# Narrativas No Lineales Audiovisual y Subjetividad

## *en tiempos de economía de plataformas*

**Gustavo Gzain**
**Carolina di Palma**
**Susana Sel**
***(Eds.)***

# Narrativas no lineales, audiovisual y subjetividad

## *en tiempos de economía de plataformas*

**Gustavo Gzain – Carolina di Palma –**

**Susana Sel (eds.)**

Narrativas no lineales, audiovisual y subjetividad : en tiempos de economía de plataformas / Gustavo Gzain... [et al.]. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Susana Sel ; General Roca : UNCo. FADECS. Centro de Estudios Patagónicos de Comunicación y Cultura, 2021.
Libro digital, iBook

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-86-9327-9

1. Comunicación Audiovisual. 2. Nuevas Tecnologías. I. Gzain, Gustavo.
CDD 302.234

***Este libro es de lectura y descarga gratuita. Se solicita respetar las fuentes y citarlas adecuadamente.***

Esta publicación cuenta con el aporte del *Proyecto UBACyT Políticas y prácticas audiovisuales. Campos, actores e interacciones desde los 90.* Programación científica 2018-2021. Facultad de Ciencias Sociales Universidad de Buenos Aires.

# Narrativas no lineales, audiovisual y subjetividad , *en tiempos de economía de plataformas*

## Gustavo Gzain – Carolina di Palma – Susana Sel (eds.)

*Índice*


- ***Narrativas no lineales, representaciones y subjetividades en la digitalización contemporánea.***
Gustavo Gzain

- ***Articulaciones on- off line de la subjetividad en videojuegos. Recomendaciones para la regulación del derecho al juego digital.***
Carolina di Palma

- ***Tecnologías y narrativas no lineales. Del arte electrónico al cine digital.***
Susana Sel

- ***Macroverso. Las redes sociales y narrativa transmedia.***
Matías Salica

- ***Por una pedagogía de la virtualización.***
Silvina Salmén

- ***La pastilla roja del pos capitalismo. Algoritmos para la nueva ciudadanía.***
Nicolás Martínez

***Contexto digital en la formación docente.***
Facundo Serrano

***Comunicadores y redes sociales, un nuevo escenario.***
Dardo Gobbi

***Guía de consumos digitales. Mystic Messenger.***
Mariana Saint Girons

***Transmedia y expansión narrativa. Un análisis de Harry Potter.***
Valentina Bencharski

***Anexo. Videojuegos 2020.***
Carolina di Palma

***Bio de autorxs.***

Narrativas no lineales, representaciones y subjetividades en la digitalizacion contemporanea.

# Narrativas no lineales, representaciones y subjetividades en la digitalización contemporánea.

Gustavo Gzain

Los nuevos derechos digitales se encuentran en plena modificación. La transformaciones de la privacidad con el capitalismo de plataformas y la sociedad global de la información y gobernanza en internet han generado estados de excepción. En ese contexto general nuestro país está en pleno proceso histórico de digitalización del espectro electromagnético y apagón analógico.

Reflexiono sobre el campo Comunicación/Educación, sobre los nuevos conflictos que genera la producción de sentido en la cultura, que no son claramente los mismos sobre los que reflexionamos en la modernidad. Pensar en este tipo de relaciones entre pasado, presente y futuro, en los modos de representación generados desde relaciones comunicacionales dadas a través de la virtualidad, es pensar también en cambios continuos generados bajo el paradigma de lo digital que, agregado ahora al contexto de pandemia mundial, el campo de la educación y la comunicación interrelacionadas se modificaron abruptamente, creando así nuevos escenarios de representación que incidieron en las subjetividades.

Somos contemporáneos a cambios y rupturas que van sucediendo a toda velocidad, es así que van quedando lugares de vacancia en la generación de sentidos que debemos abordar desde la investigación.

Las relaciones que se establecen en la virtualidad en pandemia entre docentes y estudiantes no son solamente una simple sustitución de las presencialidades -estar físicamente compartiendo un espacio, estudiantes y docentes- sino que están mediadas por datos, que constituyen plataformas, redes, representaciones, interacciones; un sistema tecnológico que conecta datos de nosotros mismos con datos de los demás. El medio virtual que las conecta participa en la definición de perfiles de cada persona antes, durante y luego de ser conectados entre sí. Toma mayor valor aún esa otra identidad, la virtual, la que creamos y nos fueron creando las relaciones algorítmica de datos, que hizo que otras personas, identifiquen, interactúen y hasta modifiquen su información original, dados por procesos técnicos relacionales, "...los procedimientos de Big Data se abren también como campo de discusión y de batallas renovadas entre distintas formas de entender el mundo y de participar en él. En este sentido, es importante remarcar que lo que entendemos por Big Data puede tomar muchas formas según sus distintas propuestas y diversos objetivos, de manera que cada base de datos estructura y codifica los datos en función del propósito de sus creadores, categorizando, codificando, cuantificando,

descartando, almacenando y procesando la información de maneras específicas."[1]

Teniendo en cuenta que muchos de lxs docentes y estudiantes no se conocen presencialmente sino que directamente comenzaron a interactuar en las cátedras y materias de manera virtual, en el reconocimiento mutuo y en el conjunto de relaciones, vínculos e interacciones la identidad que fuimos y nos fueron construyendo virtualmente tendrá mayor peso que la identidad física, sumado al cúmulo de representaciones y valores surgidos de la interacción misma surgida del proceso de enseñanza-aprendizaje, toma fuerza la creación de nuevas subjetividades que se van dando a partir de estos procesos dinámicos.

Es importante entonces pensar ¿que nuevas subjetividades están creando estos procesos de educación virtual? si bien les docentes pueden interpelar, reflexionar y generar pensamiento crítico desde la enseñanza en la virtualidad, de igual manera al estar mediados por plataformas y redes y flujos de información digital, los procesos algorítmicos estarán en mayor o medida presentes en estas situaciones y representaciones; la relación entre estos procesamiento de datos que generan relaciones, predisponen interacciones y generan perfiles, y los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje directos dada por los

1-Elisenda Ardévol. 2016. Digital Materialities: Design and Anthropology. Bloomsburry.

docentes y estudiantes generan nuevos escenarios de subjetivación, modos de producción de sujetos.

Algunas cuestiones sobre gubernamentalidad algorítmica y de comunicación/educación inmersas en las nuevas tecnologías digitales se suman a otros temas y reflexiones que aborda Carolina Di Palma: La Tecnología digital como mediación cultural y tecnicidad desde los Estudios Culturales, más específicamente los latinoamericanos, desde conceptos vertidos por Martín Barbero [2] donde estipula que los contextos de mediación no son el medio en sí mismo, es lo que está entre el medio y la gente.

Entender las nociones de "Tecnicidad", para poder comprender las transformaciones en la sensibilidad que producen las tecnologías en cualquier momento histórico. Las tecnología digital tiene asociadas ciertas transformaciones especificas a su época.

Son momentos de definir las instancias de apropiación de los consumos, como los contextos afectan esos modos de apropiación, y como se producen esos usos, porque es allí donde se puede encontrar cierta especificidad, no solamente en la representación o los modos de representación sino que también en las nuevas subjetividades que surgen en las nuevas generaciones que se apropian de esas representaciones. Necesitamos ver con que sentido o razón, con que negociaciones, que

---

2- Barbero, Jesús Martín. 1987. *De los medios a las mediaciones. Comunicación Cultura y Hegemonía*. Gustavo Gili, Barcelona.

resignificaciones se hacen de las instancias de consumo para entender la trama donde se inserta el consumo cultural, por ejemplo, de la Nuevas Narrativas o Narrativas no lineales.

Existe la necesidad de acercarse a las nuevas infancias y juventudes y ver que están haciendo con lo que consumen y que sentido le dan, que están viendo y que los interpela.

En Articulaciones on-off line de la subjetividad existe la necesidad de investigar y reflexionar sobre el espacio físico y el espacio digital. Donde existen las transformaciones culturales de la tecnología digital, transformaciones de subjetividad y de las relaciones de sociabilidad entre otras.

Los procesos de subjetivación contemporáneos sobre todo en la juventud, están asociados a los videojuegos, a una gamificación de la vida o una especie de juego permanente. Hay algo que esta sucediendo entre los juegos y la diversión, algo que interpela a las nuevas generaciones y desde donde se está construyendo identidad. En ese sentido es importante pensar estos procesos de subjetivación que se dan en esta relación on-off Line, con continuidades y rupturas, entre lo que se dice en un espacio virtual y se dice en el espacio físico.

Los videojuegos contemporáneos, los modos de juego que abarca la propuesta de cada uno de ellos en su trama, y al mismo tiempo la mirada de

las juventudes sobre lo que proponen estos juegos y como lxs jóvenes lo juegan o se lo apropian, produce la particularidad. Existe un nuevo modelo de negocios que se da en ésta articulación on-off line que tiene que ver con que el cuerpo orgánico, conectado a una consola que a su vez conecta un cuerpo virtual digital y gasta su energía con la idea de jugar al infinito. Que sucede con ese cuerpo orgánico cuando continua en el proceso de subjetivación con un avatar que es digital y en un espacio donde no hay limite de lo orgánico. Hay una articulación on-off line que tiene que ver con un modelo de negocio, que tiene que ver con un la monetización de un tiempo de ocio, donde el jugar por más tiempo produce mayores ganancias, pero que se traduce en costos de consumo de energía en el cuerpo físico, energía que luego hay que renovar por cualquier medio y a cualquier costo para volver al juego.

También se reflexiona sobre que sucede con las opciones predeterminadas del software y del hadware en cada narrativa no lineal, ahí aparece algo que no tiene que ver con la idea de emancipación en términos de contenidos, si no en términos de "formato" que confiere esa idea de libertad de juego infinito o esa libertad a la que apelan los eslogans de las narrativas contemporáneas, que se ven condicionadas por las opciones del software y del hardware y la función de estos dispositivos de dejar ver y de

ocultar. Esta idea del juego sin fin propuesto por el nuevo espíritu del capitalismo.

En las Nuevas narrativas digitales interactivas y procesos de subjetivación, Carolina Di Palma nos dice que cuando narramos construimos identidad, o para construir identidad tenemos que narrarnos, narrarnos permite decir quienes somos y a su vez narrar a esos otros de quienes nos diferenciamos. En este momento histórico el modo de narrar, los lenguajes y los códigos son otros, la lectura y escritura, los modos de representación audiovisual por ejemplo han tomado relevancia sobre la escritura clásica, las juventudes pueden hoy escribir con imágenes y en géneros discursivos distintos o diferentes a los que conocimos en la modernidad. Estas nuevas formas de narrar que tienen que ver con las pontencialidades de los dispositivos contemporáneos, que habilitan en algunos casos a modos de expresión diferentes y que tienen que ver con esta no linealidad en las narrativas y la condición de interactividad e hipervínculos. Esto permite que las historia no comiencen en un inicio y terminen en un lugar específico, que ya conocemos o que podemos determinar donde está. Estas historias comienzan en algún lugar y van a derivar hacia muchos otros lugares posibles generando una sensación de sin fin, aunque el fin existe. Las narrativas no lineales audiovisuales, transmedias, crossmedia, multiplataformas, hipermediales y sus especificidades enmarcan las transformaciones culturales que están

produciendo estas nuevas formas de narrar, y los dispositivos que habilitan ésta hipertextualidad e interactividad.

"En las narrativas contemporáneas el discurso es performático, es dialógico, hay una práctica discursiva que esta en constante transformación de disputa por el sentido. La inteligencia artificial, las máquinas y sus potencialidades, las tecnologías digitales se suman a nuestros procesos de subjetivación. Los dispositivos digitales y sus combinaciones algorítmicas están insertos y atravesando procesos de subjetivación que atraviesa nuestras carnalidades, y que no tienen que ver absolutamente con nuestra voluntad, estas máquinas en gran medida, tienen autonomía sobre nuestra voluntad, y es algo importante a tener en cuenta en estos procesos de narrativas contemporáneas."[3]. Carolina di Palma nos propone pensar horizontes de emancipación.

Estos y otros interrogantes derivados de las narrativas no lineales fueron objeto del Seminario de Posgrado *Videojuegos infantiles, Televisión, narrativas transmediáticas y subjetividad en la convergencia digital,* dictado por la Prof. Carolina di Palma en FaDeCS durante el año 2020, y que contara con mi coordinación general.

---

3- Carolina di Palma. 2020. Curso de Posgrado: *Videojuegos infantiles, Televisión, narrativas transmediáticas y subjetividad en la convergencia digital.* FaDeCS-UNCo. Directora de Convergencia en PakaPaka. Doctoranda en Comunicación, UNLP.

Reflexiones disparadas por el Seminario, se presentan aquí en forma de artículos, que tuvieron como objetivo distintas problemáticas y dimensiones de análisis. Carolina di Palma plantea cuestiones inherentes a los derechos de niños y adolescentes en el entorno digital, desde los procesos de subjetivación y tecnicidad, en el contexto de la reorganización del orden mundial y el capitalismo de plataformas. Susana Sel aborda las transformaciones pre-digitales y los modos en que se diluyen las especificidades del arte en la producción multimedial, hasta llegar al cine digital, y cómo estas cuestiones tecnológico-narrativas se expresan cultural y mediáticamente en esta fase del capital. Matías Salica desarrolla el "macroverso" de las redes sociales, un neologismo que designa la expansión, magnitud y lógica de relatos, analizando diversas narrativas transmedia presentes en las plataformas, a través de los protagonistas que son al mismo tiempo creadores de contenido "youtubers". Silvina Salmén analiza la implementación de plataformas digitales educativas en los Institutos Superiores de Formación Docente de Neuquén, desde sus narrativas que construyen nuevas relaciones, y plantea mejoras para su aprovechamiento pedagógico integral. Nicolás Martínez observa la postura de los estudios sociales latinoamericanos sobre las transformaciones del capital, y propone nuevas elaboraciones y acciones del sistema educativo para la apropiación de los avances tecnológicos y sociales que el sistema provee. Facundo Serrano plantea un recorrido para pensar infancias y adolescencias en relación a la cultura mediática y la escuela, en un contexto

de transformación de saberes a partir de los repertorios tecnológicos, y elabora consideraciones sobre la formación docente en el contexto mercantilizado. Dardo Gobbi, en *"comunicadores y redes sociales, un nuevo escenario"* plantea como nos informamos, quienes chequean y controlan la información; analiza un escenario de noticias falsas y los nuevos espacios de desinformación, hasta llegar a un recorte en la Región del Comahue. Mariana Saint Girons analiza el juego de rol *Mystic Messenger*, en entrevistas a adolescentes sobre su consumo digital y plantea las formas de sociabilidad, corporales, temporalidades, rituales, narrativas e interacciones en este juego. Valentina Bencharsky enuncia la expansión del universo de los libros *Harry Potter,* narrativa transmedia que se multiplica en videojuegos, parques temáticos, páginas webs entre otrxs, describen la expansión del fenómeno en relación con el avance tecnológico y las modificaciones en las audiencias. Como anexo, se incluye una investigación de Carolina di Palma acerca de los horizontes de interpelación, sentido común en disputa y monetización en videojuegos de uso en la actualidad.

# Articulaciones on-off line de la subjetividad en videojuegos. Recomendaciones para la regulacion del derecho al juego digital.

# Articulaciones on- off line de la subjetividad en videojuegos. Recomendaciones para la regulación del derecho al juego digital.

Carolina di Palma

En Febrero 2020, desde el canal ideamos un laboratorio de experimentación e investigación de nuevas narrativas no lineales que llamamos MINILAB. Desde allí, daríamos continuidad a la investigación cualitativa[1] de campo situada con el objetivo de reconocer a las nuevas infancias en relación con las transformaciones culturales actuales. Además, desde el MINILAB pondríamos el foco en la experimentación con nuevas narrativas interactivas que habitan las infancias. Al mismo tiempo, entre diferentes equipos del canal, creamos el Consejo de niñas y niños para aproximarnos y dialogar con las nuevas generaciones.

Nuestra experiencia de investigación colectiva en Comunicación y Educación fue realizada juntos docentes, ayudantes de cátedra y docentes en formación, todos participantes de la asignatura Cultura, Comunicación y Educación *Medios Tic y Educación*", del diseño curricular de los Niveles Inicial y Primaria

1 Análisis de la investigaciones anteriores en *Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada*, UNLP, 2017, Buenos Aires, http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194

de los ISFD 39, y “Taller de nuevas infancias y nuevas Juventudes”, del diseño curricular del Tramo de formación pedagogía ” del ISFD 52 , ambos institutos pertenecientes a la región Norte de Provincia de Buenos Aires. Este año, desde el canal, sumamos un eje a la guía de investigación sobre las relaciones entre Juego y Pandemia a pedido de la directora del canal mencionarla por la situación de ASPO.

El trabajo de investigación se realizó en el marco de instancias de Formación docente de la provincia de Buenos Aires, ISFD 39, en el marco de la unidad curricular Cultura, Comunicación y Educación del segundo año de Educación Primaria. Participaron 40 estudiantes que entrevistaron a 71 chicas y chicos de la región Norte de la Provincia de Buenos Aires[2]. Las edades de los entrevistados fueron de 5 a 12 años. 15 a 20 años. Los consumos culturales interactivos analizados fueron Free Fire, FortniIte, Minecraft, Call of Duty, Youtuber Federico Vegevani, Yotubers Los polinesios, BangTang Sonyeodan Pop coreano, Academia de Cahorros, Clarence, Tik Tok, POkemon Go, “Brawl stars”, Amon us, Assassin's Creed, Counter-Strike: Global Offensive, Plato, DAYs gone, Yu-Gi-Oh Duel Links.

Desde el inicio de clases, propusimos a los estudiantes un trabajo de campo situado (Gubber, R, 2001), producido de manera grupal, en la instancia de reconocimiento (Huergo, J, 2005) con el objetivo de acercarnos a las transformaciones contemporáneas asociadas a la subjetividad de las nuevas

2Detalle nombres de los participantes de la investigación: https://docs.google.com/document/d/1aIXfHeKN3YQvt-rkcSLKScF228hZIAuTH9aobpi5e_M/edit?usp=sharing

generaciones. Nuevas alfabetizaciones, nuevas formas de narrar, nuevos lenguajes asociados a nuevos dispositivos y potencialidades expresivas. Modos de apropiación de las chicas y chicos de una nueva reorganización de relaciones de fuerzas , de tecnologías que hacen posibles algunos visibles, decibles y audibles y otros no (Delueze,G, 2015), de la creación de nuevas formas de sociabilidad, de los modos de habitar nuevas temporalidades, espacialidades y corporalidades, y más transformaciones culturales (Barbero, 2013) nos parecían claves para aproximarnos a lo nuevo.

El trabajo de campo propuesto por la cátedra consistió en una guía de observación (ver adjunto [3]) que partía de dos preguntas: ¿A qué están jugando ahora? ¿Qué serie o dibujos están mirando? En ningún caso decidimos qué investigar. La decisión fue investigar los objetos que los chicos mencionaran. El consumo cultural no debía ser propuesto por nosotros según creencias previas, sino señalado por el grupo a observar de acuerdo con sus preferencias, intereses y gustos. Fue así como durante más de diez años las

---

3 Guia: https://drive.google.com/drive/folders/1ZB88EAN_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ
La guía que propusimos para la investigación[#] surgió en el año 2015 de parte de quien fue Director de Educación Superior de la Provincia de Buenos Ares, Dr. Jorge Huergo. Antes de morir, nos compartió con nosotros su propuesta para indagar en la instancia de reconocimiento de la convergencia digital. Huergo Él estaba convencido de que era clave aproximarnos a los consumos culturales de las nuevas infancias porque en esta instancia de consumo, se ponían en juego y en disputa prácticas discursivas que eran interpeladoras de los nuevos procesos de subjetivación. Jorge Huergo, además de haber creado la primer maestría en Comunicación y Educación popular en la Universidad de la Plata, fue el generador de los únicos diseños curriculares de formación docente asamblearios y abiertos a la transformación de la época, que se implementaron solo en Provincia de Buenos Aires, incluyendo los saberes del campo Comunicación/Educación. Jorge Huergo se adelantaba al tiempo aun sin saber lo que habilitaba en términos de Estudios Culturales Latinoamericanos, con este remix del método de investigación que había inventado y nos había compartido. Este trabajo está condicionado por sus ideas. tiene que ver con su intuición y con ese modo de pensar las ideas y el conocimiento a través del poema que había hecho de la educación y la vida.

investigaciones sobre consumos culturales interactivos fueron cambiando según la innovación, la actualización y los nuevos dispositivos. La metodología consistió en escuchar a las chicas y chicos, y observar sus prácticas asociadas a los usos y apropiaciones de un consumo cultural interactivo digital vinculado a un grupo (más de tres) y un espacio situado. Los grupos etarios debían corresponderse con la franja etárea del Nivel, de 2 a 5 años si era Nivel Inicial o de 6 a 12 si era Nivel primaria, más de 12 si era educación de adolescentes y adultos. En el año 2020 introdujimos también algunas investigaciones con una franja etaria de jóvenes de 15 a 20 años porque observábamos que, en las mediaciones por pares, esto es, Youtubers, gamers y streamers, muchos tenían como referencia los consumos de los más grandes.

A medida que fueron transcurriendo el año y los contenidos de la asignatura, los estudiantes hicieron entregas parciales de los trabajos de campo, realizaron una puesta enen común en clase y discutieron con sus compañeros, profesores y ayudantes de cátedra. El equipo de cátedra hizo devoluciones y comentarios sobre las indagaciones en un documento compartido online al que tuvo acceso la totalidad de los estudiantes. Al final del año, cada trabajo fue ampliado y enriquecido según los intercambios efectuados diálogos en el aula, dentro del grupo y con los docentes. Para el final, todos los estudiantes debieron leer el trabajo de todos y buscar lo que tenían en común como única consigna. Esta instancia fue colectiva y con una disposición en ronda. Así, durante estos diez años, cientos de estudiantes pusieron en circulación las tramas de interpelación de la cultura mediática a través de la

problematización de los consumos culturales interactivos y de la interrogación respecto de qué hacen las chicas y chicos con eso. En la ronda final se compartían descubrimientos, sentidos de los marcos teóricos, transformaciones de la tecnicidad (Barbero, 2006), de la educación, de las narrativas, evidenciando devenires y afectaciones. En la puesta en común colectiva, aparecían los sentidos que disputaban hegemonía en la vida cotidiana de las nuevas generaciones en el contexto de la cultura digital.

Esta investigación constituye un espacio de intercambio, discusión y formación que creemos favorece la reflexión sobre la práctica, la autocrítica, la revisión de los marcos teóricos para dar cuenta de lo contemporáneo y su justificación a partir de la propia experiencia. En este sentido, las relaciones con el MINILAB de la TV Pública Canal Pakapaka manifiestan las posibilidades de pensar en conjunto la actualidad lo actual de la cultura y la tecnicidad con vistas a una praxis transformadora. Es el deseo de este equipo invitar a otras instituciones de investigación a participar de instancias colectivas de reflexión sobre los derechos digitales actuales en contextos de transformación histórica.

Desde el Minilab (Laboratorio de Investigación y experimentación de nuevas narrativas no lineales interactivas) del canal Pakapaka elaboramos las siguientes recomendaciones para el Comentario de los derechos de las chicas y chicos en el entorno digital.

**Articulaciones on/offline de la subjetividad contemporánea**

Cuando las nuevas generaciones conectadas a todo tipo de interfaces que no son la piel nos piden, sin mirarnos, más tiempo libre para seguir jugando con la Play, mirar Youtube o el celular, nos preguntamos ¿a dónde se van cuando están en las pantallas? ¿Qué pasa en los espacios virtuales que habitan en simultáneo al espacio físico? ¿Dónde van las nuevas generaciones cuando comandan una consola de juego o hacen *click o touchpad* en la lupita del buscador de Google? ¿Qué hacen ahí? ¿Con quién interactúan? O bien, ¿dónde están/van cuando se ponen un casco de realidad virtual? Y las preguntas claves: ¿qué pasa con el cuerpo? ¿Dónde queda el cuerpo, en el espacio físico o en el virtual? ¿Cómo podemos dar cuenta de esa articulación on-off line de los procesos de subjetivación?

Las últimas investigaciones que realizamos en el campo educativo nos muestran que los chicxs se quedan dormidos en clase porque estuvieron toda la noche pasando niveles en el Fortnite, Free fire, League of Legends o Plantas Vs. Zombies. De estos trabajos de campo observamos que, quien deja de jugar, es decir, hace una pausa en el juego, pierde energía o la vida. Además, quien interrumpe el juego, es excluido de su clan o de su equipo.

Observamos que, para jugar, tiene que haber conectividad porque son videojuegos multijugador *online,* y que se juegan sin interrupción, es decir sin posibilidad de pausa. El modo de juego se llama *Batalla campal y supervivencia* donde todos juegan contra todos y gana el último que sobrevive.

Otra de las cuestiones que surge en el trabajo de campo es el consumo de

maratones de series y recomendaciones algorítmicas en Youtube y redes sociales para ver un capítulo o canción tras otra sin parar. Lo mismo sucede con las actualizaciones de las tramas en los videojuegos, en las series y en youtubers que acompañan la innovación tecnológica que, muy rápidamente, hace necesario renovar los dispositivos.

En esta escena, la ritualidad establecida en la vida cotidiana de las nuevas generaciones se consolida mirando series hasta el infinito o jugando *online,* hasta el *número gúgol* que tiene tantos ceros hasta que el cuerpo se cansa.

Estos espacios simulados tienen la potencia de crear mundos tales como los que habitamos en los espacios físicos y construir otros nuevos, siempre a condición de que el cuerpo carnal, que está afuera, conectado a una interface, recargue energías y se detenga en algún momento para sostener una duración de movimiento y reposo.

En tanto modos de pensar, la creencia de que "todo es posible" y "a mi gusto" en ese estar sin interrupción en la red, probablemente esté transformando el sentido común de las nuevas generaciones, legitimando ese gasto ilimitado y sin pausa por voluntad propia.

**Renta, trabajo del futuro y monetización del tiempo de ocio**

Una economía con una producción más automatizada requiere mucho menos trabajo mecánico del cuerpo humano y más trabajo cognitivo (Berardi, F. 2016) para lo que queda afuera de las fábricas. La producción industrial queda a cargo de las máquinas y los servicios relegados al trabajo abstracto intelectual.

En Silicon Valley, las compañías vinculadas al negocio de la nube y la producción de nuevos dispositivos digitales (Google, Facebook, Apple, Microsoft) se transforman en ciudades que son empresas: los empleados viven en los mismos lugares donde trabajan y los espacios físicos se vuelven flexibles, transparentes y circulares. La externalización de la mano de obra se concreta en lugares geográficos por especialidades. Empresas como Uber, Rappi y Iunigo, no tienen más que oficinas virtuales que se relacionan con sus trabajadores vía algoritmos.

La renta, la captura de la producción social, se extrae de la producción, (automatizada y externalizada) y también del consumo. Los nuevos modelos de negocios hacen posible la monetización del tiempo de ocio o lo que Roblox *llama sector de ocio interactivo*. Los metadatos asociados a una IP en un dispositivo sirven como materia prima para orientar las ventas según perfiles cada vez más segmentados, y orientan los gustos y preferencias.

Esto mismo trasladado a las nuevas generaciones significa que las energías gastadas por un cuerpo conectado a una consola o dispositivo digital se transforman en datos que luego son monetizados por las industrias de telecomunicaciones. Aproximarnos a la extracción de las energías en la instancia de consumo cognitivo es posible sólo si consideramos esta articulación de los cuerpos *on-off line.*

**Reorganización del orden mundial 2000 a 2020, capitalismo de plataformas**

Nos interesa pensar la relación entre la pandemia y la digitalización de los

territorios porque creemos que sólo a partir de acá podemos reflexionar sobre las formas de subjetivación que nos demanda la digitalización obligada de la vida cotidiana, la virtualización de nuestros lazos afectivos y del trabajo cognitivo

Luego de los ataques a las torres gemelas el 11 de septiembre de 2001, la privacidad y la protección de los datos se vieron profundamente afectados por medidas supuestamente excepcionales tomadas en nombre de la seguridad y de la lucha contra el terrorismo. Los metadatos son nuestros datos acerca de los datos, como direcciones IP, identidad de cada contacto, ubicación y duración de la comunicación en cada click, búsqueda y sesión de visita o de compras en un sitio: damos mucha información sobre nuestros hábitos, intereses y hasta comportamientos futuros.

La Cumbre del G7 que se realizó en Okinawa en 2000 decidió impulsar la Sociedad Global de la Información con lineamientos políticos y estratégicos[44] en conjunto con la Unión internacional de Telecomunicaciones[5]. La Agenda de Túnez en 2005 adoptó una definición de trabajo para la gobernanza de Internet [6]: "...desarrollo y aplicación por los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil, en el desempeño de sus respectivos roles, de principios, normas, reglas, procedimientos de toma de decisiones y programas comunes que dan forma a la evolución y a la utilización de Internet".

Y en paralelo, la Unión Internacional de Telecomunicaciones dispuso su

---

4 Vinculación SIC o WSIS +ITU +ONU. Principios.
SIC 2003 y 2005. Planes de acción. http://www.itu.int/wsis/index-es.html

5 Conectar el Mundo http://www.itu.int/en/ITU-D/Conferences/connect/Pages/default.aspx

6 Foros de Gobernanza en Internet http://www.igfspain.com/

programa “Conectar el mundo[7]”, que se implementa hasta hoy.

En este contexto global de digitalización de los territorios, las políticas de los Estados nacionales pusieron en marcha la digitalización del espectro electromagnético, cuyo objetivo final es producir el apagón analógico. El espectro digitalizado habilita un nuevo modelo de negocios basado en la monetización del tiempo de ocio y la comercialización de bases de datos, con un nuevo dividendo digital. El espectro, que es un recurso natural, se comprime cuando se digitaliza, y, si bien se pierde calidad, hay más espacio para el movimiento de información. El espectro electromagnético del mundo está regulado por la UIT y los Estados nacionales asignan franjas del espectro a las empresas que quieren comercializar en la nube según la distribución mundial de la UIT. Las franjas del espectro de alguna manera se alquilan: los Estados conceden a cambio de dinero espacios de transmisión de datos, a través de luz que codifica y decodifica en ceros y unos. En nuestro país, quien tiene esta información (que no es pública, pero debería serlo) es Convergencia Latina SRL.

**Prestar atención y nuevos derechos**

Cuando pensamos hoy en las chicas y chicos lo hacemos en relación a las ideas que tuvimos en la modernidad. Creemos, sin dudar, que lo mejor es concebirlas como sujetos de derecho. Cumplimos con lo políticamente correcto cuando defendemos el acceso a las necesidades de alimentación, de educación, de vivienda, de salud y, a

7 http://www.itu.int/en/ITU-D/Conferences/connect/Pages/default.aspx

medida que avanzó el siglo XX, sumamos los estandartes del derecho al juego, del derecho a la participación, del derecho a una educación sexual integral. Con estas certidumbres construidas por el sentido común del siglo XX, habitamos hoy la vida cotidiana del siglo XXI. Sin embargo, los derechos de los niñxs protegen a la persona de cuerpo físico carnal y no a sus metadatos, que circulan en los entornos digitales. De esto surgen las preguntas que nos convocan a elaborar estas recomendaciones para idear juntos nuevos derechos digitales. En plena transformación histórica vinculada una nueva tecnicidad, nuevas infancias producen sus identidades en articulaciones on-off line de la subjetividad. Una parte de esos cuerpos orgánicos vive en territorios regulados por el sistema de derecho, y otra parte, sus avatars y nicknames, habita espacios virtuales de excepción que no están regulados por ese mismo sistema.

**Desde el Minilab propusimos las siguientes recomendaciones para los derechos de las niñas y niños en el entorno digital.**

- En relación a los ejes sobre la difusión de información, sensibilización y capacitación, recomendamos trascender las discusiones basadas en la concepción de tecnología digital como instrumento didáctico y de innovación. Proponemos hacer hincapié en los nuevos dispositivos digitales desde la mirada de los estudios culturales latinoamericanos que los conciben enmarcados en la noción de “tecnicidad” asociados a nuevas propuestas de interpelación de modos de ser y estar en el mundo de la cultura mediática digital. Este punto de vista nos posibilita pensar las transformaciones culturales actuales

que son productoras de nuevos procesos de subjetivación, que implican nuevas formas de narrar en el marco de formas de gobierno. Para esto el canal en conjunto con otros organismos del estado puede participar del armado de campañas de difusión y capacitación tanto para infancias como para adultos cuidadores. A su vez, puede participar del armado de tramas alternativa audiovisuales y no lineales que ofrezcan otros horizontes de interpelación.

- En relación a la conformación de organismos de control sobre la nuevas distribución del espectro de telecomunicaciones, recomendamos generar espacios gubernamentales que hagan accesible los procesos de digitalización y nuevas asignaciones del espectro a las telefónicas con los objetivos de esclarecer y hacer accesible la información.
- En relación a los derechos de las chicas y chicos y las políticas destinadas a la protección de la vida de las nuevas generaciones, recomendamos generar campañas de difusión destinadas a adultos cuidadores sobre los nuevos modelos de negocios que funcionan en los espacios digitales asociados a la monetización del tiempo de ocio. A su vez, es necesario crear formas de regulación de este modelo de negocio basado en el extractivismo de datos.
- Los derechos de las chicas y chicos no se respetan ni protegen ni se cumplen en el entorno digital actual puesto que los espacios digitales que habitan los metadatos de las nuevas infancias en las pantallas no están regulados por el sistema derecho. Recomendamos elaborar un sistema de nuevos derechos digitales que consideren los nuevos procesos de subjetivación on off line.
- En relación al derecho al acceso a la información recomendamos la implementación de porciones del “espectro abierto” para la comunidad a través de

la promoción de un nuevo derecho que podría ser denominado como “Derecho al espectro abierto”. En estas porciones del espectro las organizaciones podrían generar transmisiones digitales sin control ni venta de datos. En esta misma línea recomendamos que el Estado implemente políticas públicas de uso de hardware y software abierto. Por último, y en esa línea, recomendamos que se realicen capacitaciones de uso de software dinámico para acceso a porciones del espectro que queden liberadas de manera itinerante. Con la tecnología de software que hay a disposición no hace falta que el espectro de distribuya por franjas como con la tecnología analógica.

- En relación a las innovaciones en las tecnologías digitales y cómo repercuten en la vida de los niños, creemos de vital importancia analizar las consecuencias que genera en el cuerpo de los niños el gasto de energía en las pantallas. Las nuevas infancias, a través de sus avatars y nicknames son generadores de energía que, transformada en metadato, producen renta en su tiempo libre monetizado. Consecuencias como el cansancio, TGD, autismo, asperger, depresión, adicción, deben ser consideradas desde las políticas públicas de la salud en relación a nuevos modelos de negocios. Recomendamos generar campañas de cuidado del cuerpo, de concientización del derecho a poner límites, del promover el derecho a la fragilidad, el derecho a la interrupción y el derecho a decir no frente a la constante demanda de atención y gastos de energía que propone la cultura mediática digital. Recomendamos la problematización de las dinámicas de juego virtual contemporáneo con conectividad que interpelan al juego sin pausa y al consumo sin interrupción en formato de maratón para investigar sus consecuencias emocionales y físicas en las agendas de salud pública.

- En relación al sentido común que produce la cultura mediática digital en las pantallas vinculado a la creencia del juego infinito y sin pausa, recomendamos la implementación de prácticas transversales en las escuelas de sensopercepción y expresión corporal para el registro del propio cuerpo y sus límites. Lo mismo para el reconocimiento del cuerpo y límites del otro junto a su fragilidad y vulnerabilidad
- En relación a el papel que los Estados deben adoptar para proteger a los niños del riesgo y la amenaza a su derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo en el entorno digital es de vital importancia considerar que la regulación del espectro que los datos pueden almacenarse en servidores fuera del territorio de un estado nación donde se reglamenta su uso. Esto quiere decir que recomendamos pensar nuevos sistemas de derechos que consideren la especificidad del modo de gobierno de los metadatos actual que es transnacional. En este mismo sentido, y en relación a que los estados deberían revisar y actualizar la legislación nacional para garantizar que el entorno digital sea compatible con los derechos de la Convención y sus Protocolos, recomendamos prestar atención a los problemas de servidores ubicados en territorios fuera del estado nación y sus marcos de regulación. Es probable que la mejor decisión al momento de regular sea pensarlo en términos globales, indagando en parámetros adecuados para describir la especificidad de lo global. En este sentido recomendamos poner especial énfasis en que los Estados consideren la posibilidad de adoptar medidas para permitir la jurisdicción extraterritorial, cuando exista un vínculo razonable entre el Estado y la conducta en entornos digitales y de conectividad a la red.

- En relación la cuestión de los Estados deberían tener en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo de los niñx para determinar el uso apropiado de los dispositivos digitales y asesorar a los padres, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, observamos en nuestras investigación de campo que efectivamente los videojuegos y uso de redes sociales producen conductas adictivas. Para poder abordar esta conducta adictiva, promovida por el mercado, funcional a un modelo de negocios y legitimada por un sentido comùn, y apropiada en contextos de precariedad laboral y de lazos afectivos, recomendamos promover investigaciones que posibiliten explicar porqué los videojuegos en sus fan pages, tienen categorizaciones de adicción al tabaco y alcohol.
- En relación al proceso de consumo en el entorno digital donde los niños pueden participar de manera independiente de la supervisión de los padres y cuidadores, creemos de vital importancia resignificar los horizontes de interpelación de autonomía y libertad propuestos por los sentidos ofrecidos por la cultura digital. Esa autonomía propuesta por las industrias de las telecomunicaciones refiere únicamente una autonomía y libertad para el consumo. Los adultos cuidadores tienen que conocer las tramas, representaciones e interpelaciones propuestas por la cultura mediática digital que no solo desvalorizan sino también destituyen la presencia de adultos en favor de mediaciones por pares. Lo mismo recomendamos analizar, regular y proponer alternativas a las propuestas de acción y movimiento predeterminadas por las opciones del hard y soft de las interfaces de las industrias de telecomunicaciones.
- En relación al la recopilación de datos como medio para trazar mapas y

comprender las repercusiones del entorno digital en los derechos de los niños, recomendamos no dejar de pensar estos temas sino en relación al nuevo modelo de negocios vinculado a la economía de la atención y nuevos modelos de gobierno vinculados a la gobernanza en internet que nada tienen que ver con la democracia representativa de un Estado con fronteras nacionales físicas territoriales.

- En relación al apartado sobre que los Estados deben velar por que los mandatos de las instituciones nacionales de derechos humanos, u otras instituciones independientes apropiadas, abarquen también los derechos de los niños en el entorno digital,recomendamos trabajar en conjunto con Consejos de niños para la producción de contenidos con el objetivo de disputar sentido común en la cultura, reconocer tramas histórico-culturales más amplias e inventar nuevos derechos. Al mismo tiempo que proponemos y recomendamos realizar investigación de campo en la instancia de reconocimiento que nos acerque a los sentidos que dan las chicas y chicos producen en esos espacios virtuales de excepción que habitan cotidianamente. Recomendamos indagar en los usos y apropiaciones que hacen sus consumos, los modos de interpelación a los que son convocados y las formas de apropiación y resignificación que hacen según sus mediaciones en contextos situados.
- En relación al apartado sobre la conveniencia de que los Estados presten asistencia jurídica o asistencia apropiada a los niños cuyos derechos hayan sido violados a través del entorno digital, recomendamos poner especial énfasis la extracción de energías para monetizar tiempo de ocio que representa en nuestros días nuevas formas de explotación laboral infantil que sucede mientras juegan y entretienen. Para esto consideramos clave que los Estados brinden

capacitación especializada a los funcionarios de los organismos de gobierno, control y educación que incluya específicamente las cuestiones relacionadas conel entorno digital, a fin de garantizar la aplicación y el cumplimiento efectivos de la ley en relación con esas violaciones, sobre todo porque la comercialización de metadatos puede suceder por fuera del marco regulatorio del sistema de derecho nacional.

- En relación al apartado que menciona que los entornos digitales prometen una oportunidad única para que los niños realicenel derecho a acceder a la información y a crear y distribuir sus propios contenidos, recomendamos que los medios de comunicación consideren opciones **de formato**s, más allá de la cuestión de los contenidos, que habiliten opciones de participación y acción más allá de las opciones predeterminadas de soft y hard que ofrecen algunas interfaces.
- Respecto del Derecho a la información y a la Libertad de expresión, recomendamos considerar al mismo tiempo la vigilancia y modelo de extracción de datos que sucede al mismo tiempo en los entornos digitales. En consonancia con esto, recomendamos indagar en el modelo de gobierno algorítmico que pone en cuestión la producción y disputa del sentido común y hegemonía en la cultura. Nos parece de vital importancia reconocer que, dada la existencia de motivaciones comerciales y políticas para promover determinadas visiones del mundo en el entorno digital, los Estados deben velar por que los usos de la toma de decisiones automatizada y condicionadas por el gobierno algorítmico, no suplanten, manipulen o interfieran en la capacidad de los niños para formarse y expresar sus opiniones diferencias en el entorno

digital y para tener acceso y poner en discusión las diferencias. El gobierno algorítmico reproduce los estereotipos y destituye la política como encuentro y gestiòn conflictiva de las diferencias.

- En relación al apartado del derecho a la intimidad, apoyamos la recomendación de que los Estados deberían velar por que los niños, sus padres o los cuidadores tengan acceso a los datos almacenados, rectifiquen los datos inexactos o anticuados y supriman o rectifiquen los datos almacenados ilícita o innecesariamente por las autoridades públicas o por particulares u organismos privados. Lo mismo con el derecho al olvido. Los estados deberían regular las Bases y Condiciones que **conceden** derechos sobre los metadatos indefinidos y most -morten a las industrias de las telecomuciaciones cada vez que se aceptan a toda velocidad. En este sentido, el modelo de negocios vinculado al extractivismo de datos y la economía de atención genera que la vigilancia digital de las chicas y chicos puede dar lugar a un escrutinio constante de los niños mientras están en línea o fuera de línea, por ejemplo, en entornos educativos y de atención. Toda vigilancia de los niños, junto con el correspondiente tratamiento automatizado de datos personales, deberá respetar el derecho del niño a la intimidad y no deberá realizarse de forma rutinaria, indiscriminada o sin su conocimiento, ni en el caso de niños muy pequeños, de sus padres o cuidadores, y, cuando sea posible, el derecho a oponerse a dicha vigilancia.
- En relación al apartado de la violencia, ponemos especial atención en la escena contemporánea , recomendamos investigar y analizar nuevas formas de violencia simbólica como las que genera el gobierno algorítmico y las tramas propuestas en videojuegos, series y redes sociales vinculadas a la guerra a

distancia. La automatización, la respuesta reacción, la desensibilización son horizontes de interpelación de los discursos de la cultura mediática digital que debemos desviar hacia modos de participación que tengan un tiempo para la elaboración, la reflexión y el análisis y posibiliten una temporalidad donde sea posible ampliar los horizontes sensibles.

# Tecnologías y narrativas no lineales. Del arte electrónico al cine digital.

# Tecnologías y narrativas no lineales. Del arte electrónico al cine digital[1].

Susana Sel

En los años ’90 se evidenciaron las consecuencias de la transnacionalización capitalista y la marginación social como consecuencia de la pérdida de empleo. En este proceso en que la tecnología adquiere el carácter de ícono de la posmodernidad y en el que tendrán lugar una gran diversidad de modos de creación que conforman movimientos con prácticas diferentes pero con un objetivo común, romper la especificidad de cada arte para extenderlo a los productos multimediales en el arte contemporáneo. En cierto modo hace resurgir el mito del arte total

## Tecnologías pre-digitales

El campo audiovisual en esta etapa de tecnologías digitales, es un objeto que opera asimismo modificando el régimen de percepción, entendido como un sistema de coordenadas que permite a los grupos humanos observarse y mirar el universo que lo circunda (Sorlín, 2004)[2]. Cómo definir el régimen perceptivo que habilitan estas nuevas tecnologías y narrativas?

[1] Parte de estos contenidos se desarrollan en: Sel, Susana. 2020. *Memorias e Historias. La comunicación audiovisual en las prácticas políticas.* Buenos Aires: UBA – Coop. La Minga

[2] Sorlín, Pierre. 2004.*El siglo de la imagen analógica.* Buenos Aires: La Marca Ed.

Objeto indefinido desde los textos teóricos y técnicos que circulan, y potencian la capacidad innovadora de las tecnologías sin profundizar en las transformaciones profundas ni en los contextos particulares. Los primeros enfocan en las formas mediáticas novedosas en tanto hipermedios, transmedios, medios interactivos, ciberculturas, entre otros, desde el paradigma dominante en los estudios de cine (imperialismo semiótico para algunos autores). Los textos técnicos hacen eje en los softwares adecuados, entre otros, para lograr efectos. Ambas tendencias fragmentan la producción de sentido y no logran quebrar las lógicas productivistas académicas impulsadas desde los centros financieros internacionales.

La transformación de diversas formas de expresión culturales y mediáticas y sus bases tecnológicas, en tanto formas estéticas que definen la posmodernidad para Jameson, se corresponden con la fase de mundialización del capital y son, en sí, una expresión cosificada y puesta en moda por el mercado[3]. Esta dimensión mercantil del arte y la expresión creativa llevan a la banalización, al pastiche y la superficialidad, ya que no parece ser el mercado sustrato lógico de la expresión crítica, del cuestionamiento del sistema. La profundidad de la cultura ha sido sustituida por la diversidad, la multiplicidad de lo superficial, donde el significado se oculta tras los simulacros. Una posmodernidad en tanto lógica cultural del capitalismo, que coincide con el comienzo de la

[3] Jameson, Fredric. 1998. *Teoría de la Posmodernidad.* Madrid: Ed. Trotta

hegemonía norteamericana post 2ª. Guerra Mundial, desde fines de los '50 y alcanzará su máximo nivel a partir de los años '80. La emergencia de nuevas tendencias como el Expresionismo Abstracto se contextualizan en la articulación de las políticas culturales con las necesidades ideológicas y políticas del capital durante el período de intensificación de la guerra fría y el anti-comunismo.

Las transformaciones técnico-estéticas, culturales y políticas en esta etapa de migración digital, replantean categorías en el proceso de transformación del capitalismo contemporáneo. La incidencia de estas dinámicas de interpenetración práctica e institucional de los distintos campos de la cultura, la ciencia, la información y el entretenimiento[4] se articula en un paradigma de mercado donde prácticas sociales, espacio público y modos de valorización dan como resultado lo que algunos autores denominan "industrias de la comunicación", con estrategias de integración integradas en forma multidisciplinaria, multimedial y multimercado[5]. Dimensiones artístico-estéticas, de las que surge, en el extremo, un nuevo neo-pictorialismo de carácter digital, y que se nutre de otro tipo de obras (videoarte, instalaciones, imágenes en flujo).

Entre los antecedentes multimediales del cine digital, a partir de los '80 que no conforman narraciones lineales, y descartando el realismo cinemático

[4] Levy, Pierre. Op.cit

[5] Creton, Laurent. 2005. *Economie du cinéma.* A. Colin, cinéma. Francia, 3° ed.

se exhiben en distintas pantallas de cine, televisión o computadora. Videos musicales, juegos en CCD-ROM y la continuidad de experiencias artísticas encuadradas en arte electrónico, con un fuerte acento en desarrollos de software, anticiparían el cine digital.

***Arte electrónico***

Si bien aparece en los años'80, tendrá vigencia durante los '90, y relaciona al arte con las tecno-ciencias, más allá de los medios utilizados y de las categorías que generan: *Computer Art, Video Arte, Imagen de Síntesis, Estética de la Comunicación*[6]. Si bien su nombre se asocia al festival Ars Electrónica que se desarrolla desde 1979, esta corriente es heredera de las prácticas artísticas así como de los compromisos estéticos del arte cibernético de fines de los años '50 y '60 así como del arte de computadora ó *computer art* de los años '60 y '70. La evolución tecnológica y la convergencia de la informática con la telecomunicación, así como su difusión en los campos del saber y de la creación, permite prácticas transdisciplinarias e incluso híbridos . El arte electrónico trasciende las prácticas del arte visual como instalación, infografía, fotografía digital, animación. Las incluye, a la vez que al sonido y la música, la *perfomance*, la literatura digital, el arte de la comunicación y las redes, el arte espacial, la

[6]También se utiliza "Arte tecnológico" como en: La Ferla, Jorge (comp). 2008. *Historia crítica del video argentino.* Fund.Telefónica/MALBA

robótica, los hipermedias y también los antiguos formatos analógicos del video, el láser, la holografía y el *copy-art*[7].

El arte electrónico se basa en el desarrollo de la interactividad, y en instalaciones de realidad virtual en las que el espectador está sumergido; en el seno de instalaciones interactivas facilitadas desde los años '90 por las hipermedias (gracias al cCD-ROM). También existen tendencias de obras autónomas, con eje en la evolución de la inteligencia artificial, tanto en internet (como los avatares) como en la robótica.

Obras de telecomputación son otra variante, tanto con arte en internet como con obras que se inscriben simultáneamente en el ciberespacio y en el espacio físico.

Otro eje en el que se basa es el de la *perfomance*, en tanto relación humano-máquina[8] y con tendencias que se afirman en la sustitución de la presencia física hacia los dispositivos tecnológicos (sobre todo en video).

Desde fines de los '90 surgen tendencias de desarrollo de arte biotecnológico, y vinculados a la tecnoética, nace de la fusión del arte, la ciencia y la tecnología, para desarrollar nuevos proyectos creativos. Tanto enfocados desde la vida real como simulacros virtuales, se plantean como conexión neuronal e informática en laboratorios de modelos matemáticos y tecnología multimedia[9].

---

[7] Popper, Frank. 1993. *L'art à l'âge electronique.* Paris: Hazan

[8] El conjunto de elementos de hardware y software destinados a posibilitar la relación hombre-máquina se denomina interface.

[9] Fischer, Hervé. 2002. *El choque digital.* Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires.

### *El digital en el cine: píxel y animación*

En estas mutaciones de formatos y campos, en que la producción digital se impone gradualmente, destaca su interacción con internet y nuevas pantallas como las de telefonía celular[10]. El desplazamiento conduce a la consideración de los medios en general, en lugar de las especificidades anteriores como en esta referencia al cine, tanto desde formatos mixados como los que analizamos anteriormente (videoclips musicales entre otros), como de nuevas formas culturales que dependen de las computadoras digitales para su distribución: cCD-ROM y dvCD-ROM, sitios web, juegos y aplicaciones de hipertexto e hipermedia. Estos fenómenos implican formas de percepción y distintas aptitudes en el campo de la comunicación audiovisual y por ello plantean otro estatuto de la imagen, referida en pixeles. Al expresar una dialéctica entre procedimientos formales, modos de representación y desarrollos técnicos, según Manovich, implican un acercamiento cada vez mayor del cine a la animación, con acento en el software, modificando imágenes que ya no pueden considerarse como el índice de una realidad física registrada en el celuloide. Y que lo lleva a plantear que *"la vanguardia se convierte en software"* e inclusive a definirla como la nueva vanguardia de la sociedad de los "metamedia" [11]. Este teórico define el cine digital como secuencias filmadas de acción fílmica + pintura

[10] Una interacción entre cine, televisión e internet para Doueihi, Milad. 2010. *La gran conversión digital.* Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires

[11] Manovich, Lev. 2002. *La vanguardia como software*. Departamento de Artes Visuales. Universidad de California.

+ procesamiento de la imagen + composición + animación por computadora en 2D + animación por computadora en 3D. E insiste en que el cine digital le devuelve a la animación su lugar de origen. Plantea que las técnicas vanguardistas de los años veinte se transforman en los nuevos lenguajes de programación y de montaje, en convencionalismos del software y la interfaz de la computadora. A diferencia de aquellas, representada por los cineastas europeos que generaron una revolución visual con nuevas formas en el montaje ó en el campo del diseño gráfico, tal como se expone anteriormente, la innovación en la nueva vanguardia americana está en las técnicas informáticas de acceso a los medios, que permiten su manipulación y análisis. La animación traduce su carácter artificial en imágenes más próximas a lo gráfico que a lo fotográfico, en una construcción discontinua de personajes que se mueven sobre un fondo fijo y que contrastan con la uniformidad del movimiento de la cámara.

Las técnicas de retro-proyección y fotografía en pantalla azul, las imágenes de fondo y las tomas hechas por la lente, espejos y miniaturas, el desarrollo de efectos ópticos y otras técnicas que permitieron a los directores de cine construir y alterar las imágenes móviles, demostrando que el cine no es radicalmente distinto de la animación y que fueron desterradas a los ámbitos periféricos del cine por los propios cineastas, en la actualidad y el giro hacia lo digital vuelven a tener vigencia en tanto objeto de estudio Un giro que implica que las secuencias filmadas de acción

se transforman en la materia prima que va a ser sometida a un tratamiento manual: animada, combinada con escenas creadas en 3-D y pintadas. Las imágenes finales son construidas manualmente a partir de distintos elementos: todos ellos, o se crean completamente desde el principio o se modifican a mano. De allí que el cine digital sería un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos.

Si la construcción manual y la animación de imágenes originaron el nacimiento del cine al tiempo que se situaron en los márgenes... para reaparecer, únicamente, como fundamento del cine digital, la historia de la imagen en movimiento completa un círculo en su totalidad. Para Manovich, "*Nacido de la animación, el cine empuja a la animación hacia sus fronteras, para finalmente convertirse en un caso particular de animación*"[12]. Del mismo modo, los efectos especiales, que implican la intervención humana en las secuencias grabadas mediante un proceso mecánico, también relegadas a la periferia del cine a lo largo de su historia, se convierten en la norma de la cinematografía digital[13]. Así, tanto en la producción como en la reorganización de la realidad, el cine se identificaría más como una serie de pinturas capaces de manipulación digital, lo cual lo acerca a sus orígenes en el siglo 19, imágenes diapositivas creadas mediante procedimientos manuales, ahora traducidos como *frames* pintados manualmente ó con

[12] Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital.* Barcelona, Paidós.

[13] En el caso de los efectos especiales por computadora, su incidencia en el éxito de la industria hollywoodense genera asimismo un sub-género, el "making off" en el que se muestra su proceso de producción , con fines promocionales de comercialización.

técnicas pre-cinemáticas. Lo cual permite a este autor considerar la digitalización diferenciada de la automatización [14].

Nuevos formatos, productos de una convergencia tecnológica que muestra la dinámica industrial donde el dominio creciente del capital se expresa en la penetración de mercados y también en las transformaciones de la organización laboral[15]. Tecnologías en la cultura de masas capitalista, que deben ser analizadas en las propias prácticas sociales que exhiben tanto las posibilidades como los límites que el digital produce en los tres estadíos de la actividad cinematográfica y audiovisual: producción, distribución y explotación. Pese a que dichas prácticas se enmarcan en posiciones definidas como apocalípticas o integradas en términos de Eco[16], aparecen bajo formas y contenidos nuevos, basados en una interactividad limitada por el grado de concentración económica. Desde internet, pasando por la telefonía móvil, la interactividad se concreta con sistemas, programas, imágenes, y seres humanos. La interacción de la informática en red abre posibilidades de desarrollo de tecnologias digitales en nuevas alternativas en las que el usuario genera contenidos, convirtiéndose en actores sociales que participan en la disputa de significados. En esa

---

[14] Como en el caso de los *loops,* repeticiones infinitas de una secuencia preestablecida. El *loop* dio origen a los dispositivos cinematográficos y también a la programación por ordenador. Manovich diferencia el uso, mientras que por ejemplo en el cine de Vertov es un recurso narrativo, en la actualidad el intento de crear una historia conduce a un loop. Manovich, Lev, op cit

[15] Sel, Susana. 2008. "Del cine a las industrias de la comunicación en el capitalismo actual. Repensando tecnologías y políticas públicas en Argentina desde los '90", en *Imágenes, Palabras e Industrias de la Comunicación.* UBA- Ed. La Tinta: Buenos Aires.

[16] Los apocalípticos condenarían las nuevas tecnologís mientras que los integrados verían en ellas un futuro venturoso. Eco, Humberto. 1977. *Apocalípticos e Integrados.* Barcelona:Lumen

disputa, se construyen discursos políticos en sitios virtuales de producción, circulación y consumo de información alternativa, muchos de los cuales incluso reconocen influencias de la publicidad televisiva y de videoclips musicales. Pero este potencial tecnológico se encuentra con las opciones técnicas y económicas de los oligopolios del sector, sobre todo en América Latina, desde el propio acceso a internet, que limitan la disponibilidad del largo de banda para envio de informaciones (upstream), privilegiando la extensión para la recepción de datos, y publicidad (downstream) [17]. Esas limitaciones afectan también a la exhibición, en particular donde no existe un estándar para salas digitales, como en el contexto argentino y latinoamericano aún en manos de intereses concentrados. Así, los exhibidores de las grandes cadenas acompañados de los distribuidores de las empresas multinacionales montaron una estrategia en salas comerciales que impide el accionar de los distribuidores nacionales por su carácter minoritario. Esto tiene consecuencias determinantes para la exhibición nacional, también afectada por la escasez de políticas proteccionistas en momentos en que el cambio tecnológico tendrá una influencia decisiva, entre otros, por la introducción de salas digitales. De hecho en Argentina existen cadenas de cine compitiendo con salas digitales RealD y Dolby 3D, que son las alternativas tecnológicas, y teniendo en cuenta que recién en abril 2009 se comenzó la exhibición con sonido 5.1,

[17] Sel, Susana y Sôlha, Hélio. 2008. "Tecnologías de interactividad: posibilidades y límites". Ponencia presentada en las *Jornadas Académicas 2008 de la Carrera de Ciencias de la Comunicación*, Facultad de Cs.Sociales, Universidad de Buenos Aires, edición en cd.

fue con el film *Iron Maiden Flight 666,* producido en digital (HD 2K), y que recién desde 2006 se cuenta con una sala IMAX en el complejo Showcenter Norte, en Buenos Aires[18].

Los augurios de una sustitución digital que posibilitaría la reducción de presupuestos se ha relativizado con la imposición en la industria de un video digital HD más profesional, sistemas de exhibición de mayor calidad y definición, aunque de costos equiparables a los del cine, situación extendida a la preservación en formatos digitales de alta definición. Sin embargo, sigue vigente el desafío de recuperar la tecnología en su capacidad transformadora, en los usos con sentido que deriven en mejoras para los sujetos y no simple beneficio comercial para las corporaciones. De allí que en esta interpenetración de campos facilitados por el proceso de transformación digital, el cine y sus derivados puedan recuperar capacidad crítica, rompiendo con estéticas constituídas como simulacros de la cultura que refuerzan la dominación mundial. Políticas que sumieran a la Argentina y en general a los países periféricos en una de sus más graves crisis estructurales entre fines del siglo XX y los inicios del actual. Algo que el cine argentino ha comprobado dolorosamente, y que las incipientes medidas implementadas en estos últimos años no han logrado revertir, ya que la transformación no sólo atañe a la producción y a los circuitos de

[18] Con un proyector para pantalla de 27 metros de alto desarrollado por IMAX Corporation (Ontario), en 1971, las salas Imax permiten ver imágenes casi 10 veces mas grandes que las de una sala de cine tradicional. Las butacas son empinadas y muy cercanas a la pantalla, recreando el "estar" en la película.

circulación y exhibición que son manejados mayoritariamente por las corporaciones, sino que impactan fuertemente en los hábitos culturales del público. El análisis de esta situación refiere al campo de las políticas públicas para determinar la articulación de cambios tecnológicos en la producción con la generación de nuevos espacios y herramientas diversas de acceso a contenidos en los ámbitos educativos y entornos digitales de circulación audiovisual. En esta línea continuaremos trabajando la noción de "estilo tecnológico" que formulara Oscar Varsavsky en los años '70, definido como la forma particular en que en cada sociedad histórica se vinculan ciencia y tecnología a partir de los intereses científicos y sociales. Para Varsavsky[19] no existe una relación neutral entre ciencia, tecnología y desarrollo, ni autonomía científico-tecnológica si en ellas se reproduce el modelo de consumo. Al definir un estilo tecnológico propio, en base a su proyecto nacional, un país deja de ser dependiente, creando, innovando, adaptando; es decir, tomando las decisiones sobre cada problema tecnológico específico. Plantea que es necesario liberarse del mito de la tecnología todopoderosa, infalible, universal y neutra, útil por igual a todos los sistemas sociales, basada en una ciencia "pura" y en una experiencia, infraestructura y conocimientos que sólo se encuentran en cantidades satisfactorias en media docena de países, y sobre todo en EEUU.

[19] Varsavsky, Oscar 1972: *Hacia una política científica nacional*, Buenos Aires: Ediciones Periferia, y 2013 (1974): *Estilos tecnológicos: propuestas para la selección de tecnologías bajo racionalidad socialista.* Buenos Aires: Biblioteca Nacional

Se trata de un debate reactualizado sobre la introducción de nuevas tecnologías o líneas de investigación científica, que deberían responder a los propios recursos y necesidades y no en base a una "modernización" impuesta económica o simbólicamente (como prestigio). La dependencia tecnológica y científica es sólo un aspecto de la dependencia cultural, cuya otra cara es la imitación del estilo de consumo de los países dominantes.

El estatuto epistémico de la experiencia visual, en tanto producción y reproducción de imágenes culturalmente condicionadas, remite a un entramado de intereses y operadores que expresan una multiplicidad de actos y modos de ver, traducidos en nuevas formas de consumo de las imágenes y, particularmente, sobre las formas documentales, ficcionales y ensayísticas que surgieron o se modificaron en el siglo XXI.

# Macroverso.

# Las redes sociales y narrativa transmedia.

# Macroverso.
# Las Redes Sociales y Narrativa Trasmedia.

Matias Ezequiel Salica

## Introducción

Antes de abordar la introducción propiamente dicha, quiero dar una breve explicación sobre la elección del título “Macroverso”, si bien es un tema que se abordará más adelante, quisiera dar una primera explicación a esto. *Macroverso* no es una palabra reconocida por la real academia española, es un término que ha ganado popularidad estos últimos años entre los internautas, como muchas otras palabras más. La tendencia de combinar y agregar “verso”, o “verse” en inglés, como abreviatura de universo a otras palabras se utiliza para explicar la magnitud, la expansión y la lógica de uno o varios temas, pongamos como ejemplo al famoso escritor Sthephen King y sus obras o también conocido como el Kingverso, King es conocido por sus libros de terror y suspenso con variedad de relatos que no tienen una conexión directa o notable, pero todas transcurren dentro del mismo universo, lo que denota la magnitud de sus historias.

En los últimos tiempos el mundo audiovisual también lo adaptó para sus consumidores juveniles, podemos decir que uno de los pioneros fue el

Pixarverse con sus películas animadas donde podemos encontrar objetos o personajes de otras películas, por lo que nos están contando relatos diferentes dentro de un mismo universo. Después lo siguió Disney con sus películas animadas y más principalmente por su franquicia de superhéroes llamada por ellos mismo MCU, Universo cinematográfico de Marvel. Como también el DCU, universo extendido de DC en películas y Arrowverse en series.

Entonces adentrémonos al macroverso de las redes sociales donde nuestros protagonistas son los llamados Influencer, palabra de moda últimamente en los medios, como también a todos y todas famosos/as que según corresponda la plataforma nacerá un nuevo neologismo. A partir de esto me interesa abarcar a estos protagonistas dentro de las redes sociales como creadores de narrativas transmedia con su debido impacto en sus consumidores

"La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de una trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan" (Scolari, 2008, p.72). Youtube en sus inicios fue novedoso por el simple hecho de encontrar todo en un solo lugar como escuchar canciones, ver las novedades del cine, ver noticias desde diferentes puntos de vistas. Al tiempo llegaron los famosos youtubers, diferentes personas que se grababan en sus casas creando diferentes contenidos, gameplays, reaccionando a algo, sketchs por nombrar algunos. En la actualidad la plataforma de videos está considera como la nueva televisión fuera de

tiempo, el lugar donde hay que recurrir para pasar el rato, para divertirse para buscar un tutorial para ver como se ve la nueva película o el nuevo videojuego, esto se debe principalmente por la duración del mismo, la inmediatez del consumo de la sociedad va cambiando, antes lo que era novedoso y divertido de 7 a 12 minutos ahora es un video muy largo, un vídeo permitido para las nuevas generación es entre los 2 a 3 minutos, como para youtube, facebook, whatsapp, si nos paramos y analizamos la red social del momento *Instagram* nos encontramos con videos de duración muy resumidas por ejemplo si queremos publicar un video solo podrá tener una duración de un minuto, si queremos actualizar nuestras historia lo podemos hacer con videos de 7 a 10 segundo, lo que produce una mayor cantidad de consumo en un menor tiempo y mientras mayor consumo empieza a aparecer la industria, o como menciona Jenkins la *Convergencia* mediática (2008, p.30).

**Redes Sociales y Nuevos Neologismos**

Jenkins habla de la *Convergencia* al que lo define como flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, dice que la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas dispuestas a ir a casi cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias del entretenimiento. Hoy más que nunca se puede ver este suceso, la unión de las industrias a las diferentes plataformas de redes sociales y streaming para vender sus

marcas y productos a los consumidores en forma de entretenimiento mediático, en otras palabras el autor define a la *Convergencia* como los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose.

Los nuevos anglicismos culturales que surgen a través de estas nuevas tecnologías empiezan a formar parte de la cultura, algunos de ellos muy conocidos, pero otros tal vez no tanto. Por eso haré una breve introducción en varios términos que se utilizan en el macroverso del internet, así también definir qué contenido hacen nuestros protagonistas y a qué tipo de público está dirigido, si bien muchos de los más famosos usan varias plataformas esto es porque muchas veces se dirigen a diferentes públicos, de esta forma abarcar el mercado de diferentes puntos. Un punto interesante para comentar es que las diferentes plataformas tienen una connotación de la realidad de nuestros protagonistas que afectará a su contenido o a su personaje.

Empezaremos con un término que ha tenido mucho auge en estos últimos tiempos, los *influencer*, si bien estos no pertenecen a una red social en específico muchos medios se lo mal atribuyen a nuestros protagonistas de instagram. Entonces los influencer son aquellas personas que realizan contenido en alguna red social del momento, en el cual han logrado destacar obteniendo así una gran cantidad de seguidores, de esta forma logran obtener credibilidad y la capacidad de movilizar opiniones como

también influir en decisiones y comportamiento, en lo que finalmente se convierten en líderes de opiniones dentro de un área o sector. Pero no son ellos quienes se atribuyeron dicho término sino la mercadotecnia quien se encargó de utilizar dicha influencia para vender marcas, locales, productos, etc. el influencer obtendrá una remuneración económica o canje. Esto da pauta a lo que dice Henry Jenkins (2008, p.28) al definir a la *Convergencia* como un proceso corporativo dirigido por los consumidores, de esta forma la convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular. Las marcas y las empresas ya entienden como acelerar el flujo a través de las nuevas plataformas para multiplicar los ingresos.

Los famosos *youtubers*, términos dirigidos a los multiplataformeros protagonistas que utilizan Youtube, este sitio web de *free access* te permite crearte un canal para subir videos y poder suscribirte gratuitamente a otros canales para ver diariamente los videos que suben. Los *Youtuber* son aquellas personas dentro de la plataforma que suben contenido que de alguna forma tienen un impacto en la gente lo cual hace que ellos se suscriban voluntariamente a su canal, al aumentar el número de seguidores se vuelve más conocida la persona y mientras más famoso se vuelve el *youtuber* la plataforma lo retribuye económicamente dependiendo de la cantidad de *vistas* y *me gustas* que tenga el video que sube. Si bien la ganancia es mínima para ciertos canales, muchos logran vivir de esta entrada, mientras que otros con más antigüedad o contenidos del momento logran tener millones de

reproducciones como de suscriptores, no solo tienen la entrada económica de *youtube* si no de marcas y empresas que los patrocinan para que les hagan publicidad.

Los youtuber se identifican con un seudónimo, la mayoría anglicismos, en base al contenido que suben "Los videos de cada youtuber son diferentes, y sin embargo mantienen las mismas aperturas, estética y modalidades de contar los contenidos y de profanar lo moderno" (Di Palma, 2017, p.10) como por ejemplo los vlogger proveniente de video blog, son aquellos que planta una cámara y comienzan a hablar de diferentes temas, muchas de las veces esto lo tienen pensado y guionado otras veces como ellos mismo dicen es un video improvisado. *Reviewers* son canales que dan opiniones y críticas a productos que salen al mercado de todo tipo, por ejemplo, nuevos smartphones, maquillajes, autos, películas, series, etc. la intención de los mismo es ayudarte a decidir dónde o a qué producto entre tanta variedad vas a poner tu dinero. *StoryTimers* son las personas que cuentan anécdotas o experiencias vividas, los videos con más vistas son aquellos de comedia o una experiencia muy fuerte o violenta que haya pasado la persona. *Booktubers* son canales que opinan o aconsejan libros para leer de diferentes temáticas. A todos estos podemos sumarle una infinidad más como los canales de tutoriales, cocina, maquillaje, viajes, religión, trailers, cine independiente, webseries y muchos más.

*Instagramers* otra comunidad que se dio a conocer en estos últimos años, son nuestros protagonistas que utilizan la red social *Instagram,*

plataforma exclusiva de fotografías y videos, donde normalmente se relata la cotidianidad de uno. Son llamados por este seudónimo aquellas personas que tienen una gran cantidad de seguidores y se caracterizan normalmente por entrar en el canon de la belleza o tener una singular vida "pero lo que muestran de ellos es una máscara que simula ser real. La máscara está, lo único que cambia es que es una máscara que simula no ser máscara" (Di Palma, 2017, p.15). Instagram al igual que Youtube retribuye económicamente a las personas con tantos seguidores en sus cuentas, pero la entrada más significativa de estos son las marcas y empresas que promocionan.

*TikTokers* si bien estos protagonistas son menos conocidos suelen tener mucha importancia en otras plataformas como Instagram y Facebook, estos usuarios provienen de la red social *TikTok* donde crean video selfies con filtros de sonidos creando una performance de comedia con el fin de entretener.

Streamers otro neologismo no tan conocido si no se estás en el medio, pero muy conocida en la generación Z, mucho de estos protagonistas son gamers famosos que migraron de youtube hacia plataformas de transmisión en vivo, una de las más utilizadas es *Twich*, dejaron de lado el formato clásico de vídeo grabado para adentrarse al gaming en vivo donde pueden interactuar con sus seguidores en el momento, dejando que estos intervengan de alguna forma con el juego, lo que Jenkins llama cultura participativa donde se invita a los subscriptores

como también a otros consumidores a participar activamente del contenido.

**Narrativa Transmedia en las Redes Sociales**

Los protagonistas son creadores de contenido, la mayoría audiovisual y tienen un gran consumo por parte de los espectadores que también les dan continuidad a más relatos de los personajes, entonces nos encontramos dos rasgos que hace mención Jenkins, uno de ellos es el relato que se cuenta a través de múltiples plataformas y la segunda es la intervención de los receptores quienes amplían el mundo narrativo con nuevas piezas textuales.

Hoy es muy común hacer un scroll en *Facebook* y encontrarse con un video de una persona destacada hablando de cierto tema, actuando papeles de comedias y más. Así en todas las plataformas, pero si nos adentramos y analizamos el contenido haciendo relación podemos decir que estas figuras reconocida inclusos famosos del medio, trabajan sobre una marca que son ellos mismos delante de una cámara "Los *youtubers* construyen en este sentido sus narrativas identitarias como marcas que dan cuenta de una estética de sí, sobre todo por una personalidad, una forma de estar en el mundo y de habitarlo" (Di Palma,2017, p.10).

Como mencioné anteriormente podemos ver que en la plataforma de *YouTube* existen varios tipos de canales según su contenido, en este

caso analizaremos a los *vlogger* y su contenido transmedia, en un determinado momento estos canales se llenan de millones de suscriptores alrededor de todo el mundo, con millones de reproducciones y me gustas, en un momento de esa meta la figura pública obtiene el rol de un personaje famoso donde debe pasar a crear una masividad de contenido, para así satisfacer a sus consumidores quienes por otro lado ejercen una presión constante a la figura, por lo que muchos han decidido ir expandiendo el tipo de contenido que realizan a través de diversos relatos en diferentes medios y plataforma de comunicación.

A continuación, se eligió a los casos más reconocidos a nivel mundial como ejemplo. *ElrubiosOMG* es el youtuber hispanohablante más célebre a través de internet, Rubén Doblas Gundersen, nacido en España, tiene un canal que cuenta con más de treinta y nueve millones de suscriptores (Febrero, 2021) coronándose como el youtuber español más famoso de su país. Este treintañero a lo largo de veinticuatro años ha creado diferentes tipos de contenido, Rubén a través de su alter ego El*Rubius* ha desarrollado historias y relatos transmedia para diferentes plataformas. Porque como figura pública en redes sociales a través de su carrera tuvo que adaptarse las nuevas redes de moda como *Instagram* elrubiuswtf y Rubius en *Twich*, este último fue el gran salto del protagonista dejando un poco de lado los videos grabado y editados para volverse un streamer, siempre teniendo a su personaje como protagonista.

**Youtube** – *ElrubiosOMG (2006-2020)*

En esta plataforma nace este personaje, donde realiza contenido gaming, sketch de comedia y videos blog. A lo largo de veintiséis años el youtuber ha creado innumerables cortometrajes y cortometrajes animados donde nos cuentan las aventuras del ElRubius en diferentes escenarios, tanto para su canal como para producciones con Sony y Movistar+ para nombrar algunos. Todas estas historias y narrativas son lo que Scolari (2014, p.2) llama "Canon" en la fórmula que menciona.

**Comic** - ElRubius: Virtual Hero (2015, Rubén Doblas Gundersen)

Este cómic relata las aventuras de ElRubius, donde se introducirá al mundo virtual, precisamente al mundo gamer para salvar a la chica de sus sueños, transitando entre la dimensión virtual y el mundo real.

En el año 2018 se adapta este Comic como serie animada por el mismo autor, logrando dos temporadas transmitidas por Movistar+. Podemos destacar otra fórmula que menciona Scolari (2014, p.2), donde tenemos a una *industria de los medios* explotando al personaje o como él hace referencia el "IM"

**Documental** – De Rubén a Rubius (2018, Movistar+)

Después de permanecer durante varios meses inactivo en sus redes sociales por estrés, el youtuber presenta este documental donde nos relata

cómo un joven cualquiera llega a transformarse en personaje y todo lo que pasa en el camino.

**Videojuego VR** – Virtual Hero (2019, Steam)

Experiencia de realidad virtual basada en el cómic donde adapta el universo del héroe, pero el jugador adoptará el rol protagonista donde ElRubius virtual interactúa con él para que cumpla diversas misiones de esta forma expande el universo del Virtual Hero. Lo que lleva a la segunda variante de la fórmula de Scolari (2014, p.2), participación o en este caso interacción de los usuarios "CPU"

**Fanfic** –

Las historias escritas del universo expandido del personaje creados por los seguidores, estos pueden nacer por un simple comentario en algún video o desde un simple shippeo que se popularice en los comentarios. De esta forma se suma la última variante a la fórmula de Scolari el Fandom.

Reuniendo estos valores podemos ejecutar dos fórmulas mencionadas por Scolari (2014, p.2), Cn + Fn (Canon + Fandom ) = NT (narrativas transmedia) y por otro lado IM + CPU (Industria de los medios + Cultura participativa de los usuarios) = NT.

Como podemos ver este youtuber ha trascendido a varias

plataformas para contar diferentes relatos desde su propio personaje, pero este no es el único que lo ha hecho a continuación mencionaré otros canales que utilizan el mismo método, JuegaGerman (Chileno), Pewdiepie (Sueco), Lindsey Stirling (Estadounidense), Werevertumorro (Mexicano), Alejo Igoa (Argentino).

## Conclusión

Estos y muchos creadores de contenido tanto en la plataforma YouTube como en otras, logran construir un universo de relatos, experiencias en base a sus propios personajes que ellos mismos inventaron y que con mucho trabajo logran ser reconocidos alrededor del mundo. Siempre teniendo en cuenta que es un trabajo más en la sociedad, ellos se dedican al entretenimiento audiovisual y se le debería reconocer el valor de esto.

Como Jenkins menciona y Scolari retoma, siempre vamos a tener a las industrias detrás de aquello que produce entrenamiento masivo, estar presente en el consumo de las nuevas generaciones para así poder vender sus marcas y productos.

Finalmente me gustaría agregar que mientras iba escribiendo este trabajo me percaté de lo cíclico de los formatos en los medios, decimos viejas plataformas a aquellos formatos que ya no funcionan pero la convergencia cultural es una rueda, con esto quiero decir que en los

textos se menciona a la televisión como algo ajeno a las nuevas generaciones por su formato antiguo, en su momento el formato y la plataforma que lo reemplazó fue YouTube por la capacidad de juntar infinidad de contenido en un solo lugar y poder ver todo lo que queramos en el momento que nosotros queremos. Hoy en día, la plataforma de Youtube ha disminuido su utilidad por nuevas plataformas como Spotify el reproductor de Streaming música, Netflix, Instagram y la más reciente entre la nueva generación Twich, con esto quiero decir que se vuelve al formato de la inmediatez en "*vivo",* como también el hecho que se haya vuelto a separar todo en diferentes plataformas la música, por un lado, las películas por otra, el entretenimiento por otro lado. Entonces se podría decir que agarramos nuestro dispositivo móvil y vamos saltando de aplicación en aplicación como hace años agarramos el control remoto y hacíamos zapping entre canales.

**Referencias Bibliográficas**


- Di Palma, C. (2017), *Youtubers: mi vida en primer y segundo plano.*

- Jenkins, H. (2008), *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Paidós.

- Scolari, C. (2008), *Hipermediaciones.* Gedisa Editoriales.

- Scolari, C. (2014), *Narrativas transmedia, nuevas formas de comunicar en la era digital.* Anuario AC/E Dde Cultura digital 2014.

# Por una pedagogía de la virtualización

# Por una pedagogía de la virtualización.

Silvina Vanesa Salmén

## A modo de introducción: Plataformas educativas en los IFD ¿Para qué?

"Interactividad y ruptura de la linealidad; conectividad e inteligencia colectiva; accesos intuitivos y autónomos a los contenidos, posibilidad de gestionar sus propios aprendizajes" (Huergo, 2007:19) Estas son algunas de las características que traen aparejadas la implementación de nuevas tecnologías en nuestros proyectos pedagógicos, entonces, ¿Cómo resistirnos ante la posibilidad de acceder a semejantes privilegios? A simple vista parece que la herramienta capaz de ofrecernos estas cualidades debiera presentarse ante nuestras instituciones como una verdadera revolución. Pero por diversas y complejas razones la realidad de muchas instituciones de formación docente de Neuquén es que no se hizo un uso pleno de las plataformas digitales en tiempos pre pandémicos.

La cotidianidad y un par de años dentro de diferentes centros de formación docente nos demuestran que no todo es tan sencillo cuando se busca implementar ciertos cambios[1]. Es común para quienes trabajamos en educación sentir que lidiamos contra un universo de problemáticas

[1] Los supuestos de este trabajo toman como punto de partida una experiencia personal de los últimos dos años en algunos IFD de Neuquén capital, de ninguna manera se pretende agotar y/o generalizar el panorama del Nivel Superior.

vinculadas al uso de las TIC[2], desde escuelas sin conectividad hasta estudiantes y equipos docentes resistentes a su implementación. La vieja y conocida frase acerca de que tenemos escuelas del siglo XIX, con docentes y metodologías del siglo XX en pleno siglo XXI todavía tiene un fuerte sentido apelativo. ¿Qué lugar ocupan las redes sociales en las instituciones de educación superior actual? ¿Qué discusiones se instalaron en torno al uso de las plataformas digitales educativas en nuestro país? ¿Las conocemos, queremos aprovecharlas? ¿Cómo es el caso de los institutos superiores de Neuquén? Este trabajo no pretende agotar el debate, sino instalar algunos interrogantes sobre un universo particular: el nivel superior de algunos IFD de Neuquén[3].

Dieciocho años después de su creación, las plataformas digitales siguen siendo tema de discusión en algunos centros educativos de nuestro país y hay quienes todavía dicen desconfiar de sus potencialidades frente a las supuestas facilidades que ofrecen algunas redes sociales. Para que la tecnología no sea un fin sino un medio es fundamental reconocer los vínculos entre las metodologías o estrategias de enseñanza- aprendizaje, los recursos didácticos y los contenidos que abordaremos. No se trata de ser víctimas del imaginario tecnoutópico que menciona Huergo (1998), en

[2] Se empleará esta denominación para simplificar el trabajo discursivo, aunque haya ejemplos en los que claramente no se refiera al campo específico.

[3] Este trabajo se basa fundamentalmente en un bosquejo acerca del uso de las plataformas digitales antes del establecimiento del decreto ASPO, aunque se mencionen datos que implican acercamientos pedagógicos durante ella.

otras palabras, creer en la ilusión de que las redes tecnológicas democratizan directamente la comunicación y que esta se vuelve una instancia pacífica. Entonces, ¿Cuáles son los usos que damos a las plataformas educativas en algunos institutos de formación docente del nivel superior de Neuquén? ¿Qué narrativas generamos o propiciamos? ¿Qué nociones de comunicación y educación resultan implícitas en nuestros modos de aprovechar las nuevas tecnologías? ¿Qué subjetividades se ven interpeladas en los usos de nuevas herramientas digitales? ¿Cuáles resultan marginadas?

## La agenda colmada de Zoom

El 19 de marzo de 2020 se declaró en Argentina la cuarentena obligatoria a nivel nacional mediante un DNU por decisión de la Presidencia de la Nación. En primer lugar, el período fue de catorce días y luego fue extendiéndose. Psicólogos y psiquiatras hablan, entre otras cuestiones, acerca de la urgencia lingüística por acompañar el proceso histórico único que atraviesa la humanidad. Paulatinamente términos como confinamiento, teletrabajo, videollamada, distancia social comenzaron a naturalizarse.

Frente a un contexto inédito miles de instituciones públicas y privadas de diferentes campos y niveles debieron replantear sus modos de comunicación y educación. Primero sobrevino la parálisis, el shock y las

reflexiones ante lo desconocido; algunas entidades pudieron comenzar a efectivizar acciones de trabajo en línea de manera más rápida; en tanto que otras permanecieron en el debate improductivo, en las comparaciones inútiles y el estancamiento; existe también una zona gris, intermedia, de quienes avanzan a medias con lo que tienen y pueden, generando vínculos que combinan redes de contención emocional a la vez que pedagógica. Lo que está claro es que el sector educativo de un mismo nivel y en un contexto próximo, dijimos que tomamos el caso de algunos IFD de Neuquén, no estaba preparado para afrontar el teletrabajo de forma simétrica. En el nivel educativo superior neuquino, pese a la disposición n°0329/18 que establece la obligatoriedad del uso de las plataformas institucionales como vías de comunicación formal, hay quienes en pleno ASPO optaron por crear grupos en las redes sociales (What's App y Facebook son las más usadas), están quienes se aferraron al empleo de correo electrónico personal y quienes apelaron a la falta de conectividad y/o desconfianza frente a ciertas aplicaciones y se ausentaron de los intercambios digitales. ¿Es la consecuencia del descuido que durante años se hizo de las plataformas digitales institucionales? ¿Cuáles fueron los grupos que mantuvieron narrativas digitales y cuáles las perdieron o abandonaron? ¿Qué hizo que ciertos equipos docentes emigraran de unos medios comunicativos a otros?

Di Palma (2016) se interroga: “¿Es posible elaborar relatos sin interrupción?” (p. 5); “¿Qué sentido tiene el relato en la conformación subjetiva?” (p. 6) Consideramos que la recurrencia de miles de docentes al uso de diferentes aplicaciones o redes sociales como vía de comunicación no validada formalmente cuando existe una plataforma digital institucional complejiza la labor profesional educativa no sólo porque puede traerle inconvenientes legales (en el peor de los casos), sino porque dificulta los registros y, a largo plazo, las investigaciones plausibles quedan sin efecto. Las redes sociales habilitan nuevas subjetividades, no ahondaremos en esta idea, pero defenderemos la postura de que la institución educativa instaura otra lógica comunicativa y en sus plataformas digitales podemos desarrollar grandes desafíos pedagógicos. Para lo demás está el tiempo de ocio, el tiempo extraescolar.

Casi como una obviedad se menciona en el artículo escrito por Huergo (2007) “Los medios y Tecnologías en educación” que la modernización de las sociedades tradicionales implica la incorporación de medios y tecnologías, entonces, ¿Debemos concluir en que muchas escuelas argentinas funcionan todavía bajo el régimen de sociedades tradicionales si no superaron la fase de incorporación tecnológica? Claro que no. La problemática no es tan sencilla, no se trata de la inclusión o exclusión de las plataformas digitales, sino más bien de los usos y análisis que hacemos de ellas; de los modos en que gestionamos la comunicación y de lo que

pretendemos lograr a partir de su aprovechamiento o descuido. Como insistimos hasta acá, en el caso de algunos IFD de la provincia de Neuquén, pese a la existencia de un estatuto que lo establece como obligatorio y de que cada institución cuenta con la herramienta tecnológica los resultados son dispares.

**Se hace camino al andar**

A partir de 2002 llegaron las plataformas educativas Moodle a una gran cantidad de escuelas argentinas. Moodle "es una herramienta de gestión de aprendizaje" dentro de una plataforma digital de código abierto, quiere decir que posee derechos de propiedad, pero nos permite personalizar sus códigos para adaptarlos a las necesidades de nuestros proyectos educativos. Moodle fue creado por Martin Dougiamas, un pedagogo e informático australiano, a partir de ciertas ideas del constructivismo social. El principal objetivo del modelo- y por tanto de la plataforma digital- es reconstruir entornos interactivos de construcción colaborativa, de ahí que hallemos herramientas tales como actividades, wiki, foros, debates, entre otros.

En medio de este panorama, el rol docente como mediador y gestor comunicativo es nodal; no es fácil mediar y definir cuáles serán las voces que entrarán en juego en un entorno digital. Poco a poco debemos educarnos en ese nuevo espacio. No es necesario indagar en la historia o

los fundamentos de la implementación de plataformas digitales en la educación para reconocer que ellas pueden contribuir como una herramienta de comunicación y fortalecimiento de las prácticas de enseñanza- aprendizaje. Sin embargo, el sistema educativo argentino delega ciertas acciones a las provincias que devienen en disparidad; por un lado, pone al alcance de todes una gran variedad de recursos en una plataforma digital federal: https://www.educ.ar/#gsc.tab=0; por otro, cada gobernación se encarga de definir las particularidades y usos que dará a la comunicación y las nuevas tecnologías.

La tarea más difícil tras la llegada de esta tecnificación comunicativa sin duda fue qué hacer con ella, cómo poner las plataformas a funcionar en espacios en los que ni siquiera había acceso a internet. Di Palma (2016) manifiesta: “Si la interactividad está en condiciones de habilitar una respuesta nueva y diversa respecto de la intención de la producción, ¿qué espacios de autonomía para nuevos sentidos abriremos?” (p. 2) “¿De qué modo la participación tiene sentido?” (p. 3) Frente a lo novedosas que pueden resultar herramientas como el aula virtual, la pizarra digital, el aula digital, entre otras, creemos que les docentes tienen la oportunidad de ser mediadores por excelencia de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En un nuevo escenario, la autonomía y creatividad pueden combinarse con el trabajo colaborativo y los proyectos grupales para alcanzar múltiples objetivos. Generalmente, les docentes pierden grandes oportunidades

vivenciales por temor al ridículo, por miedo a lo desconocido; debemos retomar la idea de Huergo acerca de que la tecnología por sí sola no trae la sapiencia. Lo cierto es que, en la mayoría de los casos, el empleo de las plataformas demanda tiempo extraescolar dada la falta de conectividad de miles de escuelas neuquinas.

Ahora bien, regresemos al somero panorama educativo de 2020, frente al contexto crítico que demanda una comunicación efectiva y en el que el medio más propicio parece ser el uso de las herramientas tecnológicas, ¿resulta coherente que haya todavía quienes se amparen en el viejo juego del desconocimiento? ¿acaso los seres humanos no tenemos también una curiosidad innata? Una de las características más reiteradas de los dispositivos tecnológicos es su accesibilidad de modos intuitivos. A lo que se añade que educ.ar es una plataforma educativa en el más amplio sentido; allí se pueden encontrar tutoriales en diversos formatos (videos o textos escritos) que orientan tanto a estudiantes como a docentes.

Jorge Huergo, docente e investigador del Centro de Comunicación y Educación de la UNLP, (1998) instala la categoría de “alfabetizaciones múltiples” para describir un fenómeno que atraviesa a la sociedad en general, pero quizá a la institución escolar de forma novedosa. La noción de “alfabetizaciones posmodernas” involucra las diversas maneras en que se producen y legitiman las prácticas sociales que se vinculan con modernas configuraciones de conocimiento y poder, habilitando nuevas formas de

socialidad. Resulta evidente que el mundo no es como era, si unimos esta noción a la del cambio lingüístico provocado por la pandemia por Covid-19 mencionada al inicio de este trabajo, la digestión será muy lenta. Probablemente sería material para otro trabajo discutir acerca de las consecuencias psíquicas que la pandemia nos dejará.

Además, queremos destacar la importancia y el enfoque que Huergo (1998) da a la noción de globalización como un concepto-trampa. Al inicio de nuestro relato mencionábamos cierta federalización de la Argentina bajo la posibilidad que tienen las escuelas de acceder a las plataformas digitales que ofreciera www.educ.ar. Pero existen todavía provincias como Catamarca, Tucumán, Chaco, entre otras, que no cuentan con este tipo de accesibilidad. Volviendo a la idea de Huergo, el investigador sostuvo que la globalización fue un concepto-trampa porque fue capaz de obnubilar y erigirse como episteme, pero la complejidad cultural demuestra otras manifestaciones que, a su vez, habilitan nuevas narrativas: las llamadas "multiétnicas" y las "multiconsumistas". Nos interesa retomar aquí el segundo caso, vale decir, el de aquellas narrativas cuyo acceso a los bienes globales es desigual. Entre los modelos más destacables, según Huergo, se halla el de ciudadanía/ consumo o de «ciudadanía consumidora»: basado en la guerrilla de «disputas» o «controversias» (que da idea de relaciones argumentativas, interacciones razonadas o comparaciones) y se trata de evitar la lucha en la constitución del espacio público. García Canclini (1992)

sostiene que es en el consumo donde se ejerce y constituye la ciudadanía (citado por Huergo p. 60) Respecto al uso de las plataformas digitales en la educación superior neuquina, el ejercicio de la ciudadanía no debería concentrarse en la elipsis de una herramienta nodal de las sociedades contemporáneas, sino que bien podría ser aprovechada como herramienta de profesionalización, investigación y trabajo mancomunado para ejercer mensajes disruptivos.

Por último, retomemos la cuestión de la modernización de las sociedades tradicionales, que implica, entre otras cosas, la incorporación de medios y tecnologías, como se dijo anteriormente. Huergo (1998) sintetiza algunas líneas históricas y comenta brevemente la forma en que el desarrollismo influyó principalmente en las políticas educativas latinoamericanas. A partir de la inclusión de nuevas tecnologías muchas instituciones de América del Sur vivieron bajo la falsa metáfora de las TIC como sinónimo de progreso y calidad educativa. Se inició también una pugna por los sentidos entre comunicación y educación. Nos preguntamos si viven bajo esa ilusión algunxs institutos terciarios de Neuquén, que bajo la falacia de cierto avance técnico aparentan cambios que aún no han superado. Dicho de otra forma, las instituciones neuquinas de formación docente que poseen plataformas digitales únicamente para enviar noticias, o mensajería privada simulan un desarrollismo que ni siquiera han comenzado a debatir.

Sobre la necesidad de una deconstrucción de las relaciones tradicionales (hegemónicas) comunicación-educación

Huergo (1998) destaca como principales vertientes del campo comunicación/educación: la informacional, la vertiente con énfasis en los efectos y la de denuncia de los medios. Por un lado, afirma que la incorporación de las tecnologías en las escuelas refuerza creencias como las del quiebre de la escolarización y el crecimiento de la autonomía, dicho de otro modo, las TIC restarían valor al rol mediador de les educadores y formarían sujetxs independientes. ¿Tan simple? Si la accesibilidad digital garantizara por sí sola la independencia y el autodidactismo, algunas provincias argentinas debieran estar a la vanguardia de proyectos educativos tras la entrega masiva de netbooks[4], o ADM (Aulas Digitales Móviles).

Por otro lado, sostiene que la incorporación de tecnologías en las escuelas alimenta la creencia de que ellas cooperan y aclaran las vías de comunicación, otorgan una transparencia comunicativa. La noción de comunicación, según Huergo, en la actualidad debe recuperar su carácter combativo y deconstruir la romantización de que tradicionalmente fue objeto, como un campo de aguas calmas. En tanto,la noción de educación

[4] **Conectar Igualdad** (inicialmente denominado *Programa ConectarIgualdad.com.ar*) fue el nombre de un programa surgido como iniciativa del Poder Ejecutivo argentino, lanzado en el año 2010 por la entonces presidenta Cristina Fernández de Kirchner mediante la firma del decreto N° 459/10. (https://es.wikipedia.org/wiki/Conectar_Igualdad)

debe ser revisada para que podamos entenderla como una entidad que excede los límites de la institución escolar.

La educación, en un sentido amplio, es el proceso social de formación de sujetos y subjetividades. (...) Y entre los condicionamientos de la educación no siempre están los "contenidos" escolares o las palabras de los maestros y los padres. También están los productos mediáticos (los programas televisivos, por ejemplo), las referencias de diferentes espacios donde los niños y jóvenes interactúan, y los referentes diversos (entre los cuales, en la actualidad, los pares tienen una potencialidad formativa muy fuerte). (Huergo, 1998:9)

Consideramos que las decisiones pedagógicas para la implementación de medios digitales deben organizarse según las fases de: preproducción, producción y postproducción. Son etapas semejantes a las que transitamos en el diseño y planificación de clases y su desatención trae aparejadas una serie de problemáticas en la práctica docente cotidiana. Debemos, entre otras tareas, definir el medio y la tecnología que incorporaremos, pensar en sus destinatarixs, optar la acción estratégica (contexto, propósitos educativos, contenidos, etc) dominar ciertas condiciones de producción (comunicabilidad, interpelación, emociones)

**A modo de cierre**

Hemos intentado graficar una problemática: la de la implementación de plataformas digitales en algunos IFD de Neuquén, sus usos y los modos en que gestionamos la comunicación en estos dispositivos. Arribamos a las siguientes conclusiones:

- Desde 2002 muchas escuelas argentinas gozaron de la llegada de las plataformas digitales Moodle a sus universos de trabajo, pero muchas otras aún hoy permanecen relegadas e intentan generar vías de acción acordes al avance tecnológico que demanda el mundo. En este sentido, retomamos la noción de la globalización como concepto-trampa (Huergo, s/f) Para ningunas es fácil, ya que, por ejemplo, miles de escuelas permanecen sin conectividad, vale decir, que solo se puede acceder a las herramientas desde el uso de datos personales y/o internet domiciliario. En algunos casos, los equipos directivos emplean paquetes reducidos de datos para funciones administrativas, pero no se comparten las claves con el resto de la comunidad.
- En el nivel educativo superior de Neuquén existe una disparidad respecto de los usos de las plataformas digitales educativas y no todes les docentes acuerdan en emplearlas como canal formal de comunicación. Además de la disposición personal las condiciones no son favorables en todas las instituciones.

- Se emplean como vías alternativas con gran frecuencia las redes sociales, entre ellas, los grupos privados de Facebook y What's App son las más recurrentes[5].
- El CPE lanzó en 2018 una disposición (n°0329/18) que establece la obligatoriedad del uso de las plataformas institucionales como vías de comunicación formal, sin embargo, los empleos son disímiles.
- Las nociones de comunicación y educación, según Huergo, deben ser repensadas, para poder deconstruir la romantización que tradicionalmente las cobijaron; por su parte, la noción de educación debe ser revisada y reentendida como un ente que supera los límites de la institución escolar.

Hasta aquí trazamos algunas interpretaciones posibles, será tarea de otro diálogo ir a la búsqueda de las narrativas generadas en esos espacios digitales propios y públicos que las instituciones construyen o construyeron en este tiempo inédito de pandemia.

## Referencias Bibliográficas

- Di Palma, C. (2017): Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la

[5] La información se basa en los datos de las plataformas educativas de dos IFD de la provincia de Neuquén (uno ubicado en la capital y otro en una zona aledaña)

onda cuadrada. Preguntas para el campo de la comunicación. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194 La Plata: UNLP

- Di Palma, C. (2016): "Posicionarse en plena transformación histórica, diálogos", "Desdoblamientos de la subjetividad" y "Desplazamientos". En *Convergencia digital pública infantil*. La Plata: SEdici UNLP.

- Huergo, J. (1998): Alfabetizaciones posmodernas, las los nuevos pugnas culturales y significados de la ciudadanía. En Cubides, H., Forero, O. y Valderrama, C. (comps) *Nómadas*. N°9. (Pp. 48-60) Bogotá: Universidad Central. Recuperado de: http://nomadas.ucentral.edu.co/nomadas/pdf/nomadas_9/09_5H_Lasalfabetizacionesposmodernas.pdf

- (2007) Los medios y tecnologías en educación. Argentina: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente. Unidad de Tecnologías de la Comunicación y la Información.

- Huergo, J., & Fernandez, Belen. (2000). Cultura escolar, cultura mediática, Intersecciones. Bogotá: Universiad Pedagogica Nacional. Consejo Provincial de Educación (2018): Nota múltiple 0329/2018. Neuquén: CPE.

- Siblia, P. (2015). El Hombre Postorgánico, Nueva edición modificada. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

# La pastilla roja del post capitalismo. Algoritmos para la nueva ciudadanía.

# La pastilla roja del postcapitalismo.

# Algoritmos para la nueva ciudadanía.

Nicolás Martínez

Game over. El mundo cambió para siempre, y la imagen que nos devuelve a diario, sea dentro del perímetro de nuestra ventana o cualquiera de los inputs digitales multisoporte, extensiones de nuestro cuerpo, tiene cierta familiaridad con los futuros distópicos que nos regaló la cultura pop del espectáculo, el entretenimiento y la emoción, articulando relatos preparatorios/premonitorios, vaticinios de la nueva interfaz neoliberal. El siglo XXI ha comenzado. Mientras el mundo se transforma alimentado por litio, silicio, coltán, bitcoins, big data y el tiempo y energía de usuarios/consumidores, expresiones clave de la nueva fase voraz del capitalismo avanzado, también emergen nuevas y necesarias resistencias que intentan hacer visible el poder (que también aprende a fagocitarlas). ¿Cuál es el desafío que enfrenta la ciudadanía global que vio -en el término de 30 años- caer el muro del socialismo, pero también las Torres Gemelas en Wall Street, que vio construir muros físicos y simbólicos, una ciudadanía sujeta a la desterritorialización de las identidades, la subordinación de las instituciones modernas de los Estado Nación, al nuevo paradigma neoliberal de poder supranacional,

constituído y dominado ampliamente por megacorporaciones que tienen menos de 20 años de existencia y cuyo mayor capital es la información enterrada en servidores y distribuida y recolectada capilarmente como metadatos? ¿Cuáles son las narrativas y mediaciones posibles para allanar el camino a la constitución de un nuevo sujeto político? ¿Cuáles son las estrategias políticas del aquí y ahora para revelar y rebelarse al algoritmo, hackear el juego, reescribirlo, liberar el código, rediseñar la interfaz, hacerlo en comunidad? ¿Qué lugar ocupan el diseño de las políticas públicas en este nuevo tramo?

Para ello comenzaremos observando cuáles son las impresiones que recogen y se elaboran desde los estudios sociales latinoamericanos, en la palabra de Néstor García Canclini y de Jesús Martín Barbero. Desde el campo de la filosofía y la teoría social reciente del Aceleracionismo y autores como Alex Williamos y Nic Srineck se proveen algunas herramientas para pensar el postcapitalismo. Las reflexiones en ese espacio, particularmente del pensamiento de izquierda, tienden a nutrirse positivamente de las expresiones más significativas de los progresos que el capitalismo, merced de las transformaciones humanas en torno a la ciencia, la tecnología y el conocimiento social, que nos ha provisto. Añadir una nueva capa narrativa al pensamiento progresista, renovar las herramientas de análisis y abordaje de los contextos, para ser capaces de capitalizar algunas esas transformaciones, ese es el camino delineado aquí superficialmente.

Por otro lado, nos acercamos a las reflexiones teóricas sobre la existencia de los objetos, en función de una reapropiación humana de la técnica en su carácter político, de la mano de Thiago Oliveira da Silva Novaes. En tanto que el campo de la educación/comunicación, sobre todo en el nombre de José Huergo, arroja pistas para dimensionar estrategias, entre ellas abordar la educación, la formación, la provisión de herramientas para el nuevo escenario bajo el concepto de alfabetizaciones posmodernas. Construir espacios para el desarrollo de la identidad, la autonomía, el empoderamiento y una capacidad de relato pueden propiciar espacios para reconfigurar la esfera público privada, la nueva ciudadanía para el postcapitalismo. Comulgar los saberes de la tecnicidad con los saberes de la narrativa, fundados en la identidad móvil, diversa y dinámica. Buscar nuevas narrativas con capacidad convocante para una nueva hegemonía en el postcapitalisno.

A todos esto, ¿Qué sucedió con el sueño de la globalización, la Aldea Global del multiculturalismo, la diversidad, la transnacionalización de las economía, Internet y las redes horizontales y esta cultura del neoliberalismo edulcorada? Ciertamente aquella fascinación mostró también el verdadero rostro ya contaminado de azúcar y, en el peor de los casos, en su versión sospechosamente light. A fines del siglo XX, con muy buena prensa, el discurso que colonizó diversas esferas -incluso la académica- con la promesa del encuentro y la libre circulación de bienes y personas, las fronteras geográficas suprimidas por las nuevas

tecnologías de la información y la comunicación, también mediadoras protagónicas en los procesos de participación horizontal en el ejercicio de una nueva ciudadanía global, se ha truncado. La naturaleza voraz de esta versión del capitalismo no solo hiperconcentró el capital, excluyó a millones del sistema y devastó los recursos naturales, sino también llevó a los propios avances y progresos (científicos, tecnológicos y sociales) que se manifestaron a su interior, a un estancamiento e incluso un retroceso. Esa es una de las tesis del frente Aceleracionista del que hablaremos más adelante. El capitalismo es capaz de fagocitarse a sí mismo y hoy lo vemos derrumbarse como en el final del filme *El Club de la Pelea (1999)* de David Fincher o escenas de la serie *Mr Robot (2015 - 2019)* de Sam Esmail . Desde el epicentro de este paradigma, Estados Unidos, bajo la tutela de expresiones más radicales del neoconservadurismo, se están minando, incluso, a sus propios emblemas de esta fase, que ahora, muta del capitalismo financiero al de plataformas: Google, Facebook, Amazon están en el banquillo del Congreso norteamericano ¿defendiéndose? del poder amplificado que ostentan.  También fue el caso de la empresa Cambridge Analytica con origen en el Reino Unido pero de capitales anglosajones diversos, que en sociedad con Facebook y sectores conservadores estimularon, merced del conocimiento de las conductas, hábitos y emociones, y la microsegmentación de los usuarios de la plataforma, el Brexit, la salida del Reino Unido de la Comunidad Europea. Del mismo modo operaron

globalmente sobre causas políticas y campañas electorales de partidos conservadores con la clave puesta en las noticias falsas y la agitación social. Una acusación que se extendió también al gobierno de Rusia (acusado abiertamente por las intromisiones electorales que coronaron a Donald Trump iniciado el 2017). Los escenarios de fragmentación se multiplican, como es el caso de China, la segunda economía del mundo -por el momento-, que disputa la instauración de la tecnología 5G a gran escala -no sin contratiempos-, y que dispone, como medida proteccionista, de sus propias plataformas sociales y buscadores como virtud soberana ante la intromisión de las redes extranjeras. En este escenario emergieron expresiones ultranacionalistas en todo el globo, gobiernos conservadores, políticas de retracción, cierre de fronteras, "indignados" caídos del sistema y batallas enardecidas de "haters" (odiadores) en todos los foros de redes sociales cualquiera sea la causa. En el mundo de los conectados a la red, mediada por cables interoceánicos, flotas de satélites y celdas de 4G, existen sobrados desencuentros. El odio y la desinformación mandan.

El advenimiento de la red de redes instaura en efecto un nuevo esquema de poder: los estados republicanos modernos antes impulsores del libre comercio, los del banquillo acusador, hoy aparecen alarmados, experimentan dolorosa e inevitablemente un corrimiento del ejercicio del poder. Esta trasposición de poder, el de las instituciones modernas de

disciplinamiento (de masas) del siglo XX al de las plataformas, de control atomizado del sujeto.

Canclini (2019) anticipa su impresión, vaticinando cómo será por un largo tiempo del futuro del capitalismo, con una sociedad expuesta a un constante desempleo y a la inseguridad de las violencias, además de sumisión a las formas de gubernamentalidad algorítmica y desgobernabilidad mafiosa (p.18). Habla de una democracia representativa "evaporada", sometida a organismos internacionales y agencias calificadoras (p.20). Más adelante resume brevemente las causas de este virtual retiro del Estado en los sectores medios y populares:

> Esta desciudadanización transnacional se halla multicausada. Suelen mencionarse tres razones: a) la elitización de los partidos y su desconexión de las bases sociales, b) la mercantilización de los medios que reduce su función social y c) la percepción ciudadana de que las protestas y penurias no son escuchadas por los poderes públicos. (p.36)

¿Qué tenemos hasta aquí entonces? Entidades no gubernamentales supranacionales, espiando comunicaciones, conductas, hábitos hasta las escalas más íntimas, pero despreocupadas de los alcances de sus intereses y el impacto en la gubernamentalidad mundial de esas prácticas. Mucho menos por lo que sucede con la

ciudadanía, más allá de gestos esporádicos, impostados, más retóricos que útiles. Ejemplo de ellos son las inofensivas campañas que encarnan desde las plataformas contra las noticias falsas. En este esquema prevalece una relación asimétrica con los usuarios/consumidores. Domina la premisa de especulación y acumulación. Y los sistemas de gobierno tradicional se constituyen en testigos, paralizados, observadores participantes del degradamiento de las democracias. Hasta ahora el banquillo del congreso para Bezos o Zuckerberg, o las leyes de protección de datos en la Unión Europea, son los aspectos más destacados de esta reacción aparentemente inocua a la vista de todos.

Pero cómo impacta este estado de situación de "tecnocapitalismo" en la subjetividad, en los mecanismos de identificación y pertenencia. Canclini (2019) percibe que muchas preguntas Kantianas, propias de la ciudadanía moderna como "-a dónde pertenezco y qué derechos me da, cómo puedo informarme, quién representa mis intereses- se contestan más en el consumo privado de bienes y de los medios masivos que en las reglas abstractas de la democracia o en la participación colectiva en espacios públicos." (p. 85) Vemos que esta consigna de usuarios/consumidores suprime la figura del ciudadano y la cultura mediática alimenta y reproduce una construcción social en ese sentido.

José Huergo, desde el campo de la Educación/Comunicación, en su reflexión sobre el lugar de la escuela en ese contexto, propone lecturas interesantes para comprender el panorama actual en esos términos. En

ese propósito describe a la escuela como escenario de conflictos culturales, disputas de sentidos que convergen allí, disputas de narrativas político-culturales que pulsan por modelos de ciudadanía. A lo que se suma, claro, la propia conflictividad del sistema educativo sujeto a su preconfiguración como institución de la modernidad y constituyéndose al mismo tiempo también como un resguardo de la esfera pública lesionada por el avance del mercado, instituyendo nuevos hábitos de consumo cotidiano -incluso en las infancias- en un contexto de transformación social. En esa definición se apega a una expresión recurrente de diversos autores que hablan de la posmodernidad, caracterizada por la explosión mediática y que en ese marco "los medios y nuevas tecnologías estarían provocando una «alfabetización múltiple»", en contraste con la lógica de la alfabetización escritural de la modernidad. Entonces, hoy existen múltiples alfabetizaciones generadoras de diversos conflictos y contradicciones culturales, que se definen como alfabetizaciones posmodernas. Allí no sólo se alude a la cultura mediática en su carácter protagónico en la dinámica de las transformación social, sino también a las múltiples y complejas formas de producir y legitimar nuevas formas de socialidad, y en ese sentido el autor concluye que es necesario pensar en:

> … alfabetizaciones posmodernas críticas, en cuanto a la recepción, que contribuyan a poner en relación el aspecto material y discursivo con la

> dimensión económico-cultural, desnaturalizando los códigos que aparecen naturalizados, reconociendo los mapas de significación, activando la producción de posiciones propias en la decodificación y alentando la formación de un ciudadano dialógico (donde el diálogo está basado en la diferencia o asimetría cultural -histórica y socialmente construida-) y transformador. En este sentido, el propósito es promover una recepción/lectura crítica (comprensión más acción transformadora) de/ sobre el mundo.

Y a propósito, en virtud de aproximar algunas conclusiones, me parece oportuno poner de relieve otro paradigma que sintoniza con estas miradas, en la búsqueda emancipatoria de la ciudadanía, en este contexto tan hostil como hemos retratado. Para ello acudiré a una escena de la historia del cine que siempre me pareció una alegoría muy adecuada para explicar la relación del hombre con la técnica y con la ciencia. En *2001, Odisea en el espacio* (1968), dirigida por Stenley Kubrik y basada en un cuento de Arthur C. Clark, quien coescribió el guión con el director, un grupo de primates (pre Homo Sapiens), tras descubrir un misterioso monolito de apariencia racional cercano a su cueva, desarrollan la habilidad primigenia de la herramienta. Un hueso, como extensión del cuerpo y de la mano, se constituye en una herramienta, un

arma. Luego de que la tribu se disputa una fuente de agua en una gresca violenta, el líder, en tono victorioso, arroja el hueso/herramienta/arma al aire, y en lo que es reconocido en la historia del cine como la elipsis temporal más larga en la historia de la cinematografía, esa herramienta, rotando en cámara lenta, se funde en la rotación de una plataforma espacial habitada por humanos, millones de años después. La evolución de la humanidad merced de haber comprendido el valor del instrumento utilizado a la medida de sus necesidades: la conquista del charco/ la conquista del espacio.  Por ello, y a partir de allí, me parece oportuno recuperar reflexiones teóricas sobre la técnica, un poco para averiguar qué pasó en el medio de ese paréntesis. No lo haremos aquí, pero sí me resulta valioso el caso de lo que desarrolla Thiago Oliveira da Silva Novaes en su artículo *Tecnoestética y tecnomagia: iniciación técnica, metarreciclaje y radios libres (2015).* Allí recupera ideas de Gilbert Simondon, particularmente de la obra El Modo de Existencia de los Objetos Técnicos de 1958 (MEOT). ¿Qué valoro de ese recorrido? Primero el de reconciliar al hombre con la técnica, dotar de un sentido más humano al artefacto más allá de la idea del despojo reducida sólo a la utilidad con fecha de vencimiento. Describe Da Silva Novaes: “de un lado se sitúa el mundo de la cultura como un mundo de sentido que desprecia, del otro lado, al mundo de la técnica considerada solamente bajo la premisa de la utilidad. Frente a esa separación, y al reivindicar la dignidad de los objetos técnicos, el desafío mayor parece ser el de

establecer una teoría de la continuidad entre técnica y cultura, donde lo humano participe como el lugar del director de una gran orquesta de máquinas relacionadas." (p.2) Y frente a la obsolescencia programada de los objetos cerrados, incapaces de adaptarse a las transformaciones y actualizaciones que requiere el contexto, se proponen objetos abiertos, en permanente construcción, adaptables y con mayor vida útil. Algo parecido resuena más en el mundo del software, con la idea del código cerrado restrictivo y la del código abierto del software libre; el primero con una racionalidad estrictamente instrumental y utilitarista, con la restricción de la licencia para la venta a usuarios/consumidores; y el segundo, con un sentido colaborativo, en permanente transformación y sujeto a la demanda de los usuarios/hacedores: Copyrights vs. Copyleft.

Volviendo sobre la electrónica lúdica y la tecnoestética, lo que se persigue es volver a conectar al humano con el dispositivo hecho a su medida. La tecnoestética, una definición que excede el carácter contemplativo del objeto, sino en su gracia consagrada a la acción, en su funcionamiento. Y en ese curso, frente a la denuncia de la obsolescencia programada de la industria, esta corriente promueve el reciclaje en diversos sentidos: uno, el ecológico -claro-, el de la recuperación de los materiales para su reutilización industrial; otro, de carácter social, redistributivo, donde la tecnología recupera sentido en otros espacios sociales donde todavía guarda potencial, como una biblioteca, un centro comunitario, una escuela rural, una organización civil; y finalmente un

tercer sentido de carácter lúdico y simbólico para la constitución de nuevos objetos con sentido estético, la trasposición de la tecnología para fines diferentes a los de su propósito original: la expresión artística. En definitiva, de lo que Silva Novaes intenta hacernos entender es que: "Este desplazamiento de la valorización de las virtudes de los objetos técnicos, que van desde un acceso privilegiado a la última actualización hacia un régimen diferente de desarrollo de interacciones humano-máquina, sugiere que nuestro interés se puede volcar hacia el acceso y creación de lenguaje, como lo hacen los hackers, donde el progreso de los conjuntos técnicos presentes en la computadora sea una apertura para el gesto humano, como propone el software libre, y apunte a una integración entre cultura, técnica y naturaleza que sea diferente del actual modelo de progreso." Entonces, hay algo clave en la cultura hacking, en el hecho de promover la apropiación, no desentenderse de la tecnología. Ese factor de distanciamiento, ahora arriesgo yo, ha operado también en los miedos que desencadenan los avances de la tecnología que muy bien están representados en la ficción. En *2001 Odisea en el Espacio*, la inteligencia artificial se apodera de la nave/herramienta, y ese constituye uno de los grandes mitos de la rebelión de las máquinas, fórmula que también es ampliamente abordada por la ciencia ficción. La humanidad, y particularmente el hombre moderno, ha construido casilleros, para distanciarse de su herramienta y degradarla a un sentido utilitario, la ha despojado de su "dignidad". Mucho de ello puede leerse en la trilogía de

Matrix y la literatura cyberpunk que ha inspirado esta y otras tantas obras en ese tono. Neo, el personaje protagónico, de algún modo -en clave cuasi religiosas- reencarna, renace, se realiza cuando asume descubrir la verdad al elegir la pastilla roja. Encarna a un hombre cuyas habilidades sobrenaturales y sensibilidad humana, lo convocan a salvar a la humanidad, por lo que deberá rebelarse contra el algoritmo del arquitecto de la gran y oscura falacia de la Matrix. Aún perseguido por el poder encarnado en policías, clones y centinelas, se sumerge al mundo real, andrajoso, oscuro y pestilente, lejos del apacible, límpido y regado de dopamina, del algoritmo de la realidad virtual, aquel de la pastilla azul. Hombre, máquina, software, territorio y virtualidad, múltiples escenarios de batalla.

El pensamiento Aceleracionista, con el mandato de pensar necesariamente el postcapitalismo, sobre la base del análisis del estado actual del sistema que desarrollamos al inicio, se funda - expresado en el Manifiesto por una Política Aceleracionista de Williams y Srnicek (Avanessian 2017) en sostener que el capitalismo no sólo es un "sistema injusto y perverso, sino también un sistema que frena el progreso. Nuestro desarrollo tecnológico está siendo paralizado por el capitalismo, en la misma medida en la que fue desencadenado por él." (p.47) En este ecosistema de ideas en torno al Aceleracionismo se tiende a proponer una reprogramación del sistema, dentro del sistema; acelerar los procesos del capitalismo para obtener provecho de la tecnología social

para constituir una infraestructura maquínica de lo común. Y lo común entendido desde el terreno de la horizontalidad, de muchos a muchos, para apropiarse del dinero en su fórmula digital del bitcoin, el potencial del algoritmo de las redes sociales y las tecnologías expansivas del cuerpo como factores centrales a la hora de pensar la gobernanza postneoliberal, aquello que ha descuidado ciertamente el capitalismo de plataformas y más aún, que desconcierta a las instituciones tradicionales como bien hemos observado. Aceleración: hemos tomado la pastilla roja.

A esta altura, y como argumenta Barbero (2002), las tecnologías no son neutras, se constituyen en enclaves donde operan interacciones de intereses tanto económicos como políticos, con mediaciones sociales y conflictos simbólicos. “Pero por eso mismo ellas son constitutivas de los nuevos modos de construir opinión pública y de las nuevas formas de ciudadanía, esto es, de las nuevas condiciones en que se dice y hace la política.” (p. 18)

Sobre análogos análisis luego reflexiona:

> “En la asunción de tecnicidad mediática como dimensión estratégica de la cultura puede nuestra sociedad interactuar con los nuevos campos de experiencia en que hoy se procesan los cambios: desterritorialización/ relocalización de las identidades, hibridaciones de la ciencia y el arte, de las escrituras literarias, audiovisuales y digitales, la reorganización de

> los saberes desde los flujos y redes por los que hoy se moviliza no sólo la información sino el trabajo y la creatividad, el intercambio y la puesta en común de proyectos políticos, de investigaciones científicas y experimentaciones estéticas. Interactuar tanto con las nuevas figuras y modalidades de la profesión como con las nuevas formas de participación ciudadana que ahí se le abren especialmente a la vida local." (p. 21 y 22)

Recuperemos las preguntas iniciales: ¿Cuáles son las narrativas y mediaciones posibles para allanar el camino a la constitución de un nuevo sujeto político? ¿Cuáles son las estrategias políticas del aquí y ahora para revelar y rebelarse al algoritmo, hackear el juego, reescribirlo, liberar el código, rediseñar la interfaz, hacerlo en comunidad? ¿Qué lugar ocupan el diseño de las políticas públicas en este nuevo tramo?

No hallaremos las respuestas aquí ciertamente, aunque suscribo en pensarlas. Como hemos visto se arriesgan reflexiones desde diversos lugares, en medio del ruido y tumulto de este repentino advenimiento del siglo XXI. Algunas pistas hemos encontrado en esta construcción hasta aquí, y las claves están en comprender esta mutación de apariencia apocalíptica del capitalismo, también en reconocer el valor de los avances tecnológicos y sociales que nos ha provisto. Entender además que la naturaleza del nuevo algoritmo del capital reproduce los

esquemas injustos de la especulación y la acumulación que han hecho del planeta un espacio inhabitable aun para los propios cabilderos de esas ideas de Silicon Valley. Es necesario encarnar pensamientos y acciones, como lo hacen actores de la cultura hacking, los recicladores de tecnología, los desarrolladores de software libre, los intelectuales Aceleracionistas o los alfabetizadores posmodernos, en virtud de constituir una nueva hegemonía más justa y sostenible. Constituir a los sujetos, usuarios, consumidores de nuevo en ciudadanos, provistos de herramientas para hacerlo en clave crítica - como decía Huergo- de comprensión más acción transformadora. El sistema educativo, en todas sus dimensiones, pensando en las alfabetizaciones posmodernas, deberían asumir como Morpheo en Matrix, ser el mentor de esta transformación del sistema dentro del sistema, para reasignar nuevos parámetros al gran algoritmo.

Ok, Game Over, pero Play again.

**Referencias Bibliográficas**

- Avanessian A.; Reis M. Comps. (2017). Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo. Buenos Aires. Ed. Caja Negra.

- Barbero, J.M. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. Departamento de Estudios Socioculturales ITESO, Guadalajara, México.

- Canclini, N. R. G. (2019). Ciudadanos reemplazados por algoritmos. CALAS. Centro Maria Sibylla Merian

- Huergo José (1998). Las Alfabetizaciones Posmodernas, las pugnas culturales y los nuevos significados de la Ciudadanía. Nómadas (Col), núm. 9, septiembre, 1998, pp. 49-60 Universidad Central Bogotá, Colombia.

- Novaes, T. O. (2015). Tecnoestética y tecnomagia: iniciación técnica, metarreciclaje y radios libres.

# Contexto digital en la formacion docente.

# Contexto digital en la Formación Docente

Facundo Serrano

**A manera de introducción**

Al momento de pensar una formación de futuras-os docentes, resulta un gran desafío comprender, acercarse a las infancias y adolescencias más allá de los espacios de las prácticas profesionales en contextos escolares, por la dinámica en los escenarios de vida que les atraviesan. En estos tiempos implica construir una propuesta que dé relevancia, al tiempo que evite una invisibilización institucional a través de su omisión en los planes de estudio, del gran campo de la convergencia digital.

En esos términos, el propósito del presente escrito es realizar un recorrido que invite a pensar las infancias y adolescencias, su relación con la cultura mediática y la escuela de manera articulada desde el punto de vista de la Formación Docente.

Vale empezar afirmando que los repertorios tecnológicos transforman la relación con el saber, ¿qué saber? Tanto el *saber hacer con,* referida al uso de herramientas -manipular, innovar, fabricar nuevas-, el *saber leer,* es decir, interpretar, completar el entorno y la posibilidad de modificarlo aprendiendo y aprehendiendo cómo hacerlo con la tecnología, y el *saber*

*buscar*, cómo y dónde hacerlo para acceder al dispositivo y herramientas o a los insumos para fabricarlas. Y por todo esto, termina siendo una vinculación con el poder, sus redes y su ejercicio. Esta vinculación del ser humano con la técnica y la tecnología -en sentido amplio, no solo referido a lo digital- existe desde hace milenios, es decir, no es exclusiva del presente.

Si hubo una escisión en el plano del imaginario y lo simbólico entre tecnología y estos planos del saber y el poder, esto se debe al proyecto moderno europeo y a su capacidad y posibilidad de extender e imponer su matriz de poder, saber y hacer al resto del globo, resultando performativa de instituciones y prácticas. La tecnología se transformó en puntal del progreso, su desarrollo se consideró exento de contradicciones si se cumplía su fin. Esa escisión se agota hoy, gracias a la tecnología desarrollada en el marco de esa misma matriz.

Y si esta última línea trasunta la conocida frase de Marx, el amo construye las armas que se usarán para destruirlo, abonamos el *raccord* y agregamos que al valor de uso de las tecnologías actuales le es inherente una transformación de la sociedad y del individuo. En el plano individual, las posibilidades se conectan de manera directa con los sentires y los haceres. El acceso es sin intermediarios, o al menos eso nos hacen creer ya que las modalidades en que se establecen los valores de cambio también son novedosas, ocultas a la vista de cualquiera por el simple hecho de no

ser conscientes de lo que cotizan los datos personales. Sin detenernos demasiado en este punto, lo cierto es que no sería descabellado asegurar que el cambio ya se ha instalado y será a largo plazo, sin que sea posible todavía ver el fondo del océano.

**Los repertorios – Lo retórico**

Para postular la subjetividad de esta época debemos estar preparados-as a intentar asir un puñado de arena, un parámetro vago, difuso, irracional por ilógico y contradictorio en relación al *logocentrismo* moderno, incluyendo por eso paradigmas otros de conocer, hablar, sentir, de mirar.

La imagen tiene poder, y si las enciclopedias de Arte no mienten, desde hace miles de años constituyen una forma de conceptualizar lo que circunda al ser humano, con la capacidad de activar y desactivar representaciones, de convertir ciertos puntos de la realidad en luminosos opacando el resto, trascendiendo el aquí y ahora.

En nuestros tiempos, la cultura letrada impuesta por la modernidad ya está desplazada, en gran parte por los cambios y desarrollos de los medios de comunicación. La gran disponibilidad de dispositivos, canales, mensajes, llevaron a que el acceso a los medios se inicie desde la más

tierna infancia y atraviese toda las edades.

Focalizándonos en los-as niños-as, aquella socialización primaria de la cual nos habla la psicología, ya no es exclusiva del entorno familiar, la primera alfabetización no se imparte en la institución escolar, la formación en valores no se da a través de un-a adulto-a referente o en un templo. Si hasta hace medio siglo se enarbolaba la Biblia para que los fieles agachen la cabeza ante la autoridad moral, hoy un niño enarbola su tablet al grito de "no entendés nada mamá" cuando ella osa distraer su atención del juego en línea imposible de pausar.

En esta nueva *episteme*, el fundamento explícito no es la razón sino el sentir, eso sí, sin que quepa la posibilidad de la refutación. "*Yo siento* y por lo tanto deben creerlo porque es así". La gran posibilidad que otorgan los medios digitales, permite que ese *yo siento* se pueda enviar al mar como millones de botellas. Pero cuando toca encontrarse con lo que el otro siente, pueden ocurrir dos cuestiones: o su sentimiento es similar al del "yo" y por eso es convalidado -hasta la formación de nichos-, o es contrario y por eso desoído, ridiculizado e incluso batallado hasta marginarlo, en ocasiones deshumanizarlo, puesto que perdiendo esa condición, el otro nada puede decir, sentir, ni mucho menos pensar, de manera legítima.

La retórica de las narrativas actuales se despliegan con un abanico de instrumentos a través de unos dispositivos que pasan a formar parte del cuerpo mismo, son portables. Son cautivantes, como diría Jesús Martín

Barbero, por sus relaciones "desterritorializadas, rizomáticas, representacionales, multicrónicas y multisensoriales, de interacción a distancia en la imagen y la sonoridad, el tacto y la velocidad articuladas" (citado por Brizet Ramirez Cabanzo, 2012, p. 50).

El desborde producido por esta retórica de los entornos digitales, pone en jaque la también agotada taxonomía del conocimiento separado en departamentos, claro aún sería osado arriesgar de qué modo impactará en las instituciones, el trabajo, la organización social, entre otros aspectos que se están transformando y de los cuales ya se entreven rasgos: trabajadores-as multitarea, sin horarios fijos o determinados, autoemprendimientos prescindiendo del cara a cara, de la exposición material de la mercancía, haciéndola cada vez más y más simbólica, sin implicación de los cuerpos, centrados en lo audiovisual, se prescinde del olfato, del tacto y del gusto. Es un gran mercado persa a través de tu dispositivo, sin que tu cuerpo deba exponerse ante otros cuerpos, aunque expuesto casi sin pausas al sistema.

Los estados, institución moderna, ven -o más bien han comprado el discurso del- progreso en la digitalización de su estructura burocrática y construyen su propio big data de ciudadanos-as. Aún así, siempre van detrás del cambio que se genera en los grupos sociales, principalmente porque estos se conforman más allá de los límites de los estados modernos, de sus territorios, de sus historias, de sus culturas y lógicamente, de sus leyes.

**Lateralidad: “Yo leí Harry Potter y me gustó”**

El boletín 2020 desde Howgarts anuncia que el primero de septiembre de aquel año, no iniciarán clases de manera presencial por lo que habrá de celebrarse el inicio de un nuevo año escolar en la afamada institución, a través del Zoom no *muggle*. Aunque una invención propia para el presente, este mensaje quizás se está materializando en alguna red digital. Tomo Harry Potter como ejemplo de lo descrito en vinculación, a lo cual podemos identificar como Nuevos Repertorios Tecnológicos y la Ecosistemas Comunicativos Tecnomiediados (Brizet Ramirez Cabanzo, 2012).

Harry Potter es en su origen una saga de libros, que con diversas peripecias en el camino, se abre paso hacia siete volúmenes. En el medio, películas y revoltura entre comunidades de niñes y adolescentes, aprovechamiento de todo lo que empieza a estar a disposición en el mundo *online* para ser parte y enriquecer esta historia, transformándola en una narrativa propia, de una comunidad que se identifica con los personajes y situaciones, así como se identifican unos-as lectores-as con otros-as. Pero además se identifican con ser parte de la creación de esa historia.

Harry Potter cuenta con la ventaja de tener gran cantidad de personajes, encantamientos, artefactos, animales fantásticos, entre otros ingredientes, pero no es ni será la única saga que contenga estos

elementos. Sin embargo, se dispara hacia los confines, constituyéndose un paradigma de las estrategias aplicadas del saber y del hacer de acuerdo a los que venimos comentando.

Escogimos para graficar, una canción de Luis Pescetti[1] que incluye algunos versos que simplifican las palabras que el *habitus* académico inscita a utilizar. Un-a niño-a o adolescente dice y canta (a través de la voz de Pescetti), cómo me va a gustar ese ladrillo, y sin embargo, afirma, le gustó. El ladrillo se lee de manera ágil, abunda en ganchos, en situaciones que se abren y se resuelven -o no- en miles de páginas más adelante o en develamientos que resignifican actos anteriores. A continuación describe el ladrillo: sin chats, sin dibujitos, bueno, pero eso no se queda así. Para concluir la canción, Pescetti vuelve a su lugar y responde explícitamente a un crítico que opina que esto no es literatura. A nuestro parecer, esas líneas son necesidad propia del autor, de su generación, del debate lógico, racional, celebra incluso que el crítico en cuestión, Harold Bloom, no haga el plan de lectura. Esta estrofa va más allá de las consideraciones que se abordan aquí.

En el medio está lo rico, “Dumbledore llevame a tu colegio”, y “Yo quiero ser un mago para aprender, para entender”, allí si está lo que motoriza y

1A su disposición, enlace al video de la canción a través del escaneo del código QR presente. Advertencia: al escanear el código estará saliendo de esta página para ser redirigido a contenido de YouTube.

accionan las comunidades entorno a la historia de Harry Potter. Con tantos hilos, se aprovechan los puntos de fuga, se crean nuevos contenidos, se hacen síntesis enumerando hechizos y se hacen perfiles de personajes, entre tantas otras creaciones, *fans fictiones* (incluso una película sobre los orígenes de Voldemort) principalmente circulando a través de Internet.

Es este el momento para incluir a un nuevo gran protagonista en el campo de juego: las empresas audiovisuales. Porque claro está, la cuestión de fondo es el lucro que pueden sacar de una constante reformulación, recreación y a veces renovación de los que sucede en torno de estas producciones. Las películas recientes de la saga "Animales fantásticos y dónde encontrarlos" son solo una pequeña parte. La página web www.wizardingworld.com, originalmente "pottermore", fue creada por J.K. Rawling y su entorno pero luego fue adquirida y es explotada por Sony y sus asociados para que la historia no sea un bien de uso agotable del todo.

Usted puede comprobar a qué casa pertenece, cuál es la forma de su patronus, escuchar a celebridades leer sus pasajes favoritos, comprarse unas zapatillas y ser parte de la historia. Y hay más, ya que la historia se va enriqueciendo con aportes de la autora, tanto a través de esta web como mediante publicaciones en redes sociales, sume videojuegos y algunos libros más (algunos de ellos, emulación de los libros de textos que estudian en la escuela de magos y brujas). Seguro nos olvidamos de algo.

**Multiplicidad enunciativa, ¿multiplicidad enunciativa?**

Asistimos a un intercambio inédito entre lo local y lo global ya que la manera en que permea lo global y la diversidad de lugares de enunciación que permean en lo global se ha extendido y se extiende de manera considerable. Es más, lo local ni siquiera necesita de la totalidad de lo global ya que en muchas ocasiones se restringe a territorios mas pequeños, aunque dispersos. Emerge lo difuso en lo múltiple, son épocas de lo trans, lo híbrido, lo multi, lo mestizo, lo cruzado.

No obstante, no es posible postular que realmente los lugares de enunciación se hayan diversificado de una manera emancipadora ya que en la gran mayoría de los casos, pervive el discurso moderno-capitalista. Se puede coincidir con el postulado de Martín Barbero en que ya no estamos en la modernidad, en términos de organización del saber, de la territorialidad de los estados-nación, pero aún persiste una fuerte matriz, hoy no identificable con un punto geográfico, que incluyen al patriarcado, al racismo y con ello a la jerarquización de comunidades, colectivos, lenguajes, saberes, estéticas, sub-alternizándoles no ya de un solo centro sino de diversos, aunque siempre con la omnisicencia del capital.

No es algo menor, a pasar por alto la concentración del capital en la materia que nos convoca, aunque en el *Game* (Baricco, 2019) se desarrollen millones de interfaces, apps, estrategias, unos pocos son los que suben y

bajan palancas configurando modalidades de vincularse. El capital se transforma y se concentra. En el recorrido que hace Alessandro Baricco, por ejemplo, son hitos en términos epistemológicos, artísticos, subjetivantes, la creación de Spotify primero y Netflix luego, que relegaron la disputa entre Metallica y Napster a los anales de la historia (entiéndase la ironía, y tómese más bien como ejemplo del vértigo del accidente en términos de Virilio).

Una imagen compartida a manera de meme invita, "(Si no torrenteamos la cultura, la cultura se Netflixea. Compartir es bueno)". condiciones puestas por el mercado, con tendencia a la concentración de capitales, la ampliación de modelo de negocio en contra del servicio público y los intercambios sin fines de lucro (redes P2P y torrent, por ejemplo), entre otros. Todo ello vinculado al último resquicio que la biblioteca neoliberal puede contemplar para el estado, la de sancionar leyes que den paso a los intereses privados.

Los datos generados cada minuto se traducen en beneficios, el esfuerzo y la producción "casera", se monetiza y se absorbe. Las empresas ya no precisan de engaños, los-as usuarios-as aceptan condiciones de servicio e incluso el bombardeo de publicidad con tal de tener en sus manos la última innovación de la que sus contactos hablan. Y si hay que cambiar, nadie

espera al-la relegado-a.

El tiempo es tiempo de lo efímero en pos de pasar a lo que sigue, y lo que sigue es consumir lo mayor posible en el menor tiempo. Desde la perspectiva de las empresas, es producir a un valor ridículo para vender y vender, a cambio de datos que se transforman en mercancías y se vuelven a vender. En fin, hay un *locus* que no se mueve de su centro, y es el *locus* de enunciación moderno-capitalista.

**Y en la Escuela, ¿qué? Consideraciones sobre la Formación Docente**

¿Qué queda para las escuelas? Pareciera ser que la escuela es una de las sogas que tensa hacia la estaca de una epistemología fundada hace alrededor de 300 años bajo la bandera del iluminismo y la ilustración. Retracto y digo "los empujes", las líneas de fuga, las fuerzas centrífugas, ya que si hay algo que diferencia este momento de aquel -revolucionario para su época- es que asistimos a un relativismo bien entendido que acepta que nadie posee la verdad, que esta es dinámica e incluso olvidable a favor de mundos creados de fantasía. Si hay mandatos del "saber", son determinados y volátiles, vinculados a aquello que aúna pero que es efímero, así como la comunalidad que se conforma en torno.

Cabe preguntarse también, si se nos permite un paréntesis, de qué manera transitan estas transformaciones, aquellos-as niños-as y adolescentes de comunidades que están atravesadas por una doble o triple

densidad cultural, en ocasiones por la decisión de resistir y otras por la lucha por re-existir. En Neuquén, el ejemplo principal son las comunidades mapuce[2], que conservan formas de organización social y familiar, leyes propias, pero sobre todo el mapuzungun, el cual para la mirada moderna sea solo un lenguaje pero es una construcción de mundo. También se suman realidades de migrantes, de comunidades gitanas, etc. Incluso aquellas que se conforman en torno a una actividad económica, en términos de "campamento", donde confluyen trabajadores -o quienes buscan trabajo- de diferentes zonas, aquí en torno a la actividad extractivista, a veces dentro de pueblos ya existentes y transformándolos, y otras creando nuevos centros urbanos.

Es decir, cómo se atraviesan en un cuerpo que ya está tensado, todos los cambios impuestos por las nuevas tecnologías, los nuevos lenguajes (lo de lenguajear, según Brizet Ramirez Cabanzo, 2012). ¿Cabe abonar a los postulados de una identidad fragmentada que no puede recoger sus pedazos? No lo resolveremos aquí. Fin del paréntesis.

En este marco, el desafío de la Formación Docente es que sus diseños curriculares, las planificaciones y los trayectos que de ellos se derivan, distan de estas nuevas tendencias para lo cual ya ni siquiera alcanza con juzgar que los contenidos no son situados. Hay un germen no obstante.

Hace 50 años que en Latinoamérica se vienen erosionando los

2 La ausencia de la "h" es adrede, ya que en mapuzungun no existe tal grafema.

cimientos modernos eurocentrados de la escuela, a pesar de la resistencia de las clases conservadoras. Se alzaron las banderas de aquellos saberes que se dejan fuera por no provenir desde los puntos geográficos constituidos como "centros" desde los cuales, se auto-arrogan, emanan los más prestigiosos descubrimientos, *dictatums* y enseres.

Los diseños curriculares y las grandes modificaciones que se han logrado en los planes de estudio de los profesorados en Neuquén -en el marco de cambios a nivel nacional-, dan cuenta de ello.

Incluyendo perspectivas transversales tales como Derechos Humanos, Género, Educación Intercultural y Educación Ambiental, con eje en Prácticas profesionales situadas, fruto de debates en mesas curriculares con representación de docentes de instituciones de toda la provincia. En sus planes de estudio se han eliminado, las referencias a "El niño" o "El adolescente" vinculado a contenidos sobre la evolución psíquica de una persona canónica, para hablar de la constitución de la subjetividad de *las* infancias y *las* adolescencias.

El panorama antes descrito, no implica que no existan los bordes, es decir, las fronteras como zonas de resistencia y disputa, zonas que han sido heridas por la modernidad y que llevarán siempre sus marcas y hoy se encuentran ante nuevos desafíos.

Es Jorge Huergo quien nos orienta a encontrar la llave, en este sentido:

*es posible una acumulación narrativa (incluso a partir de la escuela o de otros*

*escenarios micropúblicos educativos) que aspire a la autonomía, que aliente el cuestionamiento y la resistencia a los fundamentos de una fascinación que ha instituido la tecnoutopía como ilusión de un mundo mejor. Queremos imaginar una pedagogía capaz de quebrar políticamente las fronteras producidas por la hegemonía y capaz, a la vez, de alentar la heterotopía, construida desde las diferencias y las hibridaciones, y desde una narrativa "poscolonial" capaz de dar cuenta de las asimetrías, las injusticias y las nuevas y viejas formas de dominación, y de alentar una comunicación/educación transformador.* (Huergo, 2001, p. 97)

La escuela como institución moderna debería estar en jaque, si no lo está es porque la educación no siempre es prioridad en la agenda política, y sí lo es en la empresarial que tiende a ofrecer sus espejos de colores prometiendo una revolución educativa con algún software.

Nuestras realidades, aún demandan una escuela que invite a la ciudadanía crítica, lo que implica hoy ser capaz de convivir, utilizar pero también con la capacidad de demandar transparencia en la conformación del mundo *online*, con conciencia y compromiso con una esfera pública global, humana y no-humana. Que de lugar a los incómodos interrogantes a los que nos invita Bifo: "¿Cómo construir posibilidades de intercambio que reactiven la ternura, el reconocimiento y la circulación afectiva y discursiva? ¿Cómo construir espacios de trabajo creativo en los pliegues de la vida precarizada?" (Berardi, 2006, p. 11).

Que pierda del todo el halo de ser un lugar de privilegios (del saber, del hacer), de ser una institución que pretende poseer "la verdad" y forma para el estado, para ser un lugar comunal que forma al estado, un estado global y digital.

**POST SCRITUM**

De manera deliberada iba a evitar hacer referencia directa al panorama al momento de escribir estas líneas, de pandemia de coronavirus. Sin embargo, es ineludible afirmar que en este tiempo se ha evidenciado, se ha hecho patente hasta las muelas, la brecha de acceso a la tecnología, central en la coyuntura para la continuidad pedagógica[3]. Entiéndase brecha como diferencia dada por diversos aspectos: calidad de conexión, acceso a dispositivos (cantidad y calidad), conocimiento de uso de los dispositivos, tiempo disponible para dedicarse a la conexión en articulación con las demandas offline (cuidado de niñes, de la casa, atención a otras actividades, ni que hablar de contextos rurales donde el cuidado de animales o siembras no espera)

Corremos detrás de la inversión en más cables, más antenas, en que el estado exija, demande o llore ante las empresas para que puedan extender su alcance, se anuncia centenar de veces el no consumo de datos y nadie lo

3 Al menos fue así durante 2020. Durante 2021 se tomó la decisión de retornar a la presencialidad aún en situación de pandemia.

garantiza. En suma, los mercados y sus intereses se imponen a cualquier transformación que se pudiera alentar.

## Referencias Bibliográfica


- Baricco, Alessandro (2019), *The Game.* Barcelona: Anagrama.

- Berardi, Franco (2006), *Mediamutación*. S/D. Original: Revista Archipiélago, 71.

- Brizet Ramirez Cabanzo, Ana (2012), "Los saberes tecnomediados de niños, niñas y jóvenes de hoy: entre lo online y lo offline del mundo de la vida" en *Educación y Sociedad*, 23, 43-56.

- Huergo, Jorge (2001), "Desbordes y conflictos entre la cultura escolar y la cultura mediática". *Nómadas*, 15, 88-100.

# Comunicadores y redes sociales, un nuevo escenario.

# Comunicadores y redes sociales, un nuevo escenario.

Dardo F. Gobbi

*"Estamos en la época del BIG DATA, donde cada pedazo de información es usado para crear perfiles, dirigir publicidad y discursos hacia nosotros. Este tipo de escenario, redefine un nuevo paradigma: la sociedad de control. Todos los días este contrato que vivimos está implícito cada vez que usamos nuestros celulares, nuestras computadoras, nuestras redes sociales. No lo vemos como un acto que afecta nuestra libertad ciudadana"*[1].

Los comunicadores (abarcamos dentro de comunicadores a todos los que realizan la actividad de informar y comunicar en forma independiente o para medios o instituciones o empresas), sobre todo los que vienen trabajando desde décadas anteriores, están necesitados de ir adaptándose a este nuevo planteo comunicacional. Algunos, con mentes más abiertas se adaptaron y descubrieron algunas ventajas en este nuevo medio. Tomaron la vanguardia. Otros observaron y luego paulatinamente por voluntad propia o por imposición del medio donde trabajaban, se fueron incorporando o están en ese proceso. Algunos todavía miran de reojo lo que sucede.

[1] Fundacion Via Libre, Quilomba, Un viaje cine (productores) & Di Risio A., Gonzalez F. (director) (2017). "Caja Negra, el mito del voto electrónico" (película documental). Argentina: Creative Commons Atribucion-CompartirIgual 4.0 Internacional )(CCBY-SA 4.0). Link.https://youtu.be/zhjVVrVHsrQ

**Como nos Informamos**

Una encuesta realizada en Buenos Aires y Conurbano[2], determinó que casi el 73% de las personas, reconoce que ven las noticias mientras navegan en las redes sociales. La forma de informarnos, no ha variado mucho. El consumo incidental o casual de noticias no es un fenómeno nuevo. Antes pasábamos por una vidriera y veíamos en un televisor de un comercio, una información o escuchábamos un fragmento en alguna radio. Luego ampliábamos nuestra inquietud sobre la noticia, en el noticiero de tv o el diario de la mañana. En el caso del atentado a las Torres Gemelas (2011), muchos nos enteramos del en vidrieras de comercios y luego nos devoramos la TV y leímos los diarios muy temprano o en ediciones dobles.

Hoy esa información incidental, es a través de las redes y la tecnología. "Consumimos noticias sin buscarlas: la información sobre actualidad nos encuentra en nuestras cuentas de *Twitter, WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat"*. Las pantallas no se anulan, se complementan: es posible navegar en un sitio de noticias, o mirar un programa de televisión, e informarse incidentalmente mediante el scrolling del celular.

Quizá uno de los datos más interesantes que descubrieron Mitchelstein y Boczkowski es que quienes temen el fin de los medios de comunicación pueden estar equivocados. "El acceso incidental a la información en redes

[2] Mitchelstein E.,Boczkowski P. (2018,Enero 24). "Noticias en las redes sociales: una radiografia de la información al paso". Infobae. Recuperado de: https://www.infobae.com/tecno/2018/01/24/noticias-en-las-redes-sociales-una-radiografia-de-la-informacion-al-paso

sociales complementa en lugar de remplazar los hábitos informativos preexistentes", escribieron, ya que el *scrolling* en la pantalla del celular no compite con la pantalla de la computadora o el televisor. Mucha gente participa en redes sociales al mismo tiempo que se informa en un sitio o por medio de un noticiero. Más todavía: "ambos tipos de consumo se potencian entre sí", "es posible tanto cliquear un hipervínculo, para llegar a la información en un sitio de noticias, como compartir un artículo a redes sociales desde un sitio de noticias". Y los usuarios lo hacen constantemente.

El planteo que debemos realizarnos y que trataremos de dejar en claro, es que esa comunicación incidental, no es casual. Hoy sabemos que está totalmente direccionada de acuerdo a nuestro perfil de usuario en las redes. Lo casual no es igual para todos. Nuestra identidad digital, nuestra huella, determina que información o desinformación nos llega incidentalmente. Hoy más que nunca, tener un criterio de selección de información, de análisis y una opinión propia, es muy importante para no convertirnos en receptores pasivos. (DG)

**Nuevos comunicadores y desinformación**

Nuevas figuras aparecieron en este escenario. *Blogueros, influencers, youtubers, twitteros*, entre otros. Algunos desde la informalidad total, otros respetando algunos criterios del periodismo tradicional y junto a éstos, los comunicadores de profesión que realizan su trabajo respetando todas las

reglas tradicionales, de la información en los medios. Esto que sucede con el periodismo, también sucede en otros ámbitos. En las redes, el caso de la medicina explicada o aplicada por no profesionales, ocupa gran parte de ese espacio. Y lo mismo con otras especialidades. Es algo con lo que estamos conviviendo. Hay una libertad total para publicar, sobre cualquier temática, no importando la fuente que la produce. (DG).

El debate actual, sobre las *Fake News* o la desinformación, quizás solo sea una "mutación" de las mismas temáticas que se plantea la comunicación casi desde sus orígenes. Beatriz Busaniche, presidenta de Fundación Vía libre, sostiene que las noticias falsas existen desde los primeros pasquines hasta las tapas de diarios y revistas. Actualmente, un nuevo actor se suma y son las redes sociales. Las *Fake News* existen, desde que existe una construcción de poder. Desde que alguien quiere atribuirse la construcción de la verdad. En todo este contexto actual nos estamos planteando, ¿Quièn va a tener el monopolio de la construcción de la verdad?, ¿Le daremos el poder a *Facebook*? Y se pregunta también, ¿que hacemos nosotros con todo este proceso de desinformación?[3]. Hace un tiempo, nos preguntábamos, que hace la televisión con nosotros y que hacemos nosotros con la televisión. Hoy sabemos que hacen las redes con nosotros, pero sabemos que debemos hacer nosotros, con las redes?, muy difícil y actual formular

[3] Busaniche, Beatriz (2018). Seminario Abierto Fake news y desinformación, *FLACSO Argentina*. https://youtu.be/quldMkG3DRc.

esta respuesta. José Cretazz[4], tiene una mirada más optimista sobre la solución a este inconveniente que se presenta. Considera que se puede hacer periodismo profesional perfectamente en las redes y desde el periodismo profesional, se puede realizar un gran aporte a mejorar el fenómeno de las *Fake News*. Define como profesional a quien verifica hechos, erifica datos, contrasta las fuentes, habla con todas las fuentes, les da voz a esas fuentes y protege a las víctimas. Sostiene también que existe un muy buen caudal de buena información, solo que nos concentramos en buscar la mala información que circula. "El buen periodismo siempre verifico sus fuentes", con ese concepto quiere dar a entender que fue necesario crear entes de regulación, por la masividad del mal periodismo (del no profesional). Estas plataformas sin duda son imprescindibles y también necesitan tener la difusión y el aporte económico, para poder competir con las plataformas (que con muchos recursos) difunden sus *fakeNews*. Pero…el periodismo profesional es caro. Estas redes, son una gran esponja que absorben toda la publicidad que antes iban a los medios tradicionales, donde están la mayoría de los periodistas profesionales. El gran aporte a la solución está en manos da cada periodista.

**¿Quién controla actualmente está desinformación o información falsa o información dudosa?**

[4] Crettaz, José (2019). Encuentro Fake news y contextos comunicacionales, *Universidad Católica Argentina-UCA*

Una falsa noticia en los primeros diarios, tenía un impacto. Una falsa noticia en los diarios y revistas del siglo XX tenían otro, una falsa noticia en radio o televisión afecta de otra manera, una falsa noticia en las redes actuales tiene una significación muy diversa. Hoy en las redes, una falsa noticia, puede estar masivamente difundida. Llegar a una gran comunidad global o puntual. Pero dentro de toda esta variada red de información, en la que conviven todo tipo de mensajes y también se sube información continuamente, quizás tenga un impacto, más volátil y menos duradero. También, esta información puede ser menos confiable y menos sancionable. Ante un error en la publicación de lo que se informa, existe la posibilidad de retractarse o directamente de hacer desaparecer nuestra publicación. Pero normalmente este error de lo informado ya fue compartido por miles de usuarios. Es un impacto totalmente diferente, tanto en su forma de llegar al público, como en la forma de análisis o chequeo de la información.

Sin duda a lo largo de la encuesta regional que realizamos entre comunicadores de las provincias de Rio Negro y Neuquén, una de las palabras o ideas que más se repitió, es la de "Chequeado". En relación a esto, existe un sitio llamado precisamente Chequeado.com.[5](1), en el, utilizan un método de verificación del discurso o *Fact Checking*, que es más o menos similar en todos los organismos o sitios del mundo, que se dedican a chequear información. Se definen como parte de "la voz pública". Una

[5] https://chequeado.com/

fundación no partidaria y sin fines de lucro, cuyo fin es fortalecer el sistema democrático, desarrollar antídotos contra la desinformación y mediante la verificación del discurso, la promoción del acceso a la información y la apertura de datos, detectar la mentira.  En 2019 Chequeado lideró junto a AFP Factual y *First Draft*, el primer y más ambicioso proyecto periodístico colaborativo del país. Más de 120 medios de comunicación y empresas de tecnología se unieron para intensificar la lucha contra la desinformación durante la campaña electoral.

Laura Zommer expresa que el objetivo es "mejorar el debate público"[6] aportando más datos y evidencia a la opinión pública. Últimamente comenzaron a circular con gran fuerza comunicados o información que cuando los quieren "chequear", verifican que no hay una fuente clara, no se encuentra quien generó la noticia. Por lo tanto, no pueden aplicar  los métodos convencionales de interpelar a la fuente. A raíz de esto, separan esas informaciones "sin fuente", dentro de una categoría que titulan "falso en las redes", debido a que nadie se hace cargo de esa noticia. Chequeado esta auditado por International Fact-Checking Network - IFCN, anualmente reciben una auditoria durante 3 meses, en la que se exigen algunas pautas como el mismo trato para todos, ya sean empresarios, políticos, sindicalistas o artistas; y que tanto financiamiento como método sean transparentes y públicos.

[6] Zommer, Laura (2018). Seminario Abierto Fake news y desinformación, *FLACSO Argentina*. https://youtu.be/quldMkG3DRc.

**¿Quién fiscaliza o controla lo que se publica en las redes?**

Actualmente *Facebook* ha generado un sistema de control, basado en clasificar a las noticias dudosas, denunciadas por usuarios y a través de un método que a por medio de ciertos patrones en común, detecta estas noticias dudosas. Estas las envía a un grupo de auditores en el mundo, que son chequeadores, están auditados por la IFCN, y que analizan esa noticia, la califican de falsa o verdadera y les informan a todos los usuarios que hayan puesto me gusta en esa noticia, el resultado de la misma. Ante reiteradas noticias calificadas de falsa por un emisor, *Facebook* dice aplicarles una limitación para que no puedan "pagar" para publicar nuevamente por un periodo. *Facebook* también se compromete a reducir la divulgación de esa emisión catalogada como falsa. En este punto radican un sinfín de críticas, ya que *Facebook*, un pequeño grupo, a través de parámetros técnicos establecidos por ellos, determina que circula y que no. Este aspecto es considerado como antidemocrático o puede resultar ser utilizado para determinada conveniencia, política, económica, cultural, entre otros. Zommer expresa que hay todo un sentido económico que rige mayormente esta situación. Las noticias falsas, normalmente son monetizadas (pagadas para publicar masivamente). Los medios no pueden armar equipos para chequear materiales, porque es costoso. Por lo tanto, es más fácil copiar y pegar lo que ven en las redes, que no tiene costo. Los emisores de noticias falsas ganan plata y poder con estas publicaciones[7].

[7] Zommer, Laura (2018) op.cit.

Martín Becerra opina que Facebook lo está haciendo mediante la utilización de algoritmos, multando a algunos contenidos que considera falsos, de acuerdo a políticas corporativas y sin el consenso de la comunidad en general, lo que conforma una situación delicada en relación a la libertad de expresión[8]. Esta atribución a pesar de no ser consensuada y atentar contra la libertad de expresión, no ha solucionado el problema de la desinformación. No ha tenido éxito y quizás lo sea porque responde a intereses corporativos, por estar regido por compañías comerciales. Otra de las preguntas que se plantea es como llegar a un protocolo o reglas de control, para abarcar una gran cantidad de redes sociales que utilizan y difunden estos materiales, que son muy disimiles, como *Facebook, Instagram, YouTube, WhatsApp, twitter*. No pasa a segundo plano la concentración de la propiedad, ya que el poder y la concentración en las redes, puede atentar la libertad de expresión, y las victimas seremos los que tenemos menos medios y poder. O sea, la gran mayoría.

**¿Cómo se informan los comunicadores en la región del Comahue?**

En medio de todo este escenario, realizamos una encuesta en nuestra región del Comahue (alto valle de Rio Negro y Neuquen), para tener información, de cómo los comunicadores de esta zona, se relacionan con las redes sociales y la información dentro de ellas. Remitimos la encuesta a 30 comunicadores, por diferentes medios digitales, e-mail, messenger,

[8] Becerra, Martín (2018). Seminario Abierto Fake news y desinformación, *FLACSO Argentina*. https://youtu.be/quldMkG3DRc.

whatsapp. 20 aceptaron la propuesta y respondieron a las 16 preguntas que formulamos, recolectamos los datos, respuesta por respuesta y tratamos de clasificarlos con el criterio de agruparlos en la coincidencia y disidencia, para luego presentarlos en forma clara y ordenada, tratando de no dejar de lado ninguna opinión y respetando la veracidad de los mismos[9].

Algunas de las conclusiones o resultados de las encuestas se incluyen a continuación:

- **¿Que medio utilizas para informarte?** Según las 20 respuestas los periodistas en la región se informan a través de varios medios simultáneamente, en su mayoría la Radio y la Televisión; Twitter y Facebook en un porcentaje menor y luego los medios menos elegidos tales como Instagram y la prensa gráfica.
- **¿Que medio utilizan habitualmente para informar?** La gran mayoría dijo que a la hora de publicar prefieren *Facebook y Twitter*.
- **¿En qué medio publican una investigación, articulo, denuncia o informe importante, de su autoría?** El medio elegido en primera instancia es Twitter y luego Facebook e Instagram.
- **¿Quién te brinda más confianza en las redes? ¿a quién le crees más?**

Les dimos a elegir entre el medio o el comunicador. El 82,4% coincidió en que confía tanto en el medio como en el comunicador. Otras respuestas

[9] Comunicadores encuestados: Diario Rio Negro (2), TV canal 10 (4), Radio AM600(2), TVCanal 7(1), Radio Sayueque Centenario(1), FM La Super 96.3(2), Radio Antena Libre UNCo(1), Radio Digital Justos y Pecadores (1), EDLP.Capital(1), Comunicadores Institucionales o independientes(4), Comunicador jubilado(1). Las edades de los encuestados, se pueden agrupar en menos de 40 años (6) y 12 mayores de 40 años. 2 no especificaron la edad.

fueron a, “que es difícil, determinar en quien se cree”. “Las acciones de cada comunicador, pueden aumentar su veracidad o credibilidad”. “Confío en informaciones y comunicados de sitios oficiales”. Así, no habría una preferencia clara por alguna de estas dos opciones.

- **¿Que le exigen a un comunicador en las redes, para ser confiable?** Las respuestas incluyeron Veracidad, Honestidad, Confiabilidad, Responsabilidad. Que cite a sus fuentes, que chequee la información. Su forma de escribir. Su claridad. Emisión de Datos y Testimonios. Que Informe. Que emita Contenido Propio. No solo que replique. Información sobre actualidad. Caudal de información diaria. Que sea conocido su Currículo importa. Que tenga interacción con su audiencia.

Dentro de este universo de información, en el que periodistas, medios, blogueros, opinión pública, *fakeNews,* etc., saturan la forma de informarse, preguntamos

- **¿Cómo logras destacarte o generar una imagen periodísticamente importante y confiable?** La gran mayoría respondió explicando de qué forma o con que herramientas lograrían tener una mejor presencia o llegada profesional en las redes, a través de: elaboración de conceptos breves, emisión de información certera, cita de fuentes, chequeo de materiales. También con inclusión de títulos atrayentes, expresándose en potencial cuando no es verificable lo emitido y complementando la noticia con links, videos, fotografías.

- **En relación al mensaje:** que lo informado sea interesante/importante, y su contenido sea de valor. Evitar los juicios de valor. Que sean temas de agenda de grandes medios. Publicar lo que los medios no publican, por intereses económicos o editoriales. Generar producción propia y con un sello personal, en respuestas a los reclamos de la gente. Emitir gran caudal de información

Entre otras consultas, nos interesaban aquellas relacionadas con la actuación en las redes, y en ese sentido las preguntas giraron acerca de si ¿Qué cosas se plantean sobre la comunicación en las redes?. ¿Cómo organizaron su perfil de comunicador en las redes?. ¿Cómo evalúan su llegada en las redes?¿Más seguidores, significa más confiabilidad?. ¿Cómo medir la confiabilidad de un comunicador o de un medio? Cuál es la relación entre comunicadores e influencers?

**A modo de conclusión**

Pese a que no es posible dar cuenta de la consulta completa, al pensar en las respuestas obtenidas a lo largo de todo el cuestionario, nos queda la impresión de que se está amasando o gestando, una serie de cambios en la forma de comunicarnos en las redes.

Analizando las respuestas, la mayoría se centró en que hay que cuidar las formas, el lenguaje, el profesionalismo y hacer todo lo periodísticamente

correcto. ¿Pero solo con esto se logrará trascender y llegar a una gran audiencia, superando otros mecanismos de promoción, *marketing*, influencia, que utilizan los que tienen mayor poder?, una pregunta generada por las respuestas, conociendo lo que sucede en las redes.

Otra de las conclusiones es que la veracidad de la información está sujeta a una verificación constante, para tener seguridad de lo que se debe publicar o informar. La sensación de vulnerabilidad es general. No se tiene la seguridad o la confianza que se tenía antes en las noticias emitidas por las "agencias de noticias". Duda que nos obliga a ún énfasis en detectar lo falso, saliendo de nuestro rol de comunicadores. Pero si no realizamos estos chequeos o utilizamos diferentes formas de validar, ponemos en riesgo nuestro perfil profesional o el del medio donde actuamos.

En relación a las redes, algunos opinaron que: "Las redes son un medio". "Son una herramienta más". "Es algo nuevo que va tomando su forma y depurándose". "Que no es tanta la comunicación". "Hay que estar en contacto continuo y crear comunidad". Nuevos actores forman parte de las redes, sobre los más "influyentes". Las opiniones sobre los *influencers* es que son personas que cuentan con cierta credibilidad sobre un tema concreto, y por su presencia e influencia en redes sociales puede llegar a convertirse en un prescriptor interesante para una marca**.** Un comunicador potencialmente podría ser un influencer, pero un *influencer* a

lo sumo podría ser un buen difusionista. Puede haber una relación a partir de utilizar los medios masivos de comunicación. Es posible que converjan en uno solo, pero la idea de influenciar dista de lo que es comunicar. Si puede darse que un comunicador sea un influyente más serio. Para ser *influencer* hay que saber comunicarse con esas personas que después serán sus seguidores. Depende de su público, si también se convierte en un prescriptor, pero con respecto al manejo de la publicidad la cuestión de la intencionalidad es más precisa para entender su función en relación a la comunicación. La diferencia sería que un comunicador comunica y el influencer intenta imponer sus ideas de las informaciones. De todos modos, algunas opiniones giraron sobre que los límites actuales entre lo que es un periodista, comunicador e *influencer* están corridos. Un día sos uno y al rato sos otro

La mirada actual no es tan optimista para los periodistas que entrevistamos, quizás sea una cuestión generacional y relacionada con haber conocido y tener una formación en un periodismo con determinadas pautas, que se empiezan a poner en duda.

Estas nuevas pautas, que se están estableciendo generan dudas en este sector de comunicadores. Son muchas las incógnitas que nos plantea el nuevo escenario. Quedan claramente definidas en esta última pregunta, que se sintetiza en una gran cantidad de preguntas, que todavía no tienen una respuesta.

Sólo tenemos la certeza que, como comunicadores, debemos ser protagonistas y estar presentes en la definición de este nuevo escenario comunicacional.

# Guia de consumos digitales. Mystic Messenger.

# Guía de consumos digitales.
# Mystic Messenger.

Mariana Saint Girons

Intentaremos problematizar el diálogo conflictivo entre la cultura escolar y la cultura mediática (Huergo, J. & Fernandez, B., 2000) entendida como cultura digital (Di Palma, C., 2017). Por lo cual realizaremos una aproximación a un trabajo de investigación de campo (Huergo, J., 2013) para mostrar cómo los medios digitales interpelan las nuevas subjetividades y les dan sentidos a sus modos de ser y estar en el mundo.

El objetivo del trabajo consistirá en dar cuenta de los aspectos vinculados a la socialidad, corporalidad, temporalidades, ritualidades, narrativas y representaciones, modos de interacciones offline/online, sensibilidades, monetización y posibilidades expresivas que se desprenden de estos juegos predeterminados.

A partir del juego de rol llamado Mystic Messenger[1] abordaremos estos temas diferenciando los sentidos que promueve el mercado, cómo interpelan a sus consumidores y los modos de apropiación (Garcia Canclini, N., 1995) de los usuarios.

**“Las chicas”**

1 http://msg.cheritz.com/

Para analizar el juego realizamos entrevistas en profundidad con 4 adolescentes Lara (15 años), Jess (17 años), Agostina (15 años) y Martina (16 años).

Ellas tienen un grupo de whatsapp donde conversan y hablan de las experiencias que transitan a medida que el juego avanza. A veces gritan de emoción en sus audios cuando en la historia pasa lo que ellas desean.

Lara es quien nos acerca al grupo de estudio. Martina es prima Lara, Agostina su compañera de colegio y Jess una amiga que conoció en uno de sus juegos de rol, es venezolana y vive en su país natal.

Todas asisten a la escuela secundaria, las argentinas van a una escuela pública de enseñanza artística en Martinez, San Isidro, Prov. de Buenos Aires.

La metodología consistió en un formato de entrevistas vía Whatsapp debido al contexto de pandemia basados en intercambios de audios y textos.

**Descripciones del consumo cultural digital "Mystic Messenger"**

La aplicación es un simulacro donde un jugador va eligiendo su historia. Según la fuente wikipedia es una novela visual orientada a un público femenino y es descrito por la plataforma como un juego que utiliza una aplicación de mensajería para narrar una historia que está disponible en tres idiomas: coreano, inglés y español.

Cuando entras a la página web del juego (http://msg.cheritz.com/) se observa la imágen de 5 personajes y dos videos introductorios de la historia. En ella hay un apartado donde aparece un Tweet que el jugador puede compartir en

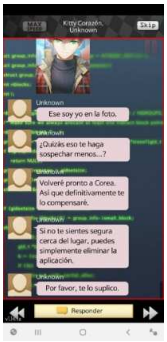
redes sociales o darle un corazon de “Me gusta”.

*“¿De casualidad probaste la aplicación "Mystic Messenger"? Es una aplicación donde hablas con bellezas … ¿Me dirías tu opinión en una sola línea? Quiero conocer tu impresión. Te estaré esperando eternamente allí …”*

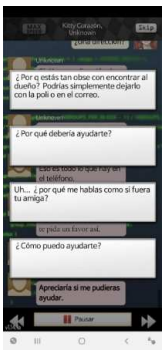
El tiempo es un factor muy importante del juego porque los chat ocurren a una hora precisa. Desarrollaremos esta categoría en el transcurso del trabajo.

*"Lo jugaba como si nada en vacaciones, ya que es cuando podía, pero recuerdo que cuando salió estaba en el colegio. A pesar de todo estaba super pendiente de no perder algún chat. Esta es una época perfecta gracias a que estamos en casa. Así que es jugarlo y que pase lo que dios quiera"*, comenta Jess.

**Jugabilidad**



El juego tiene una interfaz bastante sencilla.



El formato simula una plataforma parecida a Whatsapp o Messenger para ir avanzando con la historia. Los jugadores pueden recibir mensajes de

texto, audios o llamadas.

Empieza con un chat entre tu personaje y alguien desconocido que te dice que eres la primera en responder y que “por favor vayas a una dirección”. Las respuestas que puede generar el jugador son preestablecidas por el juego, uno debe elegir opciones de respuestas. Según las respuestas que va seleccionando el jugador va recorriendo alguna de las rutas predeterminadas.

**¿De qué se trata la historia ?**

Es una novela romántica donde el consumidor es parte de la historia y, a través, de sus decisiones se encamina hacia distintas rutas. Todas las rutas deben terminar en un romance para tener un buen final, excepto una, que debe terminar en una amistad porque es con un personaje femenino. A diferencia de la colección “Elige tu propia aventura” donde uno elegía que decisión tomaba el personaje, Mystic Messenger propone rutas algorítmicas que se abren a partir de las respuestas predeterminadas. Cada respuesta que das los primeros 4 días de juego, te conduce a la ruta de un personaje diferente.

Las respuestas que te dan a elegir son bastantes obvias para que puedas acceder a la ruta del personaje deseado. Con cada una de ellas se irá descubriendo más información sobre la Asociación de Fondos de Rika (RFA) y de los misterios que se entraman en la historia. En cada ruta uno va

descubriendo algunos de estos secretos. Para enterarte del misterio en su totalidad uno debe recorrer las rutas de los personajes en todos los modos historia disponibles que detallaré más adelante.

Todos los personajes tienen conflictos emocionales (Detallados cuando se presenta cada personaje) que suelen surgir en la adolescencia, sobre todo los problemas con los adultos que los cuidan y crían.

**Objetivo del jugador**

En la historia, el personaje que destinan al jugador, está encerrado en un departamento y no puede salir porque su vida corre riesgo. Constantemente hay especulaciones en los chats donde se insinúa que hay gente que quiere dañar a los miembros de la asociación incluyendo al personaje que juega. En algunas rutas hay secuestros, en otras bombas y en otras aparecen las dos.

El objetivo principal que tiene el jugador es organizar una fiesta. Para poder cumplirlo deben intercambiarse e-mails con los invitados. Los correos transcurren en la misma plataforma del juego y los invitados son opciones predeterminadas de los personajes.

Para que cada personaje acepte la invitación a la fiesta, el jugador debe responder bien las preguntas que cada uno presenta, en total tres. Si todas las respuestas seleccionadas son las correctas, él vendrá a la fiesta. Para responder bien se tiene que seleccionar una de las dos opciones de respuestas que aparecen, una es correcta y otra incorrecta.

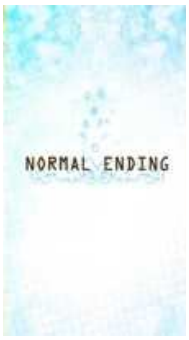
Los correos aparecen en el juego a medida que va avanzando. En los chats, los personajes te van sugiriendo invitados y, si aceptas, te llega un mensaje de ese invitado con una de las preguntas mencionadas arriba. Es muy difícil poder hacer 3 respuestas correctas, y eso te puede llevar a varios finales “malos” (BadEning), hasta lograr avanzar en una de las rutas del juego junto a un personaje.

Las chicas consiguen información para avanzar en el juego a través de mediaciones a través de la página XGN[2], realizada por una jugadora, donde encontraban las respuestas correctas. El hecho de contestar mal una respuesta de la mayoría de los invitados provoca un final anticipado o "Bad Ending".

**Los finales y las rutas**

Se pueden presentar 3 tipos de finales:

Good Ending, Normal Ending y Bad Ending



Con cada personaje podés tener hasta 7 finales distintos. El final de cada ruta,

2 https://www.xgn.es/trucos/invitados-de-mystic-messenger-como-desbloquearlos

es la fiesta, que se realiza el día 11 del juego, empieza a las 12 am y dura aproximadamente 20 minutos. El tiempo cronológico coincide online-offline. El juego puede terminar a partir del día 5, son las decisiones que vas tomando al seleccionar las respuestas en los chats las que te guían a las distintas rutas. Cuando jugamos por primera vez el juego en nuestra etnografía virtual, observamos que si el juego termina antes del día 11, significa que nuestro personaje no hizo bien su trabajo y no tuvimos el compromiso, como jugadores, que el juego requiere contestando chats o atendiendo llamadas en los horarios establecidos. La temporalidad es la misma online/Offline, por lo que la demanda, por momentos no condice con el descanso que un cuerpo necesita. Porque a pesar que los cuerpos se encuentran en un estado de reposo y eso podría considerarse un descanso, las emociones están en acción interrumpiendo el sueño y alterando los sentidos.

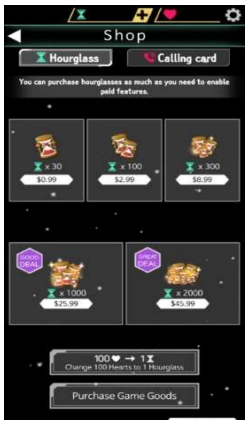
La aplicación no demanda desplazamientos. La mayoría de las chicas juega en su cuarto, recostadas en la cama y tampoco requiere interacción con otros jugadores.

**La monetización**

*"Hay 3 niveles: el casual que es gratis, el "Deep Story" que sale 80 monedas y el modo 3, que sería la "Another Story", que es otra historia que vale 550. Se puede hacer la ruta de 3 chicos en el primer nivel y en el segundo y tercero de 2 chicos que son los más importantes del juego. Cada nivel necesita una cantidad de*

*monedas muy difícil de conseguir”,* comienza explicando Lara

Las monedas que mencionaba Lara son representadas por relojes de arena. Lo que se monetiza es el tiempo, mientra más tiempo lo juegues más posibilidades de conseguir relojes y poder desbloquear nuevos niveles.Con los relojes podes acceder a los distintos modos historia o realizar un chat fuera de hora si es que no se realizó n el horario preestablecido.




También existen los corazones, los conseguis de la misma manera pero en mayor cantidad. Con 100 corazones podés comprar 1 reloj de arena en el shop de la aplicación. Agos menciona que cuando comenzás a jugar te regalan un paquete con 30 relojes de arena. Los relojes de arena, además de necesitarlos para acceder a otros niveles, también sirven para escuchar algunos mensajes y para enterarte qué sucede después que finaliza el juego. Son los que habilitan el paso para seguir jugando.

*“Los relojes lo son TODO. Son sumamente importantes si quieres conseguir las rutas, las imágenes, eventos o incluso salvarte de aquellas veces cuando sin querer pierdes un chat o llamada. Yo siempre los terminaba gastando al quedarme dormida en los chats de las madrugadas y también los gasté cuando tuve que desbloquear las rutas de Jumin y Seven. Seguramente si vuelvo a jugar ahorita, me volvería loca para las rutas nuevas que sacaron. Prácticamente si quieres verlo todo, dependes de reunir y gastar muchos relojes. Yo hacia rutas*

*simples para reunirlos, a no ser de que Cheritz*[3] *hiciera un evento y regalase relojes"*, nos explica Jess.

El juego propone pagar con relojes de arena el tiempo en el que no puedes cumplir con su demanda de atención. Exige al cuerpo una energía que no siempre se puede sostener, por ejemplo, en el caso de Jess se queda dormida y pierde los chats.

*"Los relojes de arena son uno de los puntos más importantes del juego, ya que son el "dinero" de este, y nos ayudan a desbloquear algunas cosas. Los relojes de arena se consiguen, teniendo suerte al abrir el paquete en el inicio del juego, al comprarlos con dinero real o al intercambiarlos por corazones (1 reloj de arena=100 corazones), los cuales se consiguen al dar respuestas que les gusten a los diferentes personajes",* dice Agos.

El juego recurre a los corazones como la mayoría de las redes sociales, ya que el juego genera una red social simulada. Ellos sirven para cambiarlos por relojes que son los que te habilitan a saber más de la historia. Se reproduce una lógica de responder lo que el otro quiere oír para ganar corazones y obtener un beneficio. El juego necesita Wi Fi para jugarse, se va actualizando y podés entrar en distintas fechas celebres del año (Navidad, Halloween, Los cumpleaños de los personajes, etc) y obtener Relojes de arena._Cada personaje que accede a ir a la fiesta, beneficia al usuario con relojes de arena que lo habilitan a intercambiarlos para poder abrir otros niveles o chats en los

3 Empresa creadora de Mystic Messenger.

que no pudo estar por el horario en el que aparecían. Cada invitado proporciona un reloj de arena.

"*La historia consiste en unos chicos que hacían fiestas para recaudar fondos y donarlos. Crearon el juego para hacer fondos para donación. Al final del juego te dan distintas opciones para que elijas lo que ganan ellos a donde lo querrías donar",* cuenta Lara.

**Una conclusión final**

El Mystic messenger, como cualquier consumo, altera los sentidos pero también los produce (Williams, R., 1977). A pesar de ser un juego con opciones predeterminadas y dibujos, la realidad virtual que propone genera sentimientos y alteraciones corporales aunque los cuerpos se encuentren en un estado de total pasividad.

Las chicas manifestaron emociones en sus relatos, respondían nuestras preguntas con mucho entusiasmo porque les gustaba hablar del juego. Dijeron sentir la libertad de poder elegir cómo debe ser la historia con las respuestas predeterminadas que propone y también manifestaron la necesidad de seguir jugando, de no dejar pasar un chat, de completar todas las rutas que propone, para conocer toda la historia.

Pudimos observar los cambios de horario con respecto al sueño de las chicas a causa del juego para no perder la llamada o el chat.

En cuanto a la sociabilidad, el juego no habilita la interacción online con otros jugadores, pero el jugador comienza a relacionarse con los personajes pudiendo identificar sentimientos de amor u odio en esa realidad virtual. También existen socialidades fuera de la trama. Están los “fandom”, donde los fanáticos del juego conversan sobre el mismo, arman otras historias, habilitan los horarios para no perder ningún chat o llamadas y se ayudan entre ellos para lograr el objetivo deseado.

Las identificaciones toman más sentido con el personaje que les toca ser o la ruta que quieren elegir, al mismo tiempo las respuestas que deben elegir para poder avanzar con el juego, tanto en los chat o llamados, como en el modo historia.

Si bien vivimos en tiempos donde el género binario hombre- mujer está siendo muy cuestionado, sobre todo por las nueva generaciones y donde muchos quieren ser reconocidos como “elles”, en el transcurso de la etnografía (Guber, R., 2001) fuimos participes de un diálogo donde una persona joven, que no juega al Mystic Messenger, insinuó que podrían también jugar gays y una de las chicas, que durante un tiempo dijo no ser mujer, afirmó que no, aludiendo que los personajes que podés representar son solo femeninos.

En muchos momentos las chicas demostraron una relación afectiva con la realidad virtual. Se las vió sonreir, llorar, abrazar el celular y también correr para contar lo que estaba ocurriendo en la historia.

El juego es un ejemplo de como el mercado monetiza la atención (Lazzarato, M., 2005), mientras más atención y tiempo en el juego, más premios (corazones y relojes) recibe el jugador. Que los relojes sean los que te habilitan a desbloquear chats o niveles simboliza al tiempo como moneda. Es así como el tiempo libre, el ocio, se transforma en dinero (Srnicek, N., 2018) y la lógica de relaciones mercantiles se reproduce.

**Referencias Bibliográficas**


-Di Palma, C. (2017), *Interpelación y reconocimiento de la cultura mediatíca en la convergencia digital pública infantil: Nuevos sentidos político estrategicos del campo Comunicación/Educación,* La Plata, UNLP.

-Garcia Canclini, N. (1995), *Consumidores y ciudadanos,* Buenos Aires, Ed. Grijalbo.

-Guber, R. (2001), *La Etnografía, método, campo y reflexividad,* Bogota, Ed. Norma.

-Huergo, J. & Fernandez, B (2000) *Cultura Escolar, Cultura mediática, Intersecciones*, Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.

-Huergo J. (2013), *El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas,* La Plata, centro de comunicación/Educación, UNLP.

-Lazaratto, M. (2005), "Biopolítica/Bioeconomía", México, Instituto Francés de América Latina, artículo publicado en la revista *Multitudes*, nº22.

-Srnicek, N. (2018), *Capitalismo de plataformas,* Buenos Aires, Ed. Caja Negra.

-Williams, R. (2009), *Marxismo y Literatura,* Buenos Aires, Las 40.

**Páginas**

https://cheritzteam-es.tumblr.com/ (Página oficial)

https://aminoapps.com/c/mysticmessenger-amino/info/

https://mystic-messenger.fandom.com/es/wiki/Otra_Historia

https://www.wattpad.com/story/94931115-mystic-messenger-~todo-lo-que-tienes-que-saber~

http://www.joypop.es/2017/10/04/analisis-mystic-messenger/

# Transmedia y expansion narrativa. Un analisis de Harry Potter.

# Transmedia y expansión narrativa.

# Un análisis de Harry Potter .

Valentina Bencharski

El concepto transmedia surge en pleno auge de las nuevas tecnologías y las nuevas formas de producir y consumir contenidos digitales. Henry Jenkins afirma que hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Es decir, a partir de este proceso surge un nuevo tipo de narrativa denominada transmedia, que el autor define como "...aquella que atraviesa numerosos tipos de canales mediáticos de forma estructurada e integrada dentro de cada plataforma, haciendo una contribución valiosa y específica a nuestra experiencia total." (2008, p.101).

Por otro lado, según Scolari, se trata de "...una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)" y añade que: "no es simplemente una adaptación de un lenguaje a otro [...]". Esto quiere decir que pueden existir diferencias entre las historias que se cuentan en las diversas plataformas. (2013, p.24).

Si bien existen posiciones variadas acerca de los elementos o características que son fundamentales a la hora de identificar narrativas o contenidos transmedia, en este análisis nos basaremos en los siete principios propuestos por Jenkins en su blog personal en el año 2009:

- Expansión vs profundidad: La expansión es la característica por la que los consumidores difunden los contenidos a través de diversas plataformas.

Por otro lado la profundidad hace referencia al análisis del universo por parte de los espectadores para buscar posibles expansiones.

- Continuidad vs. Multiplicidad: La continuidad es la coherencia de los universos creados y se complementa con la multiplicidad que es la posibilidad de crear esos diferentes universos, es decir, nuevas versiones de la historia.
- Inmersión vs Extracción: La inmersión implica que los espectadores tienen la posibilidad de experimentar todos los mundos que componen el universo transmedia. Por otro lado la extracción permite que los espectadores puedan tomar elementos de ese universo y asociarlos o integrarlos a la vida real.
- Construcción de mundos: Construcción de una historia que tenga la posibilidad de expandirse por diversas plataformas.
- Serialidad: Se trata de la fragmentación de la historia, es decir, distribuir la historia en capítulos o en diferentes medios.
- Subjetividad: El espectador puede explorar la historia a través de distintos personajes y puntos de vista.
- Ejecución: Se trata de la posibilidad de que los espectadores o fans puedan involucrarse activamente en el universo y crear contenidos propios, convirtiéndose así en prosumidores.

Estos elementos pueden resumirse en tres principios que componen la cultura de la convergencia: Convergencia mediática, inteligencia colectiva y cultura participativa (Jenkins, 2009)

El avance de nuevas tecnologías ha modificado sustancialmente la forma de producción de contenidos vinculados al entretenimiento. Las narraciones pertenecientes al género ficción son las que favorecen, en mayor medida, la creación de contenidos transmedia debido a que el mundo donde se

desarrollan las historias tiene la extensión necesaria para ampliar los contenidos e incorporar dichos elementos.

## El caso de Harry Potter

Harry Potter es una serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling, en la que se describen las aventuras del joven aprendiz de magia y hechicería Harry Potter y sus amigos Hermione y Ron, durante los años que pasan en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. El argumento se centra en la lucha entre Harry Potter y el malvado mago Lord Voldemort, quien asesinó a los padres de Harry en su afán de conquistar el mundo mágico.

La popularidad y el éxito comercial de esta saga se remontan al lanzamiento de su primer libro en el año 1997 y continúa hasta la actualidad. En el año 1999 la productora Warner Bross adquirió los derechos de los siete libros y realizó un total de ocho películas que, por su potencial, representan el inicio de la expansión de Harry Potter a diferentes medios y plataformas.

En la expansión del universo narrativo de Harry Potter contribuyen dos tipos de productos: Los no oficiales que son aquellos creados por los consumidores y los oficiales: videojuegos, los libros, las películas, parques temáticos, eventos, entre otros.

En las películas y los libros originales se mencionan algunos aspectos que no se profundizan demasiado, por ejemplo: Los cuentos de Beedle[1], dónde encontrar animales fantásticos[2], quidditch[3], entre otros. La curiosidad por parte de la audiencia desencadenó la creación de nuevos libros que, años después, aportaron más datos sobre el universo. A su vez, se han elaborado colecciones de otros libros sobre los personajes, los hechizos y los lugares que

[1] Libro heredado por Herminione, uno de los personajes principales de la saga.

[2] Historia que sucede en el colegio Hogwarts 70 años antes de la llegada de Harry Potter.

[3] Deporte característico del Colegio de Magia y Hechicería

componen el universo diegético, así como también una colección que permite a los espectadores conocer el detrás de escena de cada película.

El caso de los videojuegos es uno de los más significativos de esta expansión, cuenta con alrededor de veintiún videojuegos adaptados a diferentes dispositivos y consolas, los primeros estuvieron diseñados y pensados para que sus lanzamientos coincidieran con los estrenos de las películas. Luego de que la serie cinematográfica finalizara en el año 2011 el éxito no cesó y permitió el estreno de cuatro juegos más, entre ellos dos de realidad aumentada para celulares.

Otra de las características que contribuye a la expansión del mundo de Harry Potter es el traspaso de la ficción a la realidad a partir de la creación de parques temáticos. En los parques de Universal (Orlando Florida) se encuentran atracciones como el castillo de Hogwarts, montañas rusas, escenarios recreados y tiendas para comprar elementos que aparecen en la película como instrumentos mágicos, comidas/bebidas típicas, atuendos y accesorios. A su vez, en Londres, se pueden visitar los estudios de grabación y acceder a una exhibición[4] de los elementos utilizados durante el rodaje de la película.

Hasta aquí podríamos decir que la convergencia mediática es evidente. Tal como lo afirma Jenkins, "con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento" (2008, p. 14). En ese sentido, la distribución de los contenidos de Harry Potter por los diversos canales y el comportamiento fluctuante de la audiencia queda clara, pero la pregunta es ¿qué rol juegan los consumidores?

[4] A su vez esta exhibición ha circulado por diferentes partes de Europa.

Como señalamos antes existen dos tipos de productos que contribuyen a todo este circuito de expansión: los oficiales y los no oficiales. Estos últimos son creados por los consumidores, que aquí llamaremos prosumidores.

Tradicionalmente un consumidor es aquella persona que utiliza o consume un producto, cualquiera sea, sin embargo, a partir de las transformaciones en los medios "los consumidores luchan por el derecho a participar más plenamente en su cultura" (Jenkins, 2008, p. 28). Hay un grupo de espectadores al que ya no le interesa simplemente consumir una serie de contenidos sino participar activamente. "Hay un sector que quiere ir más allá y convertirse en prosumidores mediáticos capaces de apropiarse de un mundo narrativo y extenderlo" y aquello que "el productor no quiere, no sabe o no puede producir, lo hará el prosumidor" (Scolari, 2013, p. 79).

El especialista argentino en narrativa transmedia, Carlos Scolari, realizó una investigación sobre la serie Lost a partir de la cual clasificó una serie de técnicas utilizadas por los prosumidores y que son algunas de las practicas que el fandom de Harry Potter ha decidido utilizar para sus creaciones:

- Sincronizaciones: Reconstrucción o resumen de los momentos más importantes de la historia.
- Recapitulaciones: Resúmenes o sincronizaciones más reducidas, en el caso de Lost hace referencia a cada capítulo o temporada, en Harry Potter serían los resúmenes de cada película.
- Parodias: Montaje de la historia con un fin cómico
- Finales Alternativos: Creación de finales alternativos ya sea por disconformidad con el final oficial, o por la necesidad de pensar nuevos destinos para los personajes.
- Falsos avances/Falsos Openings: Remix de videos que anuncian o representan una película que no existe o con un sentido diferente

- Mashups: Unión de mundos distintos donde se entrelazan tramas y personajes.
- Adaptaciones: Historia contada de forma diferente o a través de una nueva plataforma. (2013, p.163-166)

Harry Potter es la serie cinematográfica y literaria con más historias creadas por fans (fanficts), incluso existe un portal llamado FanFiction[5] donde los grupos fanáticos de diferentes contenidos producen y consumen nuevas historias. A su vez existe una secuela conocida como "James Potter" que cuenta con cinco libros escritos por una fan que narran la historia del hijo mayor de Harry Potter al ingresar a Hogwarts. En un principio a la autora J.R Rowling no le gusto esta intromisión e inició acciones legales, pero luego de leerla retiró las denuncias y hoy es una de las serie de libros no oficiales que más consume el fandom.

Los fanáticos de Harry Potter también han producido y creado sus propias películas, en el año 2013 estrenaron "El bien común" (The greater good) que puede verse de forma gratuita en YouTube. Años posteriores, aparecieron "Severus Sanpe y los merodeadores" y "Teddy Lupin y el último giratiempo", ambas estrenadas en 2016. En 2018 los creadores de la película fanfict "Voldemort: Origins of the heir" tuvieron algunos inconvenientes con la productora Warner Bros por los derechos de autor, pero se acordó que podrían realizar el film e incluso que ellos lo financiarían, siempre y cuando fuese sin fines de lucro.

Estos fanfict, tanto la saga de libros (aceptada por la autora original), como la película financiada por Warner forman parte, indudablemente, de un proceso de inteligencia colectiva. Pierre Levy la define como "...una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo

[5] https://www.fanfiction.net/book/Harry-Potter/

real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. El fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas". (2004, p.10)

Aunque en la actualidad ya no existe, el fandom de Harry Potter creó un juego de rol a través de la red social Twitter. El producto consistía en crear un perfil con un personaje real o ficticio y así participar de las diferentes simulaciones que incluían clases de magia, clases de pociones, de quidditch, cenas y otros eventos, interactuando con otros usuarios.

El quidditch es el deporte característico de la escuela de magia y hechicería Hogwarts, el juego consiste en atrapar bolas mientras se montan escobas voladoras y aunque esto parezca imposible los fanáticos lograron adecuarlo a la vida real. En 2005 un grupo de estudiantes estadounidenses adaptaron sus reglas y ahora es posible jugarlo en diferentes partes del mundo bajo el nombre de Quidditch Muggle[6], se juega sobre tierra corriendo o en patines. También se realizaron torneos y mundiales que podían seguirse a través de la página Pottermore.

En ese sentido, y para concluir con los productos que contribuyen a la expansión transmedia de Harry Potter, cabe mencionar las páginas web. Existen dos que consideramos las más importantes:

1. Mugglenet[7]: Creada por fanáticos y actualizada diariamente con información sobre la saga original
2. Pottermore: La única página oficial creada por J.L Rowling especialmente para los fans donde se puede participar de trivias, juegos, acceder a contenido exclusivo, etc. En el año 2019 la página fue modificada y ahora puede encontrarse en la web como wizardingworld[8]

[6] Muggle: Ser humano que no posee ninguna habilidad mágica.
[7] https://www.mugglenet.com/
[8] https://www.wizardingworld.com/

El sinfín de actividades desarrolladas por el fandom de Harry Potter nos permite observar el rol fundamental que desempeñan los prosumidores en el tercer elemento que mencionaba Jenkins para la convergencia cultural: la cultura participativa.

Además, es interesante pensar en cómo, tras el avance tecnológico y las modificaciones en las audiencias, el formato de esta saga de libros se ha ido transformando. Ha sido primero? película en todos sus formatos (VHS, DVD, BluRay), ahora es posible acceder por plataformas streaming como Netflix o Vimeo, incluso se puede adquirir por tiendas digitales y acceder a páginas web, ya sean oficiales o no oficiales, con infinidad de información extra, finales alternativos, actividades y nuevas historias.

Harry Potter es un ejemplo claro del recorrido de un producto hacia la transmedialidad, con todas sus variantes y sus infinitas posibilidades. Un producto que por su calidad/potencialidad continúa expandiéndose.

**Referencias Bibliográficas**

- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger*. MIT Technology Review.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.

- Jenkins, H. (12 de dicembre de 2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). [Entrada de blog]. CONFESSIONS OF AN ACA-FAN. Recuperado de: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

- Martínez, Y. & Saleta De Salvador, A. (2014). El produser como producción de usuarios: más allá de wreaders y prosumers. *Razón y palabra*, 86. Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N86/V86/24_MartinezSalvador_V86.pdf

- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Deusto.

- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington. BVS.

# ANEXO

## Videojuegos

# 2020

# Videojuegos 2020

## Investigación de campo en instancia de Reconocimiento.

Carolina di Palma.

# Roblox

**Horizonte de interpelación:** Roblox es el mejor universo virtual para jugar, crear y convertirte en cualquier cosa que llegues a imaginar.  La misión de Roblox es reunir al mundo entero a través del juego.

**Sentido común en disputa:** Son infinitos los juegos y posibilidades de crear, gammigicacion.

**Monetización:** Con una biblioteca de mundos en continuo crecimiento creados por la comunidad, siempre hay algo nuevo y emocionante que jugar. El juego no tiene función de pausa, es decir, que si por algún motivo el jugador deja de jugar, se pierde la vida, la energía y la partida.  Catalogo de objetos en continua expansión, puedes crear un sinfín de aspectos. Moneda virtual Rubiux para mejoras intercambiable con dinero real. Podes comprar tiempo para pasar de nivel.

# Call of Duty

**Horizonte de interpelación:** Llamado al deber. Saquea y mata. El último equipo en pie gana.

**Sentido común en disputa:** Guerra infinita, guerra moderna, guerra congelada, batalla campal, estrategia. Sobrevivir-

**Monetización:** Actualizaciones, pases de batallas, armas, personajes.

# Free Fire

**Horizonte de interpelación:** Fuego libre, sobrevivir, todos contra todos, quedar ultimo con vida.

**Monetización:** pase de batalla y skins, eventos, botiquines, hongos, armas, diamantes.

**Sentido común:** batalla campal y estrategia.

# Fortnite

**Horizonte de interpelación:** Fuerza de noche.

**Monetización:** actualizaciones, pase de batalla.

**Sentido común en disputa:** batalla campal, mapa y territorio.

# Minecraft

**Horizonte de interpelación:** Crear mundos. Sobrevivir en la naturaleza. Las reglas de juego las ponemos nosotros y podemos construir libremente. Recursos ilimitados de bloques. Nunca se generan dos mundos iguales, se crean mediante el uso de algoritmos.

**Monetización:** Mods, Al descargar el juego, tienen la opción de comprar objetos, actualizaciones y mejoras, para lo que deben registrar la tarjeta de crédito de los adultos y obtienen unas monedas virtuales. El día es el tiempo más largo del juego y dura 6 minutos.  La noche dura alrededor de 4 minutos, .El descanso virtual dura apenas unos segundos. Si pausan es dejar que los maten.

**Sentido común en disputa:** Mundo abierto, nunca termina, arenero, sandbox, creación a través de pixeles.

# Among Us

**Horizonte de interpelación:** hay impostores que delatar que están entre nosotros.

**Sentido común en disputa:** delación, vigilar.

**Monetización:** actualización de tareas, invisibilización, habilidades, apariencias, sumar impostores para confundir.

# Just Dance

**Horizonte de interpelación:** saca la estrella que llevas adentro, imitar, copiar movimientos automatizados para llegar al modelo.

**Monetización:** el juego que no se abandona, actualizaciones.

**Sentido común en disputa:** no abandonar el juego. Para convertir una habitación en la mejor sala de baile solo necesitas conexión a internet y tu teléfono de comando. Imitar movimientos, automatización.

# Just Dance

POWER PARTY
12 〉 26
+ NUEVA PLAYLIST
POWER GALA
23 〉 14
+ NUEVA PLAYLIST
WORLD DANCE FLOOR CONTENIDO
12 〉 26
23 〉 14
+ TORNEOS
+ SEMANAS DE HAPPY HOURS
+ ALTERNATE VERSIONS

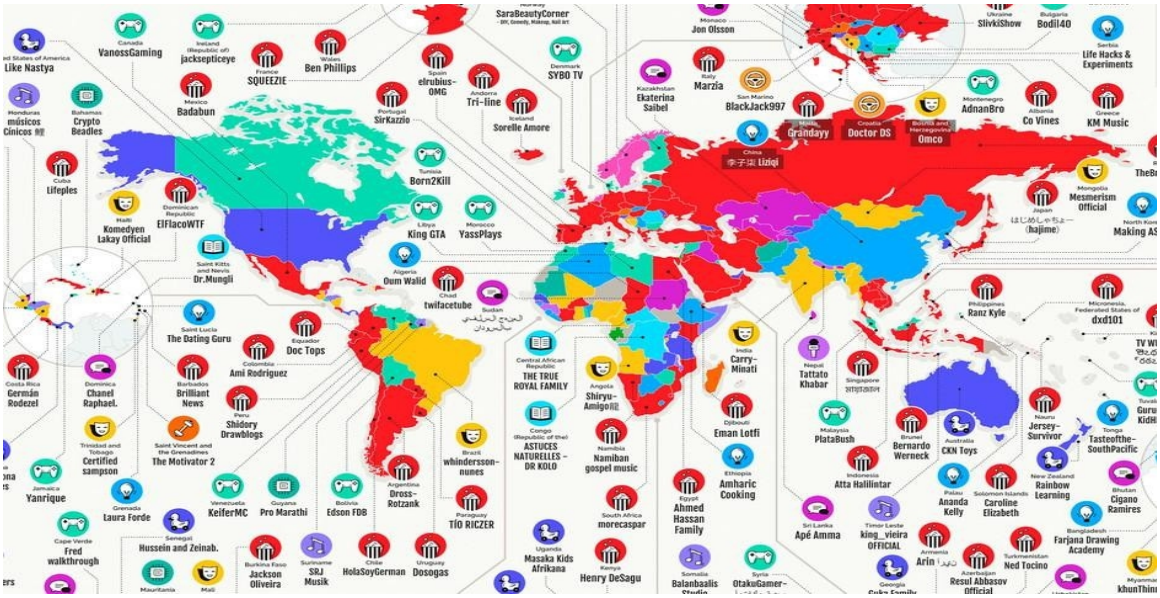
Happy GOOD
Jazzy GOOD
Crazy OK
Funky OK
Sunny GOOD
Baby SUPER

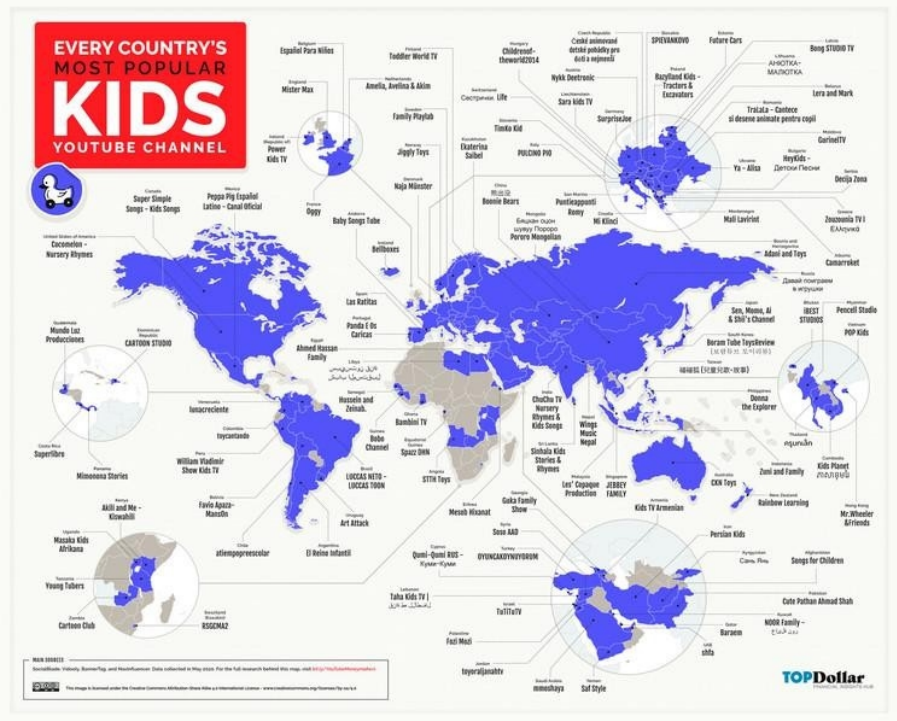
# Comunidad

# Discord

# YouTube

# Mapas


VanossGaming
jacksepticeye
SQUEEZIE
Ben Phillips
Badabun
elrubius-OMG
Tri-line
Sorelle Amore
SYBO TV
SirKazzio
Born2Kill
King GTA
YassPlays
Lifeples
Crypto Beadles
Komedyen Lakay Official
ElFlacoWTF
Dr.Mungli
Oum Walid
twifacetube
The Dating Guru
Doc Tops
Ami Rodriguez
Germán Rodezel
Chanel Raphael.
Brilliant News
Shidory Drawblogs
Certified sampson
The Motivator 2
Yanrique
Laura Forde
KeiferMC
Pro Marathi
Edson FDB
Dross-Rotzank
TIO RICZER
whindersson-nunes
Hussein and Zeinab.
Fred walkthrough
Jackson Oliveira
SRJ Musik
HolaSoyGerman
Dosogas
Masaka Kids Afrikana
Henry DeSagu
THE TRUE ROYAL FAMILY
ASTUCES NATURELLES - DR KOLO
Shiryu-Amigo龍
morecaspar
Namiban gospel music
Ekaterina Saibel
Marzia
BlackJack997
Grandayy
Doctor DS
Omco
Liziqi
AdnanBro
Co Vines
KM Music
Mesmerism Official
Jon Olsson
SlivkiShow
Bodil40
Life Hacks & Experiments
Ranz Kyle
dxd101
Carry-Minati
Tattato Khabar
PlataBush
Bernardo Werneck
CKN Toys
Atta Halilintar
Amharic Cooking
Eman Lotfi
Ahmed Hassan Family
Apé Amma
king_vieira OFFICIAL
Arin
Ned Tocino
Resul Abbasov Official
Jersey-Survivor
Rainbow Learning
Ananda Kelly
Caroline Elizabeth
Tasteofthe-SouthPacific
Cigano Ramires
Farjana Drawing Academy
khunThinu


EVERY COUNTRY'S
MOST POPULAR
KIDS
YOUTUBE CHANNEL
Español Para Niños
Mister Max
Toddler World TV
Amelia, Avelina & Akim
Family Playlab
Jiggly Toys
Naja Münster
Oggy
Baby Songs Tube
Bellboxes
Las Ratitas
Panda E Os Caricas
Ahmed Hassan Family
Hussein and Zeinah.
Bambini TV
Bobo Channel
Spazz DMN
STTH Toys
LUCCAS NETO - LUCCAS TOON
Art Attack
El Reino Infantil
atiempopreescolar
Favio Agaza-Manolin
Akili and Me - Kiswahili
Masaka Kids Afrikana
Young Tubers
Cartoon Club
RSGEMA2
Super Simple Songs - Kids Songs
Peppa Pig Español Latino - Canal Oficial
Power Kids TV
Cocomelon - Nursery Rhymes
Mundo Luz Producciones
CARTOON STUDIO
lunacreciente
toycantando
Superlibro
Mimoona Stories
William Vladimir Show Kids TV
Childrenof-theworld2014
Nykk Deetronic
Sara Kids TV
SurpriseJoe
Timka Kid
Ekaterina Saibel
PULCINO PIO
Boonie Bears
Pororo Mongolian
Chuchu TV Nursery Rhymes & Kids Songs
Sinhala Kids Stories & Rhymes
Les' Copaque Production
Goka Family Show
Soso AAD
Qumi-Qumi KIDS - Кумы-Кумы
OYUNCAKHEVİDEOM
Taha Kids TV
TaTiTaTV
Fazi Mazi
toyoraljanahtv
mneshaya
Saf Style
Future Cars
Bazyland Kids - Tractors & Excavators
Lera and Mark
TraLaLa - Cantece si desene animate pentru copii
GurinetTV
HeyKids - Детски Песни
Deeja Zena
Mali Lavirint
Zouzounia TV
Adoni and Toys
Camarrket
Sen, Mama, AI & Dhi's Channel
IBEST STUDIOS
Pencell Studio
Boram Tube ToysReview
POP Kids
Donna the Explorer
Wings Music Nepal
Kids TV Armenian
JEBBEY FAMILY
CKN Toys
Zuni and Family
Kids Planet
Rainbow Learning
Mr.Wheeler &Friends
Persian Kids
Songs for Children
Cute Pathan Ahmad Shah
NOOR Family
Baraem
shibi
TOPDollar

# Mapas

EVERY COUNTRY'S
MOST POPULAR
GAMING
YOUTUBE CHANNEL
TOPDollar

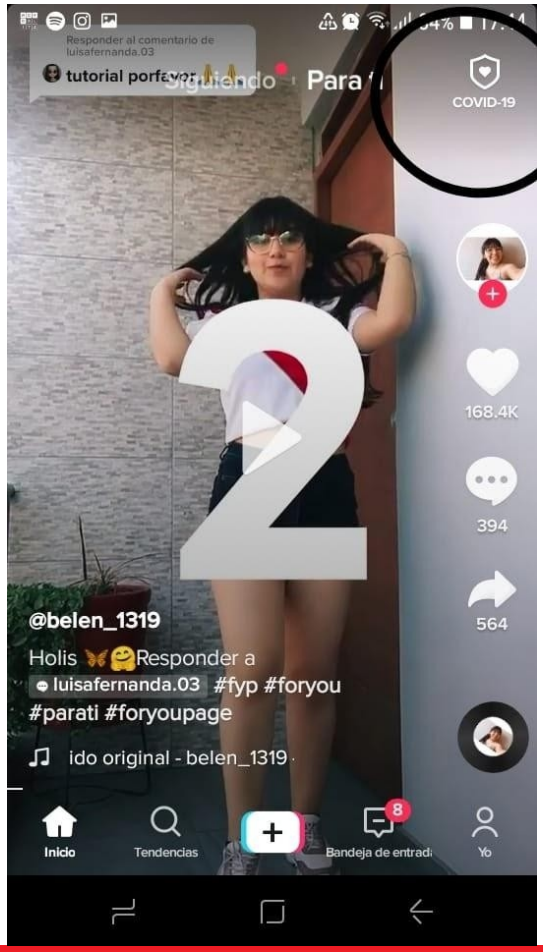
# Consolas y Market

# TikTok

**Horizonte de interpelación:** TikTok permite crear, editar y subir video selfies musicales de 1 minuto, pudiendo aplicarles varios efectos y añadirles un fondo musical. También tiene algunas funciones de Inteligencia Artificial, e incluye llamativos efectos especiales, filtros, y características de realidad aumentada, la misma combina el mundo real y virtual. Una red social en donde los usuarios comparten videos en los que se graban a sí mismos, regularmente con música de fondo que acompaña sus movimientos

**Sentido común en disputa:** imitar movimientos de influencers

**Monetización:** TikTok te va recomendando según tus gustos. Y si vos queres también podes subir videos, TikTok te muestra cuántas personas seguís, cuántos seguidores tenes y cuántos likes tenes en total, con todos tus video.



## Bio de autorxs

**Gustavo Gzain**

Especialista en Comunicación, Imágenes y Medios en FLACSO y Doctorando en Comunicación de la UNLP. Profesor-investigador y coordinador del Área Audiovisual en la carrera de Comunicación Social en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue. Director del Centro de Estudios Patagónicos de Comunicación y Cultura en la misma Universidad. Coordinador de la Maestría "Nuevas tecnologías y narrativas audiovisuales" FaDeCS-UNCo. Realizador audiovisual, director y guionista de programas y series de televisión; de cortometrajes y largometrajes cinematográficos seleccionados y estrenados en diversos festivales y cines europeos y de países Suramericanos.

**Carolina di Palma**

Candidata a doctora en Comunicación de la UNLP y PPGCOM UFF-Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Cuerpo, subjetividad y nuevas Tecnologías. Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata con tesis sobre la Convergencia digital

publica infantil. Responsable de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka Tv pública de Argentina desde el año 2010. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación y Taller de nuevas infancias y nuevas juventudes en Institutos de formación docente de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2009. Becas: Profor, UNLP, OEA

**Susana Sel**

Doctora en Ciencias Antropológicas UBA. Docente y Directora de proyectos de investigación en la Facultad de Cs. Sociales UBA y en el Departamento de Artes Visuales UNA. Categoría 1 de investigación. Evaluadora en 11 Universidades Nacionales. Docente e investigadora del Departamento de Estudios Internacionales y Comunicación de FLACSO Sede Ecuador. Dictó cursos de postgrado en diversas universidades latinoamericanas y europeas. Publicó artículos en revistas científicas internacionales y realizó 12 documentales sociales. Directora de la Maestría "Nuevas tecnologías y narrativas audiovisuales" en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue.

**Matías Ezequiel Salica**

Nacido en Neuquén. Profesor Universitario en Artes Audiovisuales, docente en la asignatura Nuevas tecnologías de la Información y Comunicación, en el Instituto del Valle, Cipolleti. También junto a mi colega Patricio Ruiz Bulacio llevamos adelante un emprendimiento donde trabajamos con tecnologías de realidad aumentada y virtual para empresas. En el cual realizamos una app para una agencia de turismo, agregándole atractivos turísticos a sus recorridos en realidad aumentada, por ejemplo, los dinosaurios que caminaron por la zona patagonica y tambien expandir la informacion en diferentes punto de encuentro.

**Silvina Vanesa Salmén**

Nacida en Tucumán, 08 de febrero de 1987. Licenciada den Letras de la Universidad Nacional de Catamarca. Especialista Docente de Nivel Superior en Escritura y Literatura. Docente e investigadora. Nació, estudió y trabajó en su provincia natal. Desde 2016 vive en Neuquén. Actualmente trabaja en el área de Teoría Literaria en los Institutos de Formación Docente Nos. 4 y 9 de la capital neuquina.

**Nicolás Martínez**

Licenciado en Comunicación de UNCo y en Cine y Nuevos Medios de IUPA, especializado en Comunicación y Culturas Contemporáneas. Actualmente coordina la Prosecretaría del Centro de Producción, Formación y Desarrollo del Instituto Universitario Patagónico de las Artes, el área de comunicación institucional, diseño, animación y contenidos. Ha gestionado y producido largometrajes, cortometrajes, series, y diversos productos multi soporte relacionados a la divulgación del arte y la cultura regional. Ejerce la docencia en Arte Digital y Animación en Artes Audiovisuales de IUPA y pertenece al área audiovisual de Comunicación Social de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue.

**Facundo Serrano**

Licenciado en Comunicación Social (Universidad Nacional de Córdoba) y Especialista en Comunicación y Culturas Contemporáneas (Universidad Nacional del Comahue). Es referente de Extensión e Investigación para el Nivel Superior No Universitario (CPE Neuquén). Integrante del CEAPEDI (Centro de Estudios y Actualización en Pensamiento Político, Decolonialidad e

Interculturalidad) e Investigador externo del Proyecto “Mal(estares en la sociedad occidental: dimensión propositiva de prácticas y discursos intersticiales en escenario posoccidental” (FaHu - UNCo).

**Dardo Gobbi**

Técnico Productor en Cine y TV por la Universidad Nacional del Comahue-UNCo. Diplomado en Fotografia Social: “La Camara como Herramienta de Investigacion Social” en la Universidad de Buenos Aires. Docente de Comunicacion Audiovisual en UNCo desde 1992. Posgrado en “Videojuegos infantiles, Televisión, narrativas transmediáticas y subjetividad en la convergencia digital”. Realizador Audiovisual, Fotografo Documentalista etnográfico, Reportero Gráfico freelance. Organizador, coordinador, disertante, de las "Jornadas Audiovisuales, Nuevas Tecnologias y Narrativas Audiovisuales" realizadas en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la UNCo

**Mariana Saint Girons**

Profesora de educación primaria y Candidata a magister en Comunicación/Educación en la Universidad Nacional de La Plata. Desde 2010

trabaja en escuelas de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, actualmente EP N.º 1 y desde 2012 en el Colegio Nuestra Señora de La Paz, Vicente López. En 2016 comenzó a formar parte como ayudante de la catedra colectiva COMEDU del Instituto Superior de Formación Docente Nº39. Realizó capacitaciones sobre Memoria y derecho a la identidad (INFOD), Prácticas educativas con herramientas digitales(INFOD), Lenguaje audiovisual (Fundación Kine), Taller de Género (RAE/Casonero teatro del oprimido).

**Valentina Bencharski**

Licenciada en Cine y Televisión por la Universidad Nacional de Córdoba. Estudiante de laEspecialización en Educación y Nuevas Tecnologías por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, cohorte 2020-2021. Desarrolla tareas docentes en temas de educación y tecnología. Es Referente Escolar en Tecnologías de la Información y la Comunicación- TIC, en escuelas primarias de la Provincia de Rio Negro.

# Narrativas no Lineales Audiovisuales

Las narrativas no lineales audiovisuales, transmedias, crossmedia, multiplataformas, hipermediales y sus especificidades enmarcan las transformaciones culturales que están produciendo estas nuevas formas de narrar, y los dispositivos que habilitan esta hipertextualidad e interactividad. Prácticas discursivas en constante transformación, en la disputa de sentido, construcción de identidades y subjetividades que nos obligan a pensar horizontes de emancipación. El libro intenta abordar estos interrogantes, desarrollados en el Serminario de Posgrado *Videojuegos infantiles, Televisión, narrativas transmediáticas y subjetividad en la convergencia digital*, dictado por Carolina di Palma en FaDeCS, coordinado por Gustavo Gzain.

FaDeCS-UNCo

CENTRO DE ESTUDIOS PATAGONICOS
DE COMUNICACION Y CULTURA

ISBN 978-987-86-9327-9

UBA Sociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES