, sino que están construidas por múltiples reflexividades y agenciamientos cotidianos.

En términos metodológicos Instagram fue una plataforma para participar observando sobre los contenidos que ella tenía alojados en su perfil; mientras que Meet fue la plataforma desde donde le impartí clases durante la pandemia. Al ubicar cosas específicas en cada plataforma luego apropié WhatsApp para resolver dudas, por eso fue un entorno digital que ocupé para incrementar la información como un invernadero de datos, porque justamente me sirvió para hacer preguntas puntuales sobre observaciones digitales y diálogos anteriores. Asimismo, con la triangulación etnográfica pude comprender mejor las reflexividades –también sus contradicciones e incertidumbres– sobre lo que dijo, lo que hacía, y lo que pensaba –de lo que decía y hacía–.

### La ética en la investigación digital

Como parte de las nuevas formas de hacer investigación un tema central es reflexionar sobre la ética en la investigación. A diferencia de los datos cuantitativos en donde las personas no son el centro de los relatos, en lo biográfico los testimonios tienen sujetos productores. Lo biográfico no indica ni que el anonimato garantice seguridad, ni que visibilizarlo atente contra su intimidad (Moriña, 2017). Por eso, la decisión de visibilizarla fue resultado de un acuerdo, pero siempre poniendo en el centro el que la información compartida no pusiera en peligro la integridad física ni emocional de las personas (Moriña, 2017). Al reconocer que una biografía antes que una técnica para construir una historia de vida es una relación social, y al asumir que su vida siempre está conectada con la historia de otras personas, la descripción densa no nace del investigador y su enfoque teórico, sino de una reflexividad compartida, anteponiendo el punto de vista del actor (Rosaldo, 1990).

### Computadoras

Entre el 2007 y el 2008, Määtsä' ubica sus primeros recuerdos con un artefacto digital. Tenía entre 5 y 6 años de edad cuando conoció una computadora. En esos años su papá asistía a cursos para aprender a editar videos y para hacer videojuegos. Luego, para aplicar los conocimientos adquiridos, pedía que sus hijas inventaran cuentos para que él los grabara en la computadora familiar: "de ahí los editaba, le iba poniendo canciones y efectos de audio y ya nos lo hacía escuchar de nuevo". La tecnología le ha permitido reconstruir quién era ella de niña, pues hace tres o cuatro años los volvió a escuchar y le dio risa, porque hablaba de elefantes y monos: "fue un momento de felicidad recordar cómo era yo de niña y qué tipo de, cómo pensaba, qué tipo de imaginación tenía yo al escribir esos cuentos". Hacer memoria le ayudó a formatear su pasado, pues a pesar de que no tocaba la computadora, recuerda el icono rojo que significaba que estaba grabando.

La narrativa muestra la importancia de que la niñez tenga acceso a la tecnología sin que esto signifique que los padres deleguen el proceso educativo de sus hijos en los artefactos en sí mismos. Cuando en un país se asume que lo indígena es sinónimo de atraso, ignorancia y barbarie—desde representaciones de colonialismo interno e intranacional (González, 2006)—, mientras que lo occidental es visto como contemporáneo, letrado y civilizado, se omite que no hay una forma de ser ni de representar lo indígena ni a la niñez y juventud indígena, pues existen diferentes experiencias de etnicidad, que están articuladas con el género, la clase, la temporalidad, la espacialidad y lo generacional. El que una joven mixe reconstruya su trayectoria digital muestra que, mientras en pleno siglo XXI se reproducen esencialismos hegemónicos sobre lo indígena—que se extienden en diversas manifestaciones y formas en las plataformas digitales—ella visibiliza distinciones sociales (Bourdieu, 1998); específicamente porque desde su infancia tuvo un proceso de inducción digital en donde la familia cumplió un papel iniciático en la apropiación de artefactos, tanto por el acceso a la materialidad como por su capital social y simbólico.

Por eso se entiende que fue en cuarto de primaria cuando comenzó a recibir instrucción sobre el uso de *Word* y *Excel*. Para entrar a ese mundo era fundamental saber escribir y leer, pues—reflexiona—los niños que no sabían, se iban rezagando en el proceso de inducción. En su caso, para saber leer y escribir fue importante su mamá: “como se especializa en educación para niños o alumnos de educación preescolar, pues también nos estuvo ayudando con eso”.

Recuerda que escuchaba y leía libros al mismo tiempo: “los libros que venían con discos y esos discos los reproducía en un reproductor de audio, lo reproducía y de ahí había una voz que narraba como tal el cuento y también estaba el texto y yo los leía”. Dentro del ecosistema digital (Scolari, 2017) la conexión entre objetos digitales—discos—con objetos no digitales—libros—permite centrar la atención en la apropiación tecnológica como parte de un todo y no de manera aislada, ni binaria. O sea, como lo muestra la experiencia de Määtsä', su mundo no se dividía entre lo online-offline o lo digital-predigital, más bien, su capital digital se generó desde un proceso de apropiación total.

Mientras que la primera *Laptop* sólo la usaba su padre, posteriormente llegó a casa una computadora de escritorio que ella ya podía utilizar. Resulta que entre los cursos que su papá tomó, estaba uno para desarrollar videojuegos. Ella recuerda así uno que él hizo y que ella jugaba:

Era poner las sílabas en sus lugares correspondientes de acuerdo al dibujo que nos mostraba y tenía como los sonidos que hacen cuando te va bien o cuando te va mal; o sea, era un juego muy desarrollado y lo había probado con nosotras, o sea, nosotras lo jugábamos y veía si funcionaba o no.

Lo estaba haciendo para que nosotras aprendiéramos en mixe, de ahí había otros videojuegos que no, de los que él se guiaba o veía sus comandos y todo eso, esos sí eran en español, pero el que él estaba desarrollando era en mixe (Määtsä', comunicación personal).

Para Määtsä' la cultura digital ha sido un proceso que se construye a partir de tener un guía (su padre), la infraestructura indispensable (computadora), y su agencia: aprender del sistema operativo de manera lúdica a la par que aprendía *ayüük* y aprendía a tocar instrumentos musicales. Esto visibiliza que ha formado parte de un ecosistema sociocultural y sociodigital dinámico y flexible, situado desde un hogar mixe en la sierra oaxaqueña.

Ahora bien, cuando cursaba segundo de bachillerato –a los 16 años– tuvo que elegir entre un módulo de agricultura o uno de ofimática –informática de oficina–. Escogió el segundo. Para ello necesitó una computadora que le compraron en Oaxaca. Era marca *Asus* y ya era táctil. En 2019 Määtsä' dejó esa computadora para sus hermanas, porque ella consiguió una beca que le permitió comprarse un nuevo equipo y una cámara fotográfica. Pero antes de pasar a ese tema es importante situar un antecedente. También fue en el bachillerato cuando ella tuvo otra decisión importante en su trayectoria de joven estudiante. Resulta que entre varios talleres –repostería, danza, radio, guitarra y otros–, la joven Määtsä' decidió escoger el de radio.

A partir de ese momento comenzó otra etapa de su vida, pues se integró a programas de radio hechos en la escuela. La experiencia le gustó tanto que después comenzó a hacer servicio social en la radio comunitaria de Tlahuiltontepec, Radio *Jēnpoj*. Allí hacía documentos para calendarizar eventos, transmisiones en vivo –de audio y video– y otras tantas cosas prácticas que iba aprendiendo, asesorada por sus mayores, hasta que se le presentó una oportunidad para desarrollar un proyecto nuevo:

Un señor que, en paz descanse, ya murió hace un año por covid, me ayudó, me habló y me dijo que había un proyecto en el que la radio ya había participado unas cuantas veces y era un proyecto a nivel internacional; teníamos que presentar proyectos y de esos proyectos ocho eran escogidos; de ahí yo le dije que lo iba a pensar, ya se los platicué a mis papás y ellos dijeron: ¡sí, hazlo! Nosotros te apoyamos (Määtsä', comunicación personal).

En esa etapa le tocó redactar un proyecto. Como es de imaginarse, su padre le ayudó en la revisión. Una vez que estuvo listo enviaron el documento. La respuesta fue positiva, pues aceptaron su proyecto. En la segunda etapa debía tener una entrevista en línea en donde querían conocerla y que les narrara el contenido de su propuesta. “Me dijeron que sí, que sí había pasado y ya el último filtro”, narra emocionada la joven *ayüük*.

El proyecto consistía en trabajar con tres escuelas primarias y hacer productos de audio, imagen y video de cuentos, de narraciones, anécdotas, recetarios, todos en mixe, entonces conforme yo iba haciendo el proyecto también iba aprendiendo a escribir en mixe y no aprendía yo sola, sino que aprendía con los niños de las escuelas primarias; trabajé con las escuelas primarias bilingües de allá de mi pueblo, hablé con los de la supervisión, pedí permiso a las autoridades, sí me dieron el permiso para trabajar con los niños. Y ya de ahí, pues ya hicimos los productos, hicimos grabaciones y subimos los videos, se los entregamos a esta organización, *Cultural Survival*, así se llama la organización y así estuve desarrollando ese proyecto (Määtsá', comunicación personal).

En esa época pudo colaborar con niñas y niños de su pueblo para hacer algo que ella hacía de niña: inventar historias y practicar el ayüük-mixe. Además de aprender jugando, es importante situar que su condición juvenil no solamente se constriñe al aprendizaje, sino que ella también puede aprender enseñando. Este es un rasgo que tiene prácticas y significaciones específicas en contextos rurales e indígenas. Además –volviendo a la performatividad de la cultura digital– su experiencia muestra una mujer joven en el proceso de apropiación digital, a la par que visibiliza saberes y prácticas de la vida ayüük en el siglo XXI. No solamente con eso se desmontan otros esencialismos sobre lo indígena, sino también adultocentrismos que ubican a la niñez y a la juventud como etapas preparatorias a la madurez, que están basadas en la recepción pasiva de conocimientos.

El proyecto duró un poco más de un año hasta que todo lo complicó la pandemia por COVID-19. Para Määtsá' fue un momento difícil, mismo que la impulsó para continuar, pero de otra manera en su siguiente etapa del curso de vida.

Ya de ahí pues ya hicimos más uso de la radio, de la comunicación digital por medio de *Facebook*, hicimos convocatorias para que los niños participaran, hicieran cuentos, hicieran cantos, poesías, poemas, refranes, chistes, lo que se les ocurriera y los presentaran a la radio. Ya de ahí, ya recibían algún premio, lo replanteamos de esa manera, y así siguió funcionando. Otra de las cosas que ya hicimos para terminar con el proyecto también y para revalorar nuestras costumbres de ahí del pueblo, es que fuimos a entrevistar a los abuelos de las comunidades y preguntamos sobre la historia del pueblo, preguntamos sobre las costumbres, preguntamos sobre las cosmovisiones, espiritualidad, sobre diversos temas que abordamos en la radio comunitaria y que también ya fuimos invitando a los mismos abuelos para platicar en vivo y en directo en la radio comunitaria (Määtsá', comunicación personal).

La agencia compartida (Lasén y Puente, 2016) se expresa en muchas formas en los diversos procesos de autodiferenciación de Määtsä. Es decir, como joven mujer indígena, la apropiación de artefactos ha sido aprovechada para posicionarse como joven creadora de contenidos que también visibiliza su relación con la comunidad.<sup>47</sup> La apropiación situada también es un rasgo fluido de su cultura digital, porque destaca la relación entre lo que las personas hacen con la tecnología (Miller, 2019) y su comunidad. Este trozo de su biografía permite visibilizar que la juventud indígena es una condición histórica (Vargas, 2020), localmente situada, al igual que la niñez.

### Celulares

En la trayectoria de vida de un niño o joven del siglo XXI, el acceso a teléfonos celulares puede marcar diversas cosas, ya sea agenciamientos que muestren las resistencias o precarizaciones que muestren nuevas desigualdades. En el caso de Määtsä' el primer celular que tuvo fue a los 8-9 años, era un Nokia, "de los cacahuatitos". Entre los recuerdos que escarba sobre aquel artefacto está el de que tenía un juego de unas serpientes que iban creciendo cada que tocaban unos puntos determinados, pero también lo utilizaba para comunicarse con sus papás. Además, resulta que cuando estaba en cuarto de primaria aprendió a tocar el flautín y la tuba pues se había integrado a la banda municipal de su pueblo.<sup>48</sup>

La banda municipal sale a muchos pueblos, hace muchos viajes o también ahí mismo cuando hacemos las calendas, fiestas, entonces lo usaba para comunicarme con mis papás y decirles que ya había terminado nuestro evento y ya ellos iban por mí para subir a la casa; porque mi casa si está un poco lejitos del centro, entonces como estaba pequeña todavía y cuando eran las calendas había muchos borrachos a mí me daba miedo, pues ya bajaban por mí, por eso, entonces por eso tuve el primer celular (Määtsä', comunicación personal).

---

<sup>47</sup> Es importante señalar que Määtsä no representa a una joven desterritorializada, ni que renuncie a sus identificaciones de etnicidad, al contrario, ella genera contenidos a partir de saberse una creadora de contenidos localmente situada. Así describen su trabajo en Cultural Survival (2021-junio): "Su proyecto de beca, *Tyikyëë'nyëm Tyik'ä'jtsyëm Yë N'ääts Yë Nkukoj* (Cuidando y alimentando nuestras raíces para hacerlas florecer), tiene como objetivo fortalecer el idioma ayüük, la cosmovisión y el conocimiento ancestral mediante la producción de una serie de programas de radio en ayüük y español". Agregan que "recientemente creó una guía y un programa de radio sobre plantas medicinales que se encuentran en Santa María Tlahuilottepec y cómo usarlas para la prevención durante la pandemia de COVID-19".

<sup>48</sup> Las bandas municipales de Tlahuilottepec son parte del patrimonio cultural ayüük desde hace décadas. Además de ser una práctica comunitaria y que desarrolla las potencialidades musicales de las y los niños, constituye una forma de mostrar saberes mixes a través de pedagogías vinculadas con la música; para la niñez es una actividad que les permite participar en el espacio público desde temprana edad.

Debido al gran prestigio de las bandas de viento ayüük, es común que tengan diversas presentaciones dentro y fuera de su pueblo. En su caso, aparte de tocar en su localidad, también salían para llevar a cabo conciertos. Aunque ella recuerda que por lo regular no les pagaban, había eventos en los que sí. Por eso se explica que cuando iba en sexto de primaria decidió comprar un nuevo teléfono inteligente con lo que había ahorrado de sus pagos. No recuerda la marca, solo que era morado con blanco y que le gustaba porque tenía un juego de un oso panda que tenía que trepar bambús y no caerse. Una razón que la motivó para comprarse ese modelo fue porque era un celular que otro compañero siempre presumía, y él, afirmaba ser el único que lo podía tener.

Ya estando en la secundaria tuvo otro *smartphone*. Le duró poco porque sus padres se lo quitaron como castigo a una falta a las reglas familiares sobre el uso de internet: hablar en un chat con desconocidos. Sin embargo, ella compró otro celular –sin que ellos se enteraran–. Era dorado con blanco y ya era táctil. Como era de suponerse no lo usaba para comunicarse con sus padres “pero sí lo usaba para juegos, para fotografía, para platicar con compañeros y eso”. Esto es importante porque muestra que los usos de un celular no se circunscriben a la lógica adulta de comunicarse mediante el habla, y más para el entretenimiento personal. Para estar consigo misma.

Con el paso del tiempo, como sus padres creían que Määtsä’ no tenía celular, le regalaron otro, que también ya era táctil. Al reflexionar sobre sus distintos celulares ella acepta que siempre ha sido tosca y que por eso los ha descompuesto constantemente, como fue el caso de este último. Para reponerlo le regalaron un *Alcatel*. Pese a que sus padres le han puesto reglas para cuidar de su navegar digital, eso no significa que no entiendan las situaciones, ya que en las diversas descomposturas ella ha tenido acceso a viejos celulares, por ejemplo, un *Nokia* que su madre ya no usaba. Luego, entre su última etapa de prepa y el ingreso a la universidad tuvo un *Lanix*, el cual tampoco le duró mucho. Esto dijo al respecto:

Ese celular lo había tirado ya muchas veces y en realidad no le pasó nada al software, sino más bien fue al hardware y se le bajó la partecita esa que sirve para encender el celular, se le bajó. Entonces lo que le hacía yo era meterle como un clavo o una tijera para seguir encendiendo el celular y después cuando se desgastó toda esa parte, ya no podía prender el celular, por eso ya, por eso dejé ese celular y me compré otro (Määtsä’, comunicación personal).

Ese teléfono sólo le duró un año, por lo que tuvo que recurrir al viejo Nokia que alguna vez fue de su mamá y que después ha servido para emergencias. La historia del siguiente celular está vinculada con la migración temporal de fines laborales. Resulta que después de cursar el primer año de universidad desde casa por la pandemia, Määtsä' decidió salir –no solamente de Tlahuiltontepec, sino de Oaxaca–. En el verano de 2020, ella se fue a trabajar a una ciudad del norte: “me fui a Nuevo León, y fui a trabajar, fui a trabajar en una taquería, trabajábamos, en las noches trabajaba de cuatro de la tarde a dos o tres de la mañana y ya de ahí”. Estuvo dos meses y medio con jornadas largas, pues salía en la madrugada. Con el dinero ahorrado se compró un *Huawei* de nueve mil pesos: “es el celular más caro que me he comprado hasta ahora”, menciona.

Ahora bien, aunque Määtsä' señala que quizá conoció el internet desde un celular, afirma que desde niña navegaba principalmente desde un *cyber* de su pueblo. Iba por motivos escolares, pero también aprovechaba para meterse a Facebook y a YouTube. Cuando tenía como nueve años, escuchaba al grupo de pop Ha-Ash, aunque también comenzó a gustarle Big-Bang –un grupo de K-pop– y los doramas –telenovelas orientales–.

Entre sus prácticas digitales ella comenzó a apropiarse de plataformas como Facebook y Amino; después siguió con Twitter, Instagram y Tinder. Su biografía de Facebook la comenzó desde la primaria para conectarse con sus amigos de la escuela. Estar en esa plataforma era importante porque ser parte de un grupo generacional no se define por la edad, sino por las experiencias comunes, por estar en una cita compartida (Lasén, 2000). Mientras que Tinder lo instaló en sus primeras vacaciones largas como universitaria, específicamente cuando se fue a trabajar a Monterrey –en el verano de 2020–. En ese periodo sí chateaba con gente desconocida, pero no quiso salir con nadie por cuestiones de seguridad. Incluso, al regresar de Nuevo León desinstaló la aplicación. Eso no indica que en un futuro no vuelva a abrir la plataforma, pues esta característica de descargar y desinstalar aplicaciones es algo que parece otro rasgo de apropiación temporal y situacional entre internautas.

### La ola oriental

Entre los usos que la joven ayüük le ha dado a las redes sociodigitales está Twitter. No le interesaban los líderes de opinión, ni los estadistas, lo que la motivó a abrir una cuenta fue porque desde la niñez ella se ha ido inclinando por diversas manifestaciones del mundo oriental. Mundo al que ha logrado acceder desde Tlahuiltontepec gracias al internet.<sup>49</sup> Cuando hablamos sobre los motivos para abrir una cuenta de Twitter –en el último año de secundaria– esto comentó:

---

<sup>49</sup> Según sus padres internet fue instalado “entre 1994-1996 a la escuela media superior de la comunidad”.

Lo pedían mucho en grupos en los que yo estaba, que eran los grupos para apoyo a los grupos de *K-pop*, a las bandas de *K-pop*, porque con los *hashtags*, se usan los *hashtags* en *Twitter*, escribíamos cualquier cosa, publicábamos videos, imágenes, lo que sea y estos *hashtags* se recopilaban y al final se contaban el número total de *hashtags* para, bueno así lo manejan ahí, para darle premios a los grupos (Määtsä', comunicación personal).

El interés por lo oriental también se puede observar porque antes de ser usuaria de *Twitter* lo fue de una red sociodigital no tan conocida: *Amino*. Ella así la define: "es para la comunidad que es fan de la cultura asiática y pues generalmente son los que más se encuentran en esas plataformas". Surgida en 2014, esa plataforma privilegia los contenidos orientales, como el *K-pop* o el anime, por ejemplo. La particularidad es que los usuarios pueden hacer comunidades sobre los temas que les interesan y luego intercambiar contenidos. Määtsä' iba en segundo o tercero de secundaria cuando se interesó por esa plataforma. Confiesa que en ese momento era "fanática" de algunos grupos de *K-pop*. Estar allí era una forma de encontrarse con gente a fin para compartir identificaciones desde la copresencia digital. Al apropiarse las redes como parte de un ecosistema digital, ella muestra que ha transitado en muchas direcciones para consumir y construir sus gustos. Por eso, no es raro que apropiara *Twitter* para integrarse a dinámicas transculturales con diversas comunidades interesadas en contenidos coreanos y orientales. La construcción de su proceso de individuación performativa visibiliza la relación de su apropiación, con la materialidad (el hardware), y con los sistemas inteligentes (software), durante distintas situaciones en su trayectoria de vida.

Tendría como 9 años cuando la hermana de su papá llevó a casa unos discos con doramas. Los doramas también conocidos como K-dramas o dramas, son teleseries/telenovelas orientales, que son producidas en Corea del Sur, Japón, Tailandia, Taiwán y otros países asiáticos. Si bien, los doramas coreanos se difunden desde la década de los 60, es en pleno siglo XXI cuando también son consumidos masivamente por jóvenes en otras partes del mundo, como sucede con las juventudes en Latinoamérica. Para Määtsä' el descubrimiento de los doramas fue su entrada al mundo oriental y la oportunidad para consumir programas de televisión que no fueran mal vistos en casa. Esto porque a pesar de que sus padres le han dado diversas libertades, también han puesto restricciones de consumo, como por ejemplo, las telenovelas mexicanas, series de televisión –como *El Chavo del 8*– o caricaturas como *Bob Esponja*.

A diferencia de los programas que han sido mal valorados por sus padres por considerarlos "para tontos" o por tener contenidos no aptos para niños, ella sí tuvo acceso a los doramas. Así lo reflexiona:

Cuando mi tía llegó y nos mostró esos dramas, nos dejaban verlo porque, no mostraban como nada malo para ellos, porque para ellos lo malo era, en el caso de las telenovelas mexicanas era de que se mostraban como escenas explícitas, los besos, que se empezaban a acariciar y todo eso, y en eso en los doramas no se ve mucho, si acaso es un beso, pero es como al final de cada dorama (Määtsä', comunicación personal).

En su generación los doramas son consumidos de forma cotidiana mediante plataformas de video. Encontré que la temporalidad y la forma en que tiene acceso son importantes. O sea, a diferencia de la novelas mexicanas del siglo xx, los doramas son miniserias que se pueden consumir rápido, tanto porque duran pocos episodios como porque están en las plataformas para ser consumidas según la disposición y el tiempo del internauta. Esto es importante porque la relación entre las plataformas y los usuarios visibiliza cómo éstas nos moldean, pero también cómo nosotros las moldeamos (González, 2020). Además, la inmediatez y el presente continuo en esta forma de consumo representan un modelo distinto en la reproducción social del tiempo juvenil, coincidiendo con lo que argumenta Lasén (2000: 14) “la medida del tiempo sincroniza a los miembros de una sociedad”. También hubo otras motivaciones de tipo más cualitativo y personal. Esto respondió Määtsä' cuando le pregunté por su dorama preferido:

Se llama *Pinocchio*, es el síndrome de Pinocho. Trata de una chica que tiene el síndrome de Pinocho. Es decir, que no puede mentir, como ese dorama se desarrolla en el caso, del periodismo, la chica es una reportera, termina siendo una reportera porque, después de pensarle tanto como, para saber qué profesión debe hacer en el que no tenga como tantas molestias o problemas con su síndrome, opta por ser una reportera y decir, como nada más que la verdad. Y ya de ahí, desarrollan otra historia en donde un niño, su papá, muere su papá –que es un bombero– y el chico, su papá es acusado que es asesino de los demás bomberos, porque su papá, porque, no encuentran el cuerpo de su papá cuando muere, y encuentran el cuerpo de otros bomberos; por eso lo acusan de asesinato, pero quienes hacen estas acusaciones precisamente son los medios de comunicación y por eso el niño crece como odiando a los medios de comunicación, pero al final el niño termina siendo también un reportero y se conoce con la chica.

Y el niño lo que hace, sí termina siendo como reportero, pero también lo hace como para vengarse de los que habían, le habían hecho a su padre o le habían inculcado a su padre y, como que vengarse de la misma manera. O sea, inculpándolos o dando a conocer como las falsedades que ellos decían o como es que trabajaban ahí.

Entonces me gustó mucho ese dorama y precisamente por ese dorama también fue unas de las razones por las decidí estudiar ciencias de la comunicación. Y el periodismo y el reportaje me llaman la atención.

Y fue por esos doramas porque muestran –como le decía–, no solamente es como el caso de las relaciones amorosas; de hecho, se podría decir que usan esa, esas relaciones amorosas para mostrar diferentes aspectos de la vida allá en Corea del Sur, porque hay muchas cosas que muestran ahí, que son verdades, pero los muestran como entretenimiento, entonces, pues ese es mi dorama favorito (Määtsä', comunicación personal).

La narrativa muestra que su proceso de individuación está construido con la toma de decisiones a partir de sus expectativas de vida, y no como resultado de la automatización de contenidos. Lo que desmonta la idea de que lo juvenil en el siglo XXI es sólo inmediatez y banalidad.

En cuanto al *K-pop*, Määtsä' ha tenido diferentes etapas y grupos de preferencia. Esa música popular coreana es muy consumida a nivel global y local, destacando su consumo por las generaciones que nacieron en el siglo XXI, como es el caso de la joven ayüük, y sus compañeras y compañeros comunicólogos. El gusto por ese género de música también entró por influencias de su grupo consanguíneo:

[...] la primera vez que escuché *K-pop* fue porque había ido a comprar un helado y la que estaba atendiendo era una tía mía, prima de mi papá y estaba escuchando una canción de *K-pop*, me llamó mucho la atención el ritmo porque el *K-pop* tiene, es como, tiene como varios géneros, es una mezcla de varios de géneros, tiene pop, tiene rap, tiene electrónica, tiene un poco de baladas, a veces le meten rock, entonces es una mezcla de varios géneros y me gustó el ritmo y el video también, porque mostraba ahí a los coreanos a las coreanas, las mostraba, los mostraba bailando y me había gustado, ya le pregunté por el grupo, ella me dijo como se llamaban, me dijo, se ofreció a descargarme el video y pasármelo a mi memoria *USB* o a mi celular nada más, creo que fue a mi celular y ya, pues yo acepté, yo accedí y ya de ahí empecé a consumir el *K-pop* (Määtsä', comunicación personal).

Cuando ella comenzó a escuchar *K-pop*, sus bandas y solistas de preferencia eran Exo –integrada por varones–. Big Bang –grupo varonil de hip hop–. 2NE1 (Nueva evolución del siglo XXI) –integrado por mujeres–. Hyuna –cantautora, rapera y bailarina–. BTS –principal banda representante de la ola coreana–, en

el momento de la redacción de este trabajo Hyuna anunció su retiro temporal de los escenarios, pues sus integrantes debían cumplir con el servicio militar obligatorio –en alrededor de dos años en Corea del Sur–. Asimismo, durante su trayectoria universitaria también ha incorporado en su gusto musical a bandas como DVWN –cantante y compositor–, DPR IAN –un cantautor, productor, rapero–, DAWN –compositor rapero, así como TRIPLE H –banda actualmente desintegrada–.

El consumo de diversos contenidos de la ola coreana desde temprana edad también muestra la imbricación entre sus procesos de individuación y diversas comunidades digitales donde ha transitado. Sus repertorios son identificaciones transculturales fluidas, pero que no están desterritorializadas ni tampoco son resultado automatizado de la filtración de contenidos por parte de la inteligencia artificial que surge en las plataformas que apropia.<sup>50</sup> Entre otras cosas porque las experiencias muestran que sus gustos y decisiones están imbricados con relaciones sociales totales, como el ser parte de la banda de música de Tlahuitoltepec, y también tener gustos y distinciones sociales (Bourdieu, 1998) objetivadas en su particular consumo de K-pop, por ejemplo.

De igual forma, Määtsä' le da uso estratégico a las plataformas según la temporalidad. Si en la niñez ocupaba Facebook para extender sus interacciones con amigos de la primaria, en la etapa universitaria tiene Facebook para atender cuestiones escolares, mientras que es en Instagram donde sube fotos o videos de su vida cotidiana en Tlahui, Monterrey o Huatulco. En Instagram su muro es un registro biográfico donde deja sus huellas digitales, predominando la huella visual: comparte *selfies* con sus amigas y amigos en la playa, en algún salón de la universidad, en Zipolite, en una taquería o en el patio de su ex bachillerato. Lo mismo edita fotos y videos cortos con música en español, en inglés, en coreano, que en italiano. A veces usa diversos filtros para los videos y las fotos: sonríe, canta, se muestra seria o se mira al espejo para tomarse la foto. En cuanto a sus atuendos, lo mismo utiliza playeras juveniles de algunas bandas coreanas que porta huipiles ayüüks. A veces viste con pantalón holgado y camisa ancha, que igual se le ve con falda corta con olanes, medias y playera sin mangas. Lo mismo sigue a la cantante Dana Paola, a la *youtuber* Chinguamiga, que a sus amigos de la universidad o a alguna profesora universitaria.

Entonces, sus huellas sociodigitales forman una parte de su vida, no meros rasgos de una vida aparte. Lo digital está imbricado con lo presencial como un holograma juvenil transcultural, porque sus trayectorias de vida no son binarias sino multirreferenciales y fluidas. Lo mismo apropia los artefactos tecnológicos como entornos y mediadores vitales (Gómez, 2022) para mostrar quién está siendo como joven universitaria mixe, que apropia las plataformas para integrarse

---

<sup>50</sup> Aunque no debo obviar que con el seguimiento automatizado de su huella digital también genera dividendos al capitalismo de plataformas, que vive de métricas y datos.

a comunidades musicales o para cumplir con tareas universitarias. Con su performatividad muestra que lo digital y lo presencial son mundos entramados, son mundos *onlife*, para utilizar la afortunada definición de Floridi (2015).

### El Covid: pizarrones por pantallas y otros cambios

Määtsä' estaba esperando una fecha: abril de 2020. Era el mes programado para conocer Nueva York. Tenía listo el pasaporte y estaba en los últimos detalles para obtener la visa, era cuestión de que pasara el tiempo. Sería la primera vez que saldría del país y de que viajara en avión. Fue invitada a la sede de la Organización de Naciones Unidas, como resultado del proyecto que meses antes había realizado y del cual había obtenido financiamiento de la organización Cultural Survival, con la finalidad de que hablara sobre los derechos de los jóvenes indígenas. Sin embargo, en marzo le avisaron que sí daría la plática, pero que no viajaría a Estados Unidos porque la pandemia por covid-19 estaba avanzando:

Sí hice esa charla sobre los derechos de los jóvenes indígenas, pero ya fue en línea, todo fue en línea, fue en el año 2021 –me parece–; hace poco, pero lo hicimos ya en línea, ya no fue, pues ya no fue lo mismo, y fue por eso cuando me enteré yo del covid y lo odié (Määtsä', comunicación personal).

A partir de marzo de 2020, la entonces estudiante de último semestre de bachillerato tuvo que terminar esa etapa escolar desde casa. Ese quiebre con el hábito de ir diario a la escuela representó el inicio de nuevas formas para interactuar con sus profesores: “pues estuvimos usando correo electrónico todo ese tiempo para mandarnos los trabajos que teníamos que hacer”. Su experiencia permite situar que ante la inesperada contingencia sanitaria el correo electrónico fue apropiado de manera generalizada<sup>51</sup> como plataforma puente para que las y los profesores se contactaran con el alumnado. Algo que encontré como rasgo recurrente es que tanto en testimonios de quienes terminaban la prepa como quienes terminaban la universidad, se improvisaron eventos para cerrar esa etapa escolar ante la falta de ritos de graduación. En algunos casos se hicieron eventos en plataformas como Zoom o Meet, en otros casos –después de casi dos años– una generación de comunicólogos de la UMAR se reunió en una playa de Huatulco para hacer su propio festejo, sin padres ni autoridades. En el caso de la joven ayüük, una vez que la pandemia se calmó un poco, hizo una comida en su casa con familiares y amigos cercanos. Esto muestra que las interpretaciones

---

<sup>51</sup> Encontré que tanto jóvenes de bachillerato como la comunidad de la UMAR tuvieron en el correo electrónico –imbricado con el WhatsApp– plataformas de comunicación primarias para cruzar la frontera de la incertidumbre y la incomunicación que generó el retiro de las aulas y el comienzo de la escuela a distancia.

nihilistas sobre el fin de los rituales (Han, 2020), no tienen respaldo empírico en Latinoamérica, menos entre jóvenes oaxaqueños, tanto de pueblos originarios como mestizos.

A partir de la pandemia, se cambiaron los pizarrones por las pantallas para proseguir la vida universitaria. Al principio la rutina le pareció agradable: se levantaba, prendía la computadora para tomar las primeras clases de la mañana mediante alguna plataforma –ya sea Zoom, Meet o Skype–. A las 11 de la mañana bajaba de su cuarto para almorzar. Al terminar “regresaba a mi cuarto y seguía estudiando, seguía leyendo y me la pasaba ahí hasta las 6 de la tarde, a las 6 de la tarde iba a comer”. Sin embargo, lo que al principio fue una novedad, con el paso del tiempo se convirtió en una rutina cansada.

A pesar de que a finales del segundo semestre se enfermó de covid, no sintió tanto el malestar físico como el psicológico. Määtsä’ estaba cansada del encierro, de las pantallas y de esa rutina repetitiva. Con la enfermedad y el cansancio mental acumulado –de un año de encierro– dejó de conectarse “por una semana completa, o sea, después sí hice mis trabajos”.

Sin embargo, el cansancio de estar detrás de las pantallas está asociado con el encierro, porque para ella es claro –como lo he mostrado– que el acceso a lo digital ha sido clave a lo largo de su curso de vida. En el periodo de pandemia no fue la excepción pues reconoce que la forma habitual para acceder a diversos contenidos académicos fue mediante la apropiación digital: “puedo acudir al internet, a YouTube, a leer algunas páginas web y ya de ahí, pues fácilmente se consigue información”.

El WhatsApp se convirtió en una plataforma vital (Gómez, 2022), porque fue un puente –junto con el correo electrónico– para conectarse con las otras plataformas que apropió durante la pandemia, y aunque ella se ha sentido cómoda para interactuar desde un teléfono o una computadora, en las sesiones digitales también vivió un vacío por no tener relaciones presenciales:

Cuando estábamos en las clases en línea, así en las videollamadas una vez que terminaba la clase, todos le picábamos salir y todo estaba como en silencio, todo quedaba vacío, eso es como que ya al final, ya lo sentí de esa manera, lo que siempre, a mí por ejemplo, me ha gustado de las clases presenciales es que cuando termina una clase sales con tus compañeros, caminan, sigues platicando o van a comprar algo (Määtsä’, comunicación personal).

Las interacciones digitales muestran que la agencia sobre la tecnología constituye parte del proceso sociodigital. Además, entre las transgresiones digitales que vivió durante la pandemia, está la de que en una clase que tomaban por *Skype* era recurrente que además de que fallara la conexión, entraran algunos *bots*. Lo de la conexión se entiende por una falla de la plataforma y de

la mala calidad del internet en Oaxaca, pero la entrada de externos a la clase es una práctica que ocurrió durante la pandemia como forma de sabotaje a las clases o simplemente como una forma de “echar desmadre”.<sup>52</sup> Otra interacción que muestra tensiones fue la obligatoriedad para prender la cámara durante las sesiones. En la experiencia pandémica de Määtsä’, sus cursos se dividieron entre los que tenía que prender la cámara como requisito para tomar clase y los que podían estar conectados sin necesidad de habilitarla. En su narrativa muestra que mientras en otros casos la incomodidad de prender la cámara era por mostrar la intimidad de las casas universitarias -y con ello las condiciones materiales-espaciales- en su caso, era por cuestiones estéticas. Es decir, mostrarse frente a la cámara era incómodo porque mostraba una parte de ella, sus mejillas: “la gente podría pensar que yo estaba gorda y esa idea es la que no me gustaba y por eso trataba o no prendía la cámara”.

Su postura no es resultado de la vanidad, más bien manifiesta una preocupación por ser juzgada por su grupo universitario, mismo que aún no conocía de manera presencial. Se sabe que entre las violencias simbólicas existentes y naturalizadas, están la de juzgar, moralizar y burlarse de diversos aspectos físicos, tanto por la complejidad del cuerpo –principalmente a las mujeres desde un juicio heteronormado– así como también por cuestiones asociadas con los racismos/clasismos/etnicismos, entre otros estigmas que se reproducen en los microgrupos y en las comunidades sociodigitales.

### **Estar siendo y la agencia juvenil**

La reflexividad de Määtsä’ ayuda a entender que las plataformas son entornos con múltiples usos, significados y experiencias. Esto porque desde los entornos digitales ella ha realizado lo que se llama coloquialmente la cultura de la cancelación,<sup>53</sup> pero que más bien sería una agencia compartida (Lasén y Puente, 2016). Resulta que un amigo-contacto la molestaba por su aspecto físico en las fotos de WhatsApp, pero luego de un tiempo, tomó cartas en el asunto:

Yo tenía un amigo, hace poco que, digamos que dejó de ser mi amigo porque WhatsApp yo sí subo mis fotos, son como, WhatsApp es como un grupo de amigos ya pequeño, los que ven ahí las fotos son los que me caen bien o los que yo les tengo confianza y todo eso, pero el chiste con ese amigo, hace tiempo que, como que había dejado de hablar un poco y yo subía mis fotos y me decía,

---

<sup>52</sup> Al cruzar datos con algunos compañeros también mencionaron que en algunas ocasiones había personas “ajenas” que se metían a las clases para sabotearlas. Algo que muestra transgresiones y tensiones digitales contemporáneas.

<sup>53</sup> La cancelación es una práctica digital asociada con las y los jóvenes en donde se deja de apoyar/seguir a una persona, empresa o institución porque ésta transgredió las normas de convivencia.

como me conoce y sabe que no me gusta mucho la idea de parecer gorda, antes yo estaba un poco más flaquita y las fotos que yo subo actualmente sí se nota un poco que, subí un poco de peso, entonces me empezó a hacer comentarios de ese tipo, como que *oye ya te ves más gorda*, o cosas como así.

Esos comentarios a mí sí me afectan mucho y para para evitar eso, corto lazos con esas personas y entonces, después de un tiempo de que me dijera lo mismo, como unas cinco veces, yo le dije: *sabes que te voy a bloquear, te voy a eliminar de mis contactos y te voy a bloquear porque no me gusta que hagas comentarios de ese tipo porque afectan mi*. Lo eliminé de mis contactos y todo bien, pero se lo dije, y ya pues ya de ahí, pues yo como que ya siento que puedo estar mejor sin que una persona me ande comentando sobre cómo me veo, cómo no me veo, y eso porque, por ejemplo, yo, a veces si digo no estoy gorda, pero me he dejado llevar mucho por los estándares de belleza coreanos y ahí son, el peso ideal que debe tener una chica es 48 kilos y ahí pues ya son como flaquitas, súper flaquitas, y sí a veces las veo súper flaquitas, pero cuando me veo a mí siento que me veo muy gorda (Määtsä', comunicación personal).

El WhatsApp es apropiado de manera más personalizada en la medida de que el contacto puede ser más próximo e íntimo en cuanto a la relación social que se guarda, pues no a cualquiera se le incluye. En su narrativa muestra que su condición juvenil no ha estado exenta ni de comentarios que exigen ciertos estándares estéticos, ni tampoco de autopercepciones negativas, al compararse con personajes que ella admira, como las y los artistas coreanos que producen estéticas asociadas con cuerpos que promueven ciertos parámetros de belleza vinculados con la delgadez, aunque eso no indica necesariamente autocuidado y bienestar corporal. Si bien esas idealizaciones estéticas no generan mecánicamente consumo, de allí subyacen simbologías hedonistas que marcan ciertos anhelos, que bien podrían situarse desde categorías intrapersonales que miren el lado hegemónico de la cultura algorítmica y la apropiación digital, con la finalidad de ubicar temas un tanto ambiguos, como el relacionado al inconsciente tecnológico (Van Dick, 2017), que más bien se redireccionaría hacia la relación entre los algoritmos que filtran y la agencia juvenil que escoge qué sí, y qué no, por ejemplo. Lejos de juzgar y moralizar las anteriores narrativas es importante ubicar que ella es parte de una generación en donde las exigencias estéticas y las posibilidades de consumo enfrentan lo corporal con lo mental, el mundo de lo idealizado con las condiciones materiales, las ofertas del mercado digital con las condiciones sociales específicas.

Contrario a lo anterior, en diversas narrativas Määtsä' se ha posicionado a partir de saberse diferente por su condición étnica, pero eso no significa que construya un discurso de autovictimización, como si se percibiera en una

escala social inferior. En su biografía ha tenido experiencias en las cuales se asume a sí misma como una mujer mixte en resistencia. En varias situaciones se ha enfrentado a retos que le han exigido generar estrategias en el presente inmediato, mismas que posteriormente ha narrado y resignificado. Por ejemplo, cuando ella salía a tocar con la banda de Tlahuilottepec, en su condición de niña y de música, se enfrentaba al peligro que representa rodearse de gente grande, muchas veces tomada. Como vimos anteriormente, la comunicación mediada por celulares analógicos fueron el puente para conectarse con sus padres, quienes siempre han promovido tanto la apropiación tecnológica, la integración comunitaria y el autocuidado, amalgamado con el acompañamiento familiar; esto es importante porque se desmonta, por un lado, la idea de que las personas con alguna etnicidad son reacias al cambio tecnológico y, por otro lado, que la tecnología rompe la integración comunitaria. Ya de joven, en su posición de universitaria en pandemia, tuvo que sortear la vulnerabilidad emocional del encierro. Ello representó no solamente problemas físicos por covid, sino también emocionales, tanto por el estrés y la presión que le causó el encierro y las múltiples dinámicas digitales –sincrónicas y asincrónicas–, así como por enfrentar las diversas actividades escolares desde casa, visibilizando posiciones traslapadas como mujer, mixte, joven y universitaria.

Ahora me regresaré un poco para entender su posición actual, pero amalgamada con la de estudiante y de mixte a lo largo de su curso de vida. Resulta que Määtsä´ narró que sus abuelos le aconsejaban que no aprendiera mixte “porque te van a castigar”; le decían por experiencia propia, ya que “en la época en que ellos vivieron les prohibían hablar el mixte en su escuela y cuando lo hacían los golpeaban, eso es lo que pasó en su época”. Algo importante es que no era un consejo exclusivo de sus abuelos, sino una consigna de otros abuelos a sus nietos, pues en las anteriores generaciones el hablar mixte –en las escuelas– les representaba castigos y diversas violencias. Lejos de ubicar a las escuelas como espacios libres de violencia, no deberíamos pasar por alto que, los centros escolares han sido espacios donde la diglosia del español sobre las lenguas originarias (González, 2011; Trillos, 1989) visibiliza la hegemonía de lo mestizo –lo nacional–, sobre lo étnico, lo localmente situado.

Mi papá sí me enseñó a hablar mixte ya fue diferente, pero sí pensaba que era de esa manera porque se seguía viendo incluso como las escuelas con los niñitos a los que, los que tenían como ese tipo de educación, como que los que hablan en mixte son los que no son aceptados y muchos decían que no pues. Yo no hablo el mixte porque soy de la ciudad. Siempre era como, ellos se mostraban de manera superior, entonces siempre sentí que sería de esa manera, ahí estando en mi pueblo no lo sentía mal porque estaba mi pueblo había muchos que hablaban el mixte igual que yo, muchos eran de allá, no lo sentía mal. Sí me preocupaba un

poco el hecho de venir a estudiar, porque es la primera vez que vengo a estudiar con otras personas, que son de diferentes partes de aquí de México y también; sí me preocupaba un poco el cómo me fueran a tratar, o sea, si es que fuera, aunque fuera mínimo si es que se notaría el hecho de que, por ser una chica indígena que me fueran a excluir o ese tipo de casos, pero no, ahora que lo he visto no, no es así, o sea, no me pasa, y puedo estudiar, tengo las mismas oportunidades, puedo estudiar de la misma manera (Määtsä', comunicación personal).

Las escuelas universitarias no son espacios neutros porque diferencias de etnicidad, género o clase pueden ser el motor de la desigualdad social, que muchas veces puede generar deserción o autoexclusiones. En el caso de ella, su experiencia cercana no se ha traducido en violencias de tipo étnicas, en buena medida porque al interior de su microgrupo generacional intervienen diversas experiencias de individuación y redefinición juvenil universitaria que viven como parte de una biografía compartida. Al ubicar diferentes procesos de autodefinición en cuestiones de identidad de género, o de etnicidad, lo generacional se vive como una experiencia social compartida (Lasén, 2000), en donde tanto se construyen diferenciaciones y distinciones, así como también se comparten gustos y estéticas. Por ejemplo, Määtsä' se diferencia en lo étnico o en ciertos consumos de series específicas, a la par que también comparte repertorios juveniles en la forma de vestirse o en ciertos contenidos musicales con su grupo de ciencias de la comunicación. Esas diferencias se reconocen, pues mientras la vestimenta arroja al cuerpo juvenil y en esas ropas subyacen significados y maneras de estar siendo, en lo musical subyacen formas de narrar, escoger, parecer, y acompañar su trayectoria de vida.

Además, con diversos contenidos digitales, lecturas y dinámicas académicas, las y los jóvenes de su generación apropian y luego elaboran reflexividades situadas, visibilizadas en posicionamientos y actividades que sirven para reafirmar sus identificaciones étnicas, pero también de género o de clase. Esto no se delimita al salón porque tanto en las prácticas fuera de la universidad, como en las plataformas digitales, la identidad y las identificaciones se viven en el uso cotidiano (Martín Barbero, 2002). Encontré que en la vida universitaria ella vive las experiencias de estar siendo joven, mixe y mujer de forma imbricada, y no sólo son recursos para "aprobar" los requisitos para obtener algún apoyo relacionado con políticas de afirmación étnica.

Además, Määtsä' transita como joven universitaria entre diversas posiciones, gustos y consumos, pero que no desdibujan su condición de etnicidad porque sus experiencias permiten situar que los préstamos transculturales con sus comunidades sociodigitales y con sus pares generacionales se complementan con sus prácticas de reivindicación.

En cuanto a ser universitaria siento que me va muy bien, siempre han dicho como que la educación que nosotros tenemos, siempre lo han dicho y hasta ahora lo sigo escuchando, la educación que nosotros tenemos allá en el pueblo siempre es inferior a la educación que se da en las ciudades, pero ahora, por ejemplo, yo no he tenido como muchas complicaciones. Por ejemplo, ahora siento que voy como, muy bien, como para haber sido estudiante de mi pueblo. Entonces como que ese mito se puede ir descartando, no es cierto, me va muy bien en la escuela y por cosas que, por cosas que he tenido, por cosas que me dicen mis papás, por la educación que he recibido por mi fanatismo hacia la cultura asiática, siento que tengo más metas, porque una de mis metas es conocer Corea del sur y para esas metas necesito, como que escalar alto, ir alto, hacer todo lo posible para llegar ahí y como que, siento que eso me ayudó mucho, mucho porque hay muchos jóvenes, muchos compañeros que yo conozco que no saben qué hacer con su vida y yo siento que eso influye mucho como el fanatismo que yo tuve para proponerme esas metas y que yo esté haciendo, que yo esté estudiando, que yo esté haciendo lo que yo hago (Määtsä', comunicación personal).

Es importante que ella misma descarte el mito de que, por venir de una comunidad indígena, eso se traduciría en no estar bien preparada académicamente. Su experiencia la proyecta como una estudiante versátil que lo mismo presenta una conferencia para la Organización de las Naciones Unidas vía Zoom, que consume “fanáticamente” contenidos coreanos de la ola oriental, lo mismo que trabaja en un bar o que aprende a cortar el cabello:

Estuve en cursos de estilismo, para cortar el cabello, para maquillar todo eso, para pintar el cabello y todo eso. Lo tuve porque los grupos de K-pop son famosos por eso, son famoso porque se maquillan, en Corea del Sur eso del maquillaje está otro nivel, cirugías plásticas y todo eso. Entonces el tinte en el cabello, maquillaje, pestañas, lo que sea, uñas, ahí como que es muy demandado en Corea del Sur. Por eso como que decidí aprenderme eso porque digo si algún momento yo llegó a ir a Corea del Sur y de repente no tengo dinero, de repente necesito algo para lo que yo pueda, para que yo puedo mantenerme y vivir ahí puedo usar mis habilidades de estilismo y hacer eso allá, porque eso es lo que demandan mucho allá, entonces por eso es que también las cosas que yo hago son para mis metas y por ahora y por mucho tiempo mis metas han sido siempre Corea del Sur (Määtsä', comunicación personal).

Esta última narrativa refleja densamente quién ha sido, quién es y quién quiere ser. Si de niña fue impulsada por sus padres para generar contenidos lúdicos que se convirtieron en textos y/o audios, de joven, es claro que su posición como bachiller y luego como universitaria ha sido complementada con iniciativas que le han permitido obtener recursos para visibilizar tanto a su comunidad, como a sí misma, como joven mujer-mixe-multitareas. Por eso, el que ella proyecte sus horizontes de futuro con miras a ir a Corea del Sur, no constituye una locura de la edad, sino una utopía. Utopía que en algún momento podría concretar porque su trayectoria de vida está dividida por situaciones y acontecimientos que la han definido como una niña y luego como joven multitareas, que invierte su tiempo en hacer realidad sus inquietudes.

### Conclusiones

Sostengo que las biografías digitales son narrativas reflexivas que sirven para desentrañar la agencia juvenil, porque, a pesar de que reconozco la hegemonía de estructuras que constriñen “no se tratan sólo de las estructuras que forman al individuo, sino de cómo el individuo las negocia” (Vaughan, 2016: 89). Con las experiencias juveniles se muestra que las estructuras hegemónicas pueden ser un poco más permeables, y con ello puede haber mayor negociación juvenil en las relaciones de poder en diversas instituciones y situaciones. También las biografías imbrican el contexto con el individuo, de tal forma que eso permite ubicar si el individuo cambia y las estructuras no, o viceversa (Vaughan, 2016). Son narrativas densas que sirven para encontrar significados profundos de sujetos específicos que visibilizan procesos particulares que están anclados en estructuras, espacialidades y temporalidades localmente situadas.

Hacer una biografía digital con alguien joven, no indica que es una biografía a medio camino. En el caso de Määtsá' es todo su camino recorrido, hasta el momento en que decidió narrar sus experiencias de vida. Entonces, la condición de juventud es una etapa que no espera la madurez para ser comprendida ni reflexionada, ni es la etapa de destrampe, posterior a la niñez. Sobre la condición juvenil indígena hay algo que quiero destacar. La juventud indígena como etapa social bien diferenciadas de la adultez, se construye con experiencias densas en donde –para nadie es un secreto que, incluso desde temprana edad– se incorporan múltiples saberes cognitivos, valorativos y afectivos que se tejen en su relación con sus comunidades de sentido. La familia, la comunidad, los grupos de pares, la calle, los eventos escolares, los deportivos, los creativos, los rituales, las faenas, los tequios y otras tantas actividades, constituyen espacios y experiencias de aprendizaje e intercambio sociocultural donde se experimentan relaciones de reciprocidad pero también tensiones y desigualdades. Los microsistemas del ecosistema sociodigital hoy

forman parte de las islas de socialidad del archipiélago juvenil porque allí las juventudes transitan y construyen relaciones transculturales con múltiples comunidades de significación. Allí transitan tanto entre jóvenes del siglo xxi como con otros grupos y comunidades de sentido.

Sus capitales digitales juveniles son claves para transitar y conectarse con diversas comunidades e instituciones, pues dotan al sujeto de recursos simbólicos y pragmáticos que detonan la agencia juvenil, esto sin olvidar que los algoritmos forman parte de las hegemonías y el control sociodigital contemporáneo al extraer y filtrar datos de personas concretas, no de cuentas. Por ello si la juventud como concepto del siglo xxi es resultado de condiciones sociales y estructurales específicas, entonces, también es resultado de una construcción sociodigital.

Al construir –con Määtsä’– su biografía digital, justo lo que encontré fueron múltiples experiencias sociodigitales multirreferenciales, situadas desde múltiples tramas de significación en diversas temporalidades y espacialidades. La niñez fue una temporalidad en donde su iniciación no se sometió a los procesos escolares, al contrario, su entrada al mundo escolar no se entiende sin su temprana inducción digital, sin su incorporación a la banda musical de su pueblo, sin su creación literaria, ni sin su bilingüismo. Ser una estudiante destacada no se generó en las aulas como el espacio de saber exclusivo, coincidiendo con lo que señala Martín Barbero (2002), quien afirma que en el digitalismo la escuela no es el único espacio de conocimiento ni el libro el único objeto que alberga el saber. Con ella se cumple eso, porque como lo mostré, Määtsä’ es una mujer mixe multitareas. Es una joven que sin renunciar a su etnicidad y lo que ello representa en sus prácticas y significaciones, también es una joven con capitales y distinciones sociodigitales transculturales, los cuales visibilizan que sus posicionamientos y experiencias cotidianas son resultado, a su vez, de consumos, prácticas e interacciones juveniles sociodigitales multirreferenciales. Al reconocer esto se pueden comprender los cambios o las continuidades, las tensiones y las resistencias, desde el punto de vista del actor durante el proceso social de su trayectoria de vida.

## Referencias

- Árdevol, E. (2016). Big data y descripción densa. *Virtualis, Revista de cultura digital*, 7(14), 14-37. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/186>
- Bourdieu, P. (1998). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Taurus.
- Cultural Survival. (2021-enero 5). Plantas medicinales de Santa María Tlahuilottepec: Estrella Jhonaí Gutiérrez Vásquez. Cultural Survival. <https://www.culturalsurvival.org/es/publications/cultural-survival-quarterly/plantas-medicinales-de-santa-maria-tlahuilottepec-estrella>

- Díaz, R. (2014). *Los Lugares de lo político, los desplazamientos del símbolo. Poder y simbolismo en la obra de Victor W. Turner*. Gedisa.
- Floridi, L. (2015). *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Open, Cham.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Gómez, E (2022). *Tecnologías vitales. Pensar las tecnologías vitales desde Latinoamérica*. Universidad Panamericana.
- González, P. (2006). *Sociología de la explotación*. CLACSO.
- González, E. (2011). Re-posicionamiento del maestro indígena en el encuentro con el conocimiento de sus pueblos. Una experiencia de apropiación de la pedagogía inductiva intercultural entre maestros y formadores de docentes en Oaxaca, México. *Cuadernos Interculturales*, 14, 227-243.
- González, L. (2020). Netflix “más acá” de los contenidos: la interfaz y la plataforma. *La Trama de la Comunicación*, 24(1), 147-164.
- Guber, R. (2015). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI Editores.
- Han, B. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder Editorial.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. voc editorial.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). La cultura digital. En D. López, *Tecnologías sociales de la Comunicación. Materiales Docentes de la uoc, Módulo Didáctico 3* [pp. 1-45]. voc.
- Lasén, A. (2000). *A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles*. Centro de Investigaciones Sociológicas; Siglo XXI Editores.
- Miller, D. (2019). Cómo y por qué el mundo cambió las redes sociales. *Etnografías contemporáneas*, 5(9), 6-17.
- Moriña, A. (2017). *Investigar con historias de vida. Metodología biográfico-narrativa*. Narcea.
- Pinch, T. (2015). La construcción social de la tecnología: una revisión. En Santos, M., Díaz, R. *Innovación tecnológica y procesos culturales: perspectivas teóricas* [pp. 19-37]. FCE.
- Pink, S., Horst, H., Postill, John., Hjorth, Larissa., Lewis, Tania. y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: principios y práctica*. Morata.
- Restrepo, E. (2016). *La etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Envió Editores; Pontificia Universidad Javeriana.
- Rosaldo, R. (1990). *Cultura y Verdad*. CONACULTA; Grijalbo.
- Salmons, J. (2016). *Doing qualitative research online*. SAGE publications.
- Scolari, C. (2017). *Las Leyes de la interfaz*. Gedisa.
- Trillos, M. (1989). Bilingüismo desigual en las escuelas de la Sierra Nevada de Santa Marta, Colombia. Universidad del Atlántico.
- Turner, V. (1974). *Dramas, Fields and Metaphors*. Cornell University Press.
- Van Dijck, J. (2016). *Cultura de la conectividad*. Siglo XXI Editores.
- Vargas, S. (2020). Claves conceptuales para ampliar la discusión sobre las juventudes indígenas. *Revista de Estudios sobre Juventud*, 4(35), 271-279.
- Vaughan, M. (2016). Pensar la biografía. *Desacatos, Revista de Ciencias Sociales* (50), 88-99.

# El biograma digital y el estudio de la primera experiencia tecnológica en la educación

**Erick Cruz Mendoza**  
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales  
cm.erick18@gmail.com

## Resumen

Este artículo tiene como objetivo exponer cómo sucedieron las primeras experiencias con las tecnologías en el ámbito educativo de un grupo de jóvenes en Oaxaca, México. Para ello se desarrolló una metodología cualitativa en donde 18 estudiantes escribieron narrativas autobiográficas sobre dichas experiencias. La técnica se denomina “biograma digital” y, a través de ésta, se articula un conjunto de textos (narrativas autobiográficas y evidencias) construidos en función de la vida de los sujetos, priorizando las historias que tienen al centro a los objetos tecnológicos. En total se escribieron 17 textos por informante, sin embargo, únicamente se recupera aquel en donde precisa la primera experiencia con la tecnología. Los resultados exponen que estas prácticas sucedieron principalmente en los hogares y en las aulas, en clases de computación con equipos prestados por las instituciones educativas, en grupos de compañeros y con la supervisión de los profesores. Cabe destacar que las experiencias se describen como positivas en la mayoría de los casos, pero también hay otras negativas que representan obstáculos personales y formativos en los sujetos. Además, en algunas situaciones el acceso a las tecnologías es un premio por el buen desempeño estudiantil, lo que deja en entredicho que hay una cuestión valorativa en brindar acceso a quien se lo ha ganado.

**Palabras clave:** cultura digital, método biográfico, acceso, usos sociales, apropiación tecnológica

## Introducción

Las investigaciones sobre educación y cultura digital comúnmente centran sus intereses en el estudio de las relaciones entre los sujetos y los objetos técnicos en contextos educativos formales (Livingstone, 2012), no formales (Zanotti y Grasso, 2020) e informales (Matamala, 2016). Principalmente buscan conocer cómo acontece la introducción de una tecnología en las actividades escolares bajo el afán de mejorar dichas prácticas en el futuro, lo cual es necesario. Sin embargo, pocas veces se preguntan cómo fueron aquellas experiencias, de la

infancia o adolescencia, sobre las cuales se construyen nuestras relaciones con las tecnologías y que explican en cierta medida el lugar que éstas ocupan en las actividades educativas del presente.

Desde el punto de vista sociohistórico resulta importante indagar en dichas experiencias porque en ellas se pueden encontrar respuestas que ayuden a comprender lo que nosotros hacemos con las tecnologías, pero también lo que éstas hacen con nuestras vidas (Jouët, 2000). En ese sentido, la presente investigación indaga cómo sucedieron las primeras experiencias con las tecnologías en el ámbito educativo, en un grupo de jóvenes universitarios del estado de Oaxaca, México. Particularmente me interesa identificar los lugares, los acompañantes y las sensaciones que se produjeron cuando los sujetos tuvieron su primer contacto con una computadora de escritorio, una laptop y con el sistema Enciclomedia,<sup>54</sup> de modo que esta primera experiencia puede entenderse como el primer acceso a estos recursos tecnológicos.

En consecuencia, este trabajo se suma a las discusiones de los procesos de acceso a las tecnologías digitales de la información y la comunicación desde el enfoque de la desigualdad propuesto por Alva de la Selva (2015), el cual permite comprender el carácter estructural del acceso inequitativo a los recursos tecnológicos en donde subyacen problemáticas económicas, sociales y culturales. En este marco, para la autora la brecha digital se debe comprender como la nueva desigualdad del siglo *xxi*. Por acceso entiendo la infraestructura tecnológica disponible en las prácticas que involucran a los sujetos y las tecnologías digitales de la información y la comunicación, como son la energía eléctrica, los aparatos y la conexión a internet, así como los gastos económicos que se generan a partir de su uso. Al respecto, existe un grupo de investigaciones encabezadas por Delia Crovi (2008, 2009, 2010 y 2013) que han abordado este problema desde la triada del acceso, uso y apropiación tecnológica, en donde se evidencian varias dimensiones para estudiar y comprender cómo nos relacionamos con los objetos técnicos en los ámbitos educativos.

En México un cuarto de la población no tiene acceso a internet y poco menos de la mitad tiene una computadora. La Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTH) 2021 señala que ha habido un crecimiento de usuarios de este servicio en los últimos años, en 2017 la estimación era del 63.7% y en 2021 creció al 75.6%. En cuanto a la computadora, el porcentaje de usuarios ha bajado de 45.2% en 2017 a 37.4% en 2021. Sin embargo, los usuarios de telefonía celular han aumentado seis puntos porcentuales en el mismo periodo de tiempo.

---

<sup>54</sup> Estos resultados forman parte de una investigación más amplia que tuvo como objetivo conocer y describir las condiciones de acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales de un grupo de estudiantes de la licenciatura en ciencias de la comunicación de la Universidad del Mar (Oaxaca) en el marco de su trayectoria educativa y tecnológica.

En este escenario en donde el número de usuarios de infraestructura tecnológica crece paulatinamente es pertinente debatir cuál ha sido el papel que juegan los sistemas educativos en el acceso a estos recursos, para identificar las funciones y disfunciones de estos en la construcción de experiencias que abonen al aprendizaje de las tecnologías por parte de los estudiantes.

### Las tecnologías en la educación

La Cumbre Mundial para la Sociedad de la Información (CMSI) celebrada en dos fases (2003 y 2005) es la piedra de toque de las políticas educativas con enfoque tecnológico en la región latina (Sunkel y Trucco, 2014), ya que luego de estos eventos, en donde se propusieron acciones colectivas para reducir la brecha digital, cada país se encargó de desarrollar agendas digitales para instalar infraestructuras tecnológicas en las instituciones de educación.

Para Lugo e Ithurburu (2019), a pesar de que hay antecedentes en la región de América Latina sobre la promoción de las tecnologías en las comunidades educativas, como la política digital *Computadoras para educar* implementada en Colombia desde 1999, fue en la primera década del siglo XXI cuando surgieron los programas fuertes basados en modelos de integración de las tecnologías denominados 1 a 1. Por un lado, el *Plan CEIBAL* (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea) creado en Uruguay en el año 2007 buscó el acceso a una computadora para uso personal con internet gratuito para cada niño que ingresaba al sistema educativo público del país. Otro avance significativo aconteció en Argentina en el 2010, con la implementación del *Programa Conectar Igualdad*, el cual procuró la distribución de computadoras portátiles a todos los alumnos y profesores de escuelas secundarias.

Durante la primera década del siglo XXI el sistema educativo mexicano desarrolló dos programas para la innovación tecnológica educativa: Enciclomedia y Explora. Ambos tenían como objetivo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, su aplicación fue inadecuada por errores de planeación e implementación. Azamar (2016) menciona que los actores académicos no podían enfrentar los obstáculos técnicos, las instalaciones no eran las adecuadas, los estudiantes beneficiados carecían de preparación y de medios para dar seguimiento al aprendizaje fuera de la escuela.

Este fue un programa de la Secretaría de Educación Pública (SEP) que se llevó a cabo en todos los estados de México de 2006 a 2012. Se basó en el equipamiento de infraestructura tecnológica en las aulas de 5° y 6° grado de escuelas primarias, los centros de maestros y las escuelas normales públicas. Estos espacios se equiparon con los siguientes materiales: computadora personal, proyector, impresora monocromática, mueble para computadora, pizarrón interactivo, fuente de poder y solución de un sistema de conectividad y monitoreo.

Antes de seguir quiero hacer énfasis en estas líneas porque el programa Enciclomedia aparece en las narrativas sobre las primeras experiencias tecnológicas de algunos informantes, quienes confirman que fueron tecnologías desaprovechadas porque los profesores no tenían las habilidades para el manejo y limitaban su uso a actividades lúdicas, además, en algunos contextos en donde fueron instaladas no había conexión a internet y los servicios eléctricos eran deficientes.

Por lo anterior, estos ejemplos sientan las bases para reflexionar sobre la presencia de las tecnologías en las aulas. Desde el punto de vista socioeconómico, el acceso a estos recursos produce formas de exclusión cuando los estudiantes son marginados por incumplir las actividades educativas que requieren del acceso a una computadora y al internet, ya que la situación económica familiar no les permite adquirir o rentar este equipo y servicio (Mesa, 2012). No obstante, la responsabilidad no debe recaer exclusivamente en los estudiantes, puesto que las instituciones de educación también son promotoras de estrategias para incorporar las tecnologías en sus actividades, de ahí se entiende que no basta con que las escuelas adquieran la infraestructura, sino que deben de construir escenarios para que su acceso sea permisible ante la heterogeneidad del alumnado (Nolasco y Ojeda, 2016).

En este punto emergen dos posturas contrastantes sobre la presencia de las tecnologías en las aulas. Por un lado, aquella que puede denominarse como techno-optimista, la cual refuerza la idea de que el uso de las computadoras, los dispositivos móviles y el internet contribuyen a mejorar el aprendizaje y por ende, debe procurarse la inclusión de estas herramientas en los programas de estudio (Tapia y Téllez, 2015; Barrios y Fajardo, 2016; Morales, 2017; Cruz y Miranda, 2017). Mientras que en el otro polo se encuentra la postura crítica que alude a los riesgos que conlleva el uso de estos equipos en el aula, en donde destaca la vulnerabilidad de la seguridad en internet, además del distanciamiento social que se produce cuando se maximiza el uso de estos dispositivos (González y Muñoz, 2016; Sánchez y Álvarez, 2017; Williams *et al.*, 2020).

En resumen, la revisión de la literatura deja en claro que hay estudios centrados en las políticas implementadas a partir de la inclusión de las tecnologías en los sistemas educativos, otros que analizan programas nacionales y un grupo conformado por aquellos que evalúan su uso al interior de los salones. No obstante, además del análisis documental, de los cuestionarios y encuestas, poco se habla de metodologías para realizar investigaciones que prioricen las experiencias tecnológicas en diferentes etapas de la trayectoria educativa. Reconocer que esto conlleva un compromiso por ampliar la mirada en la construcción del objeto de estudio y por generar estrategias metodológicas que permitan cumplir dicho propósito. Desde mi punto de vista, un camino para avanzar en estas discusiones se encuentra en los estudios biográficos.

## Biograma digital

Construyo una metodología cualitativa y descriptiva con énfasis en lo biográfico, porque esta conduce a la explicación y comprensión de las experiencias vividas desde la subjetividad de los sujetos, quienes se posicionan como productores de significados sociales y culturales (Tarrés, 2001). Además, considero que esta postura es viable para acercarse a los mundos individuales de la experiencia a través de los relatos autobiográficos de terceros (Flick, 2007). En ese entendido, baso esta propuesta en la actualización de la técnica denominada biograma, entendiendo por ésta la práctica de conjuntar relatos autobiográficos de un grupo de informantes, a quienes se les solicita describir un episodio concreto de sus vidas y se sugiere que incluyan aspectos a detalle, como pueden ser lugares, participantes, objetos y demás elementos que sirvan para comprender una situación en particular. De esta manera se busca obtener la información relevante para analizar un problema de investigación sin perder la libertad de los sujetos para expresar sus ideas, en donde el hecho de que las narrativas apunten hacia un mismo objetivo facilita la comparación y el análisis.

Como menciona Páez de la Torre (2017), el biograma tiene sus bases en los aportes de Theodore Abel, quien define a estos como

[...] historias de vida de personas que son miembros de un grupo social seleccionado, escritas siguiendo instrucciones específicas en cuanto a contenido y forma y con el propósito de obtener datos masivos. Los biogramas se distinguen de las autobiografías y las historias de vida. Son valiosos en el estudio del cambio social y ayudan en el descubrimiento de patrones subyacentes al comportamiento social (1947: 111).

Sin embargo, difiero de Páez de la Torre (2017) al concebir al biograma como un instrumento de investigación, ya que este no es una herramienta para la recolección de datos. En cambio, concibo al biograma como una técnica porque su uso particularizado y congruente está en relación con una forma orientada y definida para producir un determinado tipo de conocimiento (González y Orozco, 2012). Incluso pienso que pueden haber varias herramientas que permiten la recolección de datos en un biograma, como pueden ser los cuestionarios, las guías de relatos o de entrevistas, entre otras varias.

Para trasladar el biograma a las lógicas de la cultura digital recupero las discusiones epistémicas que abordan las implicaciones metodológicas sobre la incorporación de las tecnologías en la investigación social. Este grupo de discusiones se conoce como *e-research* (Wouters y Beaulieu, 2006, citado en Estalella y Ardèvol, 2011). Cabe aclarar que esta investigación acepta los desafíos que conlleva la integración de las tecnologías en las técnicas de investigación social,

como puede ser la desigualdad del acceso y uso de aquellas, así como los dilemas éticos que implica la mediación tecnológica, lo cual se expresa en los límites de la técnica que se pretende ensayar. Evitando caer en los determinismos tecnológicos, el valor científico radica en que nos encontramos ante una oportunidad para producir conocimiento de la cultura digital utilizando herramientas como el internet y los programas para análisis de datos cualitativos.

Estalella y Ardèvol (2011) diferencian entre dos grupos de investigaciones que tienen el propósito antes señalado. Por un lado, están aquellas que centran el reconocimiento de la tecnología (principalmente el internet) como objeto de estudio sociocultural y otras en donde las tecnologías aparecen como una herramienta (de comunicación y análisis). En ese rumbo, propongo la técnica del biograma digital como una que conjunta estos dos aspectos: las tecnologías son el eje temático sobre el cual se desarrollan las narrativas biográficas, es decir, me interesa que los informantes describan las experiencias que tienen al centro a los objetos técnicos y de manera equilibrada busco la aplicación de estas herramientas durante el proceso investigativo, el cual incluye la comunicación con los informantes, la producción de la información y su análisis.

Dicho lo anterior, mediante un muestreo propositivo (Jensen, 2014) elegí informantes de últimos semestres de licenciatura con el propósito de indagar la presencia de las tecnologías en una trayectoria educativa larga (desde la educación básica hasta la superior), no obstante, en este documento únicamente presento los resultados de la primera experiencia tecnológica, la cual aconteció entre la infancia y adolescencia. Todos los participantes estudiaron en la Universidad del Mar en el campus Huatulco, en donde se ofrecen programas enfocados en las ciencias sociales y las humanidades. Seleccioné esta institución por su carácter multicultural y descentralizado, lo cual permite obtener variación en las respuestas al identificar que los estudiantes provienen de distintas regiones del estado de Oaxaca<sup>55</sup> en donde la presencia de la infraestructura tecnológica es heterogénea y desigual (Márquez et al., 2016).

De entrada, asumo las limitaciones de la selección orientada de los informantes bajo los términos de la representatividad de la población, sin embargo, la naturaleza de los estudios biográficos justifica la elección de un número reducido de casos (incluso se puede trabajar con un informante) dado que las biografías representan las experiencias individuales que pueden ayudar a comprender procesos sociales compartidos, ya que dichas experiencias se construyen en escenarios públicos, privados y en diversos grupos, como la familia, los amigos y el trabajo (González y San Miguel, 2002). Aunque no sucedió en esta investigación, puedo señalar como limitante los casos en donde no se logra la comunicación a distancia por falta de acceso a los recursos tecnológicos.

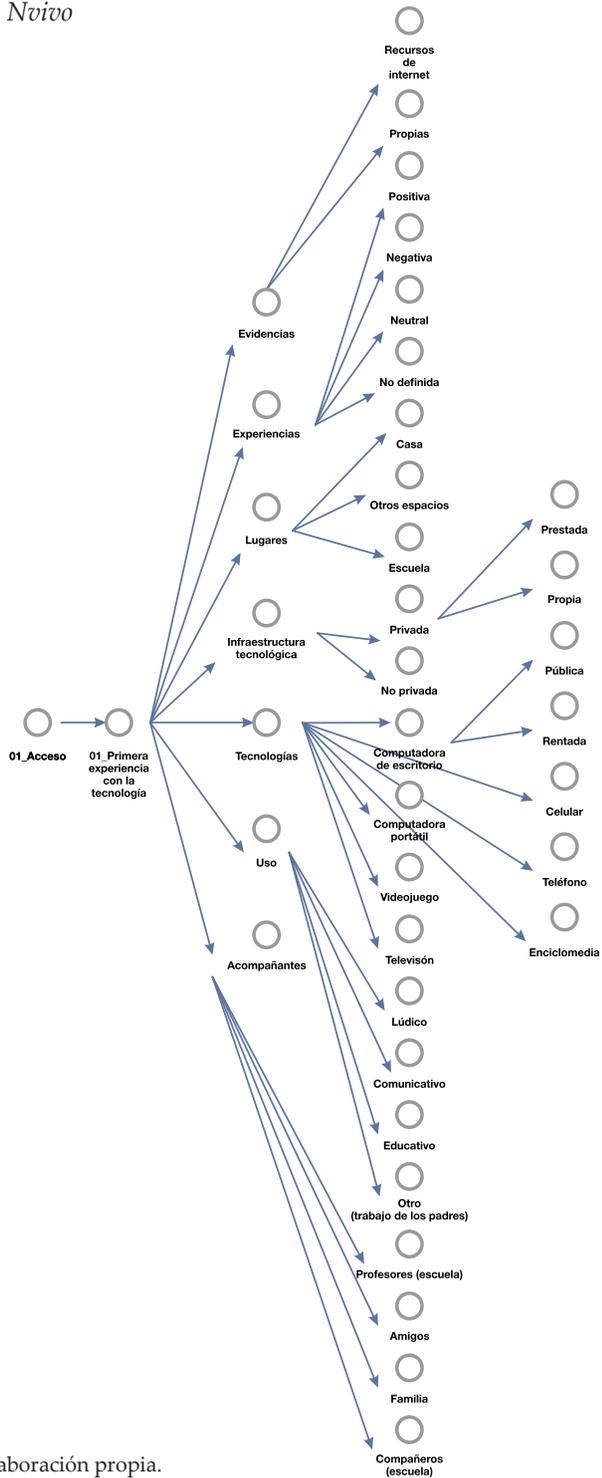
<sup>55</sup> Oaxaca es una de las tres entidades de la República mexicana con menor número de usuarios de internet, en donde poco más de la mitad de su población tiene acceso a este servicio (56.9%). La tercia se completa con Chiapas (46.1%) y Guerrero (61.4%), según la ENDUTIH 2021.

En total participaron 18 estudiantes, una mitad cursaba séptimo semestre y la otra noveno semestre de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación. El trabajo con los informantes sucedió durante los meses de julio a noviembre de 2020, en el contexto del cierre de instituciones educativas por la pandemia covid-19 y para mantener la comunicación a distancia se acordó la creación de un grupo de *WhatsApp* al cual todos tenían acceso, aunque para algunos era más difícil porque en sus hogares no tenían internet y tampoco podían realizar recargas para utilizar los datos móviles, sin embargo, siempre respondieron a la comunicación.

En cuanto a la logística de escritura de las narrativas biográficas, los estudiantes propusieron trabajar con el siguiente formato. Proporcioné un tema el día lunes en un mensaje general en el grupo de *WhatsApp* y ellos tenían seis días para enviar un documento en *Word* con una extensión mínima de dos páginas y con evidencias (fotografías, documentos o *link*) para justificar e ilustrar lo escrito (la extensión de los documentos y el tiempo acordado se basó en los resultados de la prueba piloto). Algunos enviaban sus archivos por correo electrónico personal (*gmail*) y otros mediante el grupo de *WhatsApp* o por mensaje directo en la misma aplicación.

Para organizar los documentos y realizar el análisis utilicé *Nvivo*, un *software* para almacenar, organizar y analizar datos de paga a través de una membresía. La codificación que realicé es de tipo axial (Strauss y Corbin, 2012), ya que de inicio propuse categorías (tecnología, lugar, sentimientos y usos de la tecnología), las cuales se relacionan directamente con los hallazgos expresados en la revisión de la literatura, y durante el análisis añadí otras (acompañantes y pertenencia de la tecnología) que se consideré pertinentes para comprender cómo fueron las experiencias tecnológicas.

Figura 1. Codificación en Nvivo



Fuente: Elaboración propia.

Sobre el manejo de los datos personales y los dilemas éticos expuse al grupo a través de una videollamada la necesidad de formalizar el consentimiento de los participantes en un documento escrito y firmado para utilizar sus nombres y documentos personales (fotografías), con la aclaración de que los resultados de la investigación únicamente serán empleados para fines educativos, a lo cual todos accedieron.

## **Resultados**

### **La educación como puente para el acceso a las tecnologías**

En cuanto a la temporalidad, la mayoría de las narraciones sucedieron en la primaria (14 de 18), le sigue la secundaria (3 de 18) y la preparatoria (1 de 18); las principales tecnologías utilizadas fueron la computadora de escritorio (14 de 18), Enciclomedia –computadora, software educativo, pizarrón electrónico– (3 de 18) y el pizarrón electrónico (1 de 18). El hecho de que las experiencias sucedieron en las escuelas implica considerar que las tecnologías son de acceso público y las actividades compartidas y asistidas, donde los familiares, profesores y compañeros son relevantes para el aprendizaje de los objetos técnicos. Para el caso de aquellos que acudieron a cibercafés y otros centros de educación, las tecnologías se presentan como rentadas y su uso fue asistido; en algunas situaciones, el encargado del cibercafé ayudó a realizar las tareas, buscar información y guardarla en una usb. Cabe señalar que no todas las experiencias fueron positivas, ya que surgieron situaciones en donde las personas no tenían los conocimientos ni las habilidades para manipular los aparatos y eso trajo burlas o comentarios negativos de los acompañantes.<sup>56</sup>

Mi primer acercamiento con la tecnología fue en el 2008 cuando tenía 12 años y entré a la escuela Telesecundaria de San Francisco Yatee, la institución donde estudié tenía un salón de cómputo que estaba abierto para todos los alumnos y contaba con 5 computadoras de la marca Dell que estaban conectadas a internet, en los horarios de clase cada grupo tenía un horario para ocuparlas, dependiendo de sus materias. Para nosotros que éramos de primer año teníamos una materia de computación, la clase era después de salir a desayunar. En la segunda semana del mes de agosto de 2008, tuve mi primera clase de computación donde el profesor en turno nos enseñó lo básico desde como prender una computadora, cómo conectarnos a internet y cómo

---

<sup>56</sup> Los resultados en extenso se pueden consultar en Cruz-Mendoza (2021), Las tecnologías digitales en la educación superior. Un estudio biográfico de los universitarios en Oaxaca.

buscar información. En la segunda clase que tuve, el maestro me ayudó para crear mi correo y fue en Hotmail, ese correo lo utilicé para crear mi cuenta en Windows Live Messenger y poder ponerme en contacto con mis amigos que se encuentran en Estados Unidos. Mi experiencia al saber utilizar una computadora y más aún conectada a internet fue como descubrir otro mundo, nuevos conocimientos, abrir mi mente a nuevas experiencias, tomando en cuenta que vivía en un pueblo conservador, donde se sigue un patrón que se repite de generación en generación, y para mí al saber utilizar la tecnología fue cambiar mi forma de pensar y de ver el mundo. Al mismo tiempo fue creciendo el interés por conocer más de las tecnologías y saber utilizarlas. El aprender a utilizar una computadora con internet fue y sigue siendo de gran ayuda para mi vida personal, así como ponerme en contacto con familiares y amigos que se encuentran lejos, aclarar dudas y en el ámbito educativo es vital, para buscar información que puedan ayudarme para mis tareas, descargar libros, etc (Keysi, comunicación personal).

Keysi nació en la región Sierra Norte, es hablante de lengua zapoteca y ha desarrollado su trayectoria educativa en instituciones públicas. Cursó el nivel de educación básica en su localidad y para el medio-superior migró a una comunidad cercana, ya que en la localidad de origen no hay bachillerato. Para acceder a la universidad cambió su residencia a la región Costa, la cual se encuentra a más de diez horas de distancia en transporte terrestre desde su hogar-familiar. En su caso, la primera experiencia se vincula con la inclusión de la computación en los programas educativos, ya que en su escuela tenía que cursar una materia especializada en el uso de la tecnología computacional. Durante este proceso de aprendizaje estuvo acompañada por su profesor, quien le ayudó a crear un correo electrónico, el cual sirvió para comunicarse con sus familiares que se encontraban en el extranjero.

En ese entendido, quienes acompañan el acceso a las tecnologías pueden contribuir a generar experiencias positivas al compartir sus conocimientos para que los usuarios se inicien en el uso de éstas. Sin embargo, los actores también pueden ser un obstáculo para fortalecer la relación sujeto-máquina cuando emiten comentarios o acciones que afectan directamente a los usuarios, como son las burlas o los chistes sobre la falta de habilidad para manipular un artefacto.

Mi primera experiencia con la tecnología digital fue con una computadora de escritorio. En aquel entonces yo tenía 12 años y recientemente había llegado a la ciudad de Oaxaca para cursar el sexto grado de primaria. Muchas cosas eran nuevas para mí, y por supuesto nunca había visto una computadora, ya que yo venía de un pueblo en el que apenas y había línea telefónica. Mi experiencia

### El biograma digital y el estudio de la primera experiencia tecnológica

fue un tanto desagradable porque yo me encontraba en casa de una maestra con otros compañeros. Habíamos ido a visitarla y nos iba a enseñar algunas imágenes del lugar de donde ella era. Así que nos dijo que prendiéramos la computadora mientras preparaba un refrigerio. Para mi mala suerte, yo me encontraba cerca de la máquina y un compañero me dijo que la prendiera, lo cual fue bochornoso para mí porque no sabía prenderla. Nunca había visto una computadora, mucho menos utilizarla. Recuerdo que era de color blanco un CPU enorme, teclado y *mouse*. Al no poder prenderla hubo comentarios desagradables y burlas por parte de algunos compañeros, acto que reprobó la maestra y que enseguida les llamó la atención. Yo me sentí avergonzado y hasta le tenía un temor a la máquina. La maestra me llevó a la computadora y me enseñó a prenderla. Yo estaba temblando, ella tomó mi mano y me dijo que no tuviera miedo. Después de prenderla puso mis manos en el mouse y me enseñó a mover el cursor. Recuerdo que me explicó otras cosas, pero de los nervios no se me quedaron. Ese momento hizo que le tuviera miedo a la computadora y que tratara de evitarla posteriormente para no ser la burla nuevamente. Tanto fue mi trauma que toda la información de los trabajos que yo realicé en la secundaria los saqué de libros y enciclopedias que mi mamá me había comprado. Para ser sinceros no tuve la necesidad de utilizar una computadora y aunque había compañeros que llevaban sus trabajos de computadora no siempre eran los mejores, pues muchos sólo copiaban y pegaban y yo tenía una ventaja en eso por lo que no afectaba en mis calificaciones. Prácticamente en mi secundaria no utilicé una computadora, pero al llegar al bachillerato tenía una materia relacionada con computación por lo que tuve la necesidad de experimentar más con esta tecnología (Giovanni, comunicación personal).

Giovanni es nativo de región Costa y migró con su mamá y hermana a la capital del estado cuando era niño para cursar su último grado de primaria. Para su madre cambiar la residencia de un lugar rural a uno urbano implicaba acceder a mejores condiciones de vida, incluida la educación de los infantes. En este caso la primera experiencia tecnológica se convirtió en un obstáculo para acceder a otras herramientas, ya que evitaba tener contacto con éstas debido al mal momento que había pasado en su infancia. Fue hasta la preparatoria cuando decidió enfrentarse de nuevo a una computadora y motivado por objetivos escolares se acercó a dichas tecnologías.

Por otro lado, hubo experiencias relacionadas con el acceso a Enciclomedia que fortalecen la idea de la falta de capacitación para introducir esta herramienta en las actividades escolares, como la insuficiencia de infraestructura para ejecutar sus programas, una situación que se introdujo líneas antes en la revisión de la literatura.

Soy originario de una comunidad rural llamada San Cristóbal, que pertenece al municipio San Agustín Chayuco y localizada en la región costa del estado de Oaxaca. Una de las principales características de mi comunidad de origen es la brecha digital en la que se encuentra, por ello, cuando cursaba mis estudios primarios era imposible el acceso a internet y tampoco la cobertura a la red de telefonía celular. Es por lo anterior que mi primer encuentro con la tecnología digital se dio en el año 2004 y fue en la Escuela Primaria Miguel Hidalgo, con clave 20DPR0398I, cursaba el quinto grado y tenía 11 años de edad. Ese acercamiento a la tecnología digital se dio gracias a que mi institución educativa contó con dos pizarrones electrónicos, dos computadoras de escritorio y dos proyectores como parte del programa Enciclomedia que incorporó la SEP. Eran dos equipos tecnológicos, y cada uno se instaló en los grupos de quinto y sexto. Enciclomedia incluía el contenido de los libros de texto, por lo tanto, cada profesor a cargo de los dos últimos niveles de educación primaria tendría la oportunidad de dar lecciones a sus alumnos sobre algunas funciones básicas del ordenador mientras enseñaba los temas de los libros de texto. Fue en esa etapa donde usé por primera vez una pc. Vale la pena agregar que, esa experiencia fue compartida con al menos 20 compañeros que conformaban la clase de quinto grado, recuerdo que ninguno de nosotros sabía usar un teclado o buscar contenido en “Mi primera Encarta”, que era la herramienta de consulta que el profesor nos mostraba, ya que no contábamos con internet. En lo personal, al principio tenía miedo a escribir algo en el teclado del ordenador, pero poco a poco me nació la curiosidad por saber muchas cosas que esa tecnología nos ofrecía, por ello, pronto me puse al corriente con lo que el profesor nos indicaba paso a paso para buscar información. Aprendí a usar “Mi primera Encarta” porque anotaba cada instrucción que el profesor nos daba, fue muy complicado porque nunca antes había tenido a mi alcance ese tipo de tecnología, era todo nuevo para mí, encontrar un “ícono” en la pc me llevaba varios minutos, me daba miedo presionar algo erróneo y pensaba que dañaría ese aparato. Realmente aprendí muy poco acerca del uso de la computadora en mi educación primaria, debido a que carecíamos de una asignatura enfocada a la enseñanza de esa tecnología y por el corto tiempo que estuve en contacto con los aparatos tecnológicos en mi niñez, pero considero que ese conocimiento fue sustancial para despertar mi interés por otras formas de interactuar con el conocimiento, como lo dije fue algo innovador que me dio la curiosidad y ganas de aprender (Baltasar, comunicación personal).

Esta experiencia es semejante a la de otras dos personas que tuvieron un acercamiento anecdótico con Enciclomedia, el cual describen como un momento de asombro por conocer tecnologías nuevas y de insatisfacción porque no se usaban debido a que los profesores no tenían los conocimientos y habilidades para introducirlas en las actividades escolares y porque en los lugares no había red de internet, por lo que la infraestructura era únicamente de ornato. Ambos cursaron sus estudios de nivel básico y medio-superior en sus lugares de origen (Valles Centrales y el Istmo) y cuando ingresaron al nivel superior migraron hacia la localidad de Bahías de Huatulco, lugar en donde está la Universidad del Mar.

Sinceramente en ese momento desconocía cómo trabajaba el pizarrón y mucho menos conocía cómo se introducía toda esa información, el tiempo pasó y los exámenes concluyeron, la verdad siento que la profesora se tardaba más tiempo cuando no sabía la forma correcta de utilizar el pizarrón que enseñarnos lo correspondiente al programa de estudios [...] El programa Enciclomedia duró quinto y sexto de primaria, aunque en el último año ya casi no lo ocupaba la profesora, simplemente el programa solía ser complejo en su utilización (Alexis, comunicación personal).

En el 2008 yo cursaba el quinto grado en una primaria alejada de mi casa, en el barrio de Cheguigo Zapata, Cd. Ixtepec y cuando inició el ciclo escolar, el programa Enciclomedia (implementado en el sexenio de Vicente Fox) llegó a mi escuela y con ello un par de computadoras y pizarrones electrónicos, esos equipos se colocaron únicamente en dos aulas, el de sexto y quinto grado (mi grupo), yo apenas tenía diez años, cabe mencionar que la escuela ya contaba con aproximadamente nueve computadoras sin ser instaladas y por tanto, no se usaban [...] Tuvimos casi una semana de diversión; motivación era lo que sentía cada mañana por ir a la escuela, hasta que un día llegó la directora a calmar la diversión. Nos llamó la atención por el ruido y el “relajo”, diversión diría yo, pero ¿cómo no sentirlo? Todo mi grupo estaba emocionado y feliz por tener una computadora en su propia aula; finalmente nos restringió el uso del pizarrón electrónico e hizo que reanudáramos las clases “normales”. Quiero hacer énfasis que después de eso, mi grupo y yo nos desagradó la directora hasta finalizar la primaria. Y aunque fue una orden injusta, ahora entiendo que ni un profesor de mi escuela estaba preparado para dar clases con un equipo de esa clase. La experiencia se resume en un bimestre o poco menos, pasamos de estar eufóricos a la decepción (María de Lourdes, comunicación personal).

Por otro lado, también se registraron experiencias relacionadas con la educación al margen de los programas de estudio. Como sucedió en el caso de Benigno, un joven hablante de zapoteco de la localidad Yerba Santa, Santo Domingo de Morelos, Pochutla, Oaxaca, quien ha migrado por diferentes zonas de la región Costa para continuar sus estudios. Él tuvo su primer contacto con la tecnología a los 13 años a través de un televisor que únicamente recibía la señal de un canal abierto en donde veía junto a su familia el programa “Contrato de Amor” producido por TV Azteca en el año de 2008 y fue gracias a las novelas que pudo mejorar su aprendizaje del idioma español.

Mi primer acercamiento a la tecnología digital en el ámbito educativo fue en el año 2010, mientras estudiaba la TeleSecundaria, en la misma localidad. En ese entonces tenía la edad de 14 años cumplidos. Recuerdo muy bien esos momentos, el día 5 de febrero del año 2010, cuando llegó un Licenciado que venía del Colegio de Estudios en Computación Digital, con domicilio en San Pedro Pochutla, al lugar que ocupa la TeleSecundaria. Primero habló con la profesora del grupo, después nos comunicó que el motivo de su visita era que todos los alumnos de los diferentes grados, que tengan la calificación más alta era obligatorio que fuéramos a ese curso, sobre todo porque sería un arma para defendernos más adelante, si tomáramos la decisión de continuar con los estudios. Estaba muy emocionado, porque era un objetivo más en la vida. Pero a la vez estaba como triste, porque eso sería un gasto más para mi familia. En la tarde cuando llegué en mi casa, mi mamá me dio la noticia de que efectivamente me inscribieron al curso de computación. En esta aventura compartí con otros compañeros de la escuela, con mi compañera Tatiana Marcis, del mismo grupo. Hugo, Eliza y Dominga representaban al segundo grado. Para mí representaba una oportunidad para manipular por primera vez una computadora. Sí la conocía porque en la escuela las profesoras contaban con ese equipo para realizar sus papeleos. Pero poder aprender las cosas que se pueden hacer con estos equipos es impresionante. El primer día los compañeros fueron con algunos de sus padres, pero en mi caso fui solo, eso sí, con los consejos de mi madre, porque no sólo era el hecho de prestar atención a la clase, sino que también durante el viaje y los transportes que representa un peligro para cualquier persona. Lo que recuerdo del primer día, nos dieron la bienvenida al curso y nos enseñaron las partes principales del equipo de cómputo. Para esto compré una libreta pequeña en donde anoté la mayor información posible, porque el curso era teoría y práctica. El consejo que nos dieron es de no tener el miedo de manipular la computadora porque cualquier error en los trabajos, ellos estaban ahí para ayudarnos a corregir lo que tenga que arreglar.

Solo íbamos los sábados y eso representaba un reto en aprender algo nuevo. Conforme avanzaba el tiempo eran nuevos conocimientos. Fue una gran experiencia, aunque confieso que no concluí el curso por cuestiones económicas. Los otros chicos sí terminaron el curso. Para mí fue un proceso que me cambió la vida porque gracias a eso adquirí conocimientos en algunos programas, como Word, Excel, Power Point, etc. Porque cuando llegué al nivel medio-superior, los profesores pedían trabajos en Word, también realizar búsquedas en internet. Fue el momento de poner en práctica los aprendizajes adquiridos (Benigno, comunicación personal).

Este relato da cuenta de que la primera experiencia con una computadora puede llegar a ser una recompensa para los estudiantes con mejores calificaciones, a quienes se les dio la preferencia de tomar el curso, a pesar de que las clases fueron solventadas por sus familias y no por la escuela. Así, el acceso a las tecnologías se convierte en un diferenciador entre los estudiantes que van a estos cursos y quienes no reciben dicha oportunidad. El premio de tener acceso a las tecnologías y aprender a usarlas conlleva un costo económico, puesto que los equipos son prestados y quienes imparten los cursos son profesores especializados en computación. En el caso de Benigno su familia pagó la inscripción al curso (\$300.00) y el costo de la colegiatura cada semana (\$80.00). Lo anterior se repite en el caso de Rubén, otro estudiante que debido a sus buenas calificaciones en la primaria recibió como distinción el acceso a un curso de computación, sin embargo, en su caso fue de manera gratuita.

Antes de finalizar quiero mencionar que no hay certeza de que estos relatos son la primera vez que los sujetos tuvieron contacto con la tecnología en la educación, no obstante, son los que ellas y ellos recuerdan como tales debido a que las historias han logrado perdurar a lo largo del tiempo, lo que las hace valiosas para reproducirlas en su memoria y compartirlas a través de la escritura autobiográfica. Incluso, las críticas sobre la ilusión biográfica (Bourdieu, 1986) sirven como punto de reflexión para pensar en el papel del investigador en la articulación de una historia lógica que va del pasado hacia el presente y en donde transitan acontecimientos que contribuyen a comprender un problema social a través de la trayectoria de vida, como es el acceso a los recursos tecnológicos en contextos de desigualdad multidimensional.

## Conclusiones

Por el estado del arte sabemos que las escuelas son un espacio público en donde converge la infraestructura con la capacitación para el uso de las tecnologías. Esto se sustenta en los proyectos de inclusión tecnológica de las escuelas de la región, mismos que están impulsados por políticas públicas (Sunkel y Trucco, 2014).

Así, el que la mayoría de las experiencias sucedieran dentro de las escuelas se debe a que durante ese periodo (posterior a la Cumbre Mundial para la Sociedad de la Información en 2005) se buscó equipar estos sitios para convertirlos en puntos de acceso para la conectividad a internet, bajo el propósito del aprendizaje mediado por la tecnología (Lugo y Ithurburu, 2019).

Asimismo, las narrativas expresan que el acceso a las tecnologías en el ámbito educativo es satisfactorio porque ayuda a tener un acercamiento con la computadora. Sin embargo, su uso es limitado y la conectividad al internet es escueta. Esto se relaciona con el hecho de que algunas de las instituciones educativas no estaban preparadas para asumir la inclusión digital: no contaban con un espacio destinado para el establecimiento de las computadoras, tampoco había internet o luz eléctrica.

El reporte final del programa indica que Enciclomedia se consolidó como un importante recurso didáctico debido a que creó nuevas rutas de investigación (SEP, 2012). Sin embargo, hay varias críticas que exhiben las irregularidades en su ejecución. Por ejemplo, Azamar (2016) menciona que de acuerdo con la evaluación que realizó CONEVAL en 2013, no hay elementos suficientes para conocer si Enciclomedia tuvo un impacto positivo en el ámbito de educación básica, “ya que en la Matriz de Indicadores de Resultados (MIR) del programa, la forma de evaluación era inadecuada, por lo que resulta deficiente su evaluación” (Azamar, 2016: 18).

Respecto del análisis de resultados resaltan tres aspectos en la trayectoria educativa y tecnológica de los estudiantes: lo económico (necesario para adquirir tecnología propia), lo social-cultural (la forma en que los estudiantes se relacionan con otros y lo que piensan de las tecnologías) y lo educativo (los objetivos que les ayudan a cumplir durante su formación).

Para algunos estudiantes el acceso tecnológico llegó más temprano a sus vidas, en cambio para otros establecer estas relaciones fue más complicado por su condición socioeconómica y por la falta de infraestructura tecnológica en sus lugares de origen, lo cual se explica a la luz de la falta de servicios en las zonas alejadas de la capital de Oaxaca y los centros conurbados, como son la región de Tuxtepec y el Istmo de Tehuantepec. En ese sentido, Márquez et al. (2016) han dado cuenta de la escasa presencia de las telecomunicaciones en dicho estado, principalmente la luz eléctrica y las carreteras, lo que dificulta el desarrollo de otros servicios en las comunidades periféricas. En ambos casos, para los jóvenes las instituciones educativas representan una oportunidad para conocer la tecnología y aprender a usarla, aun con todas las deficiencias técnicas y de falta de conocimiento para el dominio.

En la dimensión social del acceso a las tecnologías y su vínculo con el aprendizaje, hay estudiantes que enseñan a sus pares a usar las computadoras, también aparecen figuras de familiares, como hermanos, y el profesorado.

Según las narrativas, lo importante de estos procesos de socialización recae en la empatía y el reconocimiento de desigualdades entre los estudiantes y en la necesidad de ayudar al otro de forma desinteresada. De igual forma, los profesores aportan a las experiencias de los estudiantes desde su posición como facilitadores del conocimiento y las habilidades (a veces limitadas) para usar las tecnologías, principalmente las computadoras de escritorio. Es arriesgado exponer que los estudiantes únicamente aprenden de ellos, porque también se habla de los compañeros y de la capacidad para aprender por su propia cuenta, en la literatura educativa estos procesos se conocen como aprendizaje cooperativo y el aprendizaje autónomo. Por lo que las experiencias son resultado de su forma de relacionarse con el ámbito educativo y sus actores.

Los hallazgos se centran en que las narrativas evidencian escenarios de desigualdad económica y educativa, pero también emocional, en donde el factor tecnológico juega un papel decisivo, ya que su acceso y uso son obstáculos por vencer, de manera individual y en grupo, para avanzar en una trayectoria formativa que pone al centro de las actividades a los objetos tecnológicos (recordando que los sujetos son estudiantes de ciencias de la comunicación). En este punto resulta conveniente preguntarse ¿qué sucederá en casos en donde los estudiantes tienen otro perfil educativo y, por ende, acceden a tecnologías diferentes a las identificadas con los estudiantes de comunicación? Queda pendiente esta cuestión a resolver en futuros trabajos que prioricen el uso del biograma digital.

En ese sentido, la técnica del biograma sitúa dos hemisferios importantes para la comprensión de la cultura digital: el sociocultural y el técnico. De ahí que permita un abordaje más completo y complejo de los problemas de estudio. Además, destaca el uso consciente de herramientas tecnológicas para la comunicación a distancia con los informantes, la sistematización y el análisis de los datos, pues considera que estos son elementos importantes en la producción de conocimientos y, por ende, no deben de ser invisibilizados en las prácticas científicas. En este caso, fue necesario el uso de aplicaciones de comunicación a distancia porque en el contexto de contagios por COVID-19 era imposible realizar trabajo presencial con los informantes. En suma, el uso de *software* para almacenar, sistematizar y analizar los textos fue útil en la medida que permitió un mejor tratamiento de la información debido a que la *interfaz* permite codificar de manera automatizada, obtener categorías y a partir de eso realizar inferencias.

Por último, los estudios biográficos-digitales aspiran a ocupar un lugar importante en la literatura sobre el acceso, uso y apropiación de las tecnologías, en la medida que la profundidad de los resultados ayude a conocer las experiencias y los procesos que conlleva incluir la tecnología en la vida de las personas. Lo cual no niega la validez de otras técnicas, como las etnografías

o autoetnografías para profundizar en los significados producidos en las relaciones de los sujetos con los objetos tecnológicos, ya que comparten la “presencia de una estructura narrativa –que incluye una trama o el argumento del relato– o, de manera aún más puntual, la utilización de formatos narrativos” (Blanco, 2012: 172).

Esta tarea requiere repensar las discusiones de la validez de los métodos biográficos (la crítica positivista al subjetivismo, el riesgo de la fabulación, el escepticismo de las técnicas de interpretación, el uso de documentos personales como fuentes y el señalamiento del carácter intuitivo para el análisis de las narraciones debido a la falta de manuales), para aceptar los límites que radican en la naturaleza descriptiva de esta forma de investigar y dar paso a la interpretación y el análisis contextual.

Lo anterior nos lleva a conocer cómo se produce el sentido entre los sujetos y las tecnologías desde un punto de vista personal, el cual puede ser válido para explicar un problema social y público. Y esto es posible gracias al giro de una visión objetiva de los métodos biográficos hacia una mirada subjetiva, que considera las experiencias individuales y colectivas como fuentes de producción de conocimientos. Por ello, hago un llamado para actualizar las formas de investigar y así profundizar en los problemas en donde se entrecruza la tecnología y nuestras vidas.

## Referencias

- Abel, T. (1947). The nature and use of biograms. *American Journal of Sociology*, 53(2), 111-118. <https://doi.org/10.1086/220115>
- Alva de la Selva, A. (2015). Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo xxi: la brecha digital. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 60(223), 265-285. [https://doi.org/10.1016/s0185-1918\(15\)72138-0](https://doi.org/10.1016/s0185-1918(15)72138-0)
- Azamar, A. (2016). La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: sin plan ni rumbo. UAM-X. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (72), 11-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34051292002>
- Barrios, A. y Fajardo, G. (2016). The university educational ecosystem impacted by ICT. *Anagramas*, 15(30), 101-120. <https://doi.org/10.22395/anagr.v15n30a5>
- Blanco, M. (2012). ¿Autobiografía o autoetnografía? *Desacatos*(38), 169-178. <https://www.scielo.org.mx/pdf/desacatos/n38/n38a12.pdf>
- Bourdieu, P. (1986). L'illusion biographique. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales* 62-63 [69-72]. [https://www.persee.fr/doc/arss\\_0335-5322\\_1986\\_num\\_62\\_1\\_2317](https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1986_num_62_1_2317)
- Crovi, D. (2008). Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC. *Contratexto: revista de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima* (16), 65-79. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/viewFile/784/756>

- Crovi, D. (2009). La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación. *Ciencia*, 23-37. [https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/56\\_4/la\\_sociedad.pdf](https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/56_4/la_sociedad.pdf)
- Crovi, D. (2010). Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales* 52(209), 119-133. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rmcyps/article/viewFile/25967/24446>
- Crovi, D. (2013). Repensar la apropiación desde la cultura digital. En S. Morales e I. Loyola (coord.), *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación: la apropiación tecno-mediática* [pp. 11-23]. Imago Mundi.
- Cruz, I. y Miranda, A. (2017). TIC en estudiantes universitarios de Turismo de la Universidad Autónoma de Baja California, México. *El Periplo Sustentable: Revista de Turismo, Desarrollo y Competitividad*, (33), 528-563. <https://www.scielo.org.mx/pdf/eps/n33/1870-9036-eps-33-528.pdf>
- Cruz-Mendoza, E. (2021). Las tecnologías digitales en la educación superior. Un estudio biográfico de los universitarios en Oaxaca [tesis de maestría en Comunicación y Cultura Digital]. Universidad Autónoma de Querétaro. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19614.20805>
- Estalella, A. y Ardèvol, E. (2011). e-research: Challenges and opportunities for the social sciences. *Convergencia*, 18(55), 87-111. <https://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v18n55/v18n55a4.pdf>
- González, C. y Muñoz, L. (2016). Redes Sociales su impacto en la Educación Superior: Caso de estudio Universidad Tecnológica de Panamá. *Campus Virtuales*, 5(1), 84-90. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/117/106>
- González, M. y San Miguel, B. (2002). El método biográfico en el estudio de las desigualdades sociales. *Revista Internacional de Sociología*, 60(33), 115-132. <http://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/view/732>
- INEGI. (2022). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2021. <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2021/>
- Jensen, K. (2014). *La comunicación y los medios: metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 18(100), 487-521. [https://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_2000\\_num\\_18\\_100\\_2235](https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_2000_num_18_100_2235)
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9-24.
- Lugo, M. y Ithurburu, V. (2019). Políticas digitales en América Latina. Tecnologías para fortalecer la educación de calidad. *Revista Iberoamericana de Educación*, 79(1), 11-31. <https://doi.org/10.35362/rie7913398>

- Márquez, A., Acevedo, J. y Castro, D. (2016). La brecha digital y la desigualdad social en las regiones de Oaxaca, México. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, (67). <http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/mx/2016/desigualdad.html>
- Matamala C. (2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(3), 293-311.
- Mesa, W. (2012). Las TIC como herramientas potenciadoras de equidad, pertinencia e inclusión educativa. *Trilogía*, (7), 61-77. <https://doi.org/10.22430/21457778.153>
- Morales, N. (2017). Estudio comparativo de tres experiencias de educación universitaria en línea y a distancia. *Razón y Palabra*, 21(3\_98), 82-90. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1044>
- Nolasco, P. y Ojeda, M. (2016). La evaluación de la integración de las TIC en la educación superior: fundamento para una metodología. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 48(9). <https://doi.org/10.6018/red/48/9>
- Orozco, G. y González, R. (2011). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Tintable.
- Páez de la Torre, S. (2017). Backstage: Acerca de las decisiones metodológicas en un estudio sobre jóvenes inmigrantes y empoderamiento. *Pedagogía Social*, 30, 205-214. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135052204015>
- Sánchez, C. y Álvarez, E. (2018). Actitudes nocivas y riesgos para los menores a través de los dispositivos móviles. *REXE. Revista de estudios y experiencias en educación*, 2(3), 147-161. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/6479015>
- SEP. (2012). *Libro blanco. Programa Enciclomedia 2006-2012*. México, SEP. <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>
- Strauss, A. y Corbin, J. (2012). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Colombia, Editorial Universidad de Antioquia.
- Sunkel, G. y Trucco, D. (2014). Las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina. *Estudios de Comunicación y Política*, (34), 21-38. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/671/665>
- Tapia, J. y Téllez, M. (2015). La presencia de las TIC en el aula. Un camino hacia la educación transformadora en la universidad. *Investigación Educativa*, 8(2). [http://www.scielo.org/bo/pdf/rii/iii/v8n2/v8n2\\_a07.pdf](http://www.scielo.org/bo/pdf/rii/iii/v8n2/v8n2_a07.pdf)
- Williams, E., Castro, M., López, M., Nogales, L., Roldán, L. y Torres, J. (2020). Uso de los teléfonos móviles en el aula de educación primaria. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 3(2), 31-42. <https://doi.org/10.5377/recsp.v3i2.10688>
- Zanotti, A. y Grasso, M. (2020). Experiencias innovadoras TIC en educación no formal: apropiación de tecnologías. *Question/Cuestión*, 1(65).

## Sobre los autores

### **Jorge Alberto Meneses Cárdenas**

Nacido en la ciudad de México. Es Profesor-Investigador del Instituto de la Comunicación de la Universidad del Mar, campus Huatulco. Licenciado en Antropología Social (ENAH), maestro en Sociología Política (Instituto Mora) y doctor en Estudios Latinoamericanos (UNAM). Sus intereses de investigación son los métodos y culturas digitales, las juventudes en América Latina y la antropología del deporte. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI I). Tiene un podcast llamado Jorge Meneses Antropólogo digital.

Entre sus últimas publicaciones están: Antifubol. Narrativas híbridas en fuera de lugar; Ponte la verde: fútbol y consumo cultural de jóvenes universitarios de Oaxaca, México; Archipiélago juvenil: jóvenes indígenas y cultura digital; y Etnografía digital multisituada: jóvenes universitarios y universitarias estudiando en casa en tiempos de covid-19. Escribe en la Revista Consideraciones y en La Silla Rota.

### **Ana Valeria Rodríguez Barrientos**

Gamer. Doctora en Estudios Socioculturales por el Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California.

Maestra en Psicología Social y Licenciada en Sociología por la Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa. Cuenta con una estancia de investigación en la Universidad de Tampere, Finlandia. Ha sido profesora en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y en Educación Media Superior. Interesada por la investigación de los espacios masculinizados particularmente videojuegos, las tecnologías, culturas digitales, redes sociodigitales, desde la perspectiva de género y feminista. Hace parte de la mesa directiva de DIGRA capítulo México y de otros espacios de investigación sobre las mismas temáticas.

### **Irene Calderón-Mazzotti**

Licenciada en Sociología por la Universidad Nacional Autónoma de México y Maestra en Comunicación y Cultura Digital por la Universidad Autónoma de Querétaro. Es integrante del Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital (UNAM) y del Grupo de Trabajo en Corporalidades y Tecnologías del Seminario Permanente de Corporalidades (CIESAS Occidente). Ha participado en numerosos Encuentros, Conversatorios y Congresos, así como, en publicaciones que engloban temáticas como: feminismo, alimentación, belleza, fenomenología, influencers, cultura digital, fitness, corporalidades, salud y visualidades. Lo anterior la ha llevado a proponer conceptos nuevos como: hiperconciencia

corporal y formas innovadoras de sistematizar la información de los contenidos producidos en plataformas sociodigitales (Instagram y TikTok). Actualmente realiza el Doctorado en el Programa Interuniversitario en Comunicación, conformado por las Universidades de Sevilla, Málaga, Huelva y Cádiz. Es 1 de las 195 personas seleccionadas para recibir la Beca para Doctorados en Ciencias y Humanidades en el Extranjero 2022 que el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT) proporciona a nivel nacional.

### **José Ángel Cerón Hernández**

Sociólogo del trabajo. Es Doctor en Estudios Laborales por la UAM-I y cuenta con una estancia posdoctoral en El Colegio de México. Es, además, Profesor asociado en la UAM-A. Integrante del Comité Asesor del IMJUVE y especialista en trabajo digital, trayectorias laborales de las juventudes.

### **Enrique Pérez Reséndiz**

Doctorante en Ciencias Sociales y Maestro en Comunicación y Política por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, egresado de la Maestría en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Licenciado en Comunicación y Cultura por la misma institución. Sus líneas de investigación giran en torno a las juventudes, participación política y cultura digital.

Ha participado en diferentes encuentros sobre juventud, tecnología y participación política a nivel nacional e internacional. Miembro investigador del Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde 2012; es coordinador del Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital y profesor de asignatura en la licenciatura en Comunicación en la UACM.

### **Alma Galindo**

Doctora en Estudios Socioculturales por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Maestra en Gestión y Desarrollo Social por la Universidad de Guadalajara y Licenciada en comunicación por la Universidad de Colima.

Ha sido docente desde 2007 y coordinadora de proyectos de intervención social y comunitaria a nivel nacional y municipal.

Es realizadora audiovisual y de programas de radio. Es miembro activa del grupo de investigación de juventudes y cultura digital (SIJ- UNAM) y es socia de Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, AMIC; así como de la Red Cinematográfica de Cine Colima. Sus líneas de investigación tienen que ver con mujeres, economías emergentes, prácticas comunitarias y cultura digital.

## **Erick Cruz Mendoza**

Es candidato a Doctor en Investigación en Ciencias Sociales en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO-México). Cuenta con una Maestría en Comunicación y Cultura Digital de la Universidad Autónoma de Querétaro y una Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad del Mar, ambas en México. Es miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC) y forma parte del Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital de la UNAM. Su trabajo se centra en temas como el uso y la apropiación de la tecnología en la educación, la comunicación científica y de salud, así como en los estudios sociales de ciencia y tecnología. Actualmente, investiga la cobertura periodística de las vacunas contra la Covid-19 en América Latina utilizando técnicas de procesamiento de lenguaje natural.

## **Nahima Dávalos Vázquez**

Es candidata a doctora en Ciencias Antropológicas por la Universidad Autónoma Metropolitana. Sus intereses de investigación incluyen la cultura digital, el vínculo entre mujeres y la tecnología y el uso de inteligencia artificial en los contextos laborales en América Latina.

Recientemente, ha sido becaria de investigación en el Instituto Ibero-Americano en Berlín (2022), donde realizó un proyecto sobre la datificación de la memoria, el recuerdo y el olvido. Así como en el Weizenbaum Institute for the Networked Society en Berlin (2023), donde participó en el grupo de trabajo “inteligencia artificial en el ámbito laboral”, centrándose en el uso de software de monitoreo en trabajadores remotos del Sur Global. Es parte del grupo de Cultura Digital y Juventud en el Seminario de Investigación Juvenil (SIJ-UNAM) y el grupo de trabajo “Brecha Digital” de la International Association for Media and Communication Research (IAMCR). Además, forma parte del Laboratorio de Antropología Audiovisual del Colegio de San Luis, A.C.

Colección Juventud

Tomo I

Línea Nuevos Aportes

Juventudes digitales en México: prácticas y casos  
de investigación en entornos onlife

Editado por la Secretaría de Desarrollo Institucional, el Seminario de Investigación  
en Juventud (SIJ) de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Se terminó el 22 de Octubre 2024. En su composición se utilizó la familia tipográfica  
Helvetica Neue, Palatino Linotype.

La edición estuvo al cuidado de Ariadna Vaca Moro y Araceli Moreno Ortiz

El diseño editorial estuvo a cargo de Paulina Rodríguez Ramos Cárdenas



---

## **SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN JUVENTUD**

### **COLECCIÓN JUVENTUD**

**Publicaciones recientes:**

#### **Línea Regresando a los clásicos**

*Culturas Juveniles y Contracultura*

*Iberoamérica, Siglo xx*

Gloria L. Graterol Acevedo

Ivonne Meza Huacuja

Sergio Moreno Juárez

Coordinadores

#### **Línea Nuevos aportes**

*(Des)Encuentros entre jóvenes y escuela*

*Los jóvenes estudiantes de bachillerato*

*de la UNAM*

Luis Antonio Mata Zúñiga

---

Este libro ofrece una mirada profunda a las prácticas de los jóvenes en entornos sociodigitales, presentando una diversa gama de estudios de caso que prueban nuevas metodologías de investigación. Bajo un enfoque dinámico y actualizado, cada estudio analiza diversas formas en que los jóvenes interactúan y se expresan en el marco de la cultura digital y las plataformas sociodigitales, revelando con ello las complejidades y las oportunidades que ofrecen estas plataformas como espacios para la interacción, la recreación, la educación y la participación juveniles.

La exploración de metodologías como la etnografía digital, el análisis de redes y el biograma digital demuestra el compromiso de los autores por comprender y capturar la complejidad de las prácticas juveniles en línea. Con su enfoque este libro se convierte en una guía imprescindible para investigadores y académicos interesados en explorar los entornos sociodigitales y comprender las experiencias y expresiones de las y los jóvenes en la era digital.



TOMO I