

# JUVENTUDES y TECNOLOGÍAS DIGITALES

Experiencias artísticas, creativas y educativas



**FLOR MARINA BERMÚDEZ URBINA**  
**MARTÍN DE LA CRUZ LÓPEZ MOYA**  
COORDINADORES

# JUVENTUDES Y TECNOLOGÍAS DIGITALES

EXPERIENCIAS ARTÍSTICAS,  
CREATIVAS Y EDUCATIVAS



# JUVENTUDES Y TECNOLOGÍAS DIGITALES

EXPERIENCIAS ARTÍSTICAS,  
CREATIVAS Y EDUCATIVAS

Flor Marina Bermúdez Urbina  
Martín de la Cruz López Moya  
Coordinadores



Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica  
Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas  
Instituto de Ciencias de la Educación  
Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca

Dewey LC  
303.483 T173.2  
J88 J88

Juventudes y Tecnologías digitales. Experiencias artísticas, creativas y educativas / editor, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas; coordinadores, Flor Marina Bermúdez Urbina, Martín de la Cruz López Moya; coedición, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca. – 1 ed. – Tuxtla Gutiérrez, Chiapas: Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, 2023.

344 páginas: 17x23 centímetros.

ISBN: 978-607-543-190-1

ISBN: 978-607-8815-18-0

1. Tecnología digital – Cambios sociales – Jóvenes. 2. Tecnología digital – Consumo excesivo – Jóvenes. 3. Tecnología digital – Reflexión – Uso educativo en jóvenes.

I. Flor Marina Bermúdez Urbina, coordinadora  
II. Martín de la Cruz López Moya, Coordinador  
III. Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica, editor  
IV. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, Editor  
V. Instituto de Ciencias de la Educación, coeditor  
VI. Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, coeditor

Primera edición: 2023



ISBN: 978-607-543-190-1

ISBN: 978-607-8815-18-0

D.R. © 2023 Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas  
la Av. Sur Poniente 1460, Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México, 29000  
[www.unicach.mx](http://www.unicach.mx)  
[editorial@unicach.mx](mailto:editorial@unicach.mx)



Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica  
Calle Bugambilia 30, fracc. La Buena Esperanza  
San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México, 29243  
Tel. y Fax: 01 (967) 678 69 21, ext. 106  
[www.cesmeca.mx](http://www.cesmeca.mx)



Instituto de Ciencias de la Educación, ubicado en Avenida Universidad s/n  
Ex-Hacienda 5 Señores, 68000, Oaxaca de Juárez, Oaxaca  
Correo electrónico oficial del ICE: [direccion@iceoaxaca.edu.mx](mailto:direccion@iceoaxaca.edu.mx)



Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca, ubicada en Avenida Universidad s/n, Colonia Cinco Señores.  
Correo electrónico: [publicacionesuabjo2016@gmail.com](mailto:publicacionesuabjo2016@gmail.com)

Diseño de portada: María de Lourdes Morales Vargas  
Imagen de portada: Flor Andrea Nájera Bermúdez

Impreso en México / Reservados los derechos

Este libro ha sido dictaminado por pares académicos, que garantizan su calidad, actualidad y pertinencia, de acuerdo con los lineamientos editoriales del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.

Me preocupa el televisor.

Da imágenes distorsionadas últimamente. Las caras se alargan de manera ridícula, o se acortan, tiemblan indistintamente, hasta volverse un juego monstruoso de rostros inventados, rayas, luces y sombras como en una pesadilla. Se oyen palabras claramente, la música, los efectos de sonido, pero no corresponden a la realidad, se atrasan, se anticipan, se montan sobre los gestos que uno adivina.

*Jaime Sabines, 1972*



# ÍNDICE

Introducción Del estudio de las juventudes y tecnologías digitales. Experiencias de producción y consumo cultural en y desde lo digital <i>Martín de la Cruz López Moya</i> <i>Flor Marina Bermúdez Urbina</i>	9
<b>I. JUVENTUDES Y PROCESOS CREATIVOS DIGITALES</b>	23
Juventudes, consumos musicales y corporeidades en contextos de pandemia <i>Karla Jeanette Chacón Reynosa</i> <i>Juan Pablo Zebadúa Carbonell</i>	25
Jóvenes artistas onlife: experiencias de procesos creativos en plataformas sociodigitales durante la pandemia por COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas <i>Ana Karen Jiménez Aguilar</i>	41
La producción de contenido digital como industria cultural: <i>Influencers</i> , juventudes y prácticas de consumo cultural <i>Adriana Robledo Sánchez</i>	63
Jóvenes y prácticas artísticas en la red Tabasco como escenario local <i>Flor de Liz Pérez Morales</i> <i>Angélica María Fabila Echaury</i>	83
<b>II. GÉNERO, JUVENTUDES Y TECNOLOGÍAS DIGITALES</b>	101
Entre la calle y la nube #8M y #9M, el movimiento juvenil feminista en México en el año de la pandemia <i>Ramón Abraham Mena Farrera</i>	103
Género, juventudes y participación política: sujetos/as emergentes en el escenario sociodigital en Chiapas <i>Dulce Karol Ramírez López</i>	125



<b>III. JUVENTUDES INDÍGENAS Y TECNOLOGÍAS DIGITALES</b>	147
Multipantallas: experiencias de apropiación digital con jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes	
<i>Jorge Alberto Meneses Cárdenas</i>	149
Juventudes indígenas y tecnologías digitales. Entre la reivindicación étnico política y la revitalización lingüística multiplataforma	
<i>Flor Marina Bermúdez Urbina</i>	
<i>Martín de la Cruz López Moya</i>	175
“Solos con Nawayomo”. Artivismo, escucha y defensa del territorio en el arte contemporáneo maya y zoque de Chiapas	
<i>Édgar Ruiz, Saúl Kak y PH-Joel</i>	199
<b>IV. JUVENTUDES, EDUCACIÓN, EXPERIENCIAS DIGITALES</b>	229
Los espacios digitales como escenarios de agencia cultural de los estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID 19	
<i>José Luis Suárez Domínguez</i>	
<i>Sergio Iván Navarro Martínez</i>	
<i>Silvia Jiménez García</i>	231
Jóvenes indígenas universitarias y su transición a modalidades virtuales de formación: educación, cultura y conocimiento	
<i>María Leticia Briseño Maas</i>	
<i>Abraham Nahón</i>	
<i>Eduardo Bautista Martínez</i>	257
Diversidades juveniles digitales emergentes y la transformación de las universidades más allá de las paredes	
<i>Elizabeth Bautista Flores</i>	
<i>Abraham Sifuentes Mendoza</i>	
<i>Ricardo López Salazar</i>	275
<b>EPÍLOGO</b>	
El giro digital en la investigación sobre juventudes: un campo de estudio (in) agotable	
<i>Mónica R. Aguilar Mendizábal</i>	299
Autoras y autores	315

Introducción  
Del estudio de las juventudes y tecnologías digitales.  
Experiencias de producción y consumo cultural  
en y desde lo digital

*Martín de la Cruz López Moya  
Flor Marina Bermúdez Urbina*

Quizás en esos últimos momentos él amó la vida con más intensidad que nunca, no sólo su vida, la de cualquiera, mi vida. Y lo único que quería eran las mismas respuestas que el resto de nosotros: ¿De dónde vengo? ¿A dónde voy? ¿Cuánto tiempo me queda?

Daryl Hannah en *Blade Runner*, 1982.

La inmersión cotidiana en el amplio mundo de lo digital pareciera una experiencia colectiva reciente; tan propia de lo contemporáneo, que pocas veces se reflexiona de cómo se fue instaurando como parte de la convivencia comunicativa. Si bien desde la creación de la telefonía fija y de la radio se inauguraron en su momento prácticas comunicativas novedosas, hoy podemos constatar que las transformaciones de las tecnologías digitales, sus usos y apropiaciones han desplazado las actividades vitales diarias, lo mismo que las subjetividades. Referirse a personas como nativos, migrantes o nómadas digitales, al intenso contacto y el trabajo en tránsito por estas vías, es hacer conciencia de que con la intersubjetividad digital se están produciendo nuevas sensibilidades, lo que también podemos denominar como humanidades digitales en gestación.

Como sujetos digitales se interactúa en la comunidad virtual, una sociedad sin fronteras, como la definió Howard Rheingold (1994). Humanidad y máquinas se colocan en un horizonte común, como dos procesos indisociables, relaciones consustanciales que se expanden en los más variados rincones del mundo. Cruce de fronteras materiales y simbólicas en un entramado de ecosistemas de subculturas que fluyen en tránsito permanente. De modo que los dispositivos, las redes sociodigitales y las plataformas virtuales se significan como una extensión de las corporalidades, una experiencia intersubjetiva indisociable en el transcurrir

del diario vivir de la mayor parte de la población, en especial entre las juventudes, aun cuando estas interactúan en ámbitos sociales muy diversos.

En esta obra no nos proponemos reflexionar en torno a los efectos nocivos que el desarrollo tecnológico puede hacer derivar entre los usuarios, algo que puede ocurrir y de lo que definitivamente estamos conscientes, sobre todo por la densidad de información fragmentaria que ahí circula o por la inducción a consumos de diversa índole que conllevan a monopolios de información, sin mecanismos claros de regulación. Coexisten también otras posibles dimensiones negativas, especialmente respecto a las temáticas de las adicciones a consumos de tecnologías digitales, y el desarrollo de las *fake news*, *deep fakes* y verdades alternativas. Entre otros aspectos a considerar, podemos anotar la radicalización política y la intolerancia, a partir de la comunicación por redes sociales y plataformas de comunicación en general, incluidas la *deep web* y la internet oscura.

Más bien, nuestro foco de atención es aquello que las juventudes hacen con las tecnologías digitales, sobre sus usos y apropiaciones, la producción de contenidos en esos entornos y las formas de consumo cultural digital, prácticas cada vez más extendidas en este sector de la sociedad. El acceso a los recursos tecnológicos está generando sensibilidades digitales, puesto que acompañan interacciones comunicativas de diversa naturaleza, espacios para el ocio, el entretenimiento o experiencias lúdicas (*gamers* y videojuegos), lo mismo que son un recurso pedagógico. Se compra, se escucha, se lee, se ve y se intercambia información y conocimientos diversos a través de plataformas y dispositivos digitales. Se puede acceder desde la intimidad de los hogares o desde las aulas al conocimiento de prácticas culturales de lugares tan distantes, de países y continentes, a los que difícilmente se podría conocer en tiempos no tan lejanos. El espacio virtual se transforma en un lugar de encuentro entre comunidades epistémicas diferenciadas y lo digital, como un recurso para visibilizar las resistencias político sociales y los activismos culturales de diversa connotación; al activismo feminista, por ejemplo, como se reflexiona en uno de los capítulos de este volumen.

Esta expansión de la digitalización de la cultura no se limita solamente al cambio de formatos tecnológicos, sino también al proceso por el cual los productos culturales son producidos. Es decir, el desarrollo incesante de las tecnologías y las formas actualizadas sobre sus usos y apropiaciones producen nuevas culturas digitales o propician lo que algunos especialistas en este campo han denominado como la *plataformatización* de experiencias comunicativas. Tal es el caso de YouTube, Instagram, Tik tok, Google meet, Classroom, Itunes, Spotify, Blogs, Podcast, series streaming y otras muchas independientes, así como la producción de contenido digital a través de *influencers*. Esta última práctica se adviene como una forma emergente de industria cultural, como también se analiza en uno de los capítulos que integran este libro.

Se puede constatar que los usos y apropiaciones de las tecnologías generan nuevas sensibilidades, formas diversas de intercambio virtual que se actualizan permanentemente, por lo que las maneras de usar los dispositivos como generadores de experiencias digitales constituyen un proceso en continua reproducción. El despliegue de estas prácticas socioculturales digitales en los entornos educativos y artísticos permite imaginar nuevos desafíos para la investigación social en el devenir de las juventudes digitales.

Aquí entendemos por tecnologías digitales el conjunto resultante de elementos asociados “al proceso de transición entre los dos tipos de tecnologías de comunicación en aparatos electrónicos: los analógicos y los digitales. Las tecnologías digitales favorecen la comunicación a partir del desarrollo de sistemas que permiten la interactividad, la automatización de procesos, el procesamiento de grandes volúmenes de datos y las comunicaciones masivas a través de sistemas. A partir del uso masivo de las TD, la comunicación se ha extendido y se ha vuelto más rápida y productiva” (Bermúdez, 2023). Las tecnologías digitales incluyen una amplia gama de dispositivos y sistemas como son: la televisión digital, las computadoras e impresoras digitales, la fotografía digital, el internet, los teléfonos inteligentes y sus aplicaciones, los videojuegos en línea con realidad aumentada y realidad virtual, la internet de las cosas, la tecnología médica, el audio y dinero digital, entre otras. Las tecnologías digitales se han constituido en un campo de conocimiento que expande los objetos de estudio y ámbitos de exploración de los estudios asociados a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Bermúdez, 2023).

Esta obra reúne un conjunto de experiencias y trayectorias de investigación de académicos adscritos a distintas universidades del país, artistas visuales y estudiantes del doctorado en ciencias sociales y humanísticas del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica (CESMECA). Los escritos aquí reunidos muestran las articulaciones entre líneas de investigación que exploran los sentidos y desafíos de las juventudes, las prácticas y escenarios artísticos, educativos y los diversos aprendizajes que derivan de los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales, así como con la producción y consumo de contenidos que ahí se articulan. Las temáticas y perspectivas tratadas son variadas en sus contenidos y métodos de aproximación, acercan al lector a las experiencias que se desencadenaron en el marco de la pandemia en distintos entornos regionales del país; desde el norte, hasta el sureste y sur mexicano, y también incluye un estudio comparativo de prácticas digitales entre jóvenes de México y de Colombia. Se trata de estudios que se generaron en los estados de Chihuahua, Veracruz, Tabasco, Oaxaca, con un mayor aporte de experiencias generadas desde espacios universitarios de Chiapas. Entre otras temáticas se ponderan procesos artísticos que se expanden y recrean con el uso de las tecnologías

digitales y las redes sociales de intercambio, donde también confluyen prácticas de consumo cultural digital, así como aproximaciones en contextos educativos de educación superior.

El estudio de la relación que las juventudes mantienen con las tecnologías digitales no es un asunto reciente, como lo han demostrado diversas publicaciones. En los últimos años destacan por su contenido y calidad varios volúmenes publicados en español que aportan reflexiones relevantes sobre el proceso de apropiación, uso e innovación digital entre las juventudes de América Latina. En esta línea de reflexión destaca el volumen *Jóvenes entre plataformas sociodigitales, culturas digitales en México*, coordinado por Enrique Pérez Reséndiz y Gabriela Montoya Gastélum (2020); se encuentra también la obra *Tecnologías Digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina*, coordinada por Ana Laura Rivor y María Julia Morales (2019), y el libro *Prácticas comunicativas en entornos digitales*, de Delia Crovi Druetta. Para el contexto de América Latina, encontramos el volumen *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina*, coordinado por Cobo, Cortesi, Brossi y otros (2018).

En el contexto mexicano reciente se encuentra el volumen: *Juventudes y tecnologías digitales. Tendencias y discusiones actuales en la investigación científica*, coordinado por María Consuelo Lemus, César Bárcenas y Arely Milán (2020). En los libros mencionados, los autores documentan procesos de apropiación digital, los usos de las redes sociales y plantean los desafíos que enfrentan los nativos digitales en contextos de desigualdad y de empoderamiento creciente.

La bibliografía especializada sobre este campo de conocimiento nos muestra que, si bien los usos de las tecnologías digitales parecieran un asunto relativamente reciente, estas experiencias tienen una larga genealogía que se origina desde la instauración de la telefonía y demás tecnologías de la comunicación. Ya Manuel Castells, sociólogo de la comunicación, desde finales de los noventa denominó a la sociedad actual como una sociedad del conocimiento.

Castells (2002) planteaba que la sociedad del conocimiento era, ante todo, un nuevo paradigma tecnológico que tenía como expresiones fundamentales al internet y la capacidad de recodificar a la materia viva. En este sentido, Castells (2002) definió la internet no como una tecnología, sino como una forma de producción cultural que transcurre a través de distintas capas. La primera de estas incumbe al ámbito universitario y refiere al interés cultural de la investigación por la investigación; la hacker, que es la pasión por innovar y crear; las formas culturales que permiten a las personas insatisfechas con la sociedad actual encontrar en la internet formas alternativas de vivir, y, finalmente, la cultura empresarial en donde participan inversores con interés y capacidad para innovar.

Cuando Castells (2002) definió la internet como una forma de producción cultural, nos mostró que una tecnología expresa una cierta y determinada cultura y,

en consecuencia, también incide en el desarrollo de nuevas formas culturales más horizontales, democráticas y creativas. En este sentido, el enfoque constructivista de la dimensión tecnológica ha planteado una relación recíproca entre la tecnología y la sociedad (Tabares y Correa, 2014).

Lo cierto es que hemos pasado de la era de la sociedad de la información a la era de la transformación digital y a la industria 4.0. Las redes 4G y 5G y la internet de las cosas, los macrodatos, la minería de datos y la inteligencia artificial, que promueve una nueva economía basada en datos, lo que se ha conocido como la plataformización de los efectos de la red (San Jurjo, 2021).

Los fines de la internet son y pueden ser múltiples. SanJurjo (2021) sugiere que en el plano económico el funcionamiento de los algoritmos personalizados son un elemento central. De acuerdo con la lógica algorítmica, estos generan monopolios de información, mientras que las inversiones en inteligencia artificial son cada vez mayores. Glender (2021), en un extraordinario artículo que explora la internet y los algoritmos, afirma que con el correr de los años han ido perfeccionándose los mecanismos de extracción, los cuales operan de forma constante, en tiempo real y al aire libre.

Néstor García Canclini (2018: 91) lo reflexiona de esta manera:

Dada la opacidad de los algoritmos y la transparencia de nuestros datos [...] Las utopías de pedir rendición de cuentas sobre el uso que los algoritmos hacen de nuestra información, lleva a preguntas más extremas que en cualquier tiempo anterior sobre el tipo de hegemonía que se está instalando.

Con la pandemia de COVID-19 (SARS- CoV-2), pareciera que asistimos a un accidente automovilístico global, como lo señaló Alessandro Baricco, aludiendo a lo que ya anunciaba en su libro *The Game* (2018), donde disertó sobre la noción de “Civilización digital”. Con este acontecimiento definitivamente se aceleró el acceso y el uso de diversas tecnologías digitales, para colocarse como el principal recurso de comunicación y de intercambio de saberes de diversa índole. La pandemia también articuló hacia lo digital la gestión de nuestras emociones; las *fake news* en redes sociales, así como el entretenimiento, fueron los motores de la actividad digital durante gran parte de los años 2020 y 2021.

El confinamiento colectivo nos condujo a recurrir a múltiples formas de interacción a distancia, al uso de las aplicaciones para la adquisiciones de distintos bienes emocionales, materiales y simbólicos. De modo que las tecnologías digitales, entre otras derivaciones, nos aproximaron a las prácticas educativas desde las clases *online*, el comercio electrónico, la realización de trámites gubernamentales o el activismo político a través del ciberespacio, prácticas digitales que se han convertido en actividades comunes. Toda esta experiencia trajo consigo nuevas formas de

interculturalidad, se ampliaron nuestros horizontes de intercambios comunicativos, pero al mismo tiempo se propició el acercamiento entre personas desde contextos distantes y diversos.

El acceso a la información en las plataformas digitales puede imaginarse sin límites ni fronteras, tanto como si estar conectado a internet nos colocara frente a lo infinito, como Jorge Luis Borges lo concibió en su cuento “El Aleph” (como lo recuerda Meneses en este volumen). El Aleph, metáfora del espacio, esfera donde es posible observar todos los lugares posibles del universo desde cualquier ángulo. Como experiencia sensorial, la música y lo visual, el acceso ilimitado a todas sus posibilidades constituye nuevas formas de apropiaciones de bienes simbólicos que ensanchan el acercamiento a múltiples productos culturales (Yúdice, 2007). Las reflexiones apuntan también hacia la pedagogía de lo digital, de cómo las nuevas sensibilidades que se generan, como lo adelantó Jesús Martín Barbero (2008), requieren también de inversiones para potenciar los equipamientos escolares y también para el acceso y la conectividad.

Los desafíos que se presentan en torno a las tecnologías digitales no son menores. Los análisis realizados por organismos de cooperación internacional como las Naciones Unidas y la CEPAL (2021), muestran que una de las prioridades para el mundo actual es lo relacionado con la infraestructura digital. Los países de Latinoamérica enfrentan fuertes déficits de cobertura, en tanto que la premisa de acceso universal sigue siendo un proyecto de los países de la región. Con el despliegue de la tecnología móvil 5G se requerirá de métricas adecuadas para evaluar el uso eficiente del espectro digital. En este rubro, los jóvenes de la región enfrentan fuertes dificultades para contar con los recursos económicos que les permita la conectividad ilimitada y el acceso a dispositivos de última generación.

Otro rubro igualmente importante identificado por las Naciones Unidas y la CEPAL (2021) es el relacionado con los procesos de transformación digital y la economía que deriva de ella. Los jóvenes requieren que sus gobiernos impulsen ecosistemas de emprendimiento de base tecnológica mediante incubadoras de empresas culturales y creativas, observatorios de ecosistemas digitales, así como el estímulo de opciones de financiamiento para iniciativas de base tecnológica en donde los jóvenes productores y consumidores de tecnologías digitales cuenten con oportunidades para el emprendimiento y la innovación.

Otro ámbito igualmente relevante y que impacta en el ámbito educativo es el relacionado con las competencias y habilidades digitales. La pandemia por COVID 19 nos ha mostrado la importancia de la actualización de contenidos curriculares y la actualización de ofertas de formación. Requerimos incentivar el uso de recursos educativos digitales e investigar sobre las nuevas formas de aprendizaje en dispositivos móviles que exigen también de la implementación de estándares de

competencia docente en temas digitales. Los ámbitos creativos y artísticos no son la excepción, las economías creativas han construido una profunda imbricación con las tecnologías digitales.

## De los contenidos del libro

En este volumen buscamos recuperar los múltiples sentidos que puede tener el acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales desde la visión y experiencia de los usuarios juveniles. Sobre estos ejes estratégicos en la discusión sobre juventudes y tecnologías digitales se articulan los aportes y la organización de esta obra colectiva. El libro se organiza en cuatro secciones que tratan sobre diversas experiencias juveniles en torno a las tecnologías digitales, a los procesos artísticos y creativos, la producción de contenidos digitales y las experiencias educativas. El telón de fondo de muchos de estos procesos de interacción digital fue el marco del confinamiento obligatorio durante la pandemia por COVID 19.

La primera sección, “Juventudes y procesos creativos digitales”, concentra cuatro colaboraciones. En el capítulo “Juventudes, consumos musicales y corporeidades en contextos de pandemia”, Karla Chacón Reynosa y Juan Pablo Zebadúa Carbonell destacan las formas de socialización que adoptaron las juventudes en torno a los consumos musicales generados en nuevos formatos de interconexión en el contexto pandémico. Emergieron innovaciones en las formas de comportamiento entre estos jóvenes cuando intercambian, adquieren o producen música desde las plataformas digitalizadas. En estos espacios simbólicos se proponen interacciones distintas como estrategias de inclusión en ambientes pospandemia, desde los consumos musicales y desde las corporalidades.

Ana Karen Jiménez Aguilar, en “Jóvenes artistas *onlife*: experiencias de procesos creativos en plataformas sociodigitales durante la pandemia por COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas”, dialoga con jóvenes insertos en procesos creativos en esta ciudad y los desafíos que experimentaron en el contexto adverso generado durante la pandemia por COVID 19. Observa la autora cómo se van perfilando creadores de producciones culturales en el ámbito del teatro, *performance*, muralismo urbano, lo sonoro y la gestión cultural; una serie de desplazamientos espaciales, de usos, prácticas y estrategias hacia las plataformas sociodigitales. En el marco de la socialidad artística gestionan prácticas en espacios públicos y digitales, y en ambos contextos la materialidad de las vivencias es relacional, es decir, existe un tránsito de interacción permanente en ambas esferas, donde estos jóvenes reconocen sus propios giros creativos, la de ser jóvenes artistas *onlife*.

En el capítulo: “La producción de contenido digital como industria cultural. Influencers, juventudes y prácticas de consumo cultural”, Adriana Robledo Sánchez



se propone concebir a los creadores de contenido digital, los *influencers*, como una industria cultural creativa emergente y en expansión. Analiza el lugar que ocupan algunos creadores de contenido digital, especialmente de origen coreano, residentes en México, hablantes del español, y la relación que mantienen con las audiencias que los siguen. Estos *influencers*, a través de diferentes redes sociodigitales comparten, difunden y promueven diversos contenidos de orden cultural, que van desde la alimentación hasta los viajes, pasando por las constantes diferencias culturales que ellos encuentran entre sus propias perspectivas y experiencias de sus países de origen, y los lugares que visitan o residen.

Cierra esta sección el ensayo “Jóvenes y prácticas artísticas en la red. Tabasco como escenario local”, de Flor de Liz Pérez Morales y Angélica María Fabila Echauri. Las autoras acercan al lector a las diversas paradojas que se generan en la relación entre arte con las tecnologías, a través de un recorrido analítico sobre las articulaciones que los jóvenes tabasqueños están teniendo con la tecnología, así como sus estrategias para desarrollar diversas prácticas artísticas. Se plantean una discusión que demarca estas interrelaciones y proponen una perspectiva de la estética como un nudo conceptual que proyecta el carácter vital del discurso de los jóvenes y sus atributos performativos en la red. Es en el escenario tabasqueño y sus espacios donde se produce la interpretación y análisis de las prácticas artísticas de los jóvenes.

La segunda sección, “Género, juventudes y tecnologías digitales”, contiene dos capítulos. El primero, “Entre la calle y la nube. #8M y #9M, el movimiento juvenil feminista en México en el año de la pandemia”, de Abraham Mena Farrera, sugiere una renovación del corpus teórico y metodológico desde las ciencias sociales y humanidades para analizar la lógica humana en internet, donde las subjetividades digitales recobran un sentido sociológico cuando son analizadas mediante la ciencia y analítica de datos. Su foco de análisis fue la lucha feminista del 8 de marzo y el paro del 9 de marzo de los años 2020 a 2022, cuyas demandas se entrelazaron con la emergencia sanitaria y la atención a la violencia de género en espacios digitales. Durante esos tres años se provocó una inflexión teórica en las humanidades digitales que caracterizaron al sujeto nativo y migrante de la red como el *Tecnoceno* y las subjetividades en el espacio digital. El autor incorpora datos que representan información textual, tendencias, temas y *hashtags*, iniciativas, reclamos, miedos, denuncias y luchas en torno a los derechos humanos y ‘hacktivismo’ dentro y fuera de la red.

En “Género, Juventudes y participación política: sujetos/as emergentes en el escenario sociodigital en Chiapas”, Dulce Karol Ramírez López se propone explorar los espacios y las formas emergentes en las que algunos jóvenes se han hecho visibles en el escenario político a partir del uso de las tecnologías sociodigitales en el estado de Chiapas. Apoyada de una metodología cualitativa, la autora entrevistó a estudiantes de la licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública de la Universidad de

Ciencias y Artes de Chiapas, activos/as en las plataformas sociodigitales y que han realizado iniciativas que apuntan al surgimiento de nuevos sujetos políticos a partir de la contingencia sanitaria. Sus resultados muestran que existen diversos ámbitos, formas y orientaciones de participación política entre las juventudes, que se pueden diferenciar de acuerdo con el género y cuya influencia en la construcción de una ciudadanía efectiva, utiliza diversas formas de expresión y acción política en el escenario digital.

La tercera sección: “Juventudes afrodescendientes e indígenas en apropiación de las tecnologías digitales”, contiene tres capítulos. En el texto “Multipantallas: experiencias de apropiación digital con jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes”, Jorge Alberto Meneses Cárdenas, a través de una etnografía digital multisituada, construye biografías digitales en las que revisa los usos y apropiaciones digitales de jóvenes indígenas y afrodescendientes, en ámbitos universitarios de México y Colombia. El autor elabora un conjunto de narrativas sobre las primeras experiencias en la apropiación de computadoras, internet y celulares, en las que observa las desventajas estructurales, así como las distintas violencias situadas y la regulación del uso de artefactos digitales. Perfil a las juventudes universitarias de ambos contextos como multipantallas: diferentes y desiguales, pero con capitales digitales multirreferenciales en permanente reconstrucción.

En “Juventudes indígenas y tecnologías digitales. Entre la reivindicación étnica y la apropiación digital multiplataforma”, Flor Marina Bermúdez-Urbina y Martín de la Cruz López-Moya revisan la literatura que investiga los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales entre las juventudes indígenas. La incursión en esta literatura especializada les permite constatar que al principio predominaban investigaciones que enfatizaban el uso de las tecnologías entre los jóvenes indígenas, lo que derivaba en formas de dominación, aculturación o “pérdida de la identidad étnica”. Estudios más recientes observan las apropiaciones y usos de las tecnologías digitales que las juventudes indígenas realizan, convirtiéndolas en herramientas de resistencia y empoderamiento político, étnico, lingüístico y cultural. Sugieren como campos emergentes de investigación las estrategias que las juventudes indígenas implementan para acceder a las tecnologías, las innovaciones o desarrollos tecnológicos que estos jóvenes han conseguido; el comercio, seguridad y consumo digital juvenil, así como los usos cotidianos y comunitarios en torno a la tecnología.

En “Solos con Nawayomo. Arte, medios y defensa del territorio en el arte contemporáneo maya y zoque de Chiapas”, Edgar Ruiz y Saúl Kak, PH Joel refieren el surgimiento del proyecto de “Autoconsulta con Arte”, articulado a la defensa del territorio zoque. Dicho proyecto se inscribe en la Galería MUY, ubicada en la ciudad de San Cristóbal de Las Casas, espacio de encuentro en el que Autoconsulta adquiere resonancia. El recurso de las tecnologías adoptadas por los artistas visuales fue

articulado en el contexto de la pandemia para no interrumpir su proceso artístico-político. Al finalizar su ensayo se centran en la construcción del videoperformance “Solos con Nawayomo”, el cual fue presentado en la Ciudad de México, bajo la consigna “Aquí estamos porque no nos quieren escuchar”.

Finalmente, la cuarta sección, “Juventudes, educación, experiencias digitales”, la integran tres capítulos. En “Los espacios digitales como escenarios de agencia cultural de los estudiantes universitarios durante la pandemia”, José Luis Suárez Domínguez, Sergio Iván Navarro Martínez y Silvia Jiménez García analizan la experiencia de jóvenes universitarios de la Universidad Veracruzana. Revisan las estrategias colectivas sobre el uso y apropiación de las tecnologías digitales que se generaron para dar continuidad a los programas escolares y reacomodarse en el contexto del confinamiento obligatorio, propiciado por la diseminación global de la COVID 19. Destacan las habilidades digitales adquiridas entre los estudiantes en el marco de las clases en línea, las prácticas de consumo cultural derivadas y la producción de contenido como elementos constitutivos de la agencia cultural entre estas juventudes.

En “Jóvenes indígenas universitarias y su transición a modalidades virtuales de formación: educación, cultura y conocimiento”, Leticia Briseño Mass, Abraham Nahón y Eduardo Bautista escriben desde la experiencia de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca. A partir de una perspectiva transdisciplinaria analizan la situación de las jóvenes indígenas universitarias y su proceso de transición hacia escenarios virtuales a raíz del cierre de instituciones de educación superior ocasionado por la pandemia. La irrupción de las modalidades virtuales las condujo a afrontar múltiples adversidades, como la discriminación, la sobrecarga de trabajo y la desigualdad a partir de una brecha digital de género que ha tenido impactos en su vida familiar, escolar, comunitaria y laboral. Las estrategias adoptadas para afrontar la crisis y su participación en los procesos de investigación les permitió ampliar su conocimiento al compartir y retroalimentar temas y preguntas y alternar sus actividades académicas, laborales y comunitarias.

A partir de la perspectiva de la hiperconexión en el ámbito de la educación superior, el capítulo “Diversidades juveniles digitales emergentes y la transformación de las universidades más allá de las paredes”, de Elizabeth Bautista Flores, Abraham Sifuentes Mendoza y Ricardo López Salazar, discute sobre las transformaciones de la universidad como centro educativo y las diversidades juveniles que han emergido a partir del confinamiento. Centra su atención en las nuevas formas de construcción y renovación de las estructuras institucionales de educación superior a partir de un horizonte de futuro. Se preguntan los autores cuáles son las características tecnológicas de las universidades en el periodo de la postpandemia. A partir de los resultados de una investigación mixta de tipo descriptiva y de corte longitudinal (2019 a 2022), realizada en la División Multidisciplinaria de la Universidad Autónoma

de Ciudad Juárez, muestran la diversidad de habilidades digitales proyectadas por los estudiantes. Sugieren que las instituciones de educación superior (IES) deben impulsar programas de actualización para la planta académica, lo mismo que experiencias en laboratorios donde se incluyan elementos tecnológicos de actualidad.

## Líneas posibles de investigación

Como podrá constatar el lector, los textos que conforman este volumen dan cuenta de las transformaciones que las juventudes contemporáneas experimentan a partir de su intensa relación con las tecnologías digitales. Esa relación no se reduce a un tema de uso de dispositivos o artefactos, pues en la dinámica cultural cotidiana se presentan elementos simbólicos, tensiones, nuevas prácticas y valores sociales, ideologías, ambigüedades y dualidades, producto de la misma naturaleza de la interacción digital que suele ser dinámica, multidireccional, interconectada y compleja (Tabares y Correa, 2014).

En este sentido, la aportaciones aquí desarrolladas se sitúan en una perspectiva socioantropológica de los estudios sociales sobre juventudes y tecnologías digitales. Sus contenidos proponen que la internet y las tecnologías digitales son, ante todo, una posibilidad y un canalizador de innumerables proyectos; la convergencia es un concepto central para entender las nuevas formas de relación y comunicación digital, y es también una característica fundamental de este momento histórico, como lo sugieren González y Parraga (2020): “Nuestro tiempo cotidiano se ocupa en la circulación de red en red, con una mirada que por momentos parece fragmentada pero que a su vez genera una totalidad que se construye justamente a partir de cada fragmento”.

En estos textos es posible percibir la complejidad de la transformación cultural que atravesamos y cómo las industrias culturales juveniles generan variados procesos de apropiación y transformación cultural. Al mismo tiempo permiten visualizar la forma en la que los creadores culturales entienden a la cultura, como un espacio para la independencia, la creatividad y la innovación, parecido a un rizoma en donde contenidos y significados generan comunidades de sentido digital al margen o en negociación con las lógicas de poder algorítmico que dominan las interacciones en el internet. Así lo concibe, acertadamente Nestor García Canclini (2018 :95) :

La irrupción de las redes, más allá de las intenciones hegemónicas de las empresas y los deseos contrahegemónicos de los activistas, por su formato y flujos interactivos, está engendrando también modos de comunicación y asociación que no son hegemónicos ni contrahegemónicos, en la reconfiguración de las disputas de poder, aparecen combinaciones ambivalentes, híbridas, en las que se elaboran formas de sociabilidad en las que el poder no tiene una estructura binaria, sino una complejidad dispersa.

En este contexto cobra sentido la propuesta de Passey *et al.* (2018) y de Van dijk (2017), respecto a la agencia digital que refiere a la capacidad de los individuos para controlar y adaptarse a un mundo digital. La agencia digital consagra principios de acceso y equidad asegurando que, en la medida en que avanzamos hacia una sociedad global impulsada por tecnologías digitales, el individuo siempre conservará su capacidad de controlar y adaptarse a los cambios acelerados en la sociedad mediante el ejercicio de la competencia digital, la confianza y responsabilidad digital.

El *cyborg*, perfilado como una metáfora de Donna Haraway (1995), en el libro *Ciencia cyborgs y mujeres*, anticipa la naturaleza híbrida de los organismos y los artefactos tecnológicos; los *cyborgs* de la ciencia ficción se convierten en los sujetos del mundo posmoderno en el que las fronteras dejan de existir, la ingeniería genética difumina las fronteras entre lo animal y lo humano, en los organismos y las máquinas. Es pues la tecnología lo que ha hecho posible a sujetos con identidades híbridas, fragmentadas, discontinuas, sujetos en espacios y situaciones fronterizas.

Estas situaciones de frontera y de ciberalteridad han sido ampliamente retratadas en la ciencia ficción, ese género de cine que a inicios de los años ochenta construía arquetipos de alteridades *cyborgs* que han sido superadas por la realidad tecnológica y por la *hibridación* tecnobiológica que mediatiza la existencia humana. Esas fronteras entre lo humano y lo digital y los dilemas morales que esto representa nos acercan a lo que la replicante Freysa expresó en *Blade Runner* (2017): “Nuestras vidas no significan nada al lado de una tormenta que se avecina, morir por la causa correcta es lo más humano que podemos hacer”.

## Referencias

- Baricco, Alessandro (2018). *The Game*. Anagrama, Colección Argumentos.
- Castells, Manuel (2002). La dimensión cultural del internet, Sesión I. Cultura y Sociedad del conocimiento. Presente y perspectivas del Futuro. Material de Lectura. UOC. Disponible en: <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html#:~:text=Entonces%2C%20Internet%20es%20una%20producci%C3%B3n,y%20las%20formas%20de%20Internet.%22>
- Cobo, C; Cortesi, S; Brossi, L; Doccetti, S; Lombana, A; Remolina, N; Wino- cur, R, y Zucchetti, A. (Eds.). (2018). *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina*. Montevideo, Uruguay, Penguin Random House.
- Crovi Druetta, Delia (coord) (2018). *Prácticas comunicativas en entornos digitales*, UNAM.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro* (LC/TS.2021/43), Chile.

- Deeley, M. (Productor) y Scott, R. (Director) (1992). *Blade Runner. La versión del director* [Película]. Burbank: Warner Bros.
- García Canclini, Néstor (2018). Cómo investigar la era comunicacional del capitalismo, en *Desacatos* 56, pp.90-105.
- Gendler, Martín Ariel (2021). Internet, algoritmos y democracia ¿del sueño a la pesadilla? En *Revista Nueva Sociedad*, 294.
- González Frigoli, Martín y Parraga Julieta (2020). Culturas digitales ¿En que contexto producimos? En Martín Scarnatto y Fabián De Marziani, *Investigar en cuerpo, arte y comunicación. Perspectivas e intersecciones en la producción de conocimiento*. Pp.183-195. TeseoPress-Universidad Nacional de la Plata.
- Haraway Donna (1995). *Ciencia, Cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra.
- Lemus Pool, Maria, Bárcenas y Millán Orozco, Arely (coords) (2019). *Juventudes y tecnologías digitales. Tendencias y discusiones actuales en la investigación científica*, México: Universidad Autónoma de Tamaulipas y Colofón.
- Martín Barbero, Jesús (2008). Diversidad cultural y convergencia digital. En *Revista Científica de Información y Comunicación*. <https://idus.us.es/handle/11441/33460>
- Sanjurjo, Sebastián (2021). Hacia un mundo digitalizado. En *Revista Nueva Sociedad*, 294.
- Passey, D., Shonfeld, M., Appleby, L. et al. (2018). Digital Agency: Empowering Equity in and through Education, Technology, Knowledge and Learning, 23, pp. 424-439. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9384-x>
- Pérez Reséndiz, Enrique y Montoya Gastelúm, Gabriela (Coords) (2020). *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: culturas digitales en México*, UNAM.
- Rhiengold, Howar (1994). *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Rivor, Ana Laura y Morales, María Julia (coords) (2019). *Tecnologías digitales. Miradas críticas de la apropiación en América Latina*, CLACSO- Red de Investigadores sobre apropiación de Tecnologías Digitales. Observatic. Buenos Aires- Monte Video.
- Tabares Quiroz Juliana y Correa Vélez, Santiago (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. En *Revista CTS*, 26 (9) pp. 129-144.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2017). Digital Divide: Impact of Access. En P. Rössler, C. A. Hoffner y L. van Zoonen (eds.). *The International Encyclopedia of Media Effects*. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043>
- Yúdice, George (2007). *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Gedisa.



I  
JUVENTUDES Y PROCESOS  
CREATIVOS DIGITALES





# Juventudes, consumos musicales y corporeidades en contextos de pandemia

*Karla Jeanette Chacón Reynosa  
Juan Pablo Zebadúa Carbonell*

## Resumen

El texto presenta una reflexión crítica de las formas de socialización que algunas juventudes realizan desde los consumos musicales, a partir de los nuevos formatos de interconexión a distintas escalas por el contexto de confinamiento por el cual hemos pasado desde la aparición de la COVID 19. Decimos nuevas formas, porque han innovado, en ese sentido, los comportamientos de estos jóvenes cuando intercambian, adquieren y hasta producen música desde las plataformas digitalizadas que, al mismo tiempo, son espacios simbólicos en donde se proponen interacciones distintas, diversas, que ya se contraponen dentro de las acciones personalizadas y colectivas que subjetivamente las juventudes plantean como parte de una inclusión en ambientes pospandemia, desde estos mismos consumos musicales. Este trabajo presenta una serie de elementos de análisis que nos ayuda a entender estas otras coordenadas culturales por las que estas juventudes se manifiestan y se insertan en el mundo actual.

**Palabras clave:** Juventudes, pandemia y pospandemia, consumos culturales, consumos musicales

## Pandemia y contexto juvenil

¿Realmente hemos cambiado desde la pandemia de la COVID-19? Desde los datos duros, todo indica que sí. El informe del Banco Mundial de 2020 presenta y describe una serie de factores para hablar de una “crisis del desarrollo” en todos los niveles de medición. Desde el aumento de la pobreza, el deterioro acelerado de la economía de los países del orbe, en especial los más empobrecidos que, ante la pandemia, vieron

mergadas aún más las condiciones de vida de sus habitantes; el impacto en las empresas y los empleos, el alto costo de la atención médica, entre otros más, que han afectado todos los ámbitos de la vida social:

Dichas restricciones –dispuestas para controlar la propagación del virus y aliviar así la presión sobre los sistemas de salud vulnerables y sobrecargados– han tenido un enorme impacto en el crecimiento económico. Como se señaló claramente en la edición de junio del informe *Perspectivas económicas mundiales*: “La COVID-19 ha desatado una crisis mundial sin precedentes, una crisis sanitaria mundial que, además de generar un enorme costo humano, está llevando a la recesión mundial más profunda desde la Segunda Guerra Mundial”. Allí se prevé que este año la economía mundial y los ingresos per cápita se contraerá y empujará a millones de personas a la pobreza extrema...De todas las recesiones mundiales ocurridas desde 1990, la provocada por la COVID-19 (coronavirus) ha generado las bajas más pronunciadas y rápidas en los pronósticos de consenso sobre el crecimiento (Blake y Wadhwa, 2020).

No obstante, el costo del trastorno de la vida cotidiana en el confinamiento y ante las medidas sanitarias extremas durante la COVID-19 no se ha percibido en una dimensión crítica y exhaustiva, en cuanto a las consecuencias sociales y culturales que ello conllevó (y aún sigue haciéndolo) en la vida cotidiana de las personas del mundo entero. La crisis sanitaria que detonó el COVID-19 ha afectado sobremanera en las formas de colectivizar y socializar la convivencia en las sociedades. Tales formas de convivencia y de colectividad han cambiado; los enfoques de antaño por los cuales las sociedades eran observadas permularon de pronto, y ahora mismo se distingue un “antes” y un “después” de la pandemia en tanto estas miradas de lo social surgen como una problemática de distintas aristas (Agamben *et al.*, 2020).

A partir del primer aviso de confinamiento mundial, las dinámicas económicas y sociales se vieron trastocadas de tal forma, que la convivencia cotidiana se modificó a fuerza, mostrando así la vulnerabilidad de las sociedades modernas y su conformación colectiva; ello fue percibido en las maneras de apreciar la cercanía de la gente y su modo de ser en colectivo. Es la gente quien dinamiza las instituciones y todo lo que hace posible la vida social:

Por esta razón, podemos esperar que las epidemias virales afecten nuestras interacciones más elementales con otras personas y objetos que nos rodean, incluidos nuestros propios cuerpos; evite tocar cosas que puedan estar (invisiblemente) sucias, no toque los ganchos, no se siente en asientos de inodoros o bancos públicos, evite abrazar a las personas o estrechar sus manos. Incluso

podríamos ser más cuidadosos con los gestos espontáneos: no te toques la nariz ni te frotes los ojos...Por lo tanto, no solo el estado y otras agencias nos controlarán, también debemos aprender a controlarnos y disciplinarnos. Tal vez solo la realidad virtual se considere segura...Pero incluso aquí, a nivel de realidad virtual e internet, debemos recordar que, en las últimas décadas, los términos “virus” y “viral” se utilizaron principalmente para designar virus digitales que estaban infectando nuestro espacio web y de los cuales no nos dimos cuenta, al menos hasta que se desató su poder destructivo (por ejemplo, de destruir nuestros datos o nuestro disco duro). Lo que vemos ahora es un retorno masivo al significado literal original del término: las infecciones virales funcionan de la mano en ambas dimensiones, real y virtual (Žižek, 2020: 25-26).

Ahora bien, si desde hace algún tiempo vivimos en un contexto donde las tecnologías de la información se erigen como columna vertebral para la organización colectiva (que va desde mensajería virtual, intercambio incesante de información, condensación de los servicios institucionales para los ciudadanos, modificación del espacio-tiempo que antes estaba fijo en nuestras relaciones, etc.), al primer aviso de confinamiento planetario nos dimos cuenta que las sociedades aún se movilizan a partir de las personas, pensando en ellas como una prioridad de la convivencia. Al encerrarse todo el mundo, las maneras en las cuales fijamos nuestras vidas en estos tiempos nos vinieron de golpe: aquellas soledades de calles y avenidas de nuestras ciudades y pueblos no tenían mucho que ver con la tecnología y sí con nuestra propia idiosincrasia.

A partir de ahí, la conexión digital pasó de ser un sino de nuestra época a una necesidad vital, en el sentido de los vínculos sociales que desde ahí se posicionaron para estar en comunidad. Puede decirse que la nueva “institucionalización” a partir de la COVID-19 se dio por el uso de las llamadas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Casi toda la vida social se encaminó a proveerse de esa manera y, por supuesto, cambió en ese momento la perspectiva de nuestros sentidos.

De ahí que planteemos la necesidad de analizar, en diversas perspectivas, las consecuencias sociales y culturales de la pandemia; las distintas estrategias que las personas han utilizado para hacer frente al confinamiento mundial. Tiene que ver con las transformaciones, quizá imperceptibles en una dimensión estructural, pero están involucrando “nuevas” formas de ser, de estar y de formar parte del todo social.

En este rubro, a las ciencias sociales toca construir los posibles escenarios pandémicos a donde debe dirigirse esta discusión y examinar los alcances culturales de tal proceso. La característica esencial de las ciencias sociales es el análisis permanente y exhaustivo con personas, grupos y colectivos. En tanto sea su primordial enfoque, cualquier cosa que repercuta en esos ámbitos también lo hará en la (re) conformación de su perspectiva epistémica. Desde luego, las ciencias sociales no son

ajenas a las oscilaciones por las cuales las sociedades cambian y modifican sus dinámicas. Esa debe ser su principal fuente de desarrollo y evolución: en cuanto más evidentes sean estas transformaciones, más fuerza cobran las necesarias vueltas de tuerca a las perspectivas por donde se anclan sus discursos y así permite observar nuevas formas de analizar de qué manera se reconstruye nuestra convivencia.

Por ejemplo, ya se mencionó el uso de las TIC como recurso de vinculación con la colectividad. El encierro forzó a que muchas de las prácticas ciudadanas se realizaran desde los hogares y, obviamente, desde las computadoras y todo tipo de accesorios tecnológicos de comunicación, con toda clase de problemas que de ello surgió:

Una de las primeras cuestiones que surgen en torno a la pandemia y sus efectos en la educación se relaciona con el inevitable riesgo de contagio y el subsecuente cierre de las instituciones educativas. Bajo la emergencia sanitaria se ha dado paso, además, al surgimiento de prácticas pedagógicas de carácter emergente. Así, se ha experimentado un singular tránsito desde el aula y los espacios de recreo y descanso, hasta la sala y el comedor de casa y, en el caso de la educación básica, se ha requerido de la participación de madres y padres de familia para atender problemas de orden académico. Todo ello partiendo del supuesto de que habrá un televisor y una computadora con acceso a Internet, así como las capacidades humanas necesarias para asesorar en temas científicos, humanísticos y artísticos. ¿Es posible extender la escuela hasta el espacio privado de la casa? ¿Cuenta el currículo con una condición móvil y transferible? ¿Cuentan las madres y los padres de familia con el conocimiento básico para aconsejar a la niñez en el cumplimiento de sus tareas? ¿Se han aprovechado las enseñanzas –muchas veces trágicas– de vivir una pandemia? (IISUE, 2020: 12-13).

En el caso particular de las juventudes, esta práctica se volvió recurrente en su cotidianidad, por estar dentro de los sistemas de educación en los que, desde el inicio de la pandemia a principios de 2020, todas las actividades se llevaron a cabo mediante la virtualidad, es decir, las clases, tutorías y formaciones a estudiantes se impartieron mediante conexión en línea. Pero también formó parte del mundo cotidiano esta práctica debido a que en las juventudes actuales el uso de las tecnologías se había extendido antes de la aparición de la COVID-19; solo que ahí se refuerza, se hace indispensable y más penetrante (Rodríguez, 2020: 213). Con la pandemia y la digitalización de nuestra cotidianidad enfrentamos el gran reto de encauzar el sentido de lo social a partir de estos nuevos condicionamientos.

## Juventudes, consumos culturales y musicales

Para los jóvenes de la actualidad, todo esto ha representado un peculiar recorrido por dos vías. En una de ellas, si bien ya antes de la pandemia vivían una intensa cercanía con el mundo digitalizado (entendido este como todo el universo tecnológico al servicio del intercambio de información, comunicación e interacción con todo tipo de dispositivos creados para ello), la COVID-19 trajo consigo una literal dependencia hacia el uso de las tecnologías digitales. En la otra, ello ha creado diversas formas de vínculos entre los jóvenes y su entorno, de tal forma que no escapan a los consumos culturales que adquieren mediante estos procesos.

Los escenarios por donde se analizan aquí estas dinámicas juveniles son los consumos culturales, entendidos como una práctica simbólica de intercambios de bienes y servicios, en donde se deja de lado la parte utilitaria y material de dichas adquisiciones y pasa a generar todo un proceso de significados que conciernen a la parte simbólica-subjetiva de los sujetos que la accionan, como bien menciona García Canclini, en una de sus clásicas definiciones: “es posible definir la particularidad del consumo cultural como el conjunto de procesos de apropiación y uso de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (García Canclini, 1993:34).

Desde luego, como todo proceso cultural, esto no está exento de conflictos inherentes a los usos y apropiaciones de los significados de la gente y la sociedad; conlleva un juego de intereses y disputas por la preferencia de los sentidos, en pugna siempre con lo establecido y lo emergente, lo viejo y lo nuevo:

Consumir es un conjunto de procesos socioculturales. No son las necesidades individuales las que determinan qué, cómo y quiénes consumen. La distribución de los bienes está condicionada por los ciclos de producción y reproducción social e implica participar en un escenario de disputas por lo que la sociedad produce y los modos de usarlo. Asimismo, en las sociedades contemporáneas, la racionalidad de las relaciones sociales se construye en gran parte para apropiarse de los medios de distinción simbólica. (Castro, 2004: 3)

Dentro de estos consumos culturales destacan los musicales. Es a partir de las músicas como podemos observar los procesos culturales juveniles en pandemia que han dado forma a nuevos comportamientos y acciones, tanto individuales como colectivas, y muestran la influencia de los escenarios globales del confinamiento y sus repercusiones en el cómo ser joven en estos tiempos (Pons, Zebadúa y Chacón, 2017).

El análisis del “hecho sonoro” contiene variables críticas que dentro del fenómeno global de la COVID-19 se concretan en las diversas posibilidades del “ser juvenil”, a partir de sus consumos, y cómo dentro de estos contextos culturales despliegan discursos para ser observados desde muchas posiciones analíticas:

Se trata por tanto de una aproximación al hecho sonoro y musical reconocidos como producto o construcción social bajo el marco de una circunstancialidad histórica que como realidad *dándose* y no *dada*, connota particularidades que exigen una mirada amplia para tratar de comprender lo que estas expresiones musicales y sonoras puedan representar a los intereses teóricos y metodológicos de las disciplinas que se acercan al hacer musical, cualquiera que ellas sean (Rodríguez, 2020: 211).

Siguiendo al autor, también es necesario contextualizar los campos de agencias de los consumos musicales juveniles (Rodríguez, 2020: 2011), dado que forman parte de contextos mayores de consumos, precisamente (hablamos aquí de las grandes firmas de la música que antes de la pandemia ya eran poderosas industrias culturales). Esta “glocalización” permite dimensionar los procesos de inclusión-exclusión a los que están en tensión las juventudes, donde los sentidos de pertenencia adquieren otras proporciones a las que sucedían antes de la COVID-19.

Desde los consumos culturales y musicales, las juventudes en pandemia plantean formas de estar y de ser, como generación y/o como participantes de lenguajes mediáticos universales. Las localidades nos demuestran que, en tanto partícipes de los procesos de consumo global, cada aspecto de estos produce un lenguaje emocional en el que están imbuidos cuerpo, razón, sentido y, por supuesto, su vinculación con el mundo externo:

Esta condición de *glocalidad* debe por igual estimarse en relación con dos aspectos importantes. El primero de ellos vinculado a la identidad, y el segundo a la mediación tecnológico-digital a través de la cual es posible observarle [...] Para la asunción del concepto de *glocalidad*, el aspecto tecnológico-digital resulta fundamental en el análisis de lo que este estudio propone. La relación entre lo local y lo global devino cada vez más determinante a partir de considerar el aspecto de la comunicación virtual y con ello la esfera de las redes sociales. En nuestro caso concreto se trata no sólo de comprender cómo determinadas particularidades del hecho sonoro o musical (localidades) se han manifestado en un contexto que de por sí es global (pandémico), sino también los efectos que la crisis sanitaria ha provocado, haciendo del uso de mediaciones tecnológicas-digitales y con ello la virtualidad, el espacio

sustrato en el que se ha desarrollado la nueva forma de relacionarnos con el mundo. Con esto, los procesos de adaptación y réplica de pautas comportamientos vinculados con la experiencia musical se readeúan a cada contexto particular. (Rodríguez, 2020: 2011)

Este hecho es importante porque, desde lo expuesto en los consumos musicales, lo que pasa aquí, pasa en todas partes del mundo, y viceversa. Desde el confinamiento por COVID-19, se concede una estrecha vinculación a partir de la tecnología y el universo mediático.

A continuación, se propone discernir sobre la condición juvenil en pandemia, a partir de los consumos culturales y musicales y su “encarnamiento” como corporeidades que moldean permanentemente la condición juvenil actual.

## Los consumos culturales en pandemia

En la pandemia por COVID-19 en México el consumo cultural/corporal se diversificó y aumentó exponencialmente, como revela la Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumo Cultural (2020)<sup>1</sup>, y una de las conclusiones más destacables es el cambio del consumo cultural tradicional al consumo cultural digital, en el que el teléfono celular emerge como dispositivo móvil preferente para acceder a los contenidos. La pandemia reorientó el consumo cultural a actividades en línea o uso de plataformas *streaming* para ver películas, oír *podcast*, ver transmisiones de conciertos de música, entre otros. Lo que manifiesta es que “a partir de la pandemia la interacción con los públicos ya no puede desvincularse de la digitalidad” (García Leyva en González, 2021). Tal digitalidad potencializa el consumo cultural digital que se observa en:

- a. El aumento de la interacción (medio/consumidor)
- b. La inmediatez y la volatilidad de la recepción de contenidos.
- c. Y la tendencia general en los medios digitales: la brevedad de los mensajes (García Leyva en González, 2021).

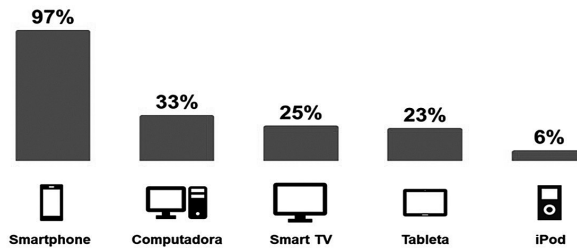
El principal rasgo que identificamos en la refundación de los consumos culturales tradicionales a los digitales es el sentido del ocio y entretenimiento. Desde esta perspectiva, el teléfono celular se convierte en una extensión protésica del cuerpo, parte de una funcionalidad operativa de comunicación e interacción de los cuerpos.

---

<sup>1</sup> Realizada por la Universidad Nacional Autónoma de México a través de la Coordinación de Humanidades y el Instituto de Investigaciones Sociales, y presentada el 4 de febrero de 2021.



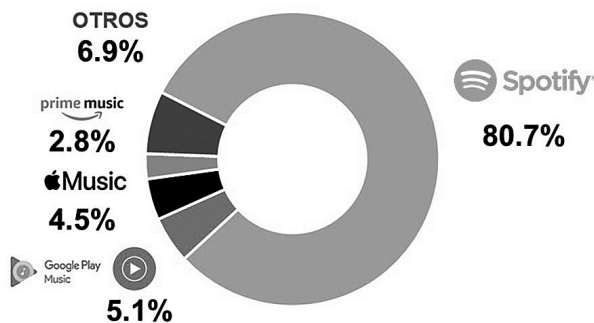
**Imagen 1.** Dispositivos de Acceso a Streaming de Música  
(Preferencia del Total de Usuarios, %)



Fuente: <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/1/25/consumo-de-msica-en-streaming-en-2020>

En México este dispositivo, según datos de *The Competitive Intelligence Unit*<sup>2</sup>, es el principal canal, la vía de acceso para el consumo de contenidos audiovisuales, visuales y de audio (música) vía *streaming*, derivado de lo que Sassatelli (2012) destaca de una democratización de los fenómenos de moda, la masificación (por la facilidad y necesaria conectividad) en la adquisición de los equipos y las ventajas de acceso a la plataforma.

**Imagen 2.** Dispositivos de Acceso a Streaming de Música  
(Preferencia del Total de Usuarios, %)



Fuente: <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/1/25/consumo-de-msica-en-streaming-en-2020>

<sup>2</sup> Empresa mexicana dedicada a la consultoría estratégica e investigación de mercados con alcance global y especialización en América Latina. El estudio fue realizado en 2020.

## Las industrias culturales y corporalidades

Las industrias culturales producen corporalidades al reproducir estilos de vida basados en una estética cultural atractiva a las masas, en donde el cuerpo es el mensaje. El cuerpo se configura no como una ficción, sino como una producción hecha carne.

El cuerpo leído como una configuración social en la que se inscriben los códigos culturales (Bourdieu, 2007), y por ende constreñido por múltiples relaciones de poder, de dominación, de género, de dispositivos sexuales, de clase social, de condición etaria, manifiesta una corporalidad en tanto una construcción subjetiva del cuerpo (Crossley, 2001), una subjetividad hecha carne que construye sentido, interpreta y otorga significados a su vida al entramado social.

Si bien Adorno y Horkheimer en 1947 destacaban ya la función ideológica de las industrias culturales cumpliendo con su papel de obediencia a los intereses del mercado, “al integrar a la clase trabajadora a la sociedad capitalista” (Szurmuk, 2009, p.155), generalmente se pensaba que el consumo promovido por estas industrias formaba parte de una ideología, de una dominación cultural (Gramsci, 2004); se exploraba poco sobre la producción de subjetividades y más aún de corporalidades. En las corporalidades que producen las industrias culturales subyace una ideología hecha carne en la que consolidan los imaginarios, estereotipos y representaciones gestionadas por la producción, comercialización y comunicación de mensajes y bienes culturales, elementos centrales de las industrias de la cultura de acuerdo con García Canclini (1999).

La producción, comercialización y comunicación de las industrias culturales son mensajes y bienes culturales que promueven la divulgación masiva, nacional e internacional, de información y entretenimiento masivo (García, 1999), visibilizadas como una ideología de dominación cultural, pero también que el consumo cultural produce corporalidades que interactúan, se codifican y se (re)interpretan en el entramado físico y simbólico.

Si bien Gonzalo Portocarrero y Víctor Vich (2010) refieren las industrias culturales como dispositivos de subjetividades, “como agentes centrales de la reproducción social” (p. 36), tales subjetividades se hacen cuerpo al materializarse en él el consumo en el entramado intersubjetivo y, por tanto, social (normas, afectividad, valores, creencias, actitudes, posibilidades e imposibilidades del género, de la clase social, de la edad y la sexualidad, entre otros).

El cuerpo, en esta sociedad posmoderna, mediatizada y de consumo<sup>3</sup>, ocupa el valor central; es un cuerpo secularizado que agiliza su mercantilización. Tal como lo describiera Buñuel (1994), el cuerpo “es el objetivo de un amplio mercado de consumidores, en su reproducción, su representación y sus procesos... es un signo de estatus y un símbolo de éxito o fracaso, un vehículo mediático para la venta de los más variados productos” (pp. 97 y 98). El carácter secularizado del cuerpo es impulsado en los mensajes producidos, comercializados y comunicados en las industrias culturales que se hacen carne a través del consumo cultural corporificado.

A la producción de mensajes que alude García Canclini (1999), agregaríamos el entorno mediatizado, el consumo y la reproducción de estos mensajes en los cuerpos; a la comercialización conectaríamos la circulación, interacción compartida, traducción e identificación experimental entre grupos de pares, de los mensajes y bienes culturales como una *cierta* necesidad aspiracional etaria (la vestimenta, el calzado, accesorios y joyería, la música, etcétera), y por último, la comunicación del consumo (siempre cambiante y reemplazable) y su circulación social en los grupos etarios, en mediaciones que se convierten en una manera y modo de llevar el cuerpo en la vida cotidiana.

## Consumos musicales digitales: la producción de corporalidades

Desde estas coordinadas propuestas, el cuerpo es un producto cultural, un *alter ego*. Un cuerpo al que a través del consumo hay que embellecer, vigilar, blanquear, tonificar y transformar. Modelado y moldeado por técnicas corporales (Marcel Mauss, 1971), individuales (Foucault, 1984) y sociales (Bourdieu, 2007), el cuerpo es una mercancía que se ofrece y se llena con bienes culturales que difunden la idea de “un cuerpo”, algo que se tiene y no sé qué es; por ello, emerge como el único lugar de soberanía que el individuo tiene: “El cuerpo aparece dentro del ‘abanico del consumo’: llamadas narcisistas a la reapropiación del propio cuerpo que difunde la prensa femenina, la omnipresencia del tema de la belleza, el exotismo...”. (Buñuel, 1994, p. 101)

El individuo toma su cuerpo como objeto, a fin de presentarlo como inversión y signo social, “como el más bello de los objetos, para que pueda instituirse un proceso económico de rentabilidad. Las estructuras actuales de producción/consumo

---

<sup>3</sup> La sociedad actual está identificada por una variante del capitalismo caracterizada por la primacía del consumo. Una lógica del consumo que exacerba los bienes de consumo (Sassatelli, 2012), una sociedad rendida a un proceso de mercantilización en la que “cada vez más objetos y servicios son intercambiados en el mercado: por la creciente connotación lúdica y espectacular del *shopping*, por la progresiva democratización de los fenómenos de moda; por la elaboración de imágenes y discursos promocionales cada vez más sofisticados; por las generalizaciones del crédito de consumo” (Sassatelli, 2012, p. 28)

proporcionan al individuo una doble presentación de su cuerpo: como capital y como fetiche” (Buñuel, p. 101). El mensaje *encarnado* es el cuerpo inversión/un *cuerpo consumo* que se produce y que “habla de su propietario”, el estándar estético, el *mainstream* convertido en ideal del cuerpo joven, bello y exitoso, promovido por las industrias culturales.

Los consumos musicales configuran buena parte de la corporalidad e identidad juvenil, de la apropiación e interpretación de sus identificaciones con sus pares, de la decodificación de sus corporalidades en sus necesarias redes de interacción y socialización. La música, al ser uno de los consumos juveniles por excelencia, “debe ser tomada en consideración como parte importante de consumo cultural y corporal, ya que asume un papel protagónico en la creación y difusión de significados para los jóvenes” (Rivera y Carrico, 2015, p.173), y de la traducción de sus corporalidades.

El consumo y la apropiación musical son uno de los dispositivos más evidentes de producción de corporalidades en las juventudes, por las disposiciones y apropiaciones que proyectan ideológicamente; el consumo musical con sus cuerpos a partir de la apariencia (la ropa, el calzado, los accesorios, los tatuajes, *piercings*) y su posición (condiciones de vida social, familiar, educativa, laboral) y disposiciones (empatías, conexiones conflictos, resistencias, continuidades, cambios, rupturas) en sus redes de interacción y socialización (espacios de socialización).

Las formas de consumir música proponen nuevas reflexiones que van, desde las nuevas identidades juveniles devenidas forzosamente por estas nuevas direcciones que toman dichos consumos, hasta las emergentes corporalidades que surgen de ello.

Para ello, tenemos que tomar en cuenta la orientación *streaming* de las plataformas digitales y la mundialización de los consumos. En este proceso cultural de adquisición de música, manifiesta la inmediatez por la cual se identifica un joven con un tipo de estilo o, por ejemplo, un “ídolo” artístico. Este personaje mediático por excelencia ahora debe contener otras características que lo definen de frente a como se concebía antaño. Una de ellas tiene que ver con la máxima de que ahora no importa más el producto, sino el consumidor. O lo que es lo mismo: es fundamental que, en términos mediáticos, el producto se venda, como sea y prácticamente a costa de quien sea. Aun entendiendo la altisonancia mercadotécnica de esta frase, lo que se lee es la inmediatez de los artistas pop, el estilo musical más “fácil” en términos de producción, por las salidas no tan sofisticadas para ser consumido (letras no complejas, fórmulas métricas ya dadas para su ejecución, melodías pegajosas para ser captadas por el mayor público posible, etc.), los formatos para llevar a cabo el “espectáculo”:

Quizá si existe algún cambio pertinente entre lo que supone un concierto actual respecto al de otras épocas radique en el concepto de espectacularidad. Si antes lo importante era la estrella, ahora lo es el espectáculo que ésta genera; cuanto más

espectacular sea el desarrollo de la puesta en escena más acogida suele tener, y en ese sentido lo audiovisual gana terreno a lo auditivo, así como las propiedades del entorno. Lo que en otras décadas sólo podían permitirse los grupos multitudinarios como The Beatles, The Rolling Stones, The Who, Madonna, Michael Jackson o cualquier estrella mundial de la música, respecto a su puesta en escena, es lo que ahora demandan los seguidores de los grupos a cualquiera de sus estrellas favoritas, aunque posean un reconocimiento muy restringido. En este sentido no es raro que ámbitos como plazas de toros, circos o anfiteatros sean más propicios para conciertos de *pop* que para las funciones a las que estaban destinadas en origen (Muela y Gómez, 2012: p. 117).

Este cambio de perspectiva hacia los ídolos musicales mediáticos, por supuesto, también retroalimenta a las juventudes, en tanto forman parte del área de influencia de este sesgo “inmediato”, “flexible” y no perecedero de los consumos musicales. Pero, al mismo tiempo, producto de sus propias agencias, dejan de ser un *target* pasivo y dispuestos a las directrices de los mercados *mass-media*, e interpelan esas condicionantes y son ellas mismas las que también redireccionan los mercados musicales (Zebadúa, 2009: 178).

El consumo aparentemente “gratis” del *streaming* propone la no pertenencia a un estilo o una tendencia de forma permanente; por el contrario, todo artista es válido según colme los intereses inmediatos de quien los adquiere; todo estilo se valida según los estados de ánimo en cuestión. No hay temporalidades, no hay permanencias en los formatos de pertenencia. Un joven actual tiene en su acervo todo tipo de variedad musical, no escatima que en alguna propuesta sea más prioritaria a otra.

Se puede escuchar cualquier tipo de música e intérprete, por lo que los llamados “ídolos” son totalmente virtuales, solo se manifiestan en la pertenencia efímera. Como ya se dijo antes, esta característica hace que los gustos por la música se conviertan en una miscelánea donde distintos estilos se adecúan conforme a las necesidades de estas juventudes. Estas hacen que sus identidades sean completamente flexibles con relación a las coordenadas de estas adquisiciones.

El concepto de identidades múltiples o flexibles no es exactamente nuevo, pero sí permite observar los procesos de consumos musicales propiciados en las tecnologías de información. Las pertenencias multiplicadas son las que, motivadas por varios procesos, ya no son las que se adscriben a los límites de antaño, muy acorde a las perspectivas de la modernidad, cuando se concebía el ciudadano común en tanto parte de un Estado-nación (Díaz-Polanco, 2010). Las identidades multiplicadas se asocian con la disolución del Yo, lo que da paso a pensar en la apertura de fronteras culturales, y eso conlleva distintas formas del ser juvenil hoy día.

Las juventudes pasan por transiciones importantes desde los consumos musicales, porque se convierten en personajes mundializados y focalizados en un solo tiempo: forman parte de los escenarios de los consumos a nivel mundial y lo reinterpretan de muchas maneras en sus ámbitos urbanos, rurales o étnicos, según sea el caso (Rodríguez, 2020).

La influencia de ello se ve en las corporeidades generadas en estos consumos. La sexualidad como propuesta de los cuerpos es una pista para entrever las nuevas direcciones por las cuales se desarrollan las apuestas del cuerpo y los consumos musicales. Es la sexualidad como discurso hecha carne (Zebadúa y Chacón, 2019).

La música, en estos contextos, promueve la sexualidad como forma de encarar las identidades juveniles. Las sexualidades pasan a ser, de algo prohibido y tabú, a una manera cotidiana de estar en el mundo. El reguetón, por ejemplo, más allá de cualquier crítica discursiva a sus contenidos líricos, pone de manifiesto una apropiación de los cuerpos como manifiesto de lucha, de contestación a un estado de cosas que no permitió la libertad de afirmar la propia identidad sexual, en cualquiera de sus orientaciones, incluida ninguna o todas.

Y es que, al tener en la música un espacio personalizado y colectivo al mismo tiempo, y la forma de apropiación de ella en estos tiempos, las juventudes se convierten en sujetos activos en cuanto a las formas de desplegar los discursos que las músicas emanan. La sexualidad en ristre no es tan importante como plantearla como elemento de inclusión en el mundo. Es una forma de estar. Por ello, lo andrógino es una opción; no hay límites para explayarse en torno a ella; no hay prohibición que pueda detener los impulsos. Lady Gaga es una heroína en toda forma. Lo mismo canta en la toma de posesión del presidente de Estados Unidos, que es reina del universo gay.

Los cuerpos negociados son la característica de estos consumos en las juventudes. Se negocia la inclusión: formamos parte si somos exactamente lo que queremos ser; los cuerpos se promocionan como arenas de conflicto (entre el deber ser y estar), pero negociando las libertades. En esos dilemas, las sexualidades son elementos decisivos para la generación de estas nuevas identidades.

Se negocia la condición juvenil: sé es joven si se consume música. Al mismo tiempo, es en los cuerpos donde se expresan los lenguajes alternativos por los que deben manifestarse las juventudes en la actualidad. Se consume música para estar dentro del mundo, pero también para salir cuantas veces sea necesario.

## Referencias bibliográficas

Agamben G., Zizek S., Nancy, J. L. et al (2020). *Sopa de Whuan. Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemia*, ASPO.

- Blake, Paul y Divyanshi Wadhwa (2020/diciembre/ 14). Blogs Banco Mundial. Resumen anual 2020: El impacto de la COVID-19 (Coronavirus) en 12 gráficos.
- Bourdieu, P. (2007) *El sentido práctico*. México: Siglo XXI Editores.
- Buñuel Heras, A. (1994). La construcción social del cuerpo de la mujer en el deporte. En *Revista Española de Investigaciones Sociales*. Número 68. pp. 97-117.
- Castro, Graciela (2004). Los jóvenes: entre los consumos culturales y la vida cotidiana Graciela Castro. En *KAIROS, Revista de Temas Sociales*. Universidad Nacional de San Luis Año 8–Núm. 14 (Octubre/2004) <http://www.revistakairos.org>
- Crossley, N. (2001). *The Social Body: Habit, Identity and Desire*. Londres: SAGE. Publications Ltd doi: 10.4135/9781446219867
- Díaz-Polanco, Héctor (2010). Identidades múltiples en la globalización, en Daniel Gutiérrez Martínez (coord.), *Epistemología de las identidades. Reflexiones en torno a la pluralidad*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 199-239.
- Foucault, M. (1984). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores.
- García Canclini, N. (1993). *La globalización imaginada*. Barcelona: Editorial Paidós.
- García Canclini, N. (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. En: Guillermo Sunkel (coord.), *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*. Colombia: Convenio Andrés Bello. pp.26-49
- Mauss, M. (1971). *Sociología y antropología*. Madrid: Técnos.
- Gramsci, A. (2004). Socialismo y Cultura, 29 de enero de 1916. En: Sacristán M. *Antología Antonio Gramsci*. Siglo XXI Editores.
- González, H. (2021, febrero, 2021). Así se transformó el consumo cultural durante la pandemia. En *Vértigo político*. <https://www.vertigopolitico.com/cultura/mundo/notas/asi-se-transformo-el-consumo-cultural-durante-la-pandemia>
- IISUE (2020), Educación y pandemia. Una visión académica, México, UNAM, <<http://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>>
- Muela Molina, Clara y Rafael Gómez Alonso (2012) Las estrellas juveniles de la música pop descienden a los escenarios. En *Revista de Estudios de Juventud*, marzo 12|n.º 96, pp. 105-119.
- Rivera Magos, S. & Carriço Reis, B. miguel. (2015). Los consumos juveniles de música en la era digital: un estudio de caso en la Zona Metropolitana de Querétaro. En *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 10(2). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae10-2.cjmd>
- Pons B. L., Zebadúa C. J.P. y Chacón R. K.J. (2017). Temas emergentes en el campo de los estudios culturales. En Chávez M. R. y Chacón R. K.J. (coords.), *El campo de los estudios culturales en Chiapas: formación e investigación en un programa de posgrado*. Tuxtla Gutiérrez: UNACH. pp.17-52

- Portocarrero G. y Vich V. (2010) Respuestas a un cuestionario. Posiciones y situaciones. En Richard, N. *En torno a los estudios culturales. Localidades, trayectorias y disputas*. Santiago de Chile: ARCIS.
- Rodríguez Reinoso, Oswaldo A. (2021). Lo sonoro, lo musical y lo social en tiempos de pandemia y viralización. En *El Oído Pensante*, 2021, vol. 9, núm. 2, Enero-Septiembre, ISSN: 2250-7116, pp. 209-221.
- Sassatelli, R. (2012). *Consumo, cultura y sociedad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Szurmuk, M. y Robert Mckee I. (2009). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México: Siglo XXI Editores.
- Zebadúa Carbonell, J. P. (2009). *Culturas juveniles en contextos globales: cambio y construcción identitaria*. Xalapa: Universidad Veracruzana Intercultural.
- Zebadúa Carbonell J.P. y Karla Chacón Reynosa (2019). Ciudadanías sexuales. Acercamientos a nuevos formatos de inclusión. En Chacón Reynosa K.J. y Zebadúa Carbonell J.P. (coords.), *Ciudadanías y culturas digitales en entornos globales*. Tuxtla Gutiérrez: UNACH. pp. 33-54.
- Zizek Slavoj (2020). Coronavirus es un golpe al capitalismo al estilo “Kill Bill”. En Agamben G., Zizek S., Nancy, J. L. et al. (2020). *Sopa de Whuan. Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemia*, ASPO.





# Jóvenes artistas onlife: experiencias de procesos creativos en plataformas sociodigitales durante la pandemia por COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Ana Karen Jiménez Aguilar

## Resumen

El propósito del siguiente texto es discutir lo *onlife* en procesos creativos de jóvenes artistas en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, capital del estado de Chiapas. Las experiencias presentadas muestran una gestión diferencial de jóvenes artistas que realizan una serie de desplazamientos espaciales; de uso, de apropiaciones o experimentación entre el espacio público y plataformas sociodigitales, en el contexto de la pandemia por la COVID-19. En ese entorno de restricciones en el espacio público, ciertos jóvenes activaron una serie de propuestas creativas en donde se intensificó la relación sociodigital en distintos niveles; es decir, en su socialidad artística estos jóvenes gestionan prácticas que cruzan el espacio público y los espacios digital, en correspondencia con sus creatividades juveniles. En ese sentido, lo *onlife* refiere a un proceso de experiencia creativa juvenil que construye una relación dialógica, un entramado creativo del espacio público y espacio digital. Por ello, es importante caracterizar y reconocer las interlocuciones entre *lo onlife* y estos jóvenes, “pone de relieve que, lo que pasa en línea y fuera de ella debe considerarse como parte de una misma realidad en la que existe un tránsito de interacción permanente en ambas esferas” (Pérez Reséndiz y Montoya Gastélum, 2020, p.14).

Cada experiencia traza una ruta de cambios en los procesos creativos entre estos jóvenes. Nos interesa indagar cómo incorporan culturas digitales en sus creatividades en un contexto de pandemia; esto sugiere un análisis a sus creatividades lejos de dicotomías –entornos en línea y fuera de línea– y reconocerlas, en su complejidad como procesos relacionales, transversales, en redes, donde estos jóvenes reconocen sus propios giros creativos; ser y hacer jóvenes artistas *onlife*.

**Palabras clave:** Jóvenes, artistas, *onlife*, plataformas sociodigitales, COVID-19

## Introducción

La pandemia por COVID-19 desató a nivel global una serie de emergencias sociales, pero también una serie de propuestas para su análisis. Por ejemplo, Espinosa (2021: 282), desde un análisis sociológico, señala que hay condiciones comunes entre los desastres y la pandemia, algunas de las cuales son: disrupción, imprevisibilidad, emergencia e incertidumbre. Estas condiciones tienen características específicas e intervenciones variadas en nuestras vidas cotidianas.

La disrupción se encuentra en la fractura de una cotidianidad: “se trata de destacar que estos fenómenos impiden la continuidad de los procesos de reproducción del orden social tal como se venían desarrollando antes del caos” (Espinosa, 2021; p.282), o como dice Lins (2020), se viven procesos de descotidianizar el mundo.

En primera instancia, hay fracturas y discontinuidades en los procesos creativos de los jóvenes estudiados; por una disrupción de la organización de un espacio público (confinamiento, distanciamiento, inmovilidad); esto generó una variedad de sorpresas e incertidumbres sobre el devenir de sus producciones culturales.

Sobre las condiciones de imprevisibilidad, el autor citado apunta que “son tan impredecibles que su eclosión toma por sorpresa a un conjunto de la población en un territorio determinado” (Espinosa, 2021; p.285); se le suma a ello la incertidumbre como “una condición humana [...] la incertidumbre amplía el horizonte temporal de los desastres sociales” (Espinosa, 2021; p.286), y finalmente las condiciones de emergencia “sirven para lidiar con la adversidad [...] En los desastres también brotan narrativas que funcionan como asas de certidumbre en medio de la confusión” (Espinosa, 2021; p.287).

Las condiciones anteriores pueden ofrecer un contexto de interpretación para reflexionar acerca de la pandemia por la COVID-19 desde nuestras vidas cotidianas, pero también para ubicarlas en otros escenarios de análisis, con específicos agentes y procesos culturales. Por ejemplo, en contextos locales como Tuxtla Gutiérrez, Chiapas<sup>4</sup> y en una población de jóvenes artistas y creadores.

Son los jóvenes artistas quienes reflexionan en sus propios procesos creativos sobre los obstáculos, retos, tensiones, resistencias o aprovechamiento, estrategias, adaptabilidad que experimentan en sus producciones culturales durante la pandemia y, en esa pauta, identificamos que se constituyen Jóvenes artistas *online*, es decir, presentamos una ruta de lo sociodigital de sus creatividades juveniles.

---

<sup>4</sup> Tuxtla Gutiérrez es la ciudad capital de Chiapas, estado fronterizo al sur de México. La ciudad se ubica dentro de la región transfronteriza entre México y Centroamérica, en donde convergen aspectos institucionales, sociales, históricos, económicos, ambientales y culturales específicos de esa región, por lo que su estudio permite diálogos entre regiones.

En este capítulo se hace consideración de las características y singularidades de cada producción artística: muralismo urbano, coreografía, teatro, podcast, gestión cultural, pero también están incluidas las experiencias de uso en el espacio de cada joven. Estas experiencias son condicionadas por dimensiones socioeconómicas, sociopolíticas, socioculturales, sociotecnológicas; con componentes técnicos, de infraestructura, de soporte, de red, de conectividad o de flujos.

Es decir, las creatividades juveniles que presentamos tienen relación con una cultura digital; esta relación muestra diversos elementos articuladores que hacen posible exponer una socialidad artística local, pero también muestra una complejidad, son parte de un proceso cultural que no está desconectado de relaciones históricas y estructuras sociales, ni de temporalidades y espacialidades codificadas en lógicas globales y regionales; es por ello la necesidad de estudiar procesos creativos dentro y fuera de línea, en lo *onlife*.

Dicha perspectiva ofrece elementos para una triangulación de análisis, y en esa ruta se desarrolla el texto a partir de tres momentos: el primero de corte teórico, “Creatividades juveniles y culturas digitales: lo sociodigital en procesos creativos” expone una discusión para ubicar el análisis de lo sociodigital en las creatividades juveniles. El segundo apartado, “Un abordaje teórico y metodológico de la etnografía digital para el estudio de creatividades juveniles”, presenta una experiencia metodológica de la investigación doctoral en curso: “Creatividades juveniles y experiencias artísticas durante la pandemia por COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas (2020-2022)”, para dar soporte al siguiente análisis. El tercer apartado, “Jóvenes artistas *onlife*: giros creativos juveniles frente a la COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas”, muestra algunas experiencias de cambios o giros en los procesos creativos de jóvenes artistas; quienes ubican distintas valoraciones de uso y apropiación de plataformas sociodigitales, a su vez, de las relaciones que construyen en otros espacios de socialidad como en los espacios públicos.

Finalmente, las conclusiones se enmarcan en lo contingente, en reconocer que los procesos de creatividad en contextos de emergencia y acontecimientos globales son proyectos creativos inacabados, que siguen un curso de pandemia y trayectorias hacia la pospandemia. En esa trayectoria, se busca sumar preguntas que abonen al campo de estudio sobre las juventudes y sus procesos artísticos; ya sea en la metodología y trabajo de campo o en los ejes de análisis con propuestas como lo *onlife*.

## **Creatividades juveniles y culturas digitales: lo sociodigital en procesos creativos**

Comprendemos las creatividades juveniles como un cúmulo de procesos y relaciones que tejen las y los jóvenes para enunciarse desde sus propias producciones culturales,

pero estos procesos y relaciones no están desconectadas de “procesos transnacionales con especificidades en cada país, dependen de estructuras económicas y de cambios en los hábitos de consumo, acceso e interacción de los sujetos sociales” (García Canclini; Cruces, 2012, s/n). Es decir, las creatividades juveniles pueden leerse en dos claves: como procesos de creación de conocimiento y como procesos de una producción cultural simbólica y material en una dinámica productivista. En el primer caso, la atención se dirige hacia lo que refiere el artista escultor Joseph Beuys con la frase “todo ser humano es un artista”, en tanto que todo ser humano tiene capacidad para crear (Gil, 2015; p.4). Sobre ese proceso, González (2019) distingue dos sentidos de la creación:

como la configuración de una (auto)referencialidad a partir del caos hallado en un tiempo previo a lo creado, y como novedad; es decir, como lo diferente, distinto; como habilidad, destreza, lo posible, lo inesperado y contingente. Creatividad. De este modo la creación es el proceso y el resultado de dicho proceso (p.31).

En ese proceso de (auto)referencialidad, Cruces señala (en García Canclini, 2012) que los jóvenes en buena medida están autoconstruyéndose: “la capacidad y esfuerzo por parte de la joven generación para hacerse a sí mismos mediante un despliegue continuo de creatividad, conocimiento e invención. El cual es inevitablemente una autoinvención” (p.157).

Dicha autoinvención atraviesa un andamiaje reflexivo, íntimo, de destreza para producir objetos sociales, simbólicos y materiales, pero también en convergencia de procesos históricos, culturales, educativos, intereses, motivaciones personales y/o colectivas; es decir, la *autorreferencialidad* que cada joven teje en relaciones con otros jóvenes, pero también entre otros sectores sociales u otras estructuras como las instituciones.

Son las creatividades juveniles una arena para estudiar qué y cómo se produce ese cúmulo de relaciones, a partir del proceso de *autorreferencialidad*. Dígase lenguajes, representaciones, imaginarios, discursos, narrativas, relatos. “De lo que se trata, pues, es de interrogarse sobre las relaciones que los jóvenes como colectivo mantienen con un entorno contemporáneo en el que están apareciendo nuevas estrategias y redes de creación” (Cruces en García Canclini, 2012, p.146).

A su vez, en las creatividades juveniles podemos analizar lo social, lo político, lo estético, lo económico en coyunturas de lo desigual, lo antagónico, lo contradictorio, de fuerzas, fugas, resistencias y posibilidades, de las distintas formas y heterogéneas producciones de las y los jóvenes artistas. Para interrogar y rastrear las dimensiones de las creatividades juveniles, se localizan estas a partir de sus campos culturales.

Sin embargo, García Canclini (2012), en conversación con Francisco Cruces (2012), sostiene que la noción de “campo cultural” de Bourdieu fue bastante útil para dar cuenta de la organización de dichas prácticas artísticas, pero para estos autores la noción perdía de vista los procesos transversales que experimentan los jóvenes artistas contemporáneos:

Los jóvenes no se califican en una sola disciplina, o en un solo campo, sino que circulan entre ellos. Los fusionan, los rompen, buscan otras maneras de producir. En ese sentido, nociones como las de “redes” o “procomún” son la expresión de una búsqueda para superar este malestar, para hablar de otra manera de lo que está moviéndose en la sociedad (s/n).

Uno de esos procesos transversales que reconocemos en las creatividades juveniles es su relación con las culturas digitales. Es decir, en la producción de creatividades juveniles, vistos como un proceso de autorreferencialidad y autoinvención, pero a su vez, en relación con procesos globales que no están desvinculados de fuerzas y relaciones tecnológicas y de digitalización.

Por ello, hablamos de culturas digitales y creatividades juveniles como una relación que presenta prácticas en internet y tecnologías digitales, en donde se conjugan capitales tecnológicos, de lenguajes, operatividades, herramientas que inciden en las narrativas y experiencias de prácticas, consumos y producciones artísticas juveniles; ofrece lecturas sobre el uso de un espacio digital de estos jóvenes, en relación con sus procesos creativos.

Para aproximarnos a la relación de culturas digitales y creatividades juveniles, es necesario caracterizar las primeras, por lo que a partir de Pérez Reséndiz y Montoya Gastélum (2020: 23-25) exponemos cuatro perspectivas que estos autores reconocen sobre el término cultura digital: <sup>5</sup> 1) la contextual; 2) la digitalización de la cultura; 3) como campo de estudio, y 4) como interacción. Posteriormente a la descripción, situamos un carácter de lo sociodigital en las creatividades juveniles.

## Apuntes sobre las culturas digitales

En la contextual se “destaca la idea en la cual la cultura digital es el resultado de la convergencia entre el desarrollo técnico y distintos procesos sociales y culturales que

---

<sup>5</sup> Hacen referencia a la Sociedad del Conocimiento (Drucker, 1959), Infoesfera (Sheppard, 1971; Toffler, 1980), Informatización de la Sociedad (Nora y Minc, 1977), Sociedad de la Información (Masuda, 1984), Sociedad de la Comunicación (Vattimo, 1989), Sociedad Red (Castells, 2000) y Sociedades del Conocimiento (UNESCO, 2005).

han modificado las prácticas humanas” (p. 23). Esta perspectiva se enmarca como un proceso de globalización, por el cual las tecnologías, desde sus distintos desarrollos, intervienen en nuestras vidas cotidianas propiciando cambios en nuestras prácticas.

Sobre la digitalización de la cultura, esto “no refiere solamente al cambio de formato sino también a la tendencia en la que los productos culturales son producidos, circulados y consumidos a través y mediante las Tecnologías Digitales (TD)” (p. 24); es decir, la digitalización de la cultura, además de experimentarse en la materialidad de lo que consumimos, por ejemplo pasar de discos de acetatos a CD y ahora *Spotify*, refiere también a la producción y vinculación de infraestructuras de tecnologías digitales, para escuchar música de cualquier género, de distintos países o lenguajes, a un *click*.

Respecto a la cultura digital como campo de estudio, esto se encuentra en construcción, puesto que es necesario un aparato teórico general sólido (p.24) para afianzar la cultura digital, “como la interacción entre los individuos y el desarrollo tecnológico a partir de infraestructuras materiales, narrativas sobre tecnologías y capacidades corporales” (p. 23).

Finalmente, Pérez Reséndiz y Montoya Gastélum (2020) reflexionan sobre la cultura digital como una continua interacción entre las narrativas históricas existentes sobre las tecnologías, las infraestructuras materiales y las prácticas y acciones que se modifican o que modifican nuestros cuerpos (p. 25).

En síntesis, las culturas digitales tal y como las describe Bollmer van más allá del equipamiento técnico, trasciende las narrativas que se han construido en torno a la tecnología y está por encima de las transformaciones sociales que implica un contexto digital, la clave está en la confluencia de los tres elementos y sus transformaciones recíprocas (Pérez Reséndiz, Montoya Gastélum, 2020, p.25)

Cada perspectiva responde a la forma en que problematizamos los objetos de estudio, o bien, cómo se están presentando esos fenómenos; en este caso, nos interesa discutir una relación entre creatividades juveniles y culturas digitales a partir de las modificaciones en procesos creativos de jóvenes artistas en contexto de pandemia y, en esa interacción, identificar las narrativas que interpelan al espacio digital y al espacio público como procesos implicados, es decir, lo sociodigital de las creatividades juveniles.

Caloca dice que, según la interpretación que hagamos de internet en las humanidades y ciencias sociales, podemos estudiar dimensiones de lo socioeconómico, sociopolítico, sociocultural y sociotecnológicas, “estas cuatro grandes dimensiones de análisis [...] a su vez se van a fragmentar o dividir en una serie de componentes que tenemos que tener a cuenta para observar cuando entendamos los fenómenos digitales en internet” (Caloca, en Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, 2022).

Cada dimensión cuenta con sus propios componentes: “los territorios, infraestructuras técnicas, plataformas, interfaces, microsítios, capitales (energéticos, financieros, simbólicos, intelectuales), códigos (de operación y registro), flujos (contenidos, datos, dinero), sujetos (con comportamientos, pensamientos y afectividades)” (Caloca, en Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, 2022).

Si observamos, podemos ubicar nuestros trabajos en una o más de esas dimensiones y/o componentes. Nuestro interés es en lo sociodigital a partir de una dimensión simbólica de la cultura digital, puesto que estudiamos prácticas en línea y fuera de línea de jóvenes artistas; prácticas que exponen brechas, falta de acceso y conectividades, o infraestructuras óptimas para el desarrollo de sus creatividades. “Hablamos entonces de culturas digitales, condicionadas, experimentadas y apropiadas de maneras distintas por la diversidad juvenil” (Pérez Reséndiz y Montoya Gastélum, 2020, p.14- 15).

Hablamos de jóvenes artistas a partir de sus prácticas y procesos creativos durante la pandemia por COVID-19, con el propósito de ubicar sus diferencias, rangos de acción, espacios de socialidad poco exploradas por ellas y ellos mismos. “No sólo es buscar lo diferente, sino cómo se construye lo juvenil en esa heterogeneidad que caracteriza a los jóvenes en la actualidad, con sus potencialidades de cambio cultural y de reproducción, de hibridación” (Pérez Islas en Urteaga, 2011; p.13).

### **Aproximaciones. Un abordaje teórico y metodológico de la etnografía digital para el estudio de las creatividades juveniles**

Este apartado reconoce el valor metodológico de una etnografía digital para los estudios juveniles. A partir de una experiencia metodológica en mi investigación doctoral en curso, identifiqué lo digital como campo y método desde la etnografía digital. Hay que destacar que lo digital no es lo virtual: “la etnografía de las prácticas sociales en internet ha construido su propia trayectoria. Primeramente, a través de la etnografía virtual” (Bárcenas; Preza; 2019, p.2), con el libro de Christine Hine (2004), obra que es considerada como “la marca” de la corriente de los estudios virtuales o de la etnografía virtual. Sin embargo, la misma Christine Hine (2000) (en Bárcenas; Preza, 2019) reconoce que el epíteto “virtual” ya no es útil, sino que más bien se coloca como una distracción frente a la importante tarea de entender las prácticas sociales contemporáneas (Hine, 2015: 87 en Bárcenas; Preza; 2019, p.2).

En la complejidad de la etnografía digital, autores como Pink; Horst; Postill; Lewis y Tacchi, (2019) proponen principios y prácticas para construir un debate sobre las prácticas en internet, la importancia de los medios digitales en la vida diaria, en los humanos, en sus prácticas y en cómo cada disciplina la estudia y aborda. La necesidad de una teoría sobre lo digital lleva a estos autores (2019: 26-31) a proponer cinco



principios: la multiplicidad, lo no centrado en lo digital, la apertura, la reflexividad y la heterodoxia. De lo anterior, recuperamos lo siguiente:

1. *No centrado en lo digital*. Aunque las relaciones que se producen en torno a lo digital ofrecen una densidad de información, aspectos simbólicos y discursivos que merecen ser estudiados, “las relaciones, aunque su base principal sea *online*, no pueden ser puramente digitales” (p.27); hay procesos culturales transversales que se implican con lo digital, pero también con otras problematizaciones sociales, aspectos que ubican a “la investigación de la etnografía digital han de ser no-digital-céntricos” (p.28).
2. *Apertura*. La etnografía digital es un ensamble más de aportaciones al ejercicio etnográfico, “no es un ‘método’ de investigación cerrado. Ni es tampoco una unidad de actividad ni una técnica con principio y fin. Al contrario, es algo procesual” (p.29), por eso la relevancia de comprenderla desde diferentes disciplinas, porque su implementación dependerá del tratamiento que ofrecen las disciplinas hacia el campo de lo digital: en este caso, es colaborativa.

Sin duda, la experiencia de realizar un trabajo de campo de 2020 a 2022 –en confinamiento y presencialidad– exigió un trabajo colaborativo con jóvenes artistas durante la investigación doctoral. La *apertura* desde una etnografía digital permitió a la investigación seguir un curso de los procesos de reconocimiento que realizan los jóvenes en sus propios procesos creativos, a partir de modificaciones y adaptaciones.

La ruta de etnografía digital desde una apertura- colaborativa se diseñó a partir del curso de cada proceso creativo de los jóvenes y sus creatividades, es decir, en distintas temporalidades, ritmos, ubicaciones, espacios, encuentros; se recurrió a herramientas de investigación como llamadas en *línea* o videollamadas, mensajes de *WhatsApp*, observación *online*, observación participante para algunos casos, entrevistas cara a cara; es decir, el trabajo de campo sí se organizó en plataformas sociodigitales, pero también en espacios no centrados en lo digital.

La etnografía digital permitió en la investigación construir distintas rutas metodológicas para cada joven artista, así como para continuar el proceso de sus prácticas creativas durante el confinamiento por la pandemia y después de este. Pero, además de las herramientas y estrategias metodológicas para la reunión de información y datos etnográficos, en el transcurso de la investigación fue necesario distinguir analíticamente lo digital en nuestro trabajo etnográfico.

Gómez Cruz (2017) complejiza lo digital en la etnografía como objeto, campo y/o método; ahí radica la importancia de “distinguir cuando hablamos de la investigación sobre lo digital, entre lo digital como objeto, como campo o como método” (Gómez Cruz (2020).

- Como objeto: “tener a las tecnologías digitales como la pregunta central que queremos responder con nuestra investigación, por ejemplo, los usos de ciertas tecnologías, su economía política, las prácticas que las cruzan o las culturas o rutinas tecnológicas que se forman a través de ellas.
- Como campo: “el lugar en donde llevamos a cabo nuestra investigación, no en el sentido físico, sino de observación y recolección de datos [...] plataformas como sitios de observación de fenómenos digitales (o no), procesos sociales, económicos, políticos a través de sus manifestaciones digitales, los algoritmos como procesos (de control, económicos, de producción, etc.)”.
- Como método: “en estricto sentido casi todas las investigaciones contemporáneas tienen algún elemento digital, desde las búsquedas en google [...] Análisis de *hashtag*, uso de programas que ayuden al análisis cualitativo”.

En principio, el proyecto de investigación no tenía contemplado lo digital como parte de nuestro objeto. Durante los primeros meses de la pandemia por COVID-19 en México (Marzo- agosto de 2020), esta tarea enfrentó el hecho de hacer trabajo de campo a partir del uso de plataformas sociodigitales: entrevistas por videollamadas vía *WhatsApp*, *Google Meet* y una por teléfono celular (objeto móvil).

Fue durante el balance de respuestas y análisis de las primeras entrevistas (2020) cuando observamos la pertinencia y la importancia para las y los jóvenes artistas del significado y uso de plataformas sociodigitales en sus propios procesos creativos. Las aplicaciones que se apuntalaron para el análisis fueron *Facebook*, *Instagram* y *Spotify*.

En vista de lo anterior, se tomó la decisión de dar seguimiento a cada joven artista, en una temporalidad de 2020, 2021 y parte de 2022, para aproximarnos a la singularidad artística de cada uno y conocer cómo experimentaron las transformaciones en sus procesos creativos; desde un nivel subjetivo e intersubjetivo, hasta las consideraciones de sus técnicas, recursos y prácticas discursivas. Críticamente, la reflexión de aproximarnos a una experiencia de etnografía digital en el trabajo de campo realizado conlleva a reconocer las diferencias de un ejercicio etnográfico –dígase digital o no–, eso que nos pregunta Endina Ortega (Etnología ENAH, 2022):

Tenemos que entender el papel de los algoritmos, el papel de las plataformas, el papel de las redes sociales, las interacciones dentro de las plataformas, dentro de las redes, los nuevos temas que van surgiendo, que hacen que la etnografía digital se vuelva una metodología en constante desarrollo, en constantes retos, datos, los temas emergentes que se van planteando. Y, por otro lado, la pandemia también nos

ha enfrentado a la necesidad real de utilizar otros paradigmas teóricos, metodológicos, entre ellos nos interpela el trabajo de campo, nos interpela la relación con los informantes, y también nos reta a entender lo positivo, lo negativo, lo nuevo, las nuevas preguntas que se nos hacen (Etnología ENAH)

Desde ese panorama, el siguiente apartado recupera entrevistas y relatos etnográficos de: Karla Sarmiento con su obra teatral *Las que se quedan*,<sup>6</sup> desde una experiencia de “Teatro Pandémico”; Cristian Jiménez con su gestión cultural y producciones audiovisuales como su obra “El aroma de Dios. La raíz del puzunque”<sup>7</sup>; Rafael Quintero, creador del *podcast* Faro Austral,<sup>8</sup> y Elizabeth Bess con su proyecto Apapacho<sup>9</sup> y su experiencia como *prosumidora*.

Son jóvenes entrevistados entre 2020, 2021 y parte de 2022, en un rango de edad de 23 a 33 años; identificados genéricamente como hombres y mujeres; de diversas prácticas artísticas como teatro, performance y coreografía, muralismo urbano, productor multimedia, gestión cultural y creador de contenido en *streaming*.

No hay que perder de vista que diversos factores entran en juego. Por un lado, la experiencia subjetiva y encarnada del virus COVID-19, pues en la vida personal de estos jóvenes se suscitaron afectaciones; algunos perdieron familiares o padecieron contagios por COVID-19; se sumaron a ello el desempleo, las soledades, las inercias, la salud emocional, los “bloqueos creativos”.

Y otro factor importante fue el contexto de política cultural que se presentó como respuesta al impacto por COVID-19. Algunos ejemplos de lo anterior son: “Contigo a la distancia”, un proyecto nacional de la Secretaría de Cultura con la “Convocatoria para creadores y artistas. Contingencia COVID-19”; el programa Alas y Raíces en sus emisiones 2020, 2021 y 2022; en los casos del PECDA (Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico) y del FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes), los estímulos se mantuvieron, e incluso se desarrollaron otros programas como el de Residencias Artísticas en Grupos Estables 2020: Compañía Nacional de Teatro (CNT) y Centro de Experimentación y Producción de Música Contemporánea (Cepromusic).

---

<sup>6</sup> <https://www.facebook.com/ConecultaChiapasOficial/videos/473483077113404/> Emisión de la obra “Las que se quedan” en la página oficial de CONECULTA CHIAPAS.

<sup>7</sup> <https://www.facebook.com/ElAromadeDios> página de Facebook del proyecto “El aroma de Dios” por Cristian Jiménez

<sup>8</sup> [https://www.youtube.com/channel/UCYliRHkUsI-kV0WD8Z\\_idAA](https://www.youtube.com/channel/UCYliRHkUsI-kV0WD8Z_idAA) página de Youtube del *podcast* Faro Austral por Rafael Quintero

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tIA7TwI69oM> página oficial de Elizabeth Bess donde muestra su proyecto “Apapacho: muros que procuran acompañamiento”.

En Chiapas también se fueron constatando cambios significativos como, por ejemplo, el primer “Círculo Cultural a Distancia” (2020), donde se organizó una cartelera de eventos artísticos: conciertos musicales, obras de teatro, talleres de manualidades y creativos, conversatorios y círculos de lectura, entre otras actividades transmitidas en su totalidad a través de las plataformas digitales oficiales del CONECULTA (Consejo Estatal para las Culturas y las Artes de Chiapas)<sup>10</sup>.

Estos programas de políticas culturales fueron un escenario de análisis al imbricarse con las experiencias de jóvenes artistas, lo cual examinamos en clave de sus procesos creativos. Cambios que reconocemos principalmente en prácticas, usos y desplazamientos espaciales que permitieron producir nuevos capitales artísticos, técnicos y digitales que, previo a la pandemia, no habían sido experimentados en su amplitud.

## Experiencias de Jóvenes artistas *online*: giros creativos frente a la COVID-19 en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

### *Teatro pandémico. 2020.*

Durante mayo de 2020 revisamos los *Instagram* de las compañías y colectivos de teatro de Tuxtla Gutiérrez, entre ellas Marabunta Colectivo.<sup>11</sup> Una de las publicaciones que hablan del sentir sobre el teatro y la pandemia fue la respuesta a las preguntas que realizó Gregorio Amicuzi de Residui Teatro de Madrid: ¿Cuáles son hoy las palabras necesarias?, ¿cuál es el rol del teatro?, ¿a cuál comunidad deseamos hablarle, darle coraje, sustentar? Anotamos aquí algunos fragmentos que recuperamos de lo dicho por Marabunta Colectivo:

Puede ser que la pandemia sea el presagio de una vuelta a la humildad, a la esencia y a la potencialidad interior de nuestro oficio. Tengo una única certeza: el futuro del teatro no es la tecnología, lo es el encuentro de dos individuos heridos, solitarios, rebeldes. El abrazo de una energía activa y una energía receptiva. Nadie nos ha obligado a elegir el teatro. Nosotros que nos sentimos urgidos de esta necesidad debemos arremangarnos y arar el jardín que nadie puede quitarnos. Aquí crece el gusano que nos carcome por dentro, el hombre de conocimiento, los fantasmas que nos susurran en la oreja, el deseo de vivir con rigor la ficción de ser libre, la capacidad

---

<sup>10</sup> Esto fue un hito cultural en Chiapas, pues desde la instancia institucional, las plataformas sociodigitales abrieron las posibilidades de producir y consumir una agenda cultural en línea.

<sup>11</sup> Marabuntacolectivo. (Abril 2020) *Carta de Eugenio Barba*. Instagram: [https://www.instagram.com/p/B\\_vPn19Hf6T/](https://www.instagram.com/p/B_vPn19Hf6T/)

de encontrar personas que sean estimuladas por nuestro hacer. Arar día tras día, fuera de las categorías aceptadas y los criterios reconocidos. Incluso si el teatro que hacemos es el grito de una bestia castrada o el gorgoteo del agarrotado. Un fuerte abrazo y un buen trabajo, Eugenio (marabuntacolectivo, 2020)

Después de la publicación sobre sus percepciones de la pandemia por COVID-19 y el teatro, en esa misma plataforma de Instagram comenzaron a colocar en sus publicaciones *hashtags* como: #cuarentena #encerrados #teatrosiempre #RegresaremosAlTeatro. En el lapso de abril a agosto de 2020, los ensayos de este colectivo se dieron en modalidad *online*, pero en septiembre de 2020 retomaron los ensayos presenciales, usando caretas durante el proceso y recurriendo al *hashtag* #bajolamascara.

Estas muestras nos indican una postura: “el futuro del teatro no es la tecnología”, y preponderan la narrativa de un regreso a ese espacio físico donde se bailan las experiencias frente a un público, de reacciones inmediatas y sentires vista a vista.

Posteriormente a la revisión *online*, a finales de octubre, una de las compañeras integrantes, Karla Deyanir Sarmiento Aguilar, estrenaría su obra *Las que se quedan*<sup>12</sup>, pieza beneficiaria por el PECDA y beneficiaria de la Muestra Estatal de Teatro Chiapas 2020, en donde las presentaciones se dieron en modo presencial el 5 de diciembre de 2020 en el Teatro de la Ciudad Emilio Rabasa, para un cupo limitado, con medidas de sana distancia y uso de cubrebocas.

Lo que presentamos a continuación son fragmentos de la entrevista realizada a Karla Sarmiento<sup>13</sup> sobre el teatro y la pandemia por COVID-19. Para ella, la pandemia representó un desajuste a sus presentaciones en público. “Voy a hacer la obra más hermosa del mundo y ¡pum!, pandemia” (Karla Sarmiento, Entrevista, 2020); con esto se refería a *Las que se quedan*, expuesta en principio, como ya se dijo, en el Teatro de la Ciudad Emilio Rabasa. Posteriormente la modalidad cambió y se integró como parte de la oferta cultural del “Circuito Cultural a Distancia” (2020 en Chiapas).

Sin embargo, la sensación para Karla fue “actuar para una cámara”, además de que los ensayos por videollamadas no era un proceso sencillo para ella (“ensayo digital, no lo recomiendo”) porque, por una parte, cada integrante se encontraba frente al

---

<sup>12</sup> La obra “Las que se quedan” es de Alejandra Serrano y fue dirigida en creación escénica por Karla Sarmiento, Roxana Carbajal y Darwin Castillo. Presentación en Teatro Emilio Rabasa en línea: <https://www.facebook.com/teatroemiliorabasa/photos/a.442618162589790/1624951424356452/?type=3> Revisado el 28 de Enero de 2021.

<sup>13</sup> Karla Sarmiento es una joven de 33 años, estudió la licenciatura en comunicación; la especialidad en procesos culturales lecto-escritores y la maestría en Estudios Culturales, los tres por la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH). Hace teatro desde hace más de 10 años y comenzó su experiencia teatral en los espacios universitarios.

monitor sin tener contacto físico con sus compañeras, y además, entre sus compañeras, Karla reconocía que la forma de hacer teatro en Chiapas, era en “etéreas”:

Hay un chiste, ¿cómo actuamos en Chiapas?, en “etéreas” (Se pone la mano en la cabeza, mientras inclina su cuerpo hacia atrás). Nos burlábamos, como si estuviéramos haciendo novelas (Refiriéndose a las actrices de Televisa) (Karla Sarmiento, Entrevista, 2020)

Sin embargo, a finales de 2020 y principios de 2021, *Las que se quedan* es transmitida en vivo a través de la cuenta oficial en Facebook del Teatro de la Ciudad Emilio Rabasa, y la obra queda como archivo para reproducirse posteriormente. Es decir, el *teatro pandémico* orilló a que esta pieza teatral fuera ensayada en un formato en línea, montada escénicamente ante una cámara y no un público presencial, para generar un debate entre la frontera de hacer teatro y “hacer novelas”. Además, la disposición del formato en línea resignifica una obra de teatro como archivo digital.

En 2022, a través de la cuenta de Tiktok (@darkqueer), que se enlaza con la cuenta oficial en Facebook de Marabunta Colectivo, se transmiten los ensayos de la misma obra; es decir, los ensayos regresaron a la dinámica cara a cara, sin cubrebocas ni sana distancia, pero con un componente agregado, el de transmitir en vivo los ensayos, a través de una plataforma sociodigital de interfaz con otra. Cabe hacer notar que la pieza escénica se fue de gira a lugares como Oaxaca, Puebla, Ciudad de México y al interior de Chiapas.

“Con la pandemia yo creo que muchos vinieron a sensibilizarse, pero poquito” [...] “El sentido que le quiera dar el creador, cada uno sabe dónde está su camino”

Una de las observaciones que comparte Karla es sobre el rumbo de la escena teatral de Chiapas durante la pandemia, definir el teatro a partir de lo comunitario, de lo institucional, de lo autogestivo, inclusive a qué públicos dirigirse, si a las infancias, juventudes, adultos o ancianos. La pauta de repensar la pregunta ¿el teatro para quiénes? Esas reflexiones son parte de su propia autorreferencialidad, pues habla de su propio reconocimiento como actriz escénica, para reubicarse en un encuentro de comunidad teatral con infancias y adolescentes en procesos migratorios.

En marzo de 2021 Karla Sarmiento es una de las beneficiarias de la convocatoria a nivel nacional “Alas y Raíces”, con el proyecto “A proscenio: Cuerpos y narrativas en diáspora, latitud 90°19”, como parte de Laboratorios creativos. Identidades y reconstrucción de las Memorias. Este proyecto se dirige a adolescentes de 13 a 17 años, en un albergue en Tapachula, en la frontera de Chiapas, para niñas, niños y adolescentes en situación migratoria, en donde se pregunta, “¿Cómo voy a desarrollar una pedagogía que en siete semanas me permita montar una obra?” (KarlaSarmiento, Entrevista, 2020).

En febrero de 2022, en el Instagram de Karla (@karla\_toulouse)<sup>14</sup> publica un vídeo –editado y producido por Cristian Jiménez– donde comparte imágenes, pequeños vídeos de actividades, voces de niñas y niños narrando, y escribe lo siguiente:

Este fue uno de los resultados del taller “A proscenio: narrativas de jóvenes en tránsito, latitud 90°19’”. La partitura de este taller tenía como base principal, a partir del juego y el teatro, crear intervenciones-performance a través de sus propias narrativas... pero ellos al final decidieron realizar una serie de fotos en conjunto (del lugar que habitaban-su presente), frases y preguntas (dirigidas a mí, a su estar, su espera y tránsito), y de leer muy fuerte poemas de Balam Rodrigo. (@ karla\_toulouse, 2022)

En general, cierta escena de teatro en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas del 2020 al 2021 fue aterrizando en proyectos como “La muestra estatal de Teatro 2020” (finales del año), “El circuito nacional de artes escénicas 2021” y “Estación cultural Tapachula”, además de presentaciones en otros espacios que no correspondieran a los teatros públicos, como lo son espacios universitarios, por ejemplo, en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (2022), por mencionar uno.

### Lo digital en las calles, de las calles al *streaming*

Este apartado se compone de experiencias de jóvenes artistas y creadores cuyas producciones transitan de las calles al *streaming*, procesos en los cuales lo digital se va instalando en distintos niveles de exposición, circulación y uso de plataformas sociodigitales. A diferencia de Karla Sarmiento con el Teatro Pandémico, en este apartado se muestra cómo cada joven artista comprende diferencialmente los componentes de lo sociodigital que pueden ofrecer plataformas como *Facebook*, *Spotify*, *Instagram* y *YouTube*; códigos (de operación y registro), flujos (contenidos, datos, dinero), sujetos (con comportamientos, pensamientos y afectividades), capitales (energéticos, financieros, simbólicos, intelectuales) (Caloca, en Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, 2022).

Entre los enlaces y colaboraciones, se encuentra Cristián Jiménez de 25 años, gestor cultural y promotor de las artes, quien durante la pandemia (2020) colaboró con otros jóvenes artistas en proyectos audiovisuales. Un ejemplo de ello fue su colaboración con el colectivo artístico Las Kalakas, integrado por Fátima Belén

---

<sup>14</sup> karla\_toulouse. (Febrero 2022) *Publicación*. Instagram: <https://www.instagram.com/p/CZic4w2DuVzmAMJHpmPoZSxkF3PCHnRO-pHv8s0/>

Jiménez Guzmán y Deidy Vicente Castañón, artistas visuales, quiénes fueron beneficiarias del PECDA 2020 con el proyecto “Presencia entre Avenidas”<sup>15</sup>.

Cristián construyó una narrativa audiovisual de dicho proyecto: grabó cinco episodios de dichas intervenciones. Cada episodio cuenta procesos creativos distintos, e intenta captar el contexto que surge en el momento de la acción de estas jóvenes artistas. Podemos observar el tránsito de personas alrededor de las intervenciones, con sus gestos, movimientos, reacciones, a la par de observar a las artistas disfrutar los procesos de “tirar” las primeras líneas del trazo, sus propias correcciones, incluso sus cansancios al caer la noche y seguir para otro episodio.

En 2020 Cristián se cuestionaba qué pasaría cuando acabara la pandemia, si dejarían de usar las redes? Y afirmaba que “el artista chiapaneco desprecia las redes sociales” (Cristián Jiménez, Entrevista, 2020). Desde ese año Cristian reconocía que las redes sociales son importantes para los procesos creativos de las y los artistas; sin embargo, él observaba con preocupación que cuando la pandemia “pasara”, las redes sociales regresarían a un estatus de no ser consideradas como parte de los procesos creativos.

Por ello, a lo largo de 2020 y 2021, Cristián, en su papel de gestor cultural, ha brincado de proyectos en proyectos de otros jóvenes artistas, para registrar, visualizar y representar las obras de los jóvenes artistas con los que colabora. “Trabajas con las ideas del artista” (Cristián Jiménez, Entrevista, 2020).

La decisión de elegir las plataformas corresponde a cada joven artista con quienes colabora; sin embargo, entre las experiencias de uso y calidad de lo digital como archivo, Cristian reconoce que Facebook es la plataforma que baja la calidad de las producciones, es decir, observamos cómo tiene importancia para el gestor cultural la codificación de archivos que ofrece cada plataforma sociodigital en términos de calidad de formatos, característica que no acontece en otras creatividades juveniles.

Conectamos la experiencia de Cristián Jiménez con Elizabeth Bess a partir de lo siguiente. Si bien antes de la pandemia, en Tuxtla Gutiérrez el muralismo urbano cobraba vigencia con una generación de jóvenes ilustradores, durante el trabajo de campo –ya en contexto de pandemia–, se registró una participación visible de mujeres muralistas, además del colectivo Las Kalakas<sup>16</sup>, pero también encontramos

---

<sup>15</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yDUjRbkmBqA> Link oficial del proyecto “Presencias entre avenidas (Intervención 1/5) por Las Kalacas” del canal Youtube de Cristian Jiménez

<sup>16</sup> <https://rotativoenlinea.com/noticias/2021/09/19/presencia-de-arte-entre-avenidas-e-intervenciones-en-tuxtla-gutierrez-las-kalacas> Nota por Alonso Vargas en Rotativo Línea sobre su experiencia del proyecto “Presencia de arte entre avenidas”- Octubre 2021 – fecha de consulta



a otra artista que es integrante de Conejos de Mictlán<sup>17</sup>, colectivo de muralistas urbanos integrado por otros jóvenes hombres.

Elizabeth Bess tiene 27 años de edad, es muralista urbana, ilustradora, licenciada en artes visuales y *prosumidora*.

Desde nuestra perspectiva, la transformación de algunos jóvenes de consumidores pasivos en *prosumidores* ha sido propiciada por el surgimiento de la Web 2.0, la convergencia tecnológica, las redes sociales, la adquisición y apropiación de las diversas competencias digitales y de emprendimiento. Esto último es vital, pues significa desplegar una capacidad de búsqueda de información constante para aplicarla a sus proyectos creativos, mirar los problemas desde diferentes perspectivas, construir conocimientos a partir de una cultura participativa en red y desarrollar la capacidad de crear una cadena propia de suministro de información, de conocimiento y de diversos productos culturales, así como generar de sus propios públicos y consumidores (Ortega Gutiérrez, 2012, p.120)

Durante 2021 desarrolló su marca personal, *Elizabeth Bess*, a partir de sus ilustraciones como proyectos con giros comerciales; en esa experiencia, se enfrentó a algunos desafíos para construir su propia marca. La primera que reconoce es “armar una carpeta de evidencias” que la hicieran “elegible” para contrataciones o convocatorias, o como le llama ella: “una comisión”, por lo que una de sus estrategias fue caracterizar “lo más profesional posible” todas sus cuentas oficiales.

En 2021, cuando las medidas de confinamiento se encontraban en estado vigente, Elizabeth Bess comenzó a experimentar con serigrafía en algunos productos de uso común, vasos y playeras principalmente. Fue en la cuenta personal de *Instagram*<sup>18</sup> donde impulsó el catálogo de sus diseños, y obtuvo una respuesta favorable, incluso envió paquetes a otros estados de México. Su estrategia era: “elige el diseño, paga a una cuenta y te lo enviamos por mandadito”<sup>19</sup>. Durante la entrevista (2022), Elizabeth Bess compartía la noticia de que tenía problemas con la plataforma *Facebook* para comunicar su reciente proyecto: “Apapacho: Muros que procuran acompañamiento”<sup>20</sup>, beneficiado por el PECDA (2021). Las principales dificultades eran las restricciones

---

<sup>17</sup> Página de Conejos de Mictlán, colectivo de arte gráfico y plástico en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, [https://instagram.com/conejosdelmictlanoficial?utm\\_medium=copy\\_link](https://instagram.com/conejosdelmictlanoficial?utm_medium=copy_link)

<sup>18</sup> Cuenta oficial de la artista Elizabeth Bess <https://www.instagram.com/bess.e/?hl=es>

<sup>19</sup> Nominación del servicio de transporte vía motocicleta que cobró auge durante el confinamiento. En Tuxtla Gutiérrez, Chiapas los *mandaditos* ofrecían principalmente servicio de recepción y entrega de paquetería.

<sup>20</sup> La Secretaría de la Cultura de México publicó en su sección de prensa una nota informativa acerca del proyecto de la muralista urbana Elizabeth Bess <https://www.gob.mx/cultura/prensa/con-sus->

y los filtros que tiene *Facebook* con el contenido que considera “violento”, esto debido a que la intención de “Apapacho: Muros que procuran acompañamiento” fue desarrollarse a lo largo del 2022, como una obra visual que vincula información respecto a la salud mental, a modo de complemento experiencial:

Tumbo el primer muro, lo *posteo*, pero desafortunadamente [*Suspiro largo*] redes sociales es tan cambiante, más que la gente y cambia muy rápido, entonces, a consecuencia de que en pandemia se metió como mucho contenido a diestra y siniestra, ahora *Facebook* tiene filtros, entonces yo cometo el error, inconscientemente, sin saber, sin recordar, y subo el primer muro con las palabras depresión, subo mi publicación con la palabra salud mental y *Facebook* dice immmm! [*Mueca de la boca de lado izquierdo y con la mano señalando un movimiento de izquierda a derecha y la cabeza igualmente, como enunciando un No*] no puedes hablar aquí de esto (ElizabethBess/Entrevista, 2022).

Elizabeth Bess recurrió a la estrategia de combinar letras, números y otros signos para sustituir las palabras, por ejemplo: *depr3si0n, suic1di0*, refiriéndose a depresión y suicidio; solo de esta manera logró *resubir* el registro de su primer muro y el del segundo. “Estoy como en eso, buscando el espacio que se descuide (refiriéndose a las plataformas sociodigitales) [...] Ahí me tienes cambiando las letras y ya fue que empezó a tener un poquito más de alcance”.

La última experiencia a presentar es la de Rafael Quintero. Es gestor y promotor de las artes, tiene 24 años y tiene claro que su *podcast* es un espacio enfocado en conocer los procesos creativos de las y los jóvenes artistas de Chiapas con la propuesta *Faro Austral*<sup>21</sup>. “¡Wey!, hay que grabar a estos chicos en el sentido de que ya no quiero solo se vean en redes sociales que suban una pintura, quiero que digan cómo son sus procesos artísticos” (Rafael Quintero, Entrevista, 2021).

*Faro Austral* nace en la coyuntura de la pandemia por COVID-19. El *podcast* es resultado de un proyecto final de la materia Metodología de proyectos artísticos: “el proyecto se llamaba ‘Anidando espacios’, y tenía la intención de hacer las actividades y todo eso, ¿no?. Que de hecho todo se cambió, ¿no?, era pensado en la colonia de al lado, en la colonia Potrero Mirador había un DIF que está abandonado (Rafael Quintero, Entrevista, 2021).

De “Anidando espacios” a “*Faro Austral*” el proyecto comenzó con equipos y materiales que tenían los primeros integrantes, “equipo que teníamos, súper básico,

---

murales-la-artista-elizabeth-bess-busca-apoyar-a-personas-que-tuvieron-afectaciones-a-causa-de-la-covid-19?idiom=

<sup>21</sup> Página de interfaz de *Faro Austral* <https://faroaustral.wordpress.com/> aquí se vinculan los canales oficiales del proyecto.

llevamos dos cámaras semiprofesionales, tripiés, dos micrófonos de solapa, un foco y otro micrófono que tenía tripié. Los primeros capítulos de espacio cultural son presenciales, estamos en una mesa, estamos con Fátima, con Yoa (Gioa), con Balbuena, Carlos Balbuena y con Mitzy Molina, esos primeros capítulos los grabamos en el Hostal Casa de Zeferina” (Rafael Quintero, Entrevista, 2021).

Faro Austral cuenta con 34 episodios (consultado en junio de 2022). La mayoría de sus invitados son jóvenes artistas de entre 20 y 24 años de edad. Las plataformas en donde distribuye su producción de *streaming* son Spotify, Instagram, Facebook y YouTube. Para cada plataforma sociodigital, Rafael Quintero redacta diferentes “entradas” porque reconoce que las formas de “conectar” con sus públicos dependerán de cada plataforma

Mi público está ubicado en un rango de 18 a 28 años prácticamente, es lo que más me escucha y está muy parejo, 48% hombres y 52% mujeres. Hay una cuestión que se llama analítica en las redes sociales, por ejemplo, en Spotify te lanzan quienes te escuchan y todo eso, igual en YouTube, en Facebook [...] Facebook no me interesa tanto, aunque no lo parezca, he visto que las personas entran más por el WhatsApp” (Rafael Quintero, Entrevista, 2021)

“El programa Faro Austral se estrenó en julio (2021)”. Decimos que Faro Austral es un nicho de datos etnográficos de la escena artística en Tuxtla Gutiérrez, a partir de entrevistas que realiza Rafael Quintero. El *podcast* recupera información de jóvenes artistas de distintas disciplinas, y ellos ahí hablan principalmente de sus procesos creativos, sus gustos, experiencias que marcaron sus vidas, pero también Rafael intenta indagar en la vida íntima de estos jóvenes y desde sus respuestas, conectarlo con sus obras, producciones, procesos creativos, sueños, aspiraciones.

En esa producción cultural, Rafael Quintero también tiene su propio proceso creativo: realiza un itinerario digital y lo enlaza con sus reflexiones; la de “viajar en sus redes sociales, me doy cuenta que hay una diferencia, no en la calidad de la entrevista, pero sí en la calidad de la conexión con la persona” (Rafael Quintero, Entrevista, 2021) y agrega: “tú nomás me vas a utilizar para tu episodio, pero el episodio lo vas a utilizar tú, para ti, para que cuentes lo que tú quieras decir [...] tú también tienes que abrirte a dialogar acerca del arte porque también incluye tu visión del arte, en cómo las personas te van a seguir valorando”.

Faro Austral es un ejemplo de apropiación de plataformas sociodigitales para generar un nicho de datos etnográficos; para quienes investigamos a jóvenes artistas, desde un sesgo de su creador de contenido, pero presentando espacios de interlocución donde se exponen experiencias y relatos de jóvenes artistas *onlife*. Un mosaico de voces que da cuenta de la polifonía con que estos jóvenes se están asumiendo como

artistas o creadores, las valoraciones simbólicas, materiales y operativas en sus procesos creativos y como espectadores ante otros jóvenes artistas *onlife*.

## Conclusiones

Las experiencias de estos jóvenes artistas *onlife* se dirigen a las agencias y se expresan desde dos miradas: el artista como agente de sí mismo, porque frente a la pandemia por COVID-19 estos jóvenes no regresan siendo los mismos. En el análisis de sus prácticas, ofrecen pistas a mundos de sentidos que rompe lo *online-lo offline*, lo conectado-lo desconectado, para pasar a lo *onlife*, a *en la vida*.

Desde sus contextos y condiciones, hacen un ejercicio de calibración sobre sus propios procesos creativos, espacios disponibles, recursos, tiempos, ritmos que fueron trastocados y expuestos en el proceder de sus prácticas artísticas, pero esto permitió que recurrieran a un uso y apropiación diferencial en plataformas sociodigitales, rediseñando sus prácticas artísticas en los entornos *online-offline*. Para algunos jóvenes *lo onlife* ahora es parte de una coordenada más de sus prácticas creativas.

Sobre las plataformas sociodigitales. El uso de plataformas sociodigitales para estos jóvenes artistas cubrió una necesidad operativa, una necesidad de relación espacial con los públicos y como una forma de buscar proyección, visibilización, circulación y representación de sí mismos como jóvenes, como artistas y la de sus obras. Fueron una salida frente a las disposiciones espaciales restrictivas, de confinamiento, de inmovilidad, de pasividad y pausas que atomizó los espacios públicos por la pandemia por COVID-19.

Pero la experiencia de uso es condicionada. Si bien cada joven artista busca diferentes objetivos y a partir de ahí delinea su ruta de procesos creativos en ambas esferas, en el uso de plataformas sociodigitales y en prácticas en el espacio público, es importante reconocer de manera crítica cómo sostener estos procesos que atraviesan capitales digitales y brechas digitales, así como es necesario ofrecer a estos jóvenes una infraestructura y sistemas con una capacidad para que sus producciones artísticas no tengan únicamente una salida, ni ruta de paso, sino que produzcan experiencias compartidas entre estos jóvenes y con los públicos.

Las comunidades de sentido transversalizan el mundo material y sensorial de las prácticas creativas de estos jóvenes, por lo que nos queda preguntar cómo generar un entendimiento de estas interacciones *onlife* de estos jóvenes, qué marcos de significados podremos recuperar o rediseñar a partir de sus interacciones que atraviesan los usos de plataformas sociodigitales y del espacio público, pero como redes de acciones que se van consolidando cada vez más, hasta el punto de que estos jóvenes puedan reconocerse más allá de procesos en línea y fuera de línea.

Sobre la etnografía digital –romper las barreras *online-offline* para quien investiga– la experiencia de trabajo de campo durante la pandemia por COVID-19 ofreció una serie de posibilidades que suman, no desde un versus, oposiciones; por el contrario, la pandemia por COVID-19 fue quizá un obstáculo en los trabajos de campo para quienes coincidieron en tiempo y espacio las restricciones y la crisis sanitaria. Esto motivó a recurrir a la propuesta de etnografía digital y nos recordó que esta también se hace en la calle.

## Referencias

- Bárceñas Barajas, Karina; Preza Carreño, Nohemi. (2019). Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife. *Revista Virtualis*, Vol. 10. Núm. 18. (pp.1-11) Recuperado de: <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/rt/printerFriendly/287/305>
- Caloca Lafont, Eloy. (2019). *Facebook: dispositivo de subjetivación en la era sociodigital* [Tesis doctoral, Tecnológico de Monterrey]. Archivo: <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/637108>
- García Canclini; Cruces, Francisco, y Urteaga Castro Pozo, Maritza. (coords.) (2012) *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. UNED, Universidad Autónoma Metropolitana, Ariel. Colección Fundación Telefónica. Madrid, España.
- Cruces, Francisco. (2012). Jóvenes y corrientes culturales emergentes. En García Canclini, Néstor; Cruces, Francisco y Urteaga Castro Pozo, Maritza (Eds.). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (pp. 141-161) Ariel, Telefónica, UAM.
- Espinosa Luna, Carolina. (2021). La configuración social de la pandemia por SARS-CoV-2. Un ensayo sociológico. *Sociológica México*, año 36, número 102, pp. 279-290. Revista del departamento de sociología. Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de: <http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1684>
- Etnología ENAH. (Mayo 2022). Mini taller “Etnografía Digital” - Introducción a la Etnografía Digital [Archivo de vídeo] Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=3uy8eDZp4gg>
- García Canclini; Cruces, Francisco, y Urteaga Castro Pozo, Maritza. (coords.) (2012) *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. UNED, Universidad Autónoma Metropolitana, Ariel. Colección Fundación Telefónica. Madrid, España.
- Gil Corredor, Claudia Adelaida. (2015). La creación artística como generadora de conocimiento al interior del Programa de Artes Visuales de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas [Ponencia]. IV Encuentro de Programas de Arte. Guanajuato, México. Archivo.

- González Roblero, Vladimir. (2019). Las fronteras del arte. En González Roblero, Vladimir; Gil Corredor, Claudia Adelaida; Miceli Ruiz, Amín Andrés (edits.). *Arte Manifiesto*. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- Gómez Cruz, E. [Edgar Gómez]. (Noviembre 2020). *Etnografía Digital: Del Ciberespacio a la Cultura Algorítmica* [Archivo de vídeo] YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=us648G3XAfE>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Londres: Sage. (Trad. cast.: Etnografía virtual. Editorial UOC, 2011).
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet*. Embedded, embodied and every day. Great Britain: Bloomsbury.
- Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM. (2022). *Enseñar Humanidades Digitales, retos y oportunidades Eloy Caloca Lafont* [Archivo de vídeo] Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=a0zn3kX-iWQ>
- karla toulouse. (Febrero 2022) *Publicación*. Instagram: <https://www.instagram.com/p/CZic4w2DuVzmAMJHpmPoZSxkF3PCHnRO-pHv8s0/>
- Lins Ribeiro, Gustavo. (2020). “Descotidianizar” el mundo. La pandemia como evento crítico, sus revelaciones y (re) interpretaciones. *Desacatos Revista*. Enero-Abril 2021, pp. 106-123.
- Marabunta colectivo. (Abril 2020). *Carta de Eugenio Barba*. Instagram: [https://www.instagram.com/p/B\\_vPn19Hf6T/](https://www.instagram.com/p/B_vPn19Hf6T/)
- Ortega Gutiérrez, Enequina. (2012) Aprendices, emprendedores y empresarios. En García Canclini, Néstor; Cruces, Francisco y Urteaga Castro Pozo, Maritza (Eds.). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (pp. 111-128) Ariel, Telefónica, UAM.
- Pérez Islas, José Antonio y Urteaga Castro Pozo, Maritza. (2013). La construcción de lo juvenil en la modernidad y contemporaneidad mexicanas. En Y. González & C. Feixa, *La construcción histórica de la juventud en América Latina. Bohemios, Rockeros & Revolucionarios* (121-200). Santiago de Chile: Editorial Cuartopropio.
- Urteaga, Maritza (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. Universidad Autónoma Metropolitana. p. 11-16.
- Pérez Reséndiz, Enrique; Montoya Gastélum, Gabriela (coords.) (2020). *Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México*. Colección Juventud. México: UNAM.
- Pink, S.; Horst, H.; Postill, J.; Hjorth, L.; Lewis, T.; y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y prácticas*. Madrid: Morata.



# La producción de contenido digital como industria cultural: *Influencers*, juventudes y prácticas de consumo cultural<sup>22</sup>

Adriana Robledo Sánchez

## Resumen

Este capítulo propone concebir a los creadores de contenido digital, mejor conocidos como *influencers*, como una industria cultural creativa emergente. Se parte de esta perspectiva porque el universo en el que se desenvuelven los llamados *influencers* es un ámbito cada vez más extendido en el espacio tecnológico digital, el cual interviene de distintas maneras en las prácticas de consumo cultural, especialmente entre las juventudes. Esta reflexión se enfoca en analizar el papel que desempeñan determinados creadores de contenido y la relación que mantienen con las audiencias que los siguen y consumen. Estos *influencers*, a través de diferentes redes sociales digitales, producen, comparten, difunden y promueven diversos contenidos relacionados con elementos que podríamos considerar culturales, que van desde la alimentación hasta los viajes, pasando, en ocasiones, por las constantes diferencias culturales que ellos encuentran entre sus propias perspectivas y experiencias, y los lugares que visitan/residen. Se adopta como ejemplo de análisis a *influencers* coreanos residentes en México que en sus creaciones de contenido promueven y contrastan prácticas culturales coreanas y mexicanas.

**Palabras clave:** *influencers*, jóvenes, tecnologías digitales, consumo cultural, industria cultural.

---

<sup>22</sup> Una versión preliminar de este texto fue presentada en el seminario “Políticas Culturales”, del programa académico del Doctorado en Ciencias Sociales y Humanísticas, del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica (CESMECA), Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH).



## Introducción

Esta propuesta presenta un acercamiento a algunos creadores de contenido digital, mejor conocidos como *influencers*, con el objetivo de considerarlos una pequeña nueva industria cultural. En este texto no se abarca una amplia oferta de *influencers*, se enfoca en analizar el papel que desempeñan determinados creadores de contenido digital coreanos que, a través de las diferentes redes sociodigitales disponibles, producen, comparten, difunden y promueven aspectos relacionados con la cultura coreana y la cultura mexicana. La característica que identifica a cada uno de estos *influencers* es que todos ellos residen en México y realizan sus aportaciones en idioma español.

Este es un primer acercamiento al fenómeno por analizar desde esta perspectiva, de modo que la teoría y los resultados que aquí se exponen podrán tomarse como punto de partida. El trabajo empírico que se realizó para esta primera aproximación y los datos que se construyeron a partir del breve trabajo de campo permiten identificar ciertas particularidades y áreas de desarrollo en las que los creadores de contenido coreanos y sus audiencias tienen mucho que aportar al estudio de las redes sociodigitales, las industrias culturales y los consumos culturales.

## Creadores de contenidos digitales

Para contextualizar, partiremos por identificar lo que Espino (2020) describe como la ‘Web 2.0’. Se refiere a la etapa del desarrollo de la Internet, caracterizada, entre otros aspectos, por la masificación de los dispositivos móviles digitales que posibilitan el acceso –un tanto más democrático– a Internet. En función de esta expansión hemos constatado el surgimiento de uno de los fenómenos socioculturales más llamativos de los últimos años, que depende casi en su totalidad del Internet, del acceso y uso cada vez más extendido de las diversas redes sociodigitales: hablamos de la aparición de los llamados creadores de contenido digital, que en algunos casos son mejor conocidos como *influencers*.

En un primer acercamiento al espacio digital, es posible constatar que los creadores de contenido han hecho suyas las redes sociodigitales para difundir diferentes aspectos de la vida cotidiana, hecho relevante si se observa desde una perspectiva cultural. En este sentido, y siguiendo a Daniel Mato (2007), se sugiere que los contenidos que los *influencers* producen y difunden son productos que “resultan simbólicamente significativos” (p. 135) para sus audiencias. Y que, al ser consumidos, permiten a las propias audiencias “producir sentidos según sus valores específicos e interpretaciones del mundo” (p. 135). Por consiguiente, se propone observar a estos creadores de contenido como una industria cultural que está emergiendo y que produce contenido “de acuerdo a un plan [de marketing], para ser consumidos por

las masas [sus audiencias], y determinan en buena medida las formas en que son consumidos [redes sociales digitales]” (Adorno, 1947, citado en Mato, 2007, p. 134)<sup>23</sup>.

Para abundar en esta reflexión se adopta como caso de análisis a *influencers* coreanos, los cuales, a través de las diferentes redes sociodigitales disponibles actualmente (YouTube, TikTok e Instagram, por mencionar algunas), producen, comparten, difunden y promueven aspectos relacionados con la cultura coreana y la cultura mexicana. Las características que identifican a estos creadores de contenido son las de residir en México y realizar sus aportaciones en idioma español. Entre los aspectos considerados como culturales, y que los *influencers* presentan constantemente dentro de sus contenidos, se destacan: recetas de cocina (gastronomía coreana), clases de coreano y diferencias culturales entre Corea y México o Latinoamérica, entre otros.

Para averiguar si estos creadores de contenido pueden ser vistos como industrias culturales creativas, énfasis tanto en su producción y presencia en redes, así como en la visión de sus audiencias. Por esa razón se propusieron los siguientes objetivos: conocer a los *influencers* coreanos hispanohablantes más populares entre las audiencias; explorar los contenidos que producen ellos y en qué redes sociodigitales los distribuyen, además de saber el tipo de contenidos creados por los *influencers* coreanos que prefieren los consumidores.

## La creación de contenidos digitales como industria cultural creativa

El término industria cultural (en singular) fue propuesto por Theodor Adorno y Max Horkheimer en 1947. Ambos definieron a la industria cultural como “el conjunto de técnicas de reproducción industrial para la creación y difusión masiva de obras culturales” (Adorno y Horkheimer, 1947, en UNESCO, 2017). La principal reflexión que hacían los autores respecto a este término versa sobre lo que representaba la reproductibilidad en masa de las obras (Benjamin, 1937); es decir, que su característica de ‘original’ fuera diluyéndose. Otra de las cuestiones que la industria cultural reflejaba era que los productos culturales respondían a los intereses económicos de quienes los generaban, dejando de lado su ‘aura’ artística y cubriendo necesidades que surgían del ocio, así como de la posibilidad de invertir monetariamente en el consumo de ese tipo de bienes (Benjamin, 1937; Williams, 1992; Bustamante, 2014).

Actualmente la industria cultural se ha enfrentado a los avances y desarrollos tecnológicos digitales que han venido aconteciendo en los últimos años, de modo que la creación, distribución, difusión y consumo de los productos culturales derivados

---

<sup>23</sup> Los corchetes son las propuestas de este texto dentro de la cita.

de aquella también se han visto trastocados gracias a este progreso. Esto ha dado como resultado que el propio concepto de industria cultural se haya modificado y ahora podemos concebirlo en su forma plural: industrias culturales. De este modo, se reconoce que los procesos de creación de productos culturales involucran a otros actores; es decir, a los consumidores, los cuales “juegan un papel importante en la interpretación y/o construcción de nuevos sentidos con respecto a los productos de las industrias culturales” (Mato, 2007, pp. 134 y 135). Por tanto, el papel de estos últimos se vuelve sumamente relevante para las industrias culturales.

A su vez, no puede dejar fuera a las llamadas industrias creativas<sup>24</sup> derivadas del papel que la tecnología desempeña dentro de las diversas actividades que los *influencers* llevan a cabo usando a su favor herramientas como las redes sociodigitales. Como se menciona en el Mapa de Ruta de Industrias Creativas Digitales (2018):

Las industrias creativas digitales reflejan la influencia de las tecnologías digitales en la creación y el desarrollo de nuevas expresiones culturales, transforman la noción de propiedad intelectual, originan nuevas conexiones entre creadores y consumidores, y redefinen las fronteras de la creación artística, así como sus modelos de distribución y adopción en la sociedad (Secretaría de Cultura, 2018, p. 8, en Alpízar, 2020).

Como se puede constatar, la evolución de industria cultural a industrias culturales y la propuesta de industrias creativas permiten considerar a los *influencers* como pequeñas industrias que crean y difunden contenidos con una cierta carga cultural, y que, en la mayoría de los casos, responden a sus propios intereses económicos y, ¿por qué no?, a la búsqueda de reconocimiento y prestigio que puedan obtener de las audiencias y de otros creadores de contenido. Otra de las características que observamos en estos *influencers* se relaciona con el tipo de contenido que producen; es decir, los materiales audiovisuales que se difunden en Internet son muy similares entre sí, lo que permite ver cómo sus contenidos van “dejando de lado su ‘aura’ artística” (Benjamin, 1937; Williams, 1992; Bustamante, 2014) y originalidad; ya que mientras logren posicionarse en tendencias por ser parecidos, más se consumen y, probablemente, la ganancia económica será mayor. También es necesario mencionar la conexión entre creadores y consumidores, la cual posiblemente se vea facilitada

---

<sup>24</sup> Uno de los motivos por lo que es importante considerar la convergencia entre industrias culturales e industrias creativas tiene que ver con los puntos de encuentro que hay entre ellas y que, según la UNESCO, se entienden como “aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, promoción, difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (2009, p. 1).

por el uso de “Botones sociales”. Y es que, a través de diferentes reacciones (*likes*, *dislikes*) o comentarios, las audiencias pueden ayudar al *influencer* a saber qué tipo de contenidos seguir creando, si les gustaría que colaboraran con otro *influencer*, entre otras actividades que no hacen más que facilitar el trabajo que los creadores de contenido llevan a cabo.

Por otra parte, y retomando la propuesta de Mato (2007) en la que expone la posibilidad de considerar a otras industrias que no son concebidas habitualmente como culturales con el carácter de cultural, el mismo autor hace hincapié en la importancia de tomar en cuenta al consumo como una actividad que se asocia directamente con dicha industria. Ante esto, valdría la pena retomar brevemente algunas definiciones que ayuden a comprender de qué va tal práctica y poder enmarcarla dentro de esta propuesta.

El consumo cultural, desde la perspectiva de Rey y Martín-Barbero (1999), se define como “la apropiación por parte de las audiencias de los productos y los equipamientos culturales, las relaciones que establecen con ellos, las resignificaciones y las nuevas asignaciones de sentido a los que los someten, los motivos de su selección” (p. 16). Mientras que Néstor García Canclini se refiere al consumo cultural como el “conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, en donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (1999, p. 42). Asimismo, Güell Villanueva, Morales Olivares y Peters Núñez (2010) amplían la definición y nos permiten identificar ciertas características que se puede aplicar al caso que aquí se analiza. Dichos autores conceptualizan el consumo cultural como:

Una práctica social (e individual) en la que se realiza una apropiación, vivencia y uso de bienes y servicios culturales disponibles en la sociedad, lo que genera un dinamismo en los esquemas simbólicos y de percepción de los sujetos, renovando horizontes de expectativas sociales y abriendo nuevos planos de desarrollo (social, económico y humano). En este sentido, no todos los beneficios que se derivan del consumo cultural son apropiados por las personas en forma individual, sino que pueden generar también un impacto sobre colectivos o sobre el conjunto de la sociedad al permitir reconocer a los sujetos como parte de un colectivo (identidad) e interactuar con otros grupos sociales (diversidad) (p. 59).

Respecto al consumo cultural, la aportación de Rey y Martín-Barbero (1999) conduce a considerar las resignificaciones y asignaciones de sentido que hacen las audiencias en relación con lo que, en este caso, los *influencers* coreanos muestran de la cultura coreana, e incluso lo que ellos consideran como cultura latina, aunque esta errónea generalización solo encuentre su base en lo que ellos perciben como la cultura

mexicana. En cuanto a la propuesta de García Canclini (1999), se retoma el valor simbólico asignado por los consumidores a los contenidos generados por los *influencers*, los cuales también son negociados en la dimensión simbólica que es planteada en cierto grado por los propios creadores de contenido, pero también por los jóvenes consumidores. Aunado a esto último, se puede concluir que este tipo de contenidos propician y facilitan la creación de imaginarios alrededor de una población en particular, y que, siguiendo la propuesta de Güell Villanueva, Morales Olivares y Peters Núñez (2010), permiten identificar a los sujetos como colectivos similares entre sí y diferentes en comparación con otros grupos.

Otro aspecto por considerar dentro de este análisis es el de las juventudes que, tanto en ciertos creadores de contenido como en un buen número de consumidores, han intervenido en la reconfiguración de la sociedad tal como la entendíamos hasta hace algunos años. Según el Instituto Mexicano de la Juventud (2017), el rango de edad en el que se considera que un individuo es joven abarca de los 12 a los 29 años. Para el caso de este análisis se parte de esa misma categorización. Sin embargo, es preciso señalar que hay otras formas de enmarcar el periodo de juventud, las cuales pueden incluir el ingreso al mercado laboral, el término de la educación básica-superior o el inicio de la vida independiente (García Canclini, 2012).

Algunas otras anotaciones respecto a la categoría juventud y su estrecha relación con la red y las tecnologías digitales, tienen que ver con la propuesta de Reguillo (2013), quien plantea tres reflexiones en torno a los cambios que han devenido con el acceso y uso de las tecnologías por parte de los jóvenes. A continuación se hace una breve aproximación al respecto (Reguillo, 2013, pp. 15-16):

1. El fortalecimiento del yo-autor, el cual se entiende como la manera 'alternativa' de producir saberes que no van sobre la ruta autorizada o legítima. En palabras de la autora, "se trata de un espacio en el que los jóvenes acceden a una posición de autoridad, de empoderamiento desde un 'yo' que sin timidez asume los riesgos de su enunciación" (p. 15)
2. La forma en la que se congregan las juventudes y sus sentires personales, emociones, lo cotidiano. "A través del uso de la red, los jóvenes construyen no solamente grupos para conversar, sino de manera especial 'comunidades de sentimiento' (un grupo que empieza a sentir e imaginar cosas en forma conjunta, como grupo)" (p. 16)
3. La negociación de las identidades, "la construcción de ciberidentidades que se alimentan de la diversidad, de la conversación planetaria que a través de la 'bitácora' personal, descentran y desterritorializan los sentidos que se producen, contribuye a 'producir extrañamiento' que [...] es la condición fundamental para producir reflexividad" (p. 16)

Las tres reflexiones antes mencionadas permiten ubicar a los creadores de contenido y sus audiencias jóvenes en cada una de ellas. Por ejemplo, el yo-autor está muy relacionado con el tipo de contenido que crean los *influencers*. Hay que considerar que son ellos los que protagonizan sus producciones y determinan qué y cómo mostrar los contenidos que presentan, cuestión que podrá depender, también, del objetivo que pretendan alcanzar (dinero, posicionamiento, reconocimiento). La forma en la que se congregan las juventudes está vinculada con los intereses de las audiencias. Probablemente los jóvenes se acerquen a este tipo de contenidos por inquietudes similares a las de los *influencers*, y en el camino de seguir a dichos personajes se puede sugerir que esas inquietudes se fortalecen y originan lazos con otros consumidores e incluso con los propios creadores de contenidos. La negociación de identidades es una característica que, para el caso de este análisis, resulta de especial relevancia; el acercamiento a este tipo de contenidos permite poner en contraste lo local con lo global, dando espacio a reflexiones derivadas de otras formas de visualizar el mundo, ya sea desde la perspectiva de los *influencers* o de la interpretación de los consumidores. Esto, además, puede sumarse a la noción de consumo cultural de García Canclini (1999), cuando se refiere a la producción de sentidos en las dinámicas o estructuras locales o globales.

Por último, los *influencers* pueden ser definidos de maneras diferentes según el ámbito desde donde se esté abordando el fenómeno. En el *marketing*, por ejemplo, la figura del *influencer* se relaciona directamente con el potencial de venta que tienen para cierto tipo de productos o marcas. Los planes publicitarios que incluyen *influencers* se caracterizan por el uso estratégico y, hasta cierto punto masivo, que permiten los medios de comunicación tradicionales y digitales, sobre todo las redes sociales digitales (Romo y Ochoa, 2020). En el campo de la comunicación, los *influencers* pueden verse como líderes de opinión, los cuales serían entendidos como personas con la capacidad de intervenir en el “moldeado o en la modificación” (Díaz, 2018, en Robledo y Alpízar, 2021, p. 208) “de las opiniones, actitudes, creencias, motivaciones y comportamientos de terceros, y que suelen ser reconocidos e identificados públicamente como aquellos a quienes los demás se dirigen en busca de asesoramiento e información” (Valente y Pumpuang, 2007; Burt, 1999; Rogers, 1969; Rogers y Cartano, 1962, citados en Del Fresno García *et al.*, 2016, pp. 26-27). Otra forma de definir a los *influencers* desde la comunicación, sería la propuesta de considerarlos prosumidores. Siguiendo a Taramona (2018), los prosumidores se caracterizan “por producir su propio contenido valiéndose del contenido que consumen” (p. 77).

Para el caso particular de esta propuesta se retoman algunas de las características antes descritas para aplicarlas a los *influencers* coreanos que aquí interesan. Por un lado, se recurre a la idea de observar su potencial de venta (Romo y Ochoa, 2020) que,

en este escenario específico, se presenta en la manera en que ellos “venden” o promocionan su propia imagen, la cual, se puede suponer, se basa principalmente en su nacionalidad coreana. A esta característica conviene agregar su capacidad de intervención (Díaz 2018), relacionada, en este caso, con la cultura coreana; por tanto, sus audiencias podrían reconocerlos e identificarlos fácilmente como expertos, y acercarse a ellos y a sus contenidos con la intención de informarse. Por último, también se destaca la idea de Taramona (2018), quien considera a los *influencers* como prosumidores, puesto que los creadores de contenido que aquí se analizan son también quienes, aparentemente, producen sus propios videos u otro tipo de materiales digitales a partir de lo que ellos consumen.

Aunque aquí se les considera como *influencers*, la mayoría de sus contenidos se encuentran alojados en la misma plataforma por la que se han vuelto conocidos entre sus audiencias: YouTube. Por esta razón, también pueden ser considerados como *youtubers*. Sin embargo, el hecho de ampliar el análisis hacia otras redes sociales se debe a que han sabido migrar a esos espacios de manera aparentemente exitosa, lo que invita a identificarlos como *influencers* y no solamente como *youtubers*.

## Consideraciones metodológicas

Para la elaboración de este capítulo se optó por un enfoque metodológico mixto. Una parte del análisis se realizó desde una perspectiva cuantitativa, y la otra parte se desarrolló desde una óptica cualitativa. El trabajo de campo se dividió en dos fases, las cuales se explican a continuación.

La primera etapa consistió en una consulta a jóvenes de entre 18 y 29 años de edad, la cual nos permitió conocer a las audiencias de los creadores de contenido, identificar a los *influencers* más populares entre el público, las plataformas digitales que predominan al momento de consumir a estos *influencers*, el tipo de contenido que prefieren consumir, los dispositivos digitales a través de los cuales los usuarios se mantienen al tanto de la actividad de los *influencers* y, de manera general, la razón por la cual las audiencias se han decantado por estos creadores de contenido.

Para la selección de los *influencers* coreanos hispanohablantes agregados en la consulta, se recurrió al texto *Las redes sociales como intermediarios culturales. El caso de los YouTubers latinos en Corea del Sur* (Robledo y Alpizar, 2021). En este se hace mención del *K-Team*, un ‘equipo’ conformado por los *youtubers* coreanos Jeks y Coreano Vlogs y el colombiano Juanes Vélez. El primer *influencer* seleccionado fue Coreano Vlogs, de modo que fue necesario conocer su canal de YouTube, donde se encontró colaboraciones con los *influencers* El Coreano (Minu), Chingu Amiga y Solecito. De esta última también se encontró contenido relacionado con la creadora de contenido Ji Moon, mientras que Selim La Coreana se identificó en los contenidos relacionados

con El Coreano (Minu). Hay que aclarar que no se seleccionó a la *youtuber* Jeks porque, según los videos que se encuentran en su canal, ella ya no reside en México, y una de las características que deben cumplir los *influencers* de este análisis es residir en este país.

En la segunda fase de la investigación se optó por una etnografía virtual, la cual se realizó solamente con dos *influencers* coreanos, los más populares según los resultados de la encuesta aplicada. El objetivo de la etnografía fue saber cuáles son los videos más vistos en YouTube producidos por estos *influencers*, la cantidad de seguidores que tienen en sus perfiles de diferentes redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok) y el tipo de contenido que suelen subir en esas redes.

La consulta a modo de encuesta se construyó en la plataforma QuestionPro y constó de 38 reactivos, algunos de ellos con preguntas de opción múltiple, otras con respuesta abierta. El instrumento se dividió en cuatro partes: 1) Información sociodemográfica, 2) principales *influencers* coreanos que viven en México y hablan español, 3) consumo y 4) hábitos de consumo. El periodo de aplicación de la encuesta fue de cinco días (9 de noviembre de 2022 al 13 de noviembre de 2022), se envió a personas conocidas a través de mensajes privados en Facebook, aunque también se posteó en algunas *fanpages* relacionadas con el consumo de algún producto cultural coreano y se publicó en historias de Instagram pertenecientes a un perfil personal. Si bien la muestra numérica es relativamente pequeña, la etnografía, como veremos más adelante, nos permitió reforzar los datos obtenidos en esta fase.

La etnografía virtual, siguiendo a Mason (1999), “surge cuando el objetivo de la investigación no es sólo estudiar los usos de internet, sino también las prácticas sociales en línea y de qué manera estas prácticas son significativas para la gente” (Mason, 1999, en Ardévol, Bertrán, Callen y Pérez, 2003, p. 73). Para este análisis se optó por esta técnica con el objetivo de registrar información general sobre la actividad de los *influencers* coreanos en redes sociales digitales. De esta manera se obtuvieron datos como: presencia de perfiles oficiales en redes sociales, cantidad de seguidores, tipos de contenidos que publican (son los mismos o son diferentes según la red social). Hay que subrayar que para esta parte de la investigación, solo se seleccionó a los dos *influencers* más populares a partir de los resultados de la encuesta; por esa razón la información de los otros creadores de contenidos no aparecerá dentro de los resultados finales.

Las plataformas digitales en las que se decidió realizar la etnografía son: YouTube, Facebook, Instagram y TikTok. En el caso de YouTube se analizaron los dos videos con más visualizaciones que cada uno de los *influencers* tiene en su canal, esto con la intención de conocer cuáles son los tipos de contenidos que las audiencias prefieren y también para comparar los números que existen entre ellos.



## Algunos resultados

Respecto a la información sociodemográfica, el cien por ciento de quienes respondieron la encuesta se identifican como mujeres de entre los 18 y 29 años de edad. El 91.6% reside en nuestro país, siendo la Ciudad de México la entidad en la que más consumidoras se ubicaron, seguida por el Estado de México y Chihuahua; mientras que el 8.33% reside en Buenos Aires, Argentina. Relacionado con el grado de estudios, el 66.6% tiene licenciatura, seguido por secundaria con el 16.6% y preparatoria y posgrado con un 8.33%, respectivamente.

### *Influencers* populares y contenidos consumidos por sus audiencias

Los *influencers* coreanos hispanohablantes que resultaron ser los más populares entre quienes respondieron la encuesta son: Chingu Amiga (24.4%) y Coreano Vlogs (22.4%), de suerte que estos fueron los creadores de contenido que se trabajaron en la fase etnográfica de la investigación. Las plataformas en las que más se han visto los contenidos de estos *influencers* son: YouTube (37.5%), TikTok (25%), Facebook (21.6%) e Instagram (15.6%). Los motivos por los cuales las participantes de la encuesta se acercaron a estos contenidos son: Interés en la cultura coreana (57.8%), Aparecieron como recomendaciones en redes sociales (31.5%) y Alguien cercano es seguidor (5.2%).

Chingu Amiga es la *influencer* que el 39.1% de las participantes sigue en sus redes sociales oficiales, secundada por Coreano Vlogs con un 30.4%. Las redes sociales en las que más los siguen son: YouTube (34.6%), Instagram (23%) y Facebook y TikTok, ambas con un 19.2%. El 83.3% de las participantes están suscritas a los canales de estos *influencers* en YouTube, por lo cual no extraña que el formato que más prefieren consumir sean precisamente los videos en esta red social (32%), seguido por los videos cortos en Instagram o Facebook (28%), los TikTok's (16%) y los *reels* de Instagram (12%).

Respecto al tipo de contenido que las participantes prefieren consumir se enlistan los siguientes:

- Diferencias culturales entre México (o Latinoamérica) y Corea (idioma, costumbres, vida cotidiana, etc) y Coreanos viviendo en México (realizando actividades como visitas a mercados o restaurantes, p. ej.), ambas con un 18.3%.
- Cultura general coreana (16.3%).
- Retos de comida/bebida (coreanos probando gastronomía mexicana/latinoamericana; coreanos comiendo picante; coreanos probando bebidas típicas mexicanas/latinoamericanas, etc.), con un 12.2%.

- Clases de coreano (10.2%).
- Colaboraciones entre *influencers* coreanos y mexicanos (8.1%).
- Relaciones amorosas entre mexicanos/latinos y coreanos (citas, matrimonio entre coreanos y mexicanos/latinoamericanos, reacciones entre mexicanos/latino(a)s a coreano(a)s o coreano(a)s a mexicano(a)s/latino(a)s, etc) y Colaboraciones entre *influencers* coreanos y otros *influencers* extranjeros que también HABLAN ESPAÑOL Y VIVEN EN MÉXICO (*sic*), ambas con un 6.1%.

La consulta también permitió saber por qué este tipo de contenidos le gustan a quienes colaboraron con la investigación, destacando las siguientes cinco opciones:

- Tengo interés en la cultura coreana y sus contenidos me parecen informativos (25.7%).
- Soy consumidor de algún producto del *Hallyu* (*K-pop*, *K-dramas*, *K-beauty*, etc.), con un 22.8%.
- Me llama la atención la diferencia cultural entre México/Latinoamérica y Corea (22.8%).
- Me parecen divertidos y diferentes a otros contenidos que existen en internet (11.4%).
- Sus contenidos son originales (8.5%).

Las participantes describieron, de manera general, los contenidos que realizan estos *influencers*:

No (*sic*) dejan ver un poco de su vida cotidiana, lugares de comida, visitan playas, pueblitos, prueban cosas que nunca habían hecho o comido, nos describen las diferencias culturales, enseñan su lengua materna (respuesta obtenida en la encuesta, noviembre de 2022).

Coreano vlog (*sic*): lo que veo principalmente son sus aventuras gastronómicas (*sic*), hay algo satisfactorio en verlo comer con tantas ganas y gusto; chinguamiga: aventuras de una coreana en México; aunque ya lleva algunos años en México aun (*sic*) hay mucho por conocer, tanto de la cultura y comida; me da gusto ver que otras personas aprecien la cultura mexicana (respuesta obtenida en la encuesta, noviembre de 2022).

Ocho de las participantes creen que los creadores de contenido coreanos sí tienen algo que los distingue de los otros *influencers* (mexicanos o extranjeros). Algunas de las razones, según las encuestadas, son:

Chinguamiga (*sic*) siempre se sorprende de algo tan común para cualquiera pero novedoso para ella, siempre se muestra agradecida por el cariño que recibe, viaja a diferentes lugares para seguir conociendo México y es una persona muy animada y positiva. Coreanovlogs (*sic*) ha visitado los lugares que ni yo que he vivido por años aquí me he atrevido a visitar, comparte reseñas de comida, sus negocios, y al visitar Cancún siempre muestra hermosos paisajes. Se siente sincero y alegre con lo que hace (respuesta obtenida en la encuesta, noviembre de 2022).

Creo que los rasgos y cultura asiática, en general, aun sigue siendo de increíble interés (*sic*) para el resto del mundo; muchas tienen ahora un gran desarrollo que las posiciona como primer mundista, pero oír de lo que pasa directamente en sus países (*sic*) y que no todo es color de rosa, nos hace apreciar también (*sic*) el lugar donde nos encontramos (respuesta obtenida en la encuesta, noviembre de 2022).

## Etnografía virtual: *Influencers* en redes sociales. Presencia y números de sus perfiles

Como se ha venido mencionando, los *influencers* seleccionados para llevar a cabo la etnografía virtual fueron elegidos con base en los resultados obtenidos de la encuesta. De la misma forma, las redes sociales en las que se realizó este ejercicio metodológico también se eligieron según los datos que arrojó la primera fase de investigación; por lo tanto, la siguiente tabla contendrá la información general del primer acercamiento etnográfico realizado.

Influencer	YouTube	Facebook	Instagram	TikTok
<b>Chingu Amiga</b>	Se unió a la plataforma: 9 de febrero de 2020 Suscriptores: 6.76 M Visualizaciones: 3.443.636.364	4.464.743 seguidores	7.3 mill. seguidores  1100 publicaciones  454 seguidos	20.7 M seguidores  875.2 M me gusta  106 siguiendo
	Se unió a la plataforma: 25 de diciembre de 2015  Suscriptores: 5.11 M Visualizaciones: 768.617.874	863 mil seguidores	1.3 mill. seguidores  325 publicaciones  183 seguidos	M seguidores  8.3 M me gusta  38 siguiendo

Datos obtenidos el 13 de noviembre de 2022

Al ser YouTube la plataforma en la que estos *influencers* tienen mayor presencia<sup>25</sup> y la más elegida por las participantes de la encuesta, se decidió realizar un pequeño ejercicio de comparación con los contenidos que cada *influencer* ha publicado ahí. Para llevar a cabo este análisis se seleccionaron los dos videos con mayor cantidad de visualizaciones. A continuación se presentan los datos:

Nombre del canal	Título del video	Fecha de publicación	Visualizaciones
Chingu Amiga <sup>26</sup>	LA VERDADERA RAZÓN PORQUE NO QUIERO REGRESAR A COREA (sic)	3 de julio de 2021	8.681.848
	Hice comida mexicana para mis padres coreanos! Se puso muy feliz con el tequila/sale mal (sic) <sup>27</sup>	25 de diciembre de 2021	6.046.315
Coreano Vlogs	UN DÍA CON LUISITO COMUNICA PROBANDO COMIDA BARATA (sic)	20 de marzo de 2018	11.252.437
	MI NOVIA MEXICANA VA A CONOCER A MIS PAPÁS (sic) <sup>28</sup>	21 de diciembre de 2018	6.741.034

Datos obtenidos el 13 de noviembre de 2022

## Discusión

A fin de explorar el impacto que tienen los contenidos que los *influencers* coreanos producen, se revisaron los videos que han subido a sus canales de *YouTube*; aunque los títulos no reflejan al cien por ciento una relación directa con la cultura coreana, sí hacen énfasis en ciertas diferencias culturales que pueden existir entre quienes aparecen en los videos y el entorno en el que se desarrollan los mismos. Elena Páez Luna (2019) señala que:

<sup>25</sup> Excepto el caso de Chingu Amiga, quien tiene más seguidores en TikTok.

<sup>26</sup> Vale la pena hacer la aclaración de que, en el caso de la *influencer* coreana, los videos que más visualizaciones tienen son aquellos de corta duración (*Shorts*); sin embargo, estos no se tomaron en cuenta para la realización de la tabla, ya que los otros influencers no tienen videos de ese tipo entre sus contenidos más populares; además, esos videos cortos están publicados en otras redes sociales (Instagram o TikTok), por lo que, para efectos de este ejercicio, no era viable utilizarlos.

<sup>27</sup> Este video cuenta con la presencia de otro creador de contenido (Christian Burgos), aunque el título no lo especifica.

<sup>28</sup> De la misma forma que la nota anterior, en este video también se hace presente otra creadora de contenido (HolaSoyShannon); aunque el título no lo especifica como tal, ella es la pareja sentimental de Coreano Vlogs.

El uso de un título llamativo, provocador o controvertido consigue un mayor número de visitas, ya que llama la atención del espectador y hace que sea irresistible no ver el video. De la misma forma, el uso de una miniatura que sea interesante y atraiga al espectador es también de vital importancia, porque esta debe integrar en un fotograma todo el contenido del video, o cuando menos, de qué va a tratar el video (Páez Luna, 2019: 37-38, citado en Robledo y Alpízar, 2021, p. 215).

Como se puede observar en los títulos de los videos revisados, uno de los elementos más llamativos que existe entre los contenidos de estos *influencers* tiene que ver con aquello que ponga en contraste a la cultura mexicana con la cultura coreana. Sobre esta línea, podríamos destacar los videos titulados: “Hice comida mexicana para mis padres coreanos!!/sale mal (*sic*)” de Chingu Amiga y “MI NOVIA MEXICANA VA A CONOCER A MIS PAPÁS (*sic*)” de Coreano Vlogs; los cuales dan pie a pensar una posible hibridación cultural que, según García Canclini (2001), surge “de la creatividad individual y colectiva” (p. 16) y muchas veces se aprehende a través de las prácticas sociales que, de manera casi orgánica, generan nuevas estructuras y prácticas. En este sentido, se comienza a normalizar este tipo de contenidos en donde se contraponen culturas, pero, al mismo tiempo, se da a entender que pueden convivir unas con otras generando nuevos sentidos; es decir, nos deja ver a la identidad como un ‘ente’ dinámico que, en tiempos de globalización, se dinamizó aún más.

## Los videos relacionados con la comida, ¿una nueva forma de promocionar los alimentos?

Uno de los aspectos que resaltan de la breve revisión etnográfica realizada a los *influencers* coreanos está vinculada con los videos que producen y que tienen como principal eje temático a la comida. En este caso, recordando las aportaciones de Aguilar-Piña (2014), “el consumo de alimentos (proceso de alimentación en tanto acción histórico-social) expresa necesariamente rasgos de la cultura que, en términos de la invención de lo cotidiano, albergan una riqueza cultural fundamental” (p. 27). En razón de ello, se puede advertir que este tipo de videos intentan mostrar ese capital cultural que los creadores de contenido poseen y que, al mismo tiempo, desean ampliar a través de los constantes encuentros con platillos pertenecientes a la gastronomía, en este caso, mexicana.

El video “Un día con Luisito comunica probando comida barata (*sic*)” de Coreano Vlogs da cuenta de la diversidad de significados que rodean a la alimentación. En este caso se distingue a la comida desde su valor económico al calificarla de ‘barata’ y, como menciona Ruiz-Gómez (2022), hay que considerar a “la alimentación como un fenómeno social que abarca todas las esferas de la vida social del ser humano, también

es susceptible de ser tomada como una forma de consumo cultural” (p. 52). Aunado a esta propuesta, podemos retomar lo mencionado por Rey y Martín-Barbero (1999), respecto al consumo cultural, puesto que en este video se evidencian las relaciones y resignificaciones que tienen los protagonistas del video con los alimentos que consumen y cómo esas percepciones de quienes aparecen en el video pueden influir entre las audiencias que ven dicho contenido. Es decir, y aludiendo ahora a la propuesta de Güell Villanueva, Morales Olivares y Peters Núñez (2010), las adquisiciones de sentido que realizan los consumidores de manera individual, también influyen “sobre colectivos o sobre el conjunto de la sociedad al permitir reconocer a los sujetos como parte de un colectivo (identidad) e interactuar con otros grupos sociales (diversidad)” (p. 59), concretamente, un coreano probando comida ‘barata’ con un mexicano.

Otro ejemplo es el del video “Hice comida mexicana para mis padres coreanos! Se puso muy feliz con el tequila/sale mal (*sic*)” de Chingu Amiga, en donde se nota algo muy particular: “las prácticas de alimentación, y productos culturales ligados a estas, sustentan la identidad de un sector de la población [...] y la diferenciación frente a otros grupos” (Ruiz-Gómez, 2022, p. 52). Dicho de otra manera, la comida que preparó la *influencer* en este video y que comparte con su familia es una manera de mostrar aspectos identitarios de México y ponerlos en contraste con la cultura coreana. Por ejemplo, ingredientes como la tortilla, la preparación de la salsa, el uso del molcajete e incluso la ingesta de tequila son elementos considerados íconos de la cocina mexicana (Mato, 2007). En definitiva, los alimentos y las bebidas se convierten en componentes particulares de la cultura que, en el caso de los *influencers*, tienden a ser utilizados constantemente para atraer visitas a sus canales e, incluso, distinguirse de otros creadores de contenido.

## Tecnologías digitales para las industrias culturales y participación de los consumidores

Como bien lo expone González Roblero (2019), “las redes sociales virtuales son espacios de comunicación que han revolucionado el clásico paradigma de lo masivo” (p. 16) y, para el caso que aquí concierne, vale la pena reflexionar sobre la forma en la que dichas herramientas digitales han posibilitado la producción, consumo y participación de quienes están interesados en este tipo de contenidos. Siguiendo al autor, menciona que “lo masivo aparece gracias al desarrollo de las tecnologías de la información y la globalización” (p. 18); en este sentido, es precisamente la inmediatez y el alcance de las redes sociales lo que ha permitido que los *influencers* se conviertan, poco a poco y en espacios específicos, en expertos o referentes “serios” para algunos nichos de la población.

Por ejemplo, para los consumidores de los contenidos creados por los *influencers* coreanos, son justamente ellos (los *influencers*) los ‘expertos’ en temas relacionados con Corea, por lo cual acudir a sus videos con la intención de aprender sobre otra cultura resulta ser una de las razones por las que estos creadores de contenido son tan exitosos entre sus audiencias. Sin embargo, también se han convertido en una especie de guías en lo que se refiere al turismo en México; esto debido a que, en algunos de sus videos, los *influencers* viajan por distintas partes del país y en sus contenidos registran esas visitas, además de lo que consumen (alimentos, indumentarias y bebidas, entre otros); esto caería en el peligro de “folclorizar [lo] popular” (p. González Roblero, 2019, p. 21) y esencializar lo diferente.

Para comenzar a cerrar, la importancia de los públicos es esencial para comprender el surgimiento y mantenimiento de estos *influencers* en la esfera del entretenimiento. Como menciona González Roblero (2019), “pensar a los públicos en relación con las ofertas culturales y a quienes las propician, sin olvidar la dimensión subjetiva que permite al sujeto elegir ser público” (p. 49); de ahí que, entre la amplia oferta de posibilidades que se puedan encontrar en Internet, las audiencias de estos *influencers* han decidido decantarse por ellos, seguirlos en otras redes, comentar y compartir sus contenidos, además de buscar la manera de interactuar con ellos para “darles ideas” y que sus producciones se mantengan “originales” (aunque los videos versen sobre los mismos temas) y en tendencia.

## Consideraciones finales

De los principales debates que resultan de este primer acercamiento a la práctica de creación de contenido digital, el acceso y uso de las tecnologías, Internet, las plataformas y redes sociales digitales, se encuentra la posibilidad de concebir la creación de contenidos como industria cultural creativa, esto debido a que los productos que se generan responden a intereses económicos particulares de quienes los crean, pero al mismo tiempo se entrelazan con los de las plataformas y redes que los contienen y difunden. Destaca también cómo la carga simbólico-cultural que envuelve a los contenidos digitales permite que los consumidores distingan, negocien y en algunos casos cuestionen el tipo de entretenimiento que consumen y que se ofrece en los diferentes medios de comunicación, ya sean tradicionales o de nueva emergencia. Otra de las características del fenómeno *influencer* como industria cultural creativa tiene que ver con la transformación de la noción de propiedad intelectual que se genera entre creadores y consumidores, lo que permite considerar a las juventudes, de sus inquietudes e intereses que rodean a ese público en particular, y cómo construyen y comparten saberes a partir de ahí.

Para retomar la categoría de juventud, hay que considerar que la mayoría de consumidores e *influencers* pueden ser ubicados dentro de ese espectro generacional, lo que conduce a regresar a la propuesta de Reguillo (2013) cuando menciona que los jóvenes están protagonizando el cambio social, sea para bien o para mal, y están reconfigurando la manera en la que comprendemos a la sociedad. En este caso, habría que enfatizar en la percepción que tienen de sus entornos los *influencers* y cómo transmiten eso a sus audiencias, y de ahí dirigir el análisis a la forma en la que es apropiado y usado el contenido que se crea y cómo eso permea en la vida cotidiana. Otro aspecto que se puede retomar de la propuesta de Reguillo (2013) va de la mano con el yo-autor y el 'aparente' quiebre de jerarquías. Habría que pensar si lo que los *influencers* producen y muestran no va de la mano de los intereses de otras instituciones que estén buscando adaptarse e integrarse a las nuevas formas de comunicación y *marketing*. La propuesta no es negativa; sin embargo, tal vez por efectos de temporalidad, no cuestiona el posicionamiento hegemónico de los jóvenes creadores que, por ganancias económicas o reconocimiento, terminan por alinearse a los marcos establecidos por las grandes compañías o instituciones públicas y privadas, con la intención de dar una buena imagen y mantenerse en el gusto de los consumidores. Por ello se sugiere que algunos creadores de contenido "deciden" por sí mismos qué es importante mostrar y qué no. Esto lleva a otro punto que Reguillo (2013) expone: "la tecnología es la marca de época de una juventud que la utiliza tanto para afirmar sus pactos con la sociedad de consumo, como para marcar sus diferencias y críticas a esa sociedad" (p. 16).

Los creadores de contenido que fueron analizados, así como las respuestas de audiencias obtenidas durante el trabajo de campo, representan solamente un mínimo del porcentaje que este nuevo modelo de empleabilidad ha generado en los últimos años. Es necesario hacer un análisis más completo, pues un fenómeno de esta magnitud impacta en diferentes esferas de la vida social: cultura, política y economía, entre otros. Además, la diversidad de *influencers*, no solo coreanos, dedicados a temas específicos también representan un campo de análisis, puesto que eso permite observar la complejidad del acceso y uso que se tiene de las tecnologías digitales y su incursión en diferentes industrias de cierto carácter cultural (Mato, 2007). Este puede ser el caso de la industria de la belleza y el surgimiento de los *beauty bloggers*, o los *influencers* dedicados a crear contenidos relacionados con la industria de los alimentos: recetas de cocina sencillas, recetas *gourmet*, alimentos sanos y comida vegana, entre otros. Como se puede observar, la oferta es amplia y tiende a extenderse cada vez más según la creatividad de los *influencers*, las peticiones de los consumidores y las opciones tecnológicas digitales que tengan a la mano. Aquí habría que hacer un matiz respecto a la creatividad de los contenidos, puesto que pueden encontrarse



materiales digitales similares que nos invitan a cuestionar si realmente estamos frente a propuestas originales o solamente distintivas por los medios donde se muestran y por quienes las protagonizan.

Para finalizar, la importancia de las audiencias en lo que respecta a este tipo de contenidos parece ser uno de los elementos más importantes dentro de la posibilidad de considerarlos como productos de industrias culturales pequeñas. La manera de visualizar esta propuesta se basa también en la participación activa de los consumidores, puesto que ellos no se limitan a ver los videos, sino que tienden a resignificar lo que en ellos se muestra a través de los comentarios, compartirlos con otras personas, ya sea en redes sociales o al verlos en conjunto con alguien más, y crear sus propios imaginarios relacionados con ciertas temáticas que se tratan en los contenidos. Esto también da pie para analizar el fenómeno desde la perspectiva de la alfabetización digital; por un lado, por la forma en la que las audiencias se acercan a los contenidos y se mantienen consumiéndolos, y por otro, pensándolo incluso como el más importante, la manera en la que los creadores de contenidos comienzan a utilizar las herramientas (cámaras digitales, micrófonos, tripis) y los espacios virtuales (redes sociales, plataformas de *streaming*, editores de video o fotografías) para incursionar en este nuevo formato de empleabilidad.

## Referencias

- Adorno, T.W.; Horkheimer, M. (1974). "La industria cultural". En Bell, D. y otros, *Industria cultural y sociedad de masas*. Caracas: Monte Ávila.
- Aguilar Piña, P. (2014). "Cultura y alimentación. Aspectos fundamentales para una visión comprensiva de la alimentación humana". *Anales de Antropología*, 1(45), 11-31.
- Ardèvol, E., Bertran, M., Callén, B. y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, 3, 1-21.
- Alpízar, Rodrigo (2020). *La industria cultural pornográfica digital: Los modelos de cámara web del sitio My Free Cams.com*. Tesina de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Del Fresno García, M.; Daly A. J. y Segado Sánchez-Cabezudo S. (2016). "Identificando a los nuevos influyentes en tiempos de internet: medios sociales y análisis de redes sociales". *Revista Española de Investigaciones Sociológicas* (153), 23-42.
- Espino, G. (2019). *El nuevo sistema de medios en el México del siglo XXI*. México: Fontamara.
- García Canclini, N. (1999). "El consumo cultural: una propuesta teórica". En Sunkel, Guillermo (coord.) *El Consumo Cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*. (pp. 26-49), Bogotá: Convenio Andrés Bello.

- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga, M. (coord.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. México: Ariel.
- González Roblero, V. (2019). *Paradojas de la política cultural. Arte, gestión cultural y patrimonio*. Tuxtla Gutiérrez: Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- Güell Villanueva, P., Morales Olivares, R., y Peters Núñez, T. (2011). "Tipología de prácticas de consumo cultural en Chile a inicios del siglo XXI: mismas desigualdades, prácticas emergentes, nuevos desafíos". *Universum. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 2(26), 121-141.
- Instituto Mexicano de la Juventud. (30 de octubre de 2017). *¿Qué es ser joven?* Recuperado de: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven>
- Mato, D. (2007). "Todas las industrias son culturales: crítica de la idea de 'industrias culturales' y nuevas posibilidades de investigación". *Comunicación y Sociedad*, (8), 131-153.
- Páez Luna, E. (2019). *La figura del YouTuber: ¿qué hace que una persona triunfe en YouTube?* (Trabajo Fin de Grado Inédito). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Reguillo Cruz, R. (2013). "Jóvenes en la encrucijada contemporánea: en busca de un relato de futuro". *Culturas Juveniles Emergentes. Rúbricas*, 10-19.
- Rey, G. (2012). *Industrias culturales, creatividad y desarrollo*, Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación.
- Robledo, A. (2021). *Prácticas de consumo y uso social del Hallyu a través de redes sociodigitales por parte de los fandoms en México*. Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura Digital. Universidad Autónoma de Querétaro, México.
- Robledo, A. y Alpízar, R. (2021). "Las redes sociales como intermediarios culturales. El caso de los YouTubers latinos en Corea del Sur". En Fernández, Ma. de la Luz (coord.), *La Tecnología, la cultura y los mercados*, (pp. 199-229), Querétaro: Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro.
- Romo, M. de J. y Ochoa, V. A. (2020). *Los influencers y su impacto en el comportamiento de compra en los millenials*. Ecuador: Supera.
- Ruiz-Gómez, M. I. (2022). "Turismo y cambios en las prácticas de alimentación en San Cristóbal de las Casas, Chiapas". *Rednutrición*, 13(1), 50-52.
- Secretaría de Cultura. (2018). *Mapa de Ruta de Industrias Creativas Digitales*. México: Secretaría de Cultura. ISBN: 978-607-745-820-3
- Taramona, R. (2018). *Influencers digitales: disrupción de la fama, la publicidad y el entretenimiento en las redes sociales*. *Revista de Estudios de Juventud*, 119, 75-92.



# Jóvenes y prácticas artísticas en la red Tabasco como escenario local

*Flor de Liz Pérez Morales*  
*Angélica María Fabila Echauri*

## Resumen

El tema de los jóvenes, el arte y la relación con la tecnología acusa diversas paradojas, pero también abre muchas puertas de reflexión que necesariamente esculcan en diversas interrogantes. El trabajo que se presenta acude al ensayo, como un recorrido analítico en el que se expone como objetivo el acercamiento conceptual que los jóvenes están teniendo con la tecnología a través del arte, un trazo que también permite la oportunidad de enfatizar en el conocimiento y la proximidad que están teniendo los jóvenes tabasqueños que utilizan la tecnología para desarrollar prácticas artísticas. Es a través de esas prácticas como se busca mostrar la discursividad juvenil que dibuja su proceder en el mundo. Al interior del texto se presenta la discusión que demarca las interrelaciones de los jóvenes con la tecnología, ángulo que problematiza en los debates contemporáneos; la discusión se abre a la perspectiva de la estética como un nudo conceptual que proyecta el carácter vital del discurso de los jóvenes en la red. Una manera de entender el cibercontecimiento es a través del escenario tabasqueño, espacio en el que se produce la interpretación y análisis de las prácticas artísticas de los jóvenes. Al cierre del contenido se presentan los atributos performativos que dan cuenta de las tramas juveniles en el quehacer artístico.

**Palabras clave:** Jóvenes, prácticas artísticas, redes sociales, estética, discurso

## Demarcaciones del tema

En el siglo XVI, el artista italiano Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571- 1610), mejor identificado como Caravaggio, innovó el arte pictórico con la técnica del uso de contrastes entre las sombras y la luz para enfatizar sensaciones dramáticas; el artista

aprovechó los claroscuros como recurso con el que visibilizaba la violencia o tortura humana. Ahora mismo el procesamiento digital ha hecho posible un campo abierto para que el arte sea mostrado con distintos *performances* que se convierten en alternativas que dialogan en forma de hipertextualidades; estas se producen con el ensamble de los recursos multimedia, abordando las mismas u otras temáticas; es decir, los artistas colocan los temas que la cultura contemporánea les provee.

Desde su práctica, el arte se ha preocupado por incorporar a sus procesos creativos y de investigación, teorías y novedades que surgen en distintos campos del conocimiento, como la tecnología, las ciencias sociales y políticas. Una de las posibilidades más optimistas que nos ofrecen estos artistas a través de sus piezas es el cobro de conciencia para pensar que las cosas pueden ser de otra manera. (Palomeque, 2022)

Pero no se trata solo del proceso creativo, sino de la gestión e interacción de bienes digitales que se dan entre los artistas y los usuarios digitales. Las conexiones en red procesan nuevos intercambios entre sitios como entre personas. No se puede negar que mucho de la gestión de mercancías simbólicas ahora pasa como flujo de información que las redes sociales vehiculan. Interfaces que se asocian para producir discursos cuyas representaciones de muchas maneras simulan el mundo. En ese marco de interacciones se localizan los artistas juveniles, figuras que encuentran en estos espacios un territorio que se identifica con ellos mismos. Sus complejidades detentan actividades emergentes en redes tecnológicas que se procesan como movimientos que difuminan las fronteras entre el territorio y el ciberterritorio, para hacer de la actividad artística un abanico de expresión semiótica-estética, pero también de trabajo para el artista joven que comienza.

Hacer una publicación en redes sociales, compartir un *hashtag*, señalar lugares en un mapa virtual, programar un *mod* para un videojuego o mandar correos en masa, son modos de comunicación e interacción inevitables que forman parte de nuestra vida cotidiana y también de nuestra realidad (Palomeque, 2022).

Así como el arte pictórico presenta nuevas propuestas técnicas, lo mismo ocurre en la narrativa de viajes o fotografías, cuyos ensambles han transitado a nuevas rutas de cronistas viajeros que colocan su discurso en proyectos alternativos acordes a los nuevos lenguajes. Desde los espacios digitales, la narrativa y la fotografía –por mencionar solo algunos lenguajes del arte– recrean combinaciones multimedia que alertan otras sensibilidades relacionadas con la cultura digital, como lo son las comunidades juveniles. Cuando de arte y tecnología se trata, hay muchos ejemplos

para reflexionar; más ahora cuando el desplazamiento de la práctica ha transitado al territorio digital, espacio donde los artistas jóvenes encuentran un reacomodo natural para relacionarse con y para el mundo.

El tema de los jóvenes, el arte y la relación con la tecnología acusa diversas paradojas, pero también abre muchas puertas de reflexión que necesariamente esculcan en diversas interrogantes. El trabajo que se presenta acude al ensayo, como un recorrido analítico en el que se expone como objetivo el acercamiento conceptual que los jóvenes están teniendo con la tecnología a través del arte, un trazo que también permite la oportunidad de enfatizar en el conocimiento y la proximidad que están teniendo los jóvenes tabasqueños que utilizan la tecnología para desarrollar prácticas artísticas. Es a través de esas prácticas como se busca mostrar la discursividad juvenil que dibuja su proceder en el mundo.

Al interior del texto se presenta la discusión que demarca las interrelaciones de los jóvenes con la tecnología, ángulo que problematiza en los debates contemporáneos; la discusión se abre a la perspectiva de la estética como un nudo conceptual que proyecta el carácter vital del discurso de los jóvenes en la red. Una manera de entender el ciberatecnecimiento es a través del escenario tabasqueño, espacio en el que se produce la interpretación y análisis de las prácticas artísticas de los jóvenes. Al cierre del contenido se presentan los atributos performativos que dan cuenta de las tramas juveniles en el quehacer artístico.

## Jóvenes y tecnología

Pensar sobre jóvenes y tecnología sugiere el encuentro con dos entes dinámicos maleables, impredecibles e inagotables en su concepción. Su paralelismo de rasgos se acerca hasta tocarse y producir una noción potencializada que pareciera establecer una fluida asociación. Quizá por la reminiscencia constante al futuro, al potencial de innovación y cambio, y a su condición de movimiento e impulso social, los jóvenes y la tecnología se sostienen como parcelas de interés, y son objeto de observación continua en las sociedades; los primeros desde las postrimerías de los años cincuenta, y la segunda con mayor énfasis a partir de los noventa, cuando la popularización de la internet y las tecnologías de la información y la comunicación no solo secuestraron el término, sino que lo asociaron con lo digital y lo virtual.

Las explicaciones y acercamientos tan polimórficos como contradictorios han fundado diversas mitologías en torno a la tecnología y a los jóvenes o a la condición juvenil, una de ellas referida a su potencial de transformación, su carácter revolucionario y esperanzador.

La juventud suele asociarse con una etapa de transición a la vida adulta, una etapa cargada de imperativos sociales que apuntan a la inserción del individuo a los

esquemas de producción demandados por la civilización. El trayecto, sin embargo, es fértil para gestar un sistema propio de valores y comportamientos, inclusive experimentar cofradías en una cultura de oposición a los valores establecidos, de construcción y experimentación de nuevas identidades, de nuevas formas de ser y de vivir, que los distinguirá como una cultura juvenil. Ramírez Varela, en su ensayo sobre el mito de la cultura juvenil (2008), advierte:

Los jóvenes no construyen una «cultura juvenil», sino que son capaces de tomar sus decisiones y elecciones de las prácticas sociales, que los distinguirán como una «cultura juvenil», esto obviamente va cambiando de generación en generación (...) Se van dando nuevas características, acordes a los tiempos, es así que los jóvenes construyen sus prácticas sociales. (2008, p. 89)

Las culturas juveniles, como propias de los jóvenes, refieren, como se ha señalado, el conjunto de formas de vida y valores, en respuesta a sus condiciones de existencia social y material, lo que explica su diversidad. Carlos Feixa (1995) enfatiza en el plural de la noción y aclara:

Hablo de culturas y no de cultura para describir mejor su diversidad y heterogeneidad (en el tiempo, en el espacio y en la estructura social) (...) Las culturas juveniles no son homogéneas ni estáticas, las fronteras son laxas y los intercambios entre los diversos estilos, numerosos. Los jóvenes no acostumbran a identificarse siempre con un mismo estilo, sino que reciben influencia de varios y a menudo construyen un estilo propio (1995, p. 74).

Esta diversidad conlleva la exigencia de realizar acercamientos y encuentros en contextos específicos que posibiliten describir y comprender las culturas juveniles y en general lo juvenil, enmarcado en la realidad social, misma que nutre y arropa los intercambios relacionales y procesos de socialización que resultan determinantes en la vida del joven.

La socialización encuadra el tipo de relación particular que el joven aprende e interioriza para interactuar con su medioambiente y sobre el que se fundan procesos específicamente determinantes para su vida; esta interacción, que toma rasgos particulares en la juventud, no es otra, según Cottet (1994), que la iniciación de una vida activa dentro de los parámetros sociales asumidos como propios pero autónomos de un mundo adulto. Estos procesos de socialización se desarrollan en función de dimensiones relacionales: el grupo de pares, el grupo de referencia y la generación.

En estas dimensiones donde se establecen las relaciones sociales, es que podemos distinguir, primero, a los grupos de pares, dados por un espacio horizontal de iguales,

de relaciones cotidianas; luego está el grupo de referencia, en donde encontramos un referente más amplio en el que los jóvenes pueden reconocerse y ser reconocidos, donde suelen adscribir a dinámicas culturales, que les brindan identidad. Y, por último, nos encontramos con la generación, donde se conecta la vida cotidiana de los jóvenes con referentes más globales. (Ramírez, 2008, p.83).

Parece evidente que el carácter social, que marca a los objetos y los sujetos, referido por la antropología, se sobrepone a parámetros etarios o rasgos biopsicosociales, cuando se trata de aproximarse a los jóvenes. No solo por las emblemáticas resistencias que los jóvenes sostienen con la cultura adulta, y la pugna por su autonomía; también por las relaciones y prácticas sociales que emergen como resultado de formas de entender y significar el mundo con miradas divergentes y osadas, estilos y actitudes de su elección con los que se identifican.

El mundo juvenil no solo es un mundo colectivo, es una proyección del espacio individual del joven, que se ensancha en lo social, para forjar rutas de identificación y reconocerse como fundador de culturas, es decir, de formas y valores de uso, relación y significación con objetos y sujetos.

En la elección de cómo y con qué o con quiénes relacionarse, la tecnología cobra importancia para las generaciones de jóvenes desde las décadas finales del siglo XX, luciendo como un insumo que parece pertenecerles. Por lo que en la elección del joven para interactuar y significar el mundo figuran las tecnologías de telecomunicaciones, con las que se relacionan y median también sus relaciones con el entorno social.

Tomamos como referencia el uso de internet, en razón de que implica el acceso a un dispositivo que haga posible la conexión. La encuesta acusa una diferencia de 25 puntos porcentuales en los usuarios de internet en zonas rurales (56.5%) y zonas urbanas (81.6%); sin embargo, este contraste no parece provenir de los grupos de edad de jóvenes, sino del grupo de 55 años y más, especialmente. En general el 96.8% de las personas usan como dispositivo de conexión el *Smartphone*, lo que supone el arraigo de dispositivos personales entre la población.

Los datos ayudan a delinear la relevancia de las tecnologías digitales (implicada necesariamente en ellas la internet) en la sociedad y perfilan la cercanía que las generaciones de jóvenes tienen con ellas.

De manera similar a la juventud, la tecnología es percibida también en términos de su presencia en la sociedad, no solo con cifras sino como un elemento que revoluciona las formas de producción, intercambio y organización de las sociedades; como artífice de la cultura. Su presencia y potencial transformador son descritos por el sociólogo Manuel Castells (1997), cuando refiere que las revoluciones tecnológicas se caracterizan por la penetración que alcanzan en todos los dominios de la actividad humana, no como un factor exógeno que impacta a la actividad, sino por lo que genera en la actividad misma en la que se incorpora.



El ejemplo puede hallarse en la revolución tecnológica “actual” –explica en 1997 Castells–, caracterizada, no por la centralidad del conocimiento y la información, sino por la aplicación de ese conocimiento e información a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento/ comunicación de la información. Es decir, un circuito de retroalimentación acumulativa que se da entre la innovación y los usos de la innovación.

Este bucle de innovación, enmarcado por las tecnologías y la creciente habilidad de aplicación en ámbitos insospechados de la actividad humana a manos de los usuarios, retrata una condición innegable: las tecnologías digitales han atravesado por un proceso incesante de incorporación material (gestión de tecnologías en diversos espacios) para dar paso de manera inmediata a la apropiación, que implica una re-significación de las tecnologías en la vida y la actividad de los individuos y los grupos, con fines y estilos diversos, congruentes con sus necesidades, habilidades y valores. Los procesos de apropiación son potencial fuente de innovación, especialmente entre usuarios jóvenes, quienes encuentran en las tecnologías un ecosistema que da soporte a las formas de hacerse presentes en la sociedad.

Producto de este influjo en las prácticas sociales, en los procesos de creación, significación, organización, producción, intercambio e interacción, las tecnologías devienen en su condición cultural. La llamada cultura digital es la cultura en la que nacieron y viven los jóvenes, con independencia de su nivel de apropiación a las tecnologías. Mientras generaciones anteriores testifican la transformación de la cultura material a la digital, los jóvenes asumen la digital como cultura naturalmente propia (en ella han nacido), en la que participan como sujetos activos no solo usando sus artefactos culturales emblemáticos (dispositivos móviles, internet, computadoras, redes sociales), sino desarrollando sus propias y particulares estrategias de uso y transformación, reconfigurando sus aplicaciones y redefiniendo sus alcances.

Este fenómeno de reconfiguración es explicado por Castells cuando describe las etapas del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación:

...en las dos últimas décadas han atravesado tres etapas diferentes: la automatización de tareas, la experimentación de usos, la reconfiguración de las aplicaciones. En las dos primeras etapas, la innovación tecnológica progresó en función del aprendizaje por uso, según la terminología de Rosemberg. En la tercera etapa, los usuarios aprendieron la tecnología haciendo, y terminaron reconfigurando las redes, y encontrando nuevas aplicaciones (...) la difusión de la tecnología amplía sin límites el poder de la tecnología, al ser apropiada y redefinida por sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son simples herramientas para ser aplicadas sino que son procesos para ser desarrollados. Usuarios y hacedores pueden llegar a ser la misma cosa (1997, p.15)

La revelación anterior explica el potencial creador que los jóvenes protagonizan en los dominios tecnológicos y da pistas para entender su atracción por estos espacios sin territorio, que personifican lo que con palabras de Umberto Eco (1992) podríamos denominar una obra abierta, en la que tiene lugar una dialéctica entre la obra y el intérprete. Las tecnologías se tornan en escenarios miméticos con las culturas juveniles, sus dinámicas encajan lo mismo para relacionarse con el mundo que para mostrarse, o para inventarse, para crear y fundar sensibilidades e imaginarios.

Es difícil decir si esta suma de coincidencias entre jóvenes y tecnología son indicios del distanciamiento de las generaciones juveniles con el mundo adulto. Lo cierto es que el mundo tecnológico fluye en los jóvenes y viceversa, los jóvenes fluyen en el mundo tecnológico y este fluir alcanza, más allá de sus formas materiales y visibles de relación con su entorno, sus formas profundas de subjetivación y sensibilidad.

Franco Berardi lo denuncia en su obra *Fenomenología del fin*, cuando alude a lo que llama “mutación digital”:

Los hombres y las mujeres aún están aquí, viviendo, matando, sufriendo, intercambiando bienes y haciendo el amor como antes de la filosofía posthumanista pero algo ha cambiado profundamente en su mirada, en su comportamiento y (sospecho que) también en sus sentimientos, en la manera en la que sienten y se perciben a sí mismos (2017, p.10).

El planteamiento de Berardi pone los reflectores en coordenadas profundas, etéreas, que demandan ser exploradas para abonar a la comprensión del complejo binomio jóvenes y tecnología: las experiencias y elaboraciones sensibles, estéticas que las en las que los jóvenes en aras de sobre las tecnologías.

### *Conexiones: la estética juvenil*

Derrick de Kerckhove (1999) plantea un escenario digital donde las megaconvergencias de hipertextos, multimedia, realidad virtual, redes neurales, agentes digitales y vida artificial –y ahora mismo se incluye la proyección del metaverso– están cambiando nuestras vidas, como una red casi orgánica de millones de inteligencias conectadas. En el marco de esas redes cuyos flujos de información se despliegan sobre condiciones de *interactividad*, *hipertextualidad* y *conexiones*, emergen las figuras juveniles a las que, como si tuvieran una piel cultural de la tecnología, se las asocia de forma natural con ellas.

En los hipertextos como contenidos de información, y las conexiones como enlaces mentales de los sujetos que propician una puesta común, fluye un puente comunicativo que se desliza como sensibilidad o animosidad que deja ver las entrañas

de los jóvenes y sus usuarios, esa condición del sentir que Mario Perniola (2008) funda en la experiencia humana, desde una perspectiva de la antropología histórica-social. El mismo Perniola apunta que ahora mismo nada es ajeno al sentir, sino que el sentir ha adquirido una dimensión anónima, impersonal y socializada que reclama ser reafirmada.

Los sistemas de codificación del sentir no son ajenos a los intercambios que se dan en la tecnología. Fluyen como intercambios semióticos-simbólicos. En este sentido, los jóvenes recurren a la tecnología como un espejo donde el mundo se corresponde a sí mismo, que a la manera de Narciso refleja sus experiencias prefiguradas, tarea donde la estética y el arte juegan ese papel, no solo porque se pulsa una estética de la experiencia, sino también una estética de la forma que lleva los alcances de una poética. “El sujeto trasciende de la mera detección de la presencia del otro hacia su valoración gracias a procesos de índole estética que fluyen de manera definitiva en sus actividades por los diversos espacios sociales (Mandoki, 2006, p. 9). El puente comunicativo se brinda, explica Mandoki, como intercambios estéticos en los que a través de un proceso de sustitución o conversión de signos, el sujeto establece relaciones no solo consigo mismo, sino con los otros y con su entorno. Justo en el territorio de la poética es donde emerge el arte como un lenguaje que explora y hace performativo el pensamiento artístico; es decir, en la triangulación del joven, el arte y la tecnología aparece un lenguaje que configura su dimensión poética, lo que visibiliza no solo la experiencia del artista, sino también del mundo. En este ensamblaje se edifica la discusión de otras aporías del siglo XXI.

Al respecto del arte y la tecnología, Jesús Martín Barbero explica el carácter simbólico que se alcanza en la relación binomial, ámbitos que correlacionan de forma inherente también a la ciencia. “Esa mediación numérica acarrea, a su vez, el paso de la primacía de lo sensorio-motriz a la sensorio-simbólico, y por ahí a un nuevo tipo de interacción entre lo sensible y lo inteligible, entre los sentidos y la abstracción, hasta redefinir por entero las fronteras y los intercambios entre arte y ciencia” (Martín-Barbero, 2006, p. 40). El énfasis que se retoma no es solo el carácter sensitivo de los lenguajes que se crean en la red, sino también del carácter intelectual que también se posibilita en el arte digital.

Hoy la encrucijada arte-ciencia-tecnología ha encontrado en el computador un punto de fusión sólo comparable al del Cuatrocento y su invención de la ‘perspectiva’. (...) Desde otro ángulo, el arte señala –en este desencantado cambio de siglo cuyo único encanto parece ponerlo el “milagro tecnológico”– el mínimo de utopía sin el cual el progreso material pierde el sentido de la emancipación y se transforma en la peor de las alienaciones. En su experimentación tecnológica, la creación artística actual hace emerger un nuevo parámetro de evaluación y validación de la técnica,

distinto a su instrumentalidad y su funcionalidad al poder: el de su “capacidad de comunicar” (Barthes), que junto con la “voluntad de creación” permiten al arte desafiar, y en cierto modo romper, la fatalidad destructiva de una revolución tecnológica... (Martín-Barbero, 2006, p. 40).

Esta discusión coloca al artista juvenil que convive con la cultura digital como una figura emblemática que en su carácter intelectual y estético asocia la experiencia de la alfabetización de la cultura digital y los procesos creativos del arte, en la posibilidad de configurar un lenguaje que faculta a un diálogo con los usuarios de la tecnología y que inaugura el ámbito exploratorio no solo del *ciberarte*, sino de la *ciberestética*.

El escenario tabasqueño para las prácticas artísticas en la red

¿Qué atributos poseen los jóvenes de hoy? Ellos son de una generación que dibuja una relación natural muy cercana con la tecnología; sus formaciones están ligadas a la virtualidad y a los tutoriales, y sus formas de dialogar tienen un amplio espectro en sesiones de chat e instantáneas. El carácter de ellos es asumido como una disrupción cultural.

Las culturas digitales que los jóvenes conforman cruzan las fronteras de diversos campos y entornos culturales haciendo difusos sus linderos, y están transformándose a un ritmo muy rápido provocando confluencias, pero también choques entre las estructuras tradicionales y los nuevos procesos de socialidad, los aprendizajes, la creación, la producción, distribución y consumo, requiriendo herramientas conceptuales flexibles para su comprensión. Estas intersecciones y otras que cruzan las vidas de los jóvenes, expresan cambios y posibilidades de acceso a posiciones inestables en las que se ubican (Ortega, 2012, p. 113).

La relación triádica joven, arte y tecnología es ahora mismo referente clave para la comprensión de las prácticas culturales que se ondean como las visiones o los paisajes contemporáneos que genera el mundo. Los contenidos o visualidades digitales entran en todos los territorios y convocan a muchas comunidades, especialmente a esas generaciones juveniles que producen nuevas prácticas culturales en el ciberterritorio, y donde por supuesto el arte se acopla en sus formas particulares para producir discursividades artísticas.

A estas alturas resulta factible comprender que nuestra cultura es eminentemente visual. Por ello se impone entender el modo en que las estrategias de circulación y difusión de contenidos en la sociedad red se valen de una mezcla no vista hasta ahora, tal vez muy semejante a lo ocurrido en la sociedad medieval, de arte y estética

en un proceso que parece aniquilador de lo tangible, dirigiéndose a pasos acelerados a una digitalización de la sociedad, a una puesta no en escena, sino en ventana, de lo real (Lizarazo *et al.*, 2020. p 11)

El mundo del arte muestra un metamundo o mundo más allá del arte, un mundo representado que se teje con su propio tiempo. Los jóvenes conviven con su momento histórico, económico y social y con ello generan su propia práctica cultural. Facebook, Instagram, YouTube, Blog, Twitter y Tik Tok son ahora escenarios de intercambio de los artistas juveniles. El discurso artístico y sus identidades son atravesados por un vehículo que mediatiza y produce el *performance* del mundo visionado, de ahí que la tecnología sea un activo fundamental de sus propios procesos.

La forma más básica de interacción humana –la comunicación– deviene el modelo de intercambio cultural, pasan a gestionarse como producto cultural de primer orden algunos fenómenos sociales que dependen de ella, como es el caso de la formación de vínculos afectivos y redes de amistad (Castro, 2020, p. 22).

Lo anterior implica que la articulación de los elementos que producen los bienes artísticos no son ajenos a un complejo rizoma que se articula en una amorfa carga de sentidos donde se anudan no solo las formas multimedia, sino una condición estética; una suerte de ecosistema que da cuenta de las identidades en un complejo tejido cultural que permiten su asociación, condición de tiempo-espacio que producen su propia discursividad.

En la mirada disruptiva de los jóvenes, la tecnología y el arte se convierten en espacio y lenguaje al mismo tiempo, algo que les permite irrumpir y crear un discurso; con ello exploran el territorio de la disidencia, un ángulo que anida una mirada del mundo, lo que también anida el desacuerdo, es decir, no se trata solo del carácter disruptor del joven, sino del carácter transgresor del lenguaje artístico. Esa idoneidad encuentra un acoplamiento significativo en la tecnología. Como bien menciona José Alberto Sánchez (2020), esta condición tecnológica posibilita una zona que adquiere el sentido de un meta-lugar, espacio donde se abonan al ensanchamiento de exceso de prácticas y experiencias, ángulo que da cuenta de su relación con el mundo.

El meta-lugar integra los lugares, reintegra los cuerpos, los envuelve y los dispone a cambiar. En ese sentido las redes sociales digitales no son solo “cibermedios”, también cumplen un rol de asentamiento simbólico, sustituyen el lugar antropológico y a través de ellas se realizan rituales de toda índole: enamoramiento, protesta, placer, creación artística. El meta-lugar o los meta-lugares ya no pueden entenderse en términos de espacialidad: son organismos, ecosistemas de organismos, que mutan, se adaptan, procesan, engendran, concentran, dispersan, provocan (Sánchez, 2016, p. 7).



Ilustración: SEQ Ilustración \\* ARABIC 1. Sastré (2016)



Ilustración SEQ Ilustración \\* ARABIC 2. Sastré (2017)

En el trazo de los discursos emergen los jóvenes que abren una puerta desde las redes sociales para hacer circular contenidos de arte que los conectan con los usuarios, pero también con el mundo.

Daniela Sastré, por ejemplo, abraza la fotografía y las palabras en el tejido narrativo para constituir un ensamble hipertextual que en su blog *Punto y Apunte* va exponiendo como condición de *estesis* que alimenta cotidianamente: “Aquí no hay más que la emoción de las cosas (sí, así como el libro de Ángeles Mastretta). Esas emociones que en el recuerdo guardan rostros, melodías, risas, caminos, olores y sensaciones. Aquí es pues, territorio de esas historias que habrán de preservarse” (Sastré, 2017). De su encuentro con Florencia, Italia, expresa en su blog:

Arribamos a Florencia en una noche de invierno un tanto lluviosa; como varias ciudades italianas, la capital de La Toscana da muestra desde el primer paso que la historia, arte y arquitectura coexisten a diario con la modernidad. Caminar en el centro

de Florencia por la noche es como adentrarse en un pasaje de un libro ambientado en el pasado. Sus edificaciones iluminadas por la luz de la luna y luces amarillas inducen al viajero a vivir el recorrido de sus plazas y caminos absorto de su vida cotidiana, acorralado por recuerdos e historias que bien sabe tiene desarrollo ahí (Sastré, 2017).

Hay en Daniela Sastré un espacio cuya arquitectura digital fluye en imágenes y escritura que se ensamblan para conectar con un lector cuya visualidad cumple la tarea de enchufar también en el pensamiento. La fotografía se expande a través del texto, para crear el paisaje visual del viaje arquitectónico y de la emocionalidad del viajero. Su sentido es el viaje en sí mismo. Si bien la tecnología brinda la creación de un lenguaje en su dimensión de hipertextualidad donde se expone el contenido, no se puede obviar esa dimensión de conectividad donde se producen las condiciones de acoplamiento sensitivo, como lo plantea De Kerckhove (1999). Es decir, la trama del acontecimiento en el arte acude sobre un espacio digital que fluye en contenido semiótico, pero también con las cargas de estesis que provocan las conexiones.



Ilustración SEQ Ilustración \\* ARABIC 3. Yeol Abreu (2021)

Yessica Olmos Abreu (Yeol Abreu) es una artista tabasqueña joven que acude a Instagram, como un espacio de museificación digital cimentado en redes sociales, para dar a conocer su trabajo de pintura y artesanías; sobre una plástica que combina con diversas técnicas produce un diálogo entre el lápiz y el color. Sus obras son expuestas en la red como un medio de difusión, pero también como un medio de conexión con un lector de imágenes; estas visualidades son una puesta en común del diálogo intuitivo, emocional, subjetivo.

Son las imágenes las que juegan el papel de conector de la artista con el lector (usuario) visual. En ellas las cargas semióticas se hacen posibles, no solo como un marco de expresión hipertextual, sino también como un vehículo que conecta las

emociones del artista con un usuario o audiencia que responde con su propia estesis. En las imágenes lo corpóreo es fundamental, el cuerpo materia es simulado con una fluición de múltiples colores que lo convierten en una telaraña emocional.



Ilustración SEQ Ilustración \\* ARABIC 4. Yeol Abreu (2021)

Ernesto Vidal también usa un *blog* denominado *Espíritu Curioso*, y como su nombre lo señala, es un espacio para abordar diversos temas. En el mismo blog presenta contenidos de cultura paisajística del Sureste de México a través de la fotografía, donde exhibe imágenes arquitectónicas de varios lugares; ellas buscan ser el ojo que descubre con curiosidad lo oculto del territorio físico, para transitar al ciberterritorio. En Vidal la focalización de las imágenes llevan un sentido escópico, cuyo elemento clave es ilustrar los lugares con figuraciones que ilustran el paisaje. A través de él, las fotografías entonan armonías que buscan mantener equilibrio visual, como marca el canon fotográfico.



Ilustración SEQ Ilustración \\* ARABIC 5. Vidal (2022)





Ilustración SEQ Ilustración \\* ARABIC 6. Vidal (2022)

En los tres contenidos elaborados por los jóvenes se asiste a las imágenes y textos, cumplen la tarea de brindar la visualización de una trama social, que acude como el metarrelato; en tal discurso no solo se brinda la experiencia con el mundo, sino también su forma de relacionarse.

Las discursividades juveniles son entonaciones que aluden a la cultura, que a través del arte proyecta también la identidad del autor; sin embargo, el espacio no solo puede entenderse como un lugar de proyección del artista o como un espacio artífice del diálogo; su sentido es más complejo. En el ciberterritorio se dirime una presencialidad inmaterial que sobre el pensamiento humano genera un *performance* de cargas semióticas y estéticas que aluden al meta-lugar del artista:

El meta-lugar no es propiamente un lugar, no puede ser definido como territorio ni ser ubicado como espacio físico, el meta-lugar es un conjunto de prácticas agrupadas y dirigidas alrededor de la hipercomunicación, la hiperinformación y los cibermedios autogestivos. El meta-lugar se presenta como ambiente de múltiples informaciones, de convergencias, de explosiones semióticas (universo de sentidos). Así, puede ser interpretado como un conjunto de prácticas, como un rizoma de interfaces, telaraña de relaciones, de interacciones, de intercambios, de cambios: el meta-lugar desplaza la presencia física y la sustituye por modos inorgánicos de actuación. No es que la ciudad, la calle, la casa o el trabajo desaparezcan, sino que el meta-lugar vincula la consistencia física produciendo la integración y la desintegración de todos los lugares. El meta-lugar es un *remix* informativo (Sánchez, 2021, p. 7).

Desde el discurso artístico se tiende un alud expresivo que da cuenta de la trama o relato juvenil expuesto en las redes sociales. En su prólogo a la obra *Arte y Poesía* de Heidegger, Samuel Ramos focaliza el sentido del arte como un acto revelador: “todos los

materiales, por medio del arte, llevan a revelar su entidad oculta (...) la obra de arte ya está completa en el espíritu como 'estado mental' o como 'intuición', siendo su materialización objetiva un hecho accesorio" (Ramos, 2014: 17-18). La actividad artística del joven actual asimila este rizoma de interfaces para promover un sentido artístico que le lleva al intercambio, pero también a esa dimensión oculta muy heideggeriana o lo que De Kerckhove ve como una conexión de mentalidades o sensibilidades.

## El performance artístico de los jóvenes

En este ciberterritorio el joven, asociado a su identidad, comulga con los recursos que la tecnología le brinda para crear, gestionar o mostrar los referentes que le identifican no solo consigo mismo, sino con el mundo que ve y comprende. Tal movimiento abre las pautas para discernir un discurso artístico que le pertenece. Lo que se suscribe entonces en la discursividad juvenil son prácticas artísticas que en sus *performances* plantean tres situaciones articuladas entre sí:

## El empoderamiento de sus lenguajes

La tecnología es un lugar sin límites, pero es también un lenguaje que le posibilita hacer otro lenguaje creativo con el que se construye a sí mismo. Hay entonces en esa correlación una discursividad que plantea su propia arquitectura lingüística. La poiesis es un atributo que no solo se extiende en el texto artístico, sino que se articula con la tecnología para mostrarse en su condición de estesis. Este lugar de pertenencia del artista lo construye desde la experiencia convertida en lenguaje como poética, es a través de ella que erigen un sistema figurativo propio. En el caso de la fotografía buscan testimoniar de forma transparente el mundo; con la pintura brindan una mirada íntegra de la experiencia en el mundo, y respecto a la narrativa construyen una edificación secuencial del mundo visto por el joven.

## La conquista del meta-lugar como escenario de autonomía artística

Este es el desafío juvenil, encontrarse en un territorio que le permite adentrarse para conquistar no solo el nuevo territorio, sino la expansión de sus formas para comprender el mundo, con un usuario que se encuentra él.

Jóvenes de formación artística y multidisciplinaria, como patrimonio y gestión cultural, artesanías y cine y filosofía, combinan la producción de expresiones artísticas, artísticas funcionales y de fiestas temáticas para realizar sus trabajos y sacar su obra y productos, a la vez que se divierten. (Ortega, 2012, p. 115)

## El relato de sus propias tramas

Este ciberterritorio expone la paradoja juvenil, por un lado, que permite la comprensión del mundo, pero por otro, el desacuerdo con este; pero no solo se trata de eso, ahí el joven plantea la paradoja de su propia identidad y alteridad, es decir, el joven se es a sí mismo y se es el “otro” que está dentro del mundo que capta a través del arte.

La identidad pende entre el ciberespacio y el espacio, de manera que el individuo ya no resuelve sus necesidades de identidad estando en el territorio o en el no-lugar (que es un lugar de tránsito), sino que se extiende hacia el ciberespacio para realizar su identidad, alteridad e imaginario. (Sánchez, 2016, p. 7).

En las redes se acogen entonces las tramas en las que los jóvenes artistas se abocan a una manera de ver y ser parte de un mundo que lo acompaña. Sin embargo, la cibercultura presenta otros derroteros que se trazan desde la creación misma en el lenguaje digital. Corrientes artísticas como el *defacement web*, un movimiento que da cuenta de la crítica y resistencia juvenil, o la *ciberdelia*, una corriente con el uso de la multimedia para articular las subjetividades juveniles en redes, se constituyen ya en lenguajes propios de creación artística que ponen a la tecnología en el centro de la creación del joven artista. En ellas emerge una poética compleja que no solo da cuenta del hipertexto, sino también de una suerte de conexiones que exponen las complejas lógicas del pensamiento en redes y abren las puertas para explorar los encantos de la bioestética.

## Referencias

- Martín-Barbero, J. (2006). “Estética en comunicación.”, en *Revista de la Universidad Javeriana* “Signo y Pensamiento” 49 · volumen XXV · julio – diciembre. Bogotá. Recuperado de: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/.../3606>
- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del Fin: Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Castro, E. (2020). “La obra de arte en la época de su reproductibilidad digital: estética, redes sociales y subjetividad”, en Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. (Coords.)(2012)., en *El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte –Tecnología*. México: Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf>

- Eco, Umberto (1984). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta –Agostini.
- Feixa, C (1995). “Tribus urbanas y chavos banda. Las culturas juveniles en Cataluña y México”. *Nueva Antropología* núm. 47. México: UAM-I, CIESAS. <https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/index.php/nueva-antropologia/article/view/15691/14012>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Colección. Nuevas Tecnologías y Sociedad. Editorial UOC. Recuperado de <https://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>
- INEGI (2021). ENDUTIH. <https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/encuesta-nacional-sobre-disponibilidad-y-uso-de-tecnologias-de-la-informacion-en-los-hogares-endutih>
- Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. (Coords.) (2020). “Introducción”, en *El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte–Tecnología*. México: Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf>
- Mandoki, K (2006). *Prácticas estéticas e identidades sociales. Prosaica dos*. México: Siglo XXI Editores-CONACULTA.
- Ortega, E. (2012). “Aprendices, emprendedores y empresarios”, en García-Canclini, N.; Cruces, F; Urteaga, M. (Coords.), *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. México: Ed. Fundación Telefónica, Ed. Ariel.  
[https://www.articaonline.com/wp-zontent/uploads/2011/07/jovenes\\_culturas\\_urbanas\\_completo.pdf](https://www.articaonline.com/wp-zontent/uploads/2011/07/jovenes_culturas_urbanas_completo.pdf)
- Palomeque, M. (31 de marzo de 2022). Resistencia social, activismo y arte digital. *Farolito*. <https://farolito.me/articulos/artes-visuales/resistencia-social-activismo-y-arte-digital/>
- Perniola, M. (2008). *Del sentir*. Valencia: Ed. Pre- textos.
- Sánchez, JA. (2020). “Estéticas de la disidencia en internet”, en Lizarazo, D; Sustaita, L; Sánchez, JA; Castro, E. (Coords.) (2012) *El ojo de Orfeo. Visiones contemporáneas de la relación Arte–Tecnología*. México: Ed. Plataforma Editorial Re-Vuelta. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/dcsh-uam-x/20201116023836/El-ojo-Orfeo.pdf>
- Sánchez, JA. (2016). “Ciberterritorio y anonimato. De los no-lugares a los meta-lugares”, en *Fractal*, núm. 79, mayo-agosto de 2016, año XXI, vol. XXI. <https://www.mxfractal.org/articulos/RevistaFractal79Sanchez.php>
- Ramos, S. (2014) “Prólogo”, en Heidegger, M. *Arte y Poesía*. México: FCE.
- Ramírez Varela, F. (2008). El mito de la cultura juvenil. Última década. *Proyecto Juventudes* 16 (28), 79-90 <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362008000100005>

## Ilustraciones

Ilustración 1. Sastré (2016)	8
Ilustración 2. Sastré (2017)	9
Ilustración 4. Yeol Abreu (2021)	9
Ilustración 3. Yeol Abreu (2021)	9
Ilustración 5. Vidal (2022)	10
Ilustración 6. Vidal (2022)	10

II  
GÉNERO, JUVENTUDES  
Y TECNOLOGÍAS DIGITALES



# Entre la calle y la nube #8M y #9M, el movimiento juvenil feminista en México en el año de la pandemia

*Ramón Abraham Mena Farrera*

## Resumen

El capítulo presenta la renovación del corpus teórico y metodológico desde las ciencias sociales y humanidades digitales ante la experiencia humana y digital en la pandemia por COVID-19, la cual renueva su sentido sociológico al ser analizadas con ciencia y analítica de datos. El estudio cuestiona quién es y para quién se deben analizar los discursos, mensajes, diálogos y noticias geolocalizadas en la movilización y lucha feminista del 8 de marzo y el paro del 9 de marzo de los años 2020 al 2022. Durante tres años se documentó la inflexión teórica que debate al Tecnoceno y su función desde el espacio digital en donde el movimiento feminista demandó un alto a la violencia de género en espacios digitales, la no discriminación y la libertad de expresión e información. Los tres últimos temas produjeron altos volúmenes de datos que representan información textual, tendencias, temas y *hashtags*, que enriquecen las subjetivaciones de las protagonistas de temas, iniciativas, reclamos, miedos, denuncias y luchas en torno a los derechos humanos y hacktivismo dentro y fuera de la red

**Palabras Clave:** Pandemia, Cualitativo, México, Big data, #8M y #9M

## Introducción

Las sociedades experimentaron en las dos primeras décadas del siglo XXI la necesidad de reconocerse en una época rubricada por la comunicación e interacción con cualidades informativas particulares, materializadas en la gestión de la inconmensurabilidad de mensajes en formatos de texto, audio y videos digitalizados, caracterizados por dos cualidades: la información es instantánea y efímera. La información depositada en internet irrumpe en todo momento los asuntos cotidianos de la existencia y llenan de



sentido, y sinsentidos, nuestras actividades sociotécnicas en los ámbitos de la salubridad, educación, política y laboral, por mencionar algunos. Sin embargo, las poblaciones más jóvenes, aquellas identificadas como nativas digitales (las nacidas en el siglo XXI) anclan en Occidente sus referentes sociodigitales a la arritmia del tiempo y ubicuidad del espacio, sosteniendo dinámicas y estrategias en la red de internet desde múltiples plataformas como YouTube, Netflix, Tik Tok, Instagram y sus similares. El efecto sobre el tiempo y espacio se relativizan para quienes somos inmigrantes digitales (los nacidos en el siglo XX). Los nacidos a finales del siglo pasado pertenecen a la generación que fundaron y construyeron la red, y se mantienen anclados a referentes analógicos (libros, máquinas de escribir, fax y sus similares), y son quienes deben hacer una constante traducción e interpretación de los códigos de comunicación que tuvo un aceleramiento inimaginable a raíz del confinamiento de la pandemia por COVID-19. En ese entorno recreamos los espacios de encuentro y reconstruimos las esferas de contacto humano en desconocidos *metaespacios*, en estructurados *metapaisajes* y/o en las arenas de lucha constituidos por *metaterritorios*, en donde las personas en red construyeron, habitaron y conquistaron nuevas formas en las que se expusieron las subjetividades a diferentes situaciones en los espacios familiar, escolar o laboral en el territorio digital. La experiencia del confinamiento obligó a desarrollar otras prácticas de comunicación para sortear el confinamiento a partir de redes como WhatsApp, Zoom, Google y otras.

Fue sorprendente observar cómo desde distintas academias se realizaron nuevas investigaciones en donde se innovó con técnicas de investigación que ofrecieron múltiples indicios para encontrar y sistematizar evidencias del crecimiento y uso de estructuras digitales que ordenan y rigen el vasto mundo digital. Las investigaciones en el campo de las ciencias sociales como las de Naidu (2021), Chang (2021), Pires (2021), Torrecillas (2020) y Lloyd (2020) presentan cómo la pandemia por COVID-19 exacerbó las múltiples y conocidas desigualdades educativas y digitales. Ofrecen nuevas pistas y técnicas para encabezar esfuerzos disciplinares entre las ciencias sociales y las ciencias de datos en donde se analiza el almacenamiento, procesamiento de información en múltiples ámbitos.

Este capítulo presenta el trabajo de investigación relacionada con la marcha y el paro feminista de los años de pandemia, cuando las representaciones digitales fueron “cosechadas” en más de 40 millones de mensajes o *twists* en español de los servidores y sistemas de cómputo en propiedad de empresas trasnacionales. En particular Twitter, que hoy contiene mensajes, fotos y videos producidos en tiempo real, permitió el diseño y visualización de distintas métricas y proyecciones que sirven como instrumento en la toma unidireccional de decisiones, las cuales son respaldadas con información que les permite crear tendencias de consumo de bienes y servicios para explicar cómo es que la red social influye todos los días nuestro ánimo social, económico y electoral dentro y fuera de las redes.

Estudios como los de Gualda y Díaz (2020) destacan las relaciones sociotécnicas como un tema de estudio obligatorio para las ciencias sociales y las ciencias de datos que consideran la producción y la interpretación de los datos a los corporativos transnacionales y económicos de internet. Un asunto pendiente es iniciar con el análisis de datos digitales que ordenan a una industria cimentada en patrones de comportamiento digital, información y producción (incluye la académica, musical, artística, multimedia); el consumo de productos culturales (lo consumible en App como Tik Tok, Instagram y otras); el consumo en tiendas virtuales (Uber, Amazon y otras) a través de nuestras simpatías expresadas con nuestros “likes” o antipatías interpretadas con los “hate”; y por supuesto, no se puede obviar el suceso digital más relevante desde la creación de internet, tenemos que referir de hoy en adelante a la puesta en marcha del acceso público de modelos de lenguaje artificial desarrollado por OpenAI, la cual emplea arquitecturas GPT (Generative Pre-trained Transformer) que a inicios de 2023 utiliza bases de datos e información contenida en la misma red de internet y que aprende con cada pregunta que los usuarios hacen en los múltiples portales basados en inteligencia artificial. Y es que todas las plataformas digitales, sin excepción, contabilizan y aprenden de nuestra experiencia y tiempo que dedicamos a la interacción en la red, verificando nuestra información facial como es el caso de las video reuniones sostenidas (Zoom, Teams y otras), y entre todas están coleccionando nuestros hábitos digitales y todos aquellos datos que se pueden convertir en información útil para proyectar nuevos patrones de consumo.

Así, el procesamiento de información pública y privada es técnicamente cedida, minuto a minuto, en el ámbito digital, y con seguridad es usada con nuestro consentimiento para alimentar un conjunto de métricas de nuestro estar y vivir. Esta es codificada al momento de subirla a la red con otros datos y mediciones procedentes de múltiples instrumentos o artefactos que usamos, como pulseras *fitness*, relojes y dispositivos inteligentes, teléfonos celulares, equipos de cómputo, tabletas y todos los *softwares* con los que trabajamos, estudiamos y nos recreamos.

Los anteriores escenarios sociodigitales son el prelude de nuevos fenómenos que están sosteniéndose por la intermediación humana y un artefacto que hace que la categoría conceptual del *Tecnoceno* o *Antropoceno tecnológico* tenga un peso epistémico renovado que, según Cera (2017), localiza la atención de una renovada versión del sujeto humano que se refleja en el espejo de la pantalla del celular, pero también en la representación sociodigital para reducir la realidad de nuestras cualidades humanas, mediciones, cálculo y procesos computacionales. Ese giro epistemológico, propio de la posmodernidad, se sostiene en el dominio de la técnica y su expansión del uso de los artefactos técnicos y las relaciones del humano en el mundo altamente tecnificado. Entonces el mundo digital es hoy el mundo de la técnica que puede llegar a constituirse en ser, creando una diferencia clara con el *Antropoceno* que, según Crutzen y Stoermer

(2000), fue útil para enfatizar su rol central en la humanidad y su transformación ecológica, geológica en distintos momentos epistémicos acerca del rol y control del ser humano y el control de su entorno.

## **Al voltear a la red encontramos al Tecnoceno.**

La definición del *Tecnoceno* presenta una renovada concepción del ser humano, el cual se explica no solo habitando la red por necesidad o costumbre, sino que disputa el territorio digital en una lucha clara entre quién produce, consume y analiza el contenido multidiverso, presentado en multiformato y adecuado para ser procesado en sofisticados sistemas de organización y gestión de información administrados, almacenados y procesados en sistemas basados en inteligencia artificial (IA).

Los matices de la vivencia en la red de internet tienen un problema conceptual por resolver: ¿dónde se transforma lo concreto de la vida de la red en las representaciones digitales? La pregunta nos interroga acerca de los múltiples procesos transformadores de la vastedad de experiencias que se viven en las redes y que son traducidos en datos transportados en y desde distintas plataformas que modifican las percepciones de la actividad humana en “múltiples metaespacios”. Los metaespacios son cooptados por empresas globales como Facebook y su proyecto *Meta* o *Metaverso*, y *Google* y su amplia sección de espacios agrupados en *Google Workspace* que son proyectos que representaran la centralidad de objetos de consumo en la red y su proyección fuera de ella. Nos referimos a todos los instrumentos técnicos para vivir en ambientes digitales, como lo son cámaras y lentes para la inmersión a ambientes digitales en tercera dimensión, y todo aquello que ofrezca una mejor convivencia con el ecosistema digital y que nos permita dar la lucha en los territorios digitales y sus extensiones en espacios concretos fuera de la red, agrupados en la calle, los espacios públicos, las cafeterías, tiendas departamentales, aeropuertos, espacios de convivencia social, avenidas, universidades y todo aquel lugar en donde se proyecten los metaespacios de internet listos para la disputa de múltiples derechos y causas sociales y digitales.

En los próximos años presenciaremos intensas conexiones económicas, políticas, sociales y culturales que inician en los metaespacios y los no lugares fuera de la red organizados bajo un orden desarrollado desde autónomos sistemas de IA, que plantearán rutas de paso para nuevos estadios del capitalismo extractivista en donde se dé una renovada extinción de los derechos a estar, de mantener canales de información sin censura y defender la privacidad de los datos (incluidos los datos relacionados con nuestro biorritmo) que no sean comercializados o utilizados para fines comerciales.

## La exigencia de estudiar la red.

Si nos situamos en los metaterritorios bajo la construcción de Facebook, sabemos que son arquitecturas virtuales en donde se plantea como un espacio de origen de la organización de la convivencia, el estudio y el consumo de múltiples sociedades, y por eso no será extraño que las demandas hacktivistas también aparezcan en la agenda de nativos y migrantes digitales que ya encabezan las convencionales redes sociales. Sin embargo, si en la construcción de los metaterritorios tenemos pocas certezas, algunas de ellas son el trabajo que desde la academia se realizará en prácticas analíticas desde la antropología, la sociología y su cruce con las humanidades digitales, ciencia y analítica de datos. Estamos en presencia de una inflexión transdisciplinaria que da cuenta de cómo las estrategias para la captura ininterrumpida de flujos de información en las redes sociales en Facebook, Twitter y otros serán muy similares a los que se darán en los “*metauniversos*”, vistos hoy como espacios privados resguardados, en donde la entrada y salida será a cualquier hora y desde infinitos puntos de acceso en el mundo, tal y como ocurre hoy en las redes sociales. Se intensificarán los discursos, traducciones y demandas de movimientos ambientalistas, antiglobalifóbicos y quizá entre ellos, el más importante, el movimiento feminista que cuenta con un alcance global.

Por tanto, es vital que este capítulo tenga como propósito invitar a la reflexión del impacto y relación que tuvieron la tecnología y los espacios digitales de internet y los movimientos hacktivistas, en particular los feministas en México durante el año de la pandemia, entre los que destacan los que se concentraron en el #8M y #9M de los años en que nos confinó aquella, a través de un ejercicio de análisis de datos desde El Colegio de la Frontera Sur (ECOSUR).

Los ejercicios big data en el contexto de la pandemia no fueron procesos fáciles para quienes intentamos posicionar los estudios de las humanidades digitales al interior de las ciencias sociales. En un principio se pensaba que todo lo relacionado con internet tenía un origen y destino relacionado con las ingenierías, y que poco o nada tendrían que hacer las ciencias sociales y las humanidades en un mundo digital dominado y entendido desde las epistemologías tecnológicas. Sin embargo, la red de internet y su estudio “se han transformado rápidamente y sus técnicas de estudio se han sofisticado en las últimas tres décadas” (Mena, 2019:24), para dar paso desde estudios de etnografías digitales a estudios de ciencias de datos que nos permitan comprender la acción humana y el estudio de las subjetividades digitales en tiempo real, en sistemas de información complejos, de múltiples entradas, procesos y resultados.

Los estudios en internet continúan sus rutas encaminados por epistemologías basadas en humanidades digitales compuestas por “la computación social (*social*

*computing*) o analítica cultural (*cultural analytics*) que se refieren al diseño y aplicación de *software* para el exclusivo estudio de la actividad social y cultural a través de medios digitales” (Ardévol, 2017:16). Tanto la computación como la analítica permiten modelar propuestas en donde se recolecten las vivencias de las personas que usan la red a partir de textos con los que intentan crear discursos e interacciones sociotécnicas desde sus dispositivos móviles, que son llave, cerradura y puerta del acceso a mundos sociológicos del siglo XXI, como lo explica Mena (2021).

### El *Tecnoceno* y la lucha feminista en la pandemia.

Para entrar a los cambios teóricos y epistemológicos de los estudios en internet, debemos debatir en torno al cambio de las funciones que realizaban la categoría del *Antropoceno* sobre la cual se organizó la explicación y comprensión de la vida social, cultural y económica durante siglos, y que pareciera no funcionar más en los ambientes sociodigitales, ya que los espacios, cuerpos, representaciones y vivencias escapan de la dimensión biológica, corporal y natural de los seres humanos. Nos estamos enfrentando a cambios estructurales en la investigación, por lo cual el ciudadano se proyecta en avatares que conviven en todo tipo de metaespacios y se organizan en todas las redes sociales. Para abonar a la discusión, el capítulo ofrece dos debates: el primero presenta la discusión de las características del *Tecnoceno* y su papel en la pandemia de COVID-19, que se sostienen en las discusiones realizadas por Mateo (2020), Costa (2021), Ruffini y Blanco (2022), Guerrero (2022) y Vaccari y Fisher (2019), y el otro debate se centra en el uso que el movimiento feminista dio a la red a partir de las investigaciones realizadas por Cheyne (2020), Tabbush (2021), Bretones, Bonet, Camps y Quesada (2020), González (2021), Sola y Arencón (2021) y Zabalgoitia (2021 y 2022).

Mateo (2020) revela que la pandemia aceleró la transformación digital y lo hizo adaptando los cambios y el confinamiento a una realidad difícil, pero posible, en donde la tecnología, la digitalización y el espacio virtual nos situó en un plano integrado entre la comprensión afectiva de nuestro mundo y la necesidad de crear distancia que nos librara del contagio, sin perder continuidad en los aspectos corporales, emocionales y sensibles de nuestra relación con las y los otros. Por tanto, el mundo digital no es y ni será capaz de registrar las diferencias de la realidad, del pensamiento de la representación social, y nos aleja del mundo del ser, de los vínculos y las relaciones esenciales. Para Costa (2021), el reforzamiento del *Tecnoceno* en la pandemia recompone la trama cultural y política basada en la virtualidad que sostiene en una red material hecha de cables, satélites y edificios, por la que desfila la información de todas las personas e instituciones que tienen que decir algo, particularmente las organizaciones de derechos humanos, los sistemas de vigilancia

y el empresariado transhumanista. Por tanto, hoy se tiene que valorar la actividad humana que deja distintas huellas como son los datos biométricos y comportamentales, capitalizados para dar distintas batallas en la geopolítica desde donde se diseñan las ciberguerras, sabotajes, productividad digital del sistema, la administración del caos, las contingencias y, por supuesto, las pandemias que aprovecharán todos los espacios digitales para el dominio de la acción tecnológica hipercompleja. En ese mismo análisis, Ruffini y Blanco (2022) plantean que el *Tecnoceno* tiene frente a sí una centralidad que lo atrapa entre la gubernamentalidad neoliberal y la algorítmica, ambas entendidas como forma de ejercicio del poder que se vuelve progresivamente dominante en la postmodernidad y que encuentra su particularidad ya no en el intento de crear un tipo de gobierno perfecto, sino en la manipulación, el mantenimiento y la distribución, restablecimiento de relaciones de fuerza que se pueden recrear en la ficción de lo digital, basadas en nuevas claves del ser social caracterizado por una constante producción de perfiles, construcción automatizada con base en la recolección y análisis automatizado de datos, “huellas digitales” con el fin de rastrear y predecir el comportamiento de las masas sociales.

Guerrero (2022) plantea que el complejo mundo de los algoritmos y macrodatos puede acabar con la libertad de los humanos y crear sociedades más desiguales que las hoy existentes. La principal alerta es preguntarse quiénes se han beneficiado de las dinámicas digitales, quiénes tienen mayor acceso a la información y quiénes cuentan con una creciente comunicación mundial basada en la escucha del big data que les permite conocer, analizar y controlar las transformaciones que se produjeron en las prácticas artísticas, culturales, musicales y de todo tipo, subidas en todo el orbe en canales como YouTube<sup>®</sup> en occidente o Baidu<sup>®</sup> en oriente, espacios llenos de contenidos que ya han sufrido un proceso de “colonización” o “apropiación capitalista” donde la libertad del usuario se monetiza y pone en debate la libertad e igualdad que se pregona en torno a las plataformas de contenido.

Vaccari y Fisher (2019) sostienen que la libertad es convertida en producto digital, y en esa práctica recae el principal problema del *Tecnoceno*, conocido como el problema del sustantivismo tecnológico que ha adquirido una nueva y urgente vigencia. Por un lado, la creciente popularidad de quien es anónimo se debe a que el sustantivismo expresa un sentimiento palpable y prevalente en nuestras sociedades, relacionado con la noción de que no hay un “afuera” del sistema global; se percibe la fase digital del capitalismo no como el único sistema político y económico viable, sino que ahora es incluso imposible imaginar una alternativa coherente. Ante ello, la rebeldía ante esa idea se expresa en las calles cuando se lucha, marcha y convoca a eventos contraculturales y se encabezan demandas sociales. Sin embargo, también es cierto que hoy se solicita el apoyo económico para sostener distintas luchas, y entonces se cae en el fondeo y *Crowdfunding*<sup>®</sup>, cuando el sistema capitalista extractivista se apodera

de las causas, contenidos y luchas para monetizarlas y romper los límites materiales en la red digital. En este ejemplo nos cuestionamos qué tan críticos somos ante las ideologías dominantes de la tecnología, nucleadas alrededor de Silicon Valley, y cómo cada nodo del espectro político en donde solo podemos elegir, aceptar o rechazar el “sistema”, todos o la gran mayoría de nuestros actos se hallan atrapados en una red planetaria animada por una lógica y valores irreversibles, inscritos en nuestros artefactos y modos de vida digital.

### El feminismo en el #8M y #9M en la red.

Si la vida en la pandemia tuvo uno de sus sostenes en la red, en esta se halla depositada la producción de datos que por su carácter ininterrumpido requirió de métodos para “recolectar” esa información usando las ciencias de datos. Al preguntarnos cómo se producen y se expresan las demandas sociales y las encrucijadas que enfrentan los seres vivos en red, y cómo lo hacen los nativos digitales en la juventud, las respuestas están orientadas a seguir la intensificación de los contactos, demandas y pronunciamientos en formatos digitales, ya que es un ciberterritorio en el cual logran una automática respuesta a la “rabia y denuncia” de sus malestares en la cotidianidad. Por ejemplo, la cuenta @MeToo en español publica y recomienda de forma periódica las formas en que la denuncia puede ser publicada y referida.

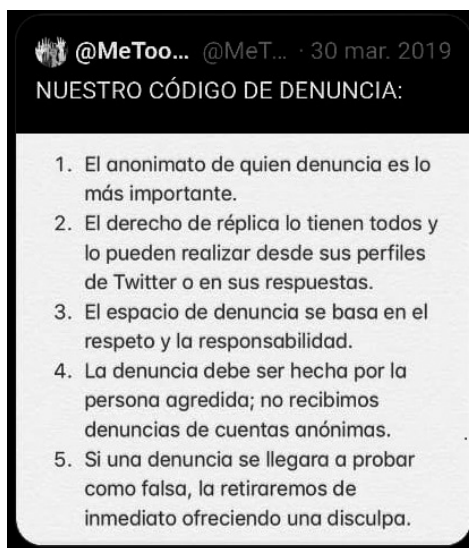


Imagen 1. Twitter tomado de la cuenta @MeToo

Las juventudes comparten una vigencia de la demanda social relacionada con su momento, y de manera simultánea en sus entidades biológicas, sociales, culturales y tecnológicas; sus intervenciones se magnifican, desplazan, entran, salen y crean la memoria de su paso por el mundo desde distintos dispositivos, entre estos el celular conectado a internet, y dejan dicha memoria en “tinta digital” con la que escriben su sentir a través de dos eventos que han movilizad y paralizado a la sociedad. La referencia son las marchas feministas del 8 de marzo y el paro del 9 de marzo de los años 2020 a 2022. Para situarnos en la trascendencia del fenómeno recurriremos a los estudios realizados por Cheyne (2020), Tabbush (2021), Bretones, Bonet, Camps y Quesada (2020), González (2021), Sola y Arencón (2021) y Zabalgoitia (2021 y 2022).

Para Zabalgoitia (2021), la invitación es contundente en fijar las miradas a las desigualdades en la pandemia en términos de género, interrogándonos cómo es que las lógicas basadas en la diferencia entre mujeres y hombres se acentúan en momentos límite, como lo fue y es la pandemia, y se suman en un trato desigual el acceso a la salud, la vivienda, el acceso a salarios y al *home office*. Particularmente, destacó cómo las mujeres jóvenes resultaron más expuestas a violencias cotidianas, simbólicas y físicas, destacándose aquellas con carácter sexual que se producen en el entorno de la vida digital, y prolongando en el confinamiento un variado conjunto de ciberviolencias debido al tiempo en que ellas estaban conectadas a internet. Una investigación posterior de Zabalgoitia (2022) analiza cómo durante el año en que las clases se impartieron de manera virtual, en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se visibilizaron dos casos de violencia sexista y verbal. El activismo de alumnas en los espacios virtuales denunció las actitudes de algunos docentes de la Facultad de Química, para que las autoridades reconocieran la trayectoria de violencia en contra de las alumnas.

Por otro lado, Cheyne (2020) indaga en sus investigaciones las formas en que la pandemia devela las frágiles democracias existentes en algunos países latinoamericanos y la escasa confianza que las ciudadanías tienen en las instituciones del Estado para que las mujeres denuncien cómo operan los mecanismos de la violencia estatal y el autoritarismo que se conjuran en la incertidumbre jurídica visualizada, explicitando sus características en la duración, letalidad, abordaje y funcionamientos en cada país y cada gobierno. Para Tabbush (2021), en América Latina y el Caribe la pérdida de empleo acrecentó los efectos de una larga crisis en los ingresos de las mujeres, en particular las jóvenes, que fueron afectadas en su autonomía económica. Los roles de género en el interior de las familias y la organización social del cuidado, así como el aumento del estrés provocado por el estilo de trabajo multitareas, requirieron para las mujeres encarnar la triple tarea de ser trabajadoras, cuidadoras y maestras auxiliares durante las medidas preventivas



de aislamiento social. Por otro lado, Bretones, Bonet, Camps y Quesada (2020) analizaron la manera en que la pandemia atravesó todo, incluida la acelerada e improvisada creación de nuevas dinámicas de interacción que con nuevas prácticas de respuesta social suplieran y complementaran los espacios sociales perdidos o interrumpidos como producto de agotadoras jornadas de teletrabajo para mantener un espacio que asegurara la subsistencia, y mantener las pautas laborales que pudieran conciliar lo laboral, lo personal y otros espacios de relaciones complejas y prácticas para la subsistencia en el confinamiento.

González (2021) justificó la persistencia de las inconformidades sociales y el surgimiento de las movilizaciones feministas en América Latina, pues estas tuvieron nuevas expresiones en las redes sociales de internet, particularmente algunas características que fortalecieron el movimiento feminista en 2019 y 2020 con la emergencia de nuevas “actoras”, el lenguaje novedoso en las redes, estrategias de acción digitales acompañadas de una alfabetización en el uso de herramientas digitales y su traducción en demandas auténticas que insisten en una acción de justicia a la protesta feminista, como fue la reacción ante la impunidad y la revictimización ante el aumento y localización de casos emblemáticos de feminicidios a mujeres jóvenes y periodistas que motivaron un papel activo en las redes sociodigitales, en una renovada práctica del activismo digital feminista. Sola y Arencón (2021) reconocieron esa revolución que encabezaron las demandas en habla española relacionadas con la huelga feminista 2020 y el 8M, cuando la convocatoria general de huelga feminista para el 9M y la organización distribuida del movimiento 8M hicieron visible que los movimientos sociales ya usan internet como herramienta para organizarse fuera y dentro de la red, de manera flexible y en tiempo real, pero coordinada y articulada en torno a coaliciones sustentadas en códigos culturales, valores y proyectos que encabezan una política impulsada por los movimientos de las plazas. Esto permite entender los últimos años de movilización feminista que se unen a distintas culturas de internet en el uso del humor y los referentes de la cultura de masas, retomando los principales medios de redes sociales en donde se despliegan elementos expresivos y recursos instrumentales fundamentales para los movimientos populares y sociales y la toma de espacios públicos y digitales.

### **Para investigar en la red, metodologías big data**

Los datos que almacenamos en la red se han distribuido de manera automática, algorítmica y masiva. El proceso intenta automatizar lo que se conoce como lo social y se intenta expresar ese comportamiento textual de manera gráfica mediante “curvas de opinión y estados de ánimo”, los cuales pueden representar sistemas

automatizados en donde se aprecie el volumen de participaciones, los temas y su variedad, la velocidad de propagación y la veracidad de los datos, a lo que se añaden cuatro características relacionadas con la viabilidad y visualización de la información. Esto se relaciona con: 1) las capturas automatizadas de datos (registro), 2) la generación del procesamiento de análisis de la información (serialización), 3) el desarrollo de análisis estadístico (totalización) para la construcción de perfiles de comportamiento (*targeting* y *microtargeting*) y 4) los posibles procesos de autenticación (verificación de identidad) e identificación (individualización). Estos son por lo menos cuatro criterios para asegurar la veracidad en la construcción del dato en el big data, y que son características mínimas que un ingeniero en sistemas, que colabore en estos procesos de investigación transdisciplinaria, pediría para garantizar la validación del dato cosechado.

Desde la academia se fueron articulando procesos temporales y permanentes sobre la red de internet. Un ejemplo de ello es el comercio electrónico, los trámites del gobierno, la información, el debate político, la educación desde preescolar hasta de posgrado, la telemedicina y el entretenimiento. En internet se disputa una férrea batalla de los medios electrónicos de comunicación que han explotado una forma inusitada de comunicación, las *fake-news*, que han logrado desinformar y crear tensiones en la sociedad, además de ser la vitrina en donde se dan a conocer los hábitos laborales, médicos y científicos que usan la red para comunicar, informar y transmitir todo tipo de mensajes y contenidos. En El Colegio de la Frontera Sur (ECOSUR) realizamos un proyecto para instalar un laboratorio de producción de datos de Big data por el Área de Infonomía y el Grupo Académico de Estudios de Género de ECOSUR; esto tuvo inicio el mismo día en que se anunció la fase 1 del COVID-19 en México. La recolección de *tweets* de los días 13 y 14 de marzo de 2020 arrojó la cifra de 12 millones de *tweets* de todo el mundo, los cuales fueron identificando los países, estados, temas, *hashtags*, reconocimiento de robots que propagan información masiva (conocidos como *bots*) e idiomas, entre otras etiquetas. El segundo laboratorio tuvo como objeto capturar los mensajes generados durante los días 8 y 9 de marzo de los años 2020, 2021 y 2022 en las marchas feministas, como en el día del paro de labores del #8M y #9M, respectivamente, tal y como se ve en la Imagen 2 de la cosecha de unas horas luego de haber iniciado el #8M de 2022.

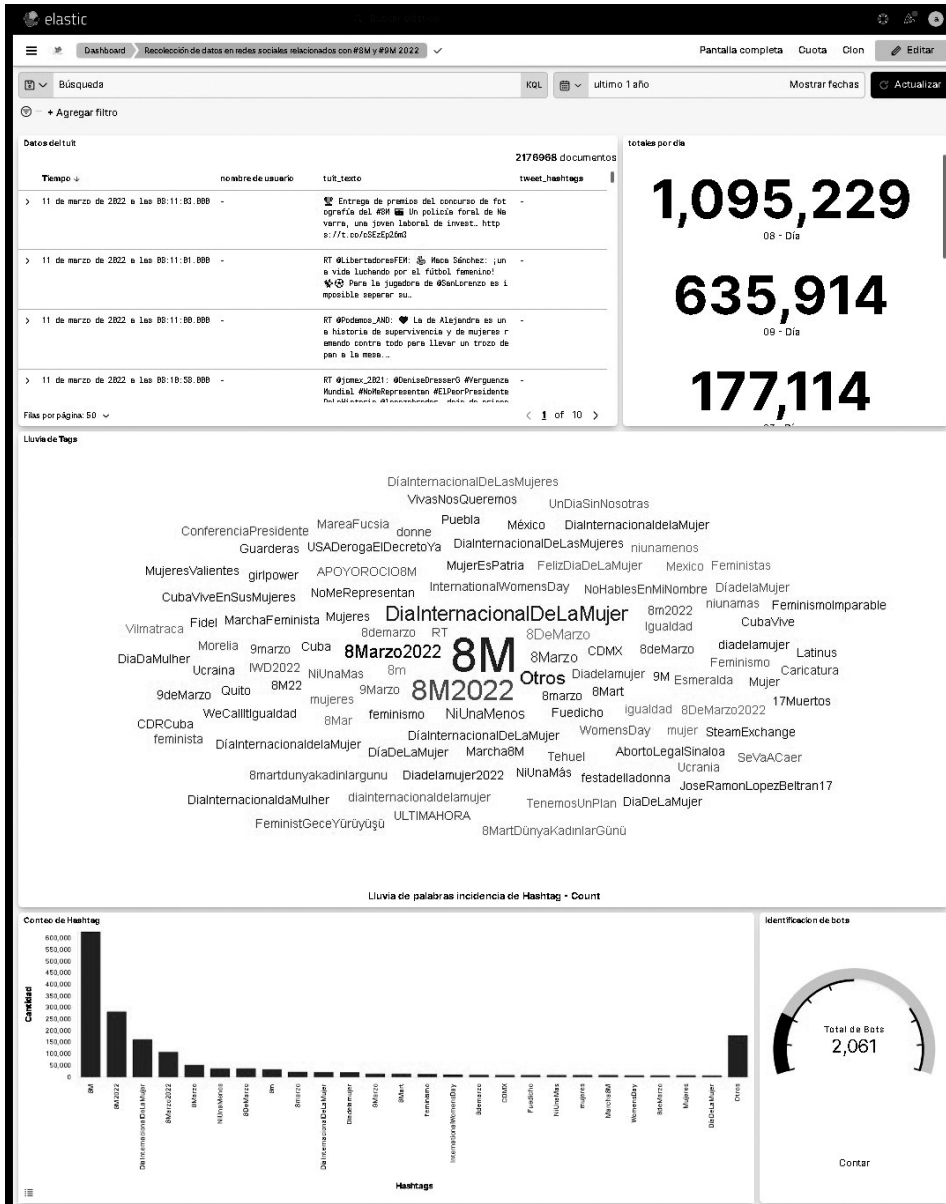
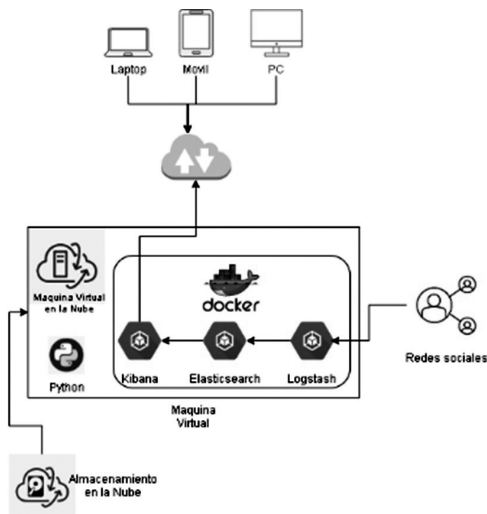


Imagen 2. Vista de la página de Elastic® correspondiente a la cosecha de datos #8M y 9M en ECOSUR. El diseño del proceso fue realizado por el área de Infonomía de ECOSUR.

El reto de cosechar datos producidos en las interacciones sociotécnicas por internet implica un trabajo interdisciplinario que permitió almacenar un alto volumen de información en español acerca de las marchas y el paro del #8M y #9M, antes, durante y después del paso de la pandemia de COVID-19. El sitio <https://kibana.web.ecosur.mx> dará acceso a la academia y a la ciudadanía para visualizar, conocer, estudiar y analizar el fenómeno sociodigital que los usuarios expresen en la red, a partir de una plataforma de consulta, sencilla en su manejo y poderosa búsqueda de información. El sistema de análisis permitirá filtrar, por el origen de las redes, fecha, países y estados, temas, *hashtags* y filtro de *bots*.

La arquitectura para arrancar el proceso de la cosecha de información es de una construcción discreta y está basada en un esquema simple de utilización de recursos en la nube. Para una configuración inicial se planteó utilizar una máquina virtual que tomará el rol de servidor ubicado en la nube e internet. El servidor virtual está instalado con la tecnología de contenedores Docker y dentro de sí los contenedores de Elasticsearch, Logstash y Kibana, siendo este último la interfaz de presentación para el usuario final a través de internet. Si bien la cosecha de datos se visualiza de forma sencilla, dada la capacidad de la nube y de la tecnología de contenedores con rutinas de programación que posibilitan un escalamiento horizontal o vertical de dicha arquitectura, según los requerimientos de información y almacenamiento que así sean necesarios para suplir la necesidad del proyecto.



**Imagen 3.** Sitio en Elastic® con tecnología Big data en donde se reporta la discusión en Twitter del #8M día de las mujeres y #9M el paro de mujeres. ECOSUR. Crédito: M. en C. Eder Valente Toledo Núñez del departamento de Infonomía de ECOSUR.

## De las calles al Big data



Imagen 4. Foto de Cecilia Monroy para la portada del libro *Violencias en la educación superior en México* (ECOSUR, 2021).



Imagen 5. Toma de captura de pantalla de la colecta de datos 2022 en los servidores de ECOSUR.

Las ciencias sociales y las humanidades abren un debate en donde se documenta y analiza el futuro de las demandas ciudadanas de distintos grupos. “De la calle a la nube” es una metáfora que nos lleva a pensar cómo las demandas que observamos en las calles pasan a datos, tendencias, temas y *hashtags*. Se debe analizar los discursos que las protagonistas ponen ante la sociedad para transformarlas en propuestas, dinámicas, acuerdos, iniciativas, reclamos, miedos, denuncias y luchas en torno a los derechos humanos y *hacktivism* dentro y fuera de la red, como lo han documentado Lechón y Mena (2019) y Sancho (2019). El internet es otra dimensión de la demanda,

que no sustituye a la que históricamente se hace en las plazas públicas, pero que sí llega a un sector imposibilitado para asistir a las convocatorias masivas.

A partir del surgimiento de la pandemia por COVID-19, diversos artículos científicos han expuesto la importante tarea que se debe realizar para la recolección de datos en el plano de lo clínico y salud social, usando ciencia de datos. Algunos artículos tratan de cómo la información, los casos, los éxitos y fracasos en el tratamiento son compartidos en la red de internet y cosechados en tiempo real. Martínez (2020); Wang, Ng y Brook (2020), Grasselli, Pesenti y Cecconi (2020) y Wu y McGoogan (2020) presentan cómo las discusiones, noticias e interacción de la población en torno a los fenómenos clínicos, socioeconómicos y culturales que la población genera a partir de la pandemia son hoy más que nunca visibles en la red de internet.

Sin embargo, los y las científicas sociales poco han aprovechado las herramientas big data por considerarlas un tema de expertos tecnológicos y no de la interacción sociodigital de millones de personas que habitan el territorio de internet, y en casos más recientes al estudio de las redes sociales Twitter, Facebook e Instagram, como lo han realizado Sánchez, Gaviria, Moreno y Machado (2020), Ardini y Mirad (2020), quienes han utilizado, como territorios sociodigitales para conocer las tendencias en los temas que los usuarios usan, el consumo de noticias falsas y la influencia que tienen los personajes con mayores seguidores.

## Narrativas digitales e imaginarios en la red

Los estudios de Goldsman (2019), Ferrari (2019), Sabanes Plou (2019) y Botero (2020) presentan análisis en ambientes digitales y globales en y desde la red de internet, los cuales permitan reconocer las denuncias utilizando la crítica y el pensamiento social latinoamericano que han contribuido a denunciar cómo la violencia de género afecta a millones de mujeres en la región, y también a exponer los caminos para posicionar académica y políticamente distintos movimientos que permitan trabajar para combatir la violencia de género en contra de las mujeres. El obligado distanciamiento físico permite hoy construir nuevas tendencias de la investigación en donde el big data se aproxime más a la investigación social.

En los tres años de investigación destacan mejores capacidades para la investigación, la defensa del acceso abierto y una aplicación de la política de publicación, encuentros y dinámicas en la red, en donde las marchas, los cantos, las arengas tienen otra expresión en los *hashtags* o etiquetas, las cuales orientan las tendencias en el debate. En nuestro caso, la investigación recopiló más de 80 *hashtags*, entre los que destacan #8M2022, #8M, #Día Internacional de la Mujer, #8Mart, #NiUnaMenos, #Marcha8M, #TodasALasCalles, #ElFeminismoEsAbolicionista y

cientos de otras que en diferentes años expresan el malestar de una sociedad heteropatriarcal que cambia muy lentamente a condiciones de vida más justas.

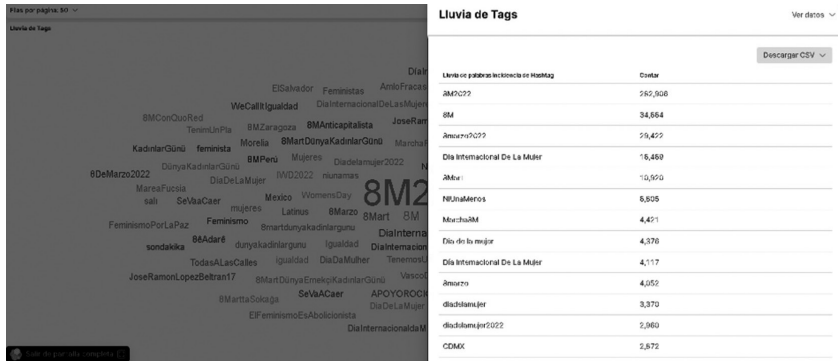


Imagen 6. Toma de captura de pantalla de la colecta de datos 2022 en los servidores de ECOSUR donde se muestra la nube de temas o *hashtags* del #8M y #9M

## Resultados de la investigación

Este capítulo concluye presentando cuatro de las 26 líneas de análisis que la ciencia de datos ha permitido destacar hasta este momento. No se descarta que existan más líneas de análisis relacionadas con el debate del #8M y #9M, articuladas a la violencia inter e intrafamiliar, el feminicidio, el reclamo a las universidades y al estado, el patriarcado, y una lista que se extiende entre la vida pública y privada.

Sin embargo, este último apartado solo presenta cuatro líneas que pertenecen a un campo de análisis relacionado con el *Tecnoceno*, el feminismo y las marchas y paros, las cuales coinciden y el hecho en la expresión que la ira y la rabia desbordantes a través de las redes. En los espacios virtuales se pudieron transformar, según Lugones (2021), en el espacio del acto comunicativo que intenta escuchar a uno o múltiples destinatarios dentro del mundo, y en ese sentido la ira de las mujeres tiene un sentido fuera de todo marco “oficial” y buscando otros espacios en donde no se le excluya formalmente y de facto rompiendo todo acto de subordinación. Podemos pensar a internet y la relación de las mujeres y la tecnología como el *Tecnoceno* que es sacada del mundo de las calles y obligadas a permanecer en el confinamiento, y que a pesar de los pesares la fuerza de los reclamos masivos dentro y fuera de la red permanecen y se propagan. Así lo documentaron Sánchez y Fuentes (2021) en las marchas del 8M en la Ciudad de México, considerada, en conjunto con la zona conurbada de la megalópolis, la más grande de Latinoamérica, en donde la intensidad de los reclamos permite pensar nuevas formas de ser mujer en este siglo, en el que las jóvenes llegan al

límite para expresar distintos reclamos producto de los agravios históricos que han experimentado todas las mujeres, en el que la “normalización” o “socialización” de la sujeción y la violencia en su contra es ya insostenible. Gualda y Díaz (2020) reportan cómo todos los reclamos sociales hacia el Estado son encauzados en la pandemia con distintas estrategias de marchas y tomas de los espacios digitales, particularmente en Twitter ©, espacio de resonancia por excelencia y centro de reunión de la opinión inmediatista de distintos segmentos de la población en español.

El primer análisis se da con relación a la violencia de género en espacios digitales, en donde se resalta durante los tres años del estudio el reclamo constante sobre las agresiones, indiferencias, impunidad, amenazas y denuncias que las jóvenes han puesto para que se paren las distintas violencias en los espacios digitales. Los reclamos mayoritariamente son al Estado, a los gobiernos en donde existe más acceso a internet, en donde existen casos emblemáticos de violencia digital, hacia personajes de la política, a brazos políticos en donde los pactos patriarcales controlan a las organizaciones y a las instancias encargadas de investigar y hacer justicia. Se observa con claridad cómo el twittee y el re-twittee tienen en el big data una fuerza de distribución y efecto en el foco del reclamo colectivo.

Tabla 1. La violencia de género en espacios digitales

8 de marzo de 2020 a las 05:21:37.000	-	[‘La violencia, agresiones y la indiferencia del presidente @lopezobrador_ a las mujeres son inaceptables, constituyen un delito y no deben de quedar impunes. ‘La violencia, amenazas, agresiones y acoso que reciben las mujeres periodistas son inaceptables y constituyen un delito. El @GobiernoMX actúa para acabar con la impunidad. En las mañaneras tampoco se permitirá que ningún periodista agreda a otr@. periodismo con libertad y respeto
8 de marzo de 2021 a las 10:43:54.000	-	RT @Dulcelsabel_ : Antorcha campesina usa a las feministas. Mujeres Priístas. Son las que están encabezando y alentando a la agresión y violencia
9 de marzo de 2022 a las 08:02:42.000	-	RT @veropotes: están pendientes las investigaciones necesarias para, entre otras, identificar responsabilidades y garantizar que no más violencias

El segundo debate establecido en el análisis del big data estuvo relacionado con el feminismo. Las generaciones que se disputan la narrativa en la red tienen enfrentamientos conceptuales, políticos, de posicionamiento territorial, relacionadas con el sindicalismo, la pluralidad, las desigualdades en y desde las academias y la disputa por todos los movimientos y luchas trans. En este segundo análisis se observa cómo el debate abre espacios a España y Sudamérica, en donde los debates acerca del feminismo tienen otros momentos e intensidades.



Tabla 2. Feminismos

8 de marzo de 2020 a las 05:59:51.000	-	Desde el grupo @MujeresCgt_Zgz hemos organizado diferentes actos para el #8deMarzo y posteriores. Os dejamos el cartel de la charla que daremos el día 11 a las 18h “feminismos y retos del Sindicalismo” en el local de CGT Plaza Santa Cruz 2-4. Os esperamos!!! <a href="https://t.co/o3dMm8aX9A">https://t.co/o3dMm8aX9A</a>
8 de marzo de 2021 a las 01:55:41.000	-	Los feminismos actuales son plurales y diversos. El feminismo lucha contra la desigualdad de género. De hecho, el feminismo lucha contra todas las desigualdades. #DíaDeLaMujer2020 <a href="https://t.co/lQnhbZlpgz">https://t.co/lQnhbZlpgz</a>
8 de marzo de 2022 a las 18:43:13.000	-	Para el Gobierno no hay debate. “Las mujeres trans son mujeres”, repitió Montero #8M#feminismos <a href="https://t.co/AWGmnVe6go">https://t.co/AWGmnVe6go</a>

Otro de los temas de mayor dominio es definitivamente el de la no discriminación, el cual se complementa con casos, personajes de la vida pública, amenazas y denuncias directas al Estado y ligas a fotos, videos, reportajes y en muchos casos a ligas de expedientes. Las demandas son de todo tipo, de muchos contextos y con muchas vertientes en su solución, ante la inacción del Estado para la solución de los casos de discriminación. En los casos expuestos se expresa en 2021 la imposibilidad de salir a las calles, en los momentos de mayor preocupación epidemiológica por la pandemia, pero se observa que la toma de la red era muy intensa y concurrida. De igual manera en 2022 se expresan los temores por el regreso a las marchas masivas en las calles y la solicitud de protección de los gobiernos estatales.

Tabla 3. No a la discriminación

8 de marzo de 2020 a las 00:00:13.000	-	DENUNCIA: Esta tarde 4 mujeres han sido agredidas y amenazadas por este hombre. Dos chicos de 15 años se han encarado al hombre, le dieron SU MEREcido, pero los insultos, han seguido. @policianoha APARECIDO, tampoco tenía interés en hacerlo. DIFUNDO. #DialIntern
8 de marzo de 2021 a las 18:00:00.000	-	RT @elvirasastre: Hoy es 8 de marzo y no podremos salir a la calle a manifestarnos, pero la lucha feminista va mucho más allá: es una fuerza de todas y todes
8 de marzo de 2022 a las 18:00:00.000	-	Respetuosamente llamo al @GobiernoMX y al @GobCDMX a no criminalizar las movilizaciones de las mujeres mañana en la #Cd...

## Conclusiones

La pandemia de COVID-19 nos presentó diversos paisajes digitales en donde se viven y se disputan los territorios sociales y políticos. Mediante nuestra presencia en espacios digitales se efectúan las dinámicas sociotécnicas imprescindibles para las actividades sociodigitales en espacios en apariencia públicos, pero en realidad privatizados bajo el control, la anulación de contenidos y acallamiento de las disidencias (Lechón y Mena, 2019). Las demandas del #8M y #9M sirven de ejemplo del complejo entretejido que la teoría va realizando con relación al sujeto sociodigital que habita la red y las características que se ha ido dando al territorio digital. Tres décadas han sido tiempo suficiente para consolidar algunos avances conceptuales que intentan teorizar el estudio de las subjetividades en espacios sociodigitales. Hoy contamos con datos empíricos y poca teoría para analizarlos, y viceversa, creamos complejos modelos teóricos a realidades cambiantes y efímeras en la red. En todos los casos, las teorías han tenido dificultad de comprender lo intangible en lo innombrable de los cambios vertiginosamente rápidos que dio la red en la pandemia de COVID-19. Tres décadas bastaron para pasar conceptualmente del no lugar al ciberespacio, a los paisajes sociotécnicos y al territorio en disputa. Ese tránsito conceptual también nos habla de un cambio en las subjetividades de quienes habitamos la red, en momentos sumamente complicados para observar, analizar, producir datos empíricos, comprender y por último crear teorías.

Somos personas que testificamos las transformaciones de las expresiones digitales en la música, texto, imágenes, videos, multimedios, bases de datos en la big data. Nueva información que nos interpela y refiere a las transformaciones súbitas y en la estructura de sentido, uso y análisis de la vida en internet, sobre todo en momentos en que es posible documentar con metodologías digitales convencionales, y entonces es cuando requerimos de la ciencia y análisis de datos que nos permitan estudiar y examinar vastos volúmenes de información en la red, en donde el sujeto tiene otras características que nos hablen de sujetos unidos con los artefactos tecnológicos, *el Tecnocono*.

Este capítulo es el primer ejercicio en que el autor emplea estas técnicas de campo y análisis para dar cuenta de cómo tecnologías de información deberán ser comprendidas, analizadas y presentadas para las futuras tomas de decisiones en la transformación de los clásicos conceptos de individualidad, privacidad, comunidad y solidaridad derivados de los reclamos de la sociedad, pero también del uso que la propia sociedad hace desde cualquier espacio de la red, para informarse, acceder a oportunidades y no quedar aislado de la información de nuestro régimen democrático, el cual queda en ocasiones atrapado en la desinformación por medio de noticias falsas (*fake-news*) en la red y, con esto, en la sociedad.

## Referencias

- Ardévol, E. (2017). Big data y descripción densa. *Virtualis*, 7(14), 14-38. doi:<https://doi.org/10.2123/virtualis.v7i14.186>
- Ardini, C. y Mirad, H. N. (2020). El uso del big data en política o la política del big data. *Comunicación y Hombre*, 2020(16).
- Botero, C. (2020). Los derechos humanos y la tecnología: nuevos desafíos. En J. Martín Ramírez y M. Navarro-Castro (Eds.), *Derechos humanos en el siglo XXI* (pp. 299-318). Tirant lo Blanch.
- Bretones, M., Bonet, J., Camps, C. y Quesada, J. (2020). La Pandemia atraviesa todo. *Anuario del Conflicto Social*, (10).
- Cera, A. (2017). The Techno Cene or Technology as (Neo)environment. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 21:2-3, pp. 243-281. <https://doi.org/10.5840/techne201710472>
- Chang, B. (2021). Cuestiones de privacidad en el entorno de aprendizaje en línea. *Educación a Distancia*, 42 (1), 55 – 69. <https://doi.org/10.1080/01587919.2020.18>
- Cheyne, D. (2020). Una reflexión feminista sobre la pandemia del Covid-19. [https://www.uls.edu.sv/sitioweb/images/pdf/Una% 20reflexi% C3% B3n% 20feminista% 20sobre% 20la% 20pandemia% 20del% 20Covid-19. pdf](https://www.uls.edu.sv/sitioweb/images/pdf/Una%20reflexi%C3%B3n%20feminista%20sobre%20la%20pandemia%20del%20Covid-19.pdf).
- Costa, F. (2020). La pandemia como “accidente normal”. En *Revista Anfibia*, 23 de abril.
- Costa, F. (2021). Tecnoceno: algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida. TAURUS.
- Crutzen, P. y Stoermer, E. (2000). The Anthropocene. *Global change newsletter*, (41), 17-18.
- Ferrari, V. (2019). Sobre la violencia digital contra las mujeres y otras disidencias. En I. Vasilchikova y E. Valenzuela (Eds.), *Miradas críticas sobre la tecnología y la comunicación* (pp. 165-177). Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Goldsmán, F. (2018). “Ciberviolencias y género: claves para entender la violencia contra las mujeres en internet”. En D. Badenes y C. Carballeira (Eds.), *Cibercultura, tecnología y sociedad: la realidad social virtual* (pp. 269-282). Icaria.
- González, L. (2021). Movimientos feministas en México y sus transformaciones en el contexto de la pandemia por la COVID-19 a partir de las prácticas comunicativas en las redes sociodigitales. *Conexión* (16), 153-173.
- Grasselli, G., Pesenti, A. y Cecconi, M. (2020). Critical care utilization for the COVID-19 outbreak in Lombardy, Italy: early experience and forecast during an emergency response. *JAMA*.
- Gualda, E. y Díaz, C. (2020). Big data y Twitter para el estudio de procesos migratorios: Métodos, técnicas de investigación y software. *Empiria: Revista de metodología de ciencias sociales*, (46), 147-177.
- Guerrero, J. (2022). Acciones y reacciones en tiempos de Tecnoceno. *El oído pensante*, 10(1), 1-4.

- Lechón, G. y Mena, F. (2019). El hacktivismo e Internet como territorio en disputa. Una mirada desde los marcos de acción colectiva. *Estudios Políticos* (México), (48), 115-131.
- Epub 04 de junio de 2020. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484903e.2019.48.70423>
- Lloyd, M. (2020). Desigualdades educativas y la brecha digital en tiempos de COVID-19. En H. Casanova Cardiel (Coord.), *Educación y pandemia: una visión académica*. 115-121. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación.
- Lugones, M. (2021). *Peregrinajes: Teorizar una coalición contra múltiples opresiones*. Ediciones Del Signo.
- Martínez, R. (2020). Los tratamientos de datos personales en la crisis del covid-19. Un enfoque desde la salud pública. *Diario La Ley*, (9601), 2.
- Mateo, J. (2020). Antropología estética en el tecnoceno: epistemología y nihilismo. *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review*, 9(2), 61-78.
- Mena, F. (2021). Las constructoras de Internet. Discriminación, acoso y violencias de género en ámbitos tecnológicos. En Angélica Aremy Evangelista García, Angélica Aremy, Peña Saint-Martin Florencia y Mena Farrera, Ramón Abraham, *Violencias en la educación superior en México*. El Colegio de la Frontera Sur y Ediciones y Gráficos Eón, S.A. de C.V., 89-122.
- Mena, F. (2019). Propuesta metodológica para analizar fenómenos socio técnicos en internet. *Revista Pesquisa Qualitativa*. 7 (15). 10.33361/RPQ.2019.v.7.n.15.23324
- Naidu, S. (2021). Construyendo resiliencia en los sistemas educativos post-COVID-19. *Educación a Distancia*, 42 (1), 1 - 4 . <https://doi.org/10.1080/01587919.2021.18>
- Pires, A. (2021). A COVID-19 ea educação superior no Brasil: Usos diferenciados das tecnologias de comunicação virtual eo enfrentamento das desigualdades educacionais . *Educación* , XXX (58), 83 - 103 . <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.004>
- Ruffini, M. y Blanco, J. (2022). Neguentropia, Futuro e Poder. Traços para Pensar a Transformação Política no Tecnoceno. *Mediações-Revista de Ciências Sociais*, 27(1), 450-45.
- Sabanes Plou, D. (2019). Violencias de género y diversidad sexual en internet: hacia la construcción de un marco de protección integral. En I. Vasilchikova y E. Valenzuela (Eds.), *Miradas críticas sobre la tecnología y la comunicación* (pp. 149-163). Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Sánchez, M. y Fuentes, D. (2021). Efectos de la pandemia por la Covid-19 en las movilizaciones feministas de la Ciudad de México. *Revista Mexicana de Estudios de los Movimientos Sociales*, 5(1), 6-36.
- Sánchez, D., Gaviria, M. Moreno, G. y Machado, A. (2020). Big data, farmacoepidemiología y farmacovigilancia. *Revista de la Facultad de Medicina*, 68(1).

- Sancho, G. (2019). Constelaciones performativas y multitudes urbanas: el activismo en red, la sensibilidad feminista y la contrainsurgencia. *Desacatos: Revista de Ciencias Sociales*, (61), 40-55.
- Sola, S. y Arencón, S. (2021). Participación política híbrida durante la pandemia Covid-19. El caso de la huelga feminista# 8m
- Tabbush, C. (2021). La pandemia, una encrucijada para la igualdad de género. *Nueva sociedad*, (293), 93-105.
- Torrecillas, C. (2020). El reto de la docencia online para las universidades públicas españolas ante la pandemia del Covid-19. *ICEI Papers COVID-19*; 16,1. Universidad Complutense.
- Vaccari, A. y Fisher, J. (2019). Transhumanismo, tecnoceno y nuevos sustantivismos. *X Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica*.
- Wang, C., Ng, C. y Brook, R. (2020). Response to COVID-19 in Taiwan: big data analytics, new technology, and proactive testing. *JAMA*.
- Wu, Z. y McGoogan, J. (2020). Characteristics of and important lessons from the coronavirus disease 2019 (COVID-19) outbreak in China: summary of a report of 72 314 cases from the Chinese Center for Disease Control and Prevention. *Jama*.
- Zabalgoitia, M. (2021) Educación, masculinidades y violencias en la universidad. *Debate Feminista* 63, 153-176.
- Zabalgoitia, M. (2022) Retóricas del meme masculinista. Universidad digital y antifeminismo en tiempos de pandemia. *Mitologías hoy. Revista de pensamiento, crítica y estudios latinoamericanos*, vol. 25, 68-90.

# Género, juventudes y participación política: sujetos/as emergentes en el escenario sociodigital en Chiapas

*Dulce Karol Ramírez López*

## Resumen

Este manuscrito se propone explorar los espacios y las formas emergentes en las que las juventudes se han hecho visibles en el escenario político a partir del uso de las tecnologías sociodigitales en el estado de Chiapas. El estudio se realizó con una metodología cualitativa, mediante la cual se identificó a informantes a partir de la técnica de bola de nieve. Se realizaron entrevistas enfocadas a catorce estudiantes de la licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, siete hombres y siete mujeres, que se encuentran activos/as en las plataformas sociodigitales y que han realizado iniciativas individuales y/o colectivas que apuntan al surgimiento de nuevos sujetos políticos que emergieron con mayor fuerza a partir de la contingencia sanitaria por COVID-19. Los resultados de este estudio apuntan a que existen diversos ámbitos, formas y orientaciones de la participación política de las juventudes, que se pueden diferenciar de acuerdo con el género y cuya influencia en la construcción de una ciudadanía efectiva utiliza diversas formas de expresión y acción política en el escenario digital.

**Palabras clave:** Género, juventudes, participación política, escenario sociodigital, COVID 19.

## Introducción

La contingencia sanitaria por COVID-19 y sus implicaciones a partir del confinamiento y distanciamiento social generaron espacios que en y desde lo virtual significaron hitos en la vida de las personas, al mismo tiempo que evidenciaron disparidades, desigualdades y desventajas sociales, económicas, políticas y de género, que matizan

nuestras apreciaciones respecto al fenómeno del aumento en el uso de internet y medios de comunicación remota en nuestras sociedades.

En el Marco de Acción para la Agenda Educación 2030 y para alcanzar los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), se planteó la necesidad de fomentar iniciativas para el desarrollo de la ciudadanía digital que, de acuerdo con Rendueles (2016), es:

un componente esencial de la comprensión de la tecnología de la comunicación como el vector político que está modulando de manera privilegiada las condiciones de ejercicio de la democracia. En este sentido, la tecnología digital ha inducido una profunda discontinuidad histórica que nos aboca a un escenario político y social radicalmente nuevo (p 12).

A partir de la reciente pandemia, las juventudes, ya de por sí expuestas al advenimiento de los dispositivos y la tecnología digital, han podido acercarse de una manera más activa a las plataformas sociodigitales (PSD) y a los espacios y escenarios de participación política que se abren lenta pero oportunamente en la red.

El contexto chiapaneco presenta diferenciaciones en modos de vida y representaciones que resultan en tensiones entre el cambio y la continuidad, entre lo tradicional y lo moderno, sobre todo en el caso de las juventudes que viven en entornos rurales o en las áreas empobrecidas de las ciudades. Para muchos/as de ellos/as la estructura de oportunidades no es la que requieren para un pleno desarrollo de sus capacidades y el ejercicio efectivo de sus derechos, lo que da como resultado un cúmulo de contradicciones socioeconómicas y necesidades no satisfechas en amplios sectores de la población juvenil que viven precarizados. No obstante, a partir de la emergencia sanitaria por COVID-19 amplios sectores de la población juvenil se vieron “forzados” a ingresar de manera más notoria al mundo interconectado de internet y de las plataformas sociodigitales.

Es precisamente en ese escenario emergente en el que se ubican las juventudes que en Chiapas realizan iniciativas que fomentan modos de participación política que se crean y re-crean en las plataformas sociodigitales.

## Juventudes y participación política en entornos sociodigitales

Los itinerarios de los estudios sobre jóvenes y juventud, iniciados a partir de la década de los años sesenta y setenta del siglo pasado, han sido diversos. Existe una extensa producción bibliográfica, principalmente asociada a las “juventudes urbanas”. Los estudios acerca de los jóvenes paulatinamente han incorporado otras miradas, entre estas las que consideran el término juventudes, en plural. Esta perspectiva descoloca

la mirada en términos etarios y de adjetivación para dar paso a una categoría que no es unívoca ni homogénea y que permite ampliar la mirada a una multiplicidad de formas de ser joven y de construirse como jóvenes.

La construcción sociocultural que acompaña a lo “joven” deviene del reconocimiento de que cuando nos referimos a los y las jóvenes no solo aludimos a un rango de edad, sino a una forma de ver a quienes transcurren en esas edades. Se entiende que esa significación de lo joven es cambiante; por ende, se considera como una categoría sociohistórica que no puede entenderse *per se*, sino en el contexto en el que se le da significado (Larrondo y Ponce, 2019).

La noción de *moratoria* introducida por Erikson (1974) considera que los jóvenes se encuentran en una etapa de preparación, algo así como una etapa de “incubación” que les permitirá, en un futuro, su inserción formal a la sociedad, a la actividad económica y por lo tanto a la participación en todos los ámbitos, incluido el político. Esta visión de *moratoria* que persiste en el imaginario social retrasa las formas de participación de las juventudes excluyéndolas de los espacios en los que su contribución resulta imprescindible. Krauskopf (2005), argumenta que:

Las identidades de los jóvenes se han recreado y diversificado, y no pueden considerarse sujetos en transición. Requieren de participación que los valide en su calidad de sujetos [...] no pueden eximirse del compromiso en las acciones, pues tal dilación/oclusión posterga la ciudadanía responsable y el reconocimiento social de los jóvenes como sujetos (p.169).

La participación de las juventudes se encuentra inextricablemente relacionada con el ejercicio de los derechos políticos de los sujetos, lo que posibilita el acceso y disfrute de los derechos humanos de las personas; sin embargo, las juventudes han ocupado una posición marginal (Nunes de Sousa y Carranza, 2019).

Krauskopf (2005), considera que:

la participación se expresa cuando adolescentes y jóvenes contribuyen activamente en los procesos y actividades de sus vidas y ámbitos con capacidad para decidir, intervenir en las decisiones o influir en ellas. Así, la participación deja de ser un concepto unívoco, histórico y desvinculado de otras dimensiones (p. 170).

Esta autora identifica tres argumentaciones en torno a la participación política de las juventudes en las que: por un lado se encuentra el enfoque que analiza las subjetividades políticas en términos de sensibilidades, expresiones y producción de sentido entre jóvenes; asimismo, se encuentra la vertiente que considera el estudio de los derechos



de las juventudes como elemento medular para la construcción democrática en las sociedades, y una última perspectiva que considera la adhesión y el comportamiento político de las juventudes en lo referente a los espacios políticos “por antonomasia”, esto es, en los que tradicionalmente “se hace política” (partidos políticos e instituciones electorales, principalmente).

En una revisión de los estudios realizados en torno a la participación política de las juventudes a nivel internacional, Espinar y González (2015), encontraron que existen dos tipos de argumentos en la bibliografía que ha explorado este campo de estudios: por un lado, se encuentran quienes consideran que las juventudes tienen actitudes de apatía, desafección o cinismo en torno a los temas relacionados con la política (Reguillo, 2010), y por otro lado, quienes argumentan que la participación de las juventudes se manifiesta a partir de formas y ámbitos que se separan cada vez más de los espacios de la política tradicional (Jurado, 2015; Toret, 2013).

Portillo y Acosta consideran que “la desafección política no significa desinterés” (2021, p.104); por eso resulta teóricamente relevante hacer una diferenciación entre dos ámbitos que están imbricados pero que no son unívocos: la política y lo político, ya que devienen de nociones conceptuales diferentes y atienden más bien a la representación de quienes participan, en dónde y cómo lo hacen. La política se refiere a una entelequia que busca la legitimación de instituciones y actores políticos que participan y son reconocidos como quienes dan voz al pueblo y en los que recaen las decisiones públicas, requiere de instituciones que legitimen sus formas de actuar y de contribuir al desarrollo democrático; por otro lado, lo político se refiere a las formas, convencionales o no, de referirse a esa “política”, de tomar postura frente a los fenómenos que nos rodean, y da paso a nuevas formas de participación de las juventudes a partir del mayor uso de plataformas sociodigitales.

A partir del advenimiento de las tecnologías digitales se ha dado paso a lo que se ha denominado “cibercultura”, la cual trasciende lo presencial e incluye toda una serie de interacciones posibles por medio de las tecnologías y el uso de las plataformas sociodigitales (PSD).

En este orden de ideas, Urresti, Linne y Basile (2015) señalan que:

El gran parteaguas entre las generaciones mayores y jóvenes es el mundo digital...Las tecnologías digitales son una condición reciente del mundo social, que sienta las bases de las comunicaciones masivas, la interacción personal, la búsqueda de información y recursos, pero también las fuentes del entretenimiento, del encuentro y de la participación para la gran mayoría de la población (p. 20).

Las juventudes son por antonomasia los principales prosumidores (García Canclini *et al.*, 2012), resultado de la intermediación entre el consumo y el productor de

servicios. El prosumidor es una figura relevante en la medida que interviene en lo que consume a escalas nunca antes vistas, lo que les da la posibilidad de una experiencia histórica y social sin precedentes. Dicha intervención permite, en la medida en que los prosumidores entienden e interpretan los productos, hacer adecuaciones a los mismos, en tanto que estas intervenciones están mediadas por las necesidades basadas en las demandas de estos prosumidores. La internet es una plataforma que permite este tipo de intervenciones de forma tan potente que quienes navegan en ella pueden participar de muy diversas formas.

Para referirse a la influencia de los medios sociodigitales en la participación política de las juventudes, autores como Espinar y González (2015) y Pérez (2020) consideran que la acción colectiva ha incorporado a la acción conectada, haciendo referencia a las nuevas maneras en las que la sociedad potencia las formas de hacerse oír y de reivindicar sus demandas. Para estos autores el uso de las plataformas sociodigitales (PSD) ha significado un avance en materia de “democratización de la información y la participación”, sobre todo en ámbitos y formas no convencionales. A partir de ello su participación adquiere distintos matices e intensidades, en los que los escenarios virtuales han adquirido mayor relevancia.

Las juventudes han buscado espacios, *online* y *offline* para hacerse escuchar, para hacerse ver. Interactúan de una forma más orgánica en estos espacios y ello les permite interacciones que traspasan lo virtual y les da las posibilidades de acción en lo *offline*, esto es, en la presencialidad. A este *continuum* entre lo *online* y lo *offline* es lo que Floridi (2006, citado por Pérez, 2020), ha denominado *onlife*. En este *continuum* las juventudes hacen emerger sus diferencias, su desventaja. Mientras que hay jóvenes que utilizan las PSD para ser protagonistas en diferentes temas, las brechas sociodigitales y económicas han marginado de estos espacios a quienes no tienen los recursos que les permitan la conectividad, lo que es un importante obstáculo para la participación efectiva de amplios sectores de las juventudes. Los medios digitales se han convertido en las plataformas en las que viven su experiencia de comunicación de forma interpersonal y colectiva, pero también de forma subalternizada y/o marginal, lo que en ocasiones les hace “devenir en activistas” (Larrondo, y Ponce, 2019, p. 23).

Diversos estudios realizados a nivel nacional e internacional (Espinar y González, 2015; García, Buenrostro y López, 2021; Gordo *et al*, 2018; Herrera, 2019; Lugo *et al*, 2020; Monje *et al*, 2021; Pérez y Montoya, 2020; Portillo y Acosta, 2021; Urresti, Line y Bassile, 2015) coinciden en señalar la existencia de una relación entre el uso del internet entre las juventudes y su mayor participación en asuntos políticos.

El concepto de tecnopolítica elaborado por Toret y el equipo de DataAnalysis15m (2013) es central para entender la dinámica calle-medios digitales propia de la acción colectiva, dado que las estrategias tecnopolíticas van más allá del ciberactivismo. Suponen el desarrollo de autoorganización que llega a ser masiva, desatando una

acción política en red. Conforme esta definición, la noción de tecnopolítica es comprendida como “uso táctico y estratégico de las herramientas digitales para la organización, comunicación y acción colectiva” (Toret, 2013, p.20), utilizando las redes y medios digitales como “catalizadores de las diversas acciones de protesta y manifestación pública” (Nunes de Sousa y Carranza 2019, p. 331).

Esta noción de participación permite entender las formas innovadoras en las que las juventudes inciden en contextos en los que existen discriminaciones y violencias de todo tipo. Aunque estas situaciones les constriñen, también han sido las que han generado espacios de discusión, de lucha, de conciencia personal y colectiva respecto a diversos temas, y les han convocado a articularse en redes para buscar espacios de intervención. La puesta en marcha de iniciativas que dan paso a la construcción de ciudadanía permite ver que las juventudes hacen uso de sus capacidades y de los medios que tengan a su alcance para articularse y crear nuevas formas de asociatividad relacionada con la creación de nuevos espacios para hacer política. Ello deviene de una creciente desafección por la política que:

va de la mano de una reconcepción de lo político en los jóvenes latinoamericanos [...] Ante la creciente individualización y descentramiento de la política como eje articulador de la participación social, las juventudes contemporáneas buscan la participación en órbitas que están a distancia de la política estatal o pública: grupos de encuentro, foros sociales, iniciativas comunitarias, movimientos locales juveniles, voluntariado juvenil, alianzas entre jóvenes, ecologistas e indigenistas (CEPAL- OIJ, 2004, citado por Krauspkof, 2005 p.173).

Es importante recordar los movimientos iniciados por las juventudes que se hicieron ver y escuchar en las plataformas sociodigitales y que tuvieron tal influencia que desestabilizaron a más de un régimen político (la primavera árabe, el movimiento de los indignados en España, el movimiento #yo soy 132 en México y el movimiento #Me Too, entre otros) y que también dan cuenta de las formas en las que las juventudes construyen, reconstruyen y se de-construyen como sujetos políticos al mismo tiempo que cuestionan e interpelan el *status quo*. En este sentido, algunos estudios internacionales apuntan que existe una relación positiva entre el uso de internet y las formas de participación política, aunque se puede establecer diferencias ya que este efecto puede verse mayormente entre los ciudadanos políticamente comprometidos y es mínimo en el caso de los indiferentes (Scheufele y Nisbet, 2002; Banaji y Buckingham, 2010, citados por Espinar y González, 2015). En este mismo sentido, Urbinati (2013, citado por Herrera, 2019, p. 171) menciona:

las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen a los ciudadanos ordinarios extraordinarias posibilidades para un mayor conocimiento y participación; no obstante, estas aparentemente autoafirmativas funciones de movilización de las personas son, de hecho, un fenómeno perturbador de las políticas de pasividad y docilidad que pueden cambiar la cara de la democracia.

Esto es claro en el caso de los posicionamientos que las juventudes han tenido en las PSD en torno a los feminicidios y desapariciones de mujeres en México, lo que ha generado una ola de indignación y rechazo a las formas en las que el poder político y el sistema de justicia operan en México.

### Complejizando el abordaje: andamiajes teóricos con perspectiva de género

El género, en tanto construcción sociocultural que remite a valoraciones, actitudes, actividades y formas de ser que se imponen a partir de la diferencia sexual, es un organizador social que junto a otros como la raza, la clase, la nacionalidad, la condición de salud y el origen étnico, incide en la vida de las mujeres alrededor del mundo. De acuerdo con Scott (1990), el género se construye y reproduce por medio de instituciones y organizaciones sociales —el mercado de trabajo, la educación, la política—, así como por el sistema de parentesco y la familia, siendo el género una “forma primaria de relaciones significantes de poder”. Scott considera que, aunque este no es el único campo donde se articula el poder, es uno de los más persistentes en la organización humana.

La introducción de la perspectiva de género en el campo de las ciencias sociales ha significado la superación del análisis de los hombres y las mujeres de manera diferencial y separada, lo que influyó en el reconocimiento de las relaciones desiguales de poder entre hombres y mujeres, entre mujeres y entre hombres. Artavía y Piedra (2019) “sostienen que la cultura occidental es patriarcal y adultocéntrica”. Ello deviene en un sesgo que considera a la edad y el género como factores determinantes para la toma de decisiones en el ámbito público.

La bibliografía actual relacionada con la participación de las mujeres jóvenes en política remite a diversos estudios realizados, sobre todo en las últimas dos décadas. Los itinerarios han sido diversos en cuanto a sus objetos de estudio y la metodología utilizada. El común denominador de estos es que se hacen fuertes relaciones entre el feminismo y la participación política. Al respecto se reconoce la trascendencia de los movimientos feministas en la visibilización de las condiciones y situaciones de las mujeres y el aporte que han hecho a los estudios en diversos campos del conocimiento, entre ellos la política.

En términos de la subjetividad política surgida a partir de los estudios de género y feminismos, investigaciones recientes muestran que muchas mujeres jóvenes latinoamericanas se han comprometido a abanderar las disidencias. Los movimientos sociopolíticos de las mujeres se han centrado principalmente en la reivindicación del cuerpo como un territorio propio, que rechaza cualquier intervención del Estado y otras instituciones en las decisiones sexuales y reproductivas. La participación en el ámbito de lo político ha trascendido los discursos relacionados con la opresión y la subordinación y buscan restituir los agravios a partir de la participación política y la acción colectiva.

La acción colectiva de las mujeres ha devenido en participación política que ha permitido el surgimiento de andamiajes jurídicos, normas, manuales de transversalización de la perspectiva de género en la administración pública; no obstante, las nuevas agendas dictadas por las disidencias de mujeres buscan centrar sus movilizaciones en temas como:

una sexualidad libre, por el derecho a la integridad y la seguridad del propio cuerpo y a la privacidad, al amor propio, al cuestionamiento de modelos hegemónicos de belleza, deseo y 'salud'. Estas demandas se reflejan también en sus estéticas de la vida cotidiana (Larrondo y Ponce, 2019: 28).

Las prácticas y estrategias tecnopolíticas de los movimientos feministas contemporáneos han sido otra de las líneas de anclaje de los estudios sobre participación política desde una perspectiva de género. En este sentido, han resultado imprescindibles los análisis que exploran la influencia de las PSD en la difusión y organización de movilizaciones de mujeres jóvenes principalmente, que han impulsado estrategias diversas de acción tanto dentro como fuera del contexto universitario. Marchas organizadas y protagonizadas por mujeres para la reivindicación de las demandas en el marco del 8 de marzo, los "tendederos" del acoso y las colectivas que se han formado al interior de las universidades, son el rostro contemporáneo de los movimientos feministas universitarios.

En ese sentido, esta investigación tuvo como finalidad aproximarse a las formas en las que a partir de las redes sociodigitales, un grupo de universitarios, hombres y mujeres, participan en política y se están formando como politólogos/as y administradores/as públicos en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.

## Contexto sociodigital en México y Chiapas

En México como en muchas otras latitudes del planeta, la pandemia por COVID 19 ha generado cambios y ha visibilizado las enormes brechas económicas, sociales y de acceso a recursos que existen entre los diversos sectores de la población. De acuerdo

con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares en México (ENDUTIH), en 2021 se estimó una población de 88.6 millones de usuarios de internet, que representaron el 75.6 % de la población de seis años de edad o más. Para 2020, el 52% de las usuarias eran mujeres, lo que permite ver que la brecha de género en términos digitales ha sido superada. “Esta cifra revela un aumento de 1.9 puntos porcentuales respecto a la registrada en 2019 (70.1%)” (ENDUTIH - INEGI, 2020, p.3).

Las personas consumen internet más de ocho horas al día, lo que se debe al aumento en el uso de los teléfonos inteligentes (96.7%) que les permite estar conectados/as todo el tiempo, además de ser el dispositivo que más usan para navegar en internet y acceder a plataformas sociodigitales (INEGI, 2021).

En cuanto al aprovechamiento de tecnología<sup>29</sup>, el *Networked Readiness Index* considera que México ocupa el sitio 57 de 121 países. A nivel latinoamericano ocupa el cuarto sitio después de Chile, Uruguay y Costa Rica. En este sentido, la emergencia sanitaria permitió avanzar diez años en términos de habituarnos al uso de la tecnología (UNAM, 2022).

De acuerdo con cifras del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en los últimos cinco años se añadieron 22 millones de usuarios/as de internet en México. Los resultados del XVII estudio sobre hábitos de los usuarios de internet en México 2021 realizado por la Asociación Mexicana de Internet señalan que, como consecuencia del confinamiento, los/as usuarios/as tuvieron el mayor crecimiento observado en los últimos cinco años. Asimismo, tres de cada 10 personas que utilizan internet se encuentran en edades de 18 a 34 años. El grupo de edad que concentra la mayor proporción de usuarios de internet respecto al total es el de 18 a 24 años, con una participación del 93.4 % (INEGI- ENDUTIH, 2021).

Las múltiples referencias a las juventudes que hacen un uso extensivo de las plataformas sociodigitales presentan claroscuros en contextos como el chiapaneco, en el que más de tres cuartas partes de la población tiene un ingreso inferior a la línea de pobreza por ingresos (Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, CONEVAL, 2020). Ello impacta en la extensión y profundización del uso de redes sociodigitales, sobre todo si consideramos que el 51 % de la población de Chiapas vive en entornos rurales (INEGI, 2020).

De acuerdo con la ENDUTIH (2021), la diferencia entre los contextos rurales y urbanos sigue siendo evidente, ya que, a nivel nacional, para el caso de la población de áreas urbanas el uso de internet es 25.1 puntos porcentuales mayor (81.6%) que la

---

<sup>29</sup> Este indicador mide, entre otros aspectos, el grado de preparación de un país para aprovechar las Tecnologías de la Información y Comunicación en favor del desarrollo y la mejora de la calidad de vida de las personas (UNAM, 2022).

que utiliza este servicio en zonas rurales (56.5%). No obstante, el uso de internet en el ámbito rural tuvo un aumento de 17.3 puntos porcentuales en los últimos cinco años. Aunque esta cifra revela un crecimiento del uso de internet en áreas rurales a nivel nacional, la situación que prevalece en el estado de Chiapas resulta más precaria, ya que remite a rezagos y marginalidad histórica en el acceso a satisfactorios y servicios como internet.

Chiapas es el estado que cuenta con el menor porcentaje de usuarios/as a nivel nacional (46.1%), por debajo del uso de internet en estados como Oaxaca (56.9%), Guerrero (61.4%) y Veracruz (67.1%). Para 2021 Chiapas tenía una diferencia de 29.5 puntos porcentuales respecto al 75.6% de uso a nivel nacional (INEGI- ENDUTIH, 2021).

En cuanto al porcentaje de hogares que tenían acceso a internet por entidad federativa en 2021, de acuerdo con cifras del INEGI (2021), Chiapas tenía el mayor rezago, ya que únicamente el 30.8% de los hogares contaba con internet en su hogar, esto es, 8.2 puntos porcentuales por debajo del estado de Oaxaca que se encontraba en penúltimo lugar (39.0%) y 35.6 puntos porcentuales por debajo del promedio nacional que correspondió al 66.4% para ese año.

En 2018, el 94.0% de la población en Chiapas estaba en situación de pobreza o de vulnerabilidad por carencias o ingresos; 76.8% de las mujeres en la entidad estaban en situación de pobreza, ocupando el primer lugar a nivel nacional (CONEVAL, 2020). De acuerdo con el CONEVAL (2022):

La pobreza extrema y moderada, que disminuyeron de 2016 a 2018 tanto en las mujeres como en los hombres, han aumentado durante la pandemia, siendo la extrema la que presenta una tendencia de mayor crecimiento. Así en 2020, el 44.4% de las mujeres se encontró en situación de pobreza, porcentaje ligeramente mayor en comparación con el 43.4% de los hombres (p.1).

Por otro lado, Chiapas es la entidad que a nivel nacional cuenta con la población más joven, con una media de edad de 24 años (INEGI, 2020).

De la población en la entidad de entre 15 y 24 años de edad, tres de cada diez asisten a la escuela (INEGI, 2020). De acuerdo con la última, la Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID, 2018), del total de la población joven en Chiapas, un 37.5% son adolescentes (15 a 19 años), un 34% son jóvenes de 20 a 24 años y un 28.5% tienen de 25 a 29 años de edad. El 27.4% de los jóvenes cuentan con educación media superior, mientras que el 12.4% cuentan con educación superior.

En las juventudes puede verse de manera más acuciante las contradicciones que genera el sistema económico imperante. En el caso de las juventudes con acceso a una formación académica formal, se hizo patente en el contexto de la pandemia que mientras unos/as jóvenes tuvieron la oportunidad de seguir sus clases en línea sin

mayor problema, muchos/as más tuvieran que abandonar sus estudios ante la imposibilidad de tener medios (dispositivos o conexión a internet) para tomar sus clases en la modalidad *online*.

## El contexto de estudio

La Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH) es una de las dos universidades más importantes del estado. Se fundó como universidad en 1995, pero sus orígenes datan de 1944 con el surgimiento del Instituto de Ciencias y Artes de Chiapas (ICACH). Actualmente cuenta con una oferta educativa que consta de 54 programas educativos de ingeniería, licenciatura y posgrado, y tiene una matrícula cercana a los 10 mil estudiantes.

La licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública es un programa educativo que ofrece esta universidad; se creó a mediados de 2018, tiene una duración de ocho semestres y cuenta actualmente con una matrícula de 125 estudiantes. En el año 2022 ha egresado su primera generación. Este programa educativo incluye en su currícula cuatro materias relacionadas con la perspectiva de género: género y políticas públicas; género y derechos humanos; género, desarrollo y sustentabilidad, y un seminario de estrategias para la transversalización de la perspectiva de género.

De acuerdo con lo referido en su plan de estudios, esta licenciatura tiene como propósito “la formación de profesionales capaces de desempeñarse eficientemente en el ámbito público e incidir en la toma de decisiones, la gestión de recursos, el análisis de la realidad política y social, y coadyuvar en el diseño, implementación y evaluación de políticas públicas encaminadas a fomentar el desarrollo y los procesos de democratización del país, que cuenten con una formación integral y multidisciplinaria con amplio sentido crítico, ética y un alto valor de servicio”.

De acuerdo con el perfil de quienes se encuentran estudiando esta licenciatura, se consideró la pertinencia de que fueran jóvenes provenientes de este programa educativo quienes participaran en la realización de este estudio.

## Metodología de la investigación

La presente investigación se realizó desde una perspectiva cualitativa. Al respecto, Hernández (2013) propone:

el paradigma de investigación cualitativo ofrece al análisis de políticas nuevas ventanas de observación, permite acercar al investigador a realidades sociales más complejas, pero con una enorme riqueza explicativa. Las posibilidades que brindan las experiencias subjetivas, los procesos sociales y la cultura, son innumerables para el análisis del proceso de políticas y para generar conocimiento acerca de este proceso (p. 13).



Para el estudio, se realizó un muestreo no probabilístico y para efectos de la identificación de los y las participantes, se recurrió a la técnica bola de nieve. Se realizaron catorce entrevistas enfocadas a jóvenes, siete hombres y siete mujeres, que mantienen una actividad regular en las PSD y han creado grupos y/o forman parte de colectivos que hacen activismo político en red<sup>30</sup> en las plataformas sociodigitales. Se trata de estudiantes de la Licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Se privilegió que fueran hombres y mujeres en igual número y que estuvieran en semestres avanzados de la licenciatura.

Las entrevistas se realizaron en torno a tres categorías de análisis: acceso y uso de redes sociodigitales con fines políticos; formas de participación, temas y preocupaciones expresadas a partir del uso de redes sociodigitales con fines políticos, espacios y ámbitos de la participación política *online* y *offline*.

La información proveniente de las entrevistas se sistematizó y analizó a partir de las categorías señaladas con el programa *Atlas ti*.

Los testimonios obtenidos se proveen sin el nombre de los/as informantes, ya que un elemento fundamental de su participación consistió en que se aseguraran de que sus nombres ni ninguna característica dada les pudiera identificar. Por ello los testimonios denotan únicamente la edad, el sexo del entrevistado/a y el número de informante. Esto da cuenta de que en este contexto la política y lo que se diga acerca de ella resulta una información que consideran debe tratarse con sumo cuidado, ya que quienes participaron en este estudio se interesaron en proporcionar más ampliamente sus puntos de vista en la confianza que les confiere el anonimato.

Los y las entrevistados/as tienen edades que van de los 19 a los 25 años. A excepción de dos de ellas que nacieron en otros estados de la república, todos son originarios de esta entidad. El 71.4% estudian y trabajan para mantener sus estudios (n=10), ya sea realizando empleos temporales, de medio tiempo o de fines de semana. Son solteros/as y tienen su residencia en la región metropolitana de Chiapas, conformada por los municipios de Tuxtla Gutiérrez (capital del estado), Chiapa de Corzo, Berriozábal y Suchiapa, aunque son originarios/as de diversas zonas de la entidad. Uno de los entrevistados es de origen tsotsil, y proviene de una localidad que se encuentra ubicada en la región de Los Altos de Chiapas. Otra entrevistada es originaria de Tehuantepec, Oaxaca, y se encuentra en la entidad cursando sus estudios universitarios; no obstante, durante la pandemia pernoctó en el estado de Oaxaca. En el momento en el que se realizó el estudio, en su mayoría se encontraban cursando los últimos dos semestres de la licenciatura. Solo una de las entrevistadas estaba en la etapa de formación básica de ese programa educativo.

---

<sup>30</sup> El activismo en red hace referencia a que las plataformas sociodigitales permiten la articulación de grupos en la virtualidad y aun en lo presencial, ya que las convocatorias realizadas permiten que las juventudes se unan a realizar las intervenciones sociales y políticas utilizando diferentes medios.

## Los límites de la democracia para las juventudes

De acuerdo con Portillo y Acosta (2021:84), “El uso que los jóvenes universitarios hacen de las redes sociodigitales ha transformado sus formas de socialidad y comunicación, y ha permeado en las subjetividades juveniles fuertemente vinculadas a la conformación de una ciudadanía que se está renovando a la par de las culturas políticas y movilizaciones juveniles en el país”.

De la información proveniente de las entrevistas se pueden vislumbrar diversas líneas de análisis; una de ellas se basa en el acceso y uso que los y las jóvenes hacen de la internet y las PSD. En general reconocen que la pandemia por COVID-19 significó un partaguas en las comunicaciones virtuales entre sus pares. Si bien es cierto que las juventudes actuales tienen en esos medios unos de los principales recursos para la comunicación y el establecimiento de relaciones personales y sociales, también se amplió el campo de interacciones a la escuela y a las actividades académicas.

Uno de los elementos que más se mencionaron fue el confinamiento y la serie de estrategias que echaron a andar para mantenerse conectados/as en diferentes ámbitos y asuntos. Mientras que uno de los entrevistados tuvo la oportunidad de contratar un mejor servicio de internet en su domicilio, uno más consideró pertinente colocar una antena repetidora en su casa y rentar el servicio de internet a usuarios/as de su localidad. Otra entrevistada comentó que las clases en línea fueron todo un reto ya que no tiene internet en su domicilio y debía por ello recurrir al pago de “fichas” para acceder a internet satelital, mismo que es inestable y resulta oneroso.

En las palabras preliminares al texto “(Des)iguales y (Des)conectados: políticas, actores y dilemas info-comunicacionales en América Latina”, Bolaño, Monje y Ramos (2021), argumentan que:

se constata un aprendizaje social en el uso e incorporación a la vida cotidiana de las tecnologías que representó una alfabetización global prácticamente autodidacta y no buscada, vinculada en la mayoría de los casos no a un deseo o curiosidad por el despliegue cognitivo, sino a una forma de supervivencia. Sin embargo, mientras cerca del 60% de la población mundial experimentó esta transformación, el 40% restante quedó en la periferia o directamente excluido. [...] La desconexión, que en muchos casos puede ser una opción política y de vida, se devela en el marco de la pandemia como una desigualdad profunda y como una restricción al ejercicio de derechos humanos tales como la educación, la salud y el trabajo (p.14).

En su totalidad señalaron que se mantienen conectados/as a la internet principalmente a través de su teléfono inteligente. El 79% (n=11) pasan entre ocho y 14 horas al día en internet, para consultar las plataformas sociodigitales o para revisar información

proveniente principalmente de portales de noticias. Refieren algunos/as de ellos/as que parte de ese tiempo lo utilizan para compartir, dar *likes* o bien hacer contenido creativo –como le llaman a la realización de memes y videos de tiktok– en las PSD.

Todos/as refirieron que han creado perfiles de Facebook, aunque solo tres de ellos/as comentaron que son públicos, al mismo tiempo que tienen cuentas en diversas plataformas como Instagram, Twitter, Tiktok y en menor medida YouTube<sup>31</sup>. El servicio de mensajería instantánea de WhatsApp es el más utilizado, seguido en mucho menor proporción por Telegram y Facebook Messenger. No suelen utilizar la telefonía convencional para sus llamadas, más bien estas han sido relegadas en pro de las videollamadas o mensajes de voz. No suelen comunicarse vía mensajes de SMS o por correo electrónico. El lugar en el que principalmente se encuentran cuando se conectan a internet es su domicilio, ya que casi en su totalidad cuentan con este servicio vía wifi.

En su mayoría señalaron la importancia de internet en la vida diaria, ya no únicamente como una forma de entretenimiento y diversión, sino como una vía de comunicación, de denuncia, de hacerse ver y escuchar en espacios que les son negados por ser jóvenes. Por ello, consideran que las PSD han permitido que se les visibilice, les ha dado la opción de participación y de colocar en la agenda pública sus principales preocupaciones, que van desde la economía, la seguridad pública –en particular, la seguridad de las mujeres– hasta la oportunidad de impulsar iniciativas que impliquen la participación de otros/as jóvenes a partir del establecimiento de redes cada vez más amplias de concientización y acción en el plano de lo político.

## La renovación de las prácticas políticas

Diversos autores señalan el creciente fenómeno de la desafección de las juventudes por los temas de política aunque, como ya se ha señalado en este trabajo, se considera que ello no implica necesariamente un desinterés por estos temas. En el caso de estos/as jóvenes reconocen en lo general que las formas de participación tradicional, enfocadas al voto, militancia en partidos políticos e instituciones, se encuentran casi agotadas:

Los jóvenes no quieren saber de política. Cuando decimos que venimos de parte de un partido político, inmediatamente vemos las reacciones. Se empiezan a retirar”  
(Informante 10, mujer, 22 años).

---

<sup>31</sup> De acuerdo con el sitio Statista (2021), a partir de la pandemia se dio un crecimiento exponencial a nivel global de las principales plataformas sociodigitales. “2020 no sólo fue el año de la pandemia, sino además el de mayor aceleración en los procesos de digitalización de toda la historia de la humanidad” (Bolaño, Monje y Ramos, 2021, p. 13).

Más bien las prácticas políticas se han ido transformando, adecuando e incorporando diversos discursos, agendas, estrategias y formas de acción individual y colectiva que han conllevado una desvinculación de la política tradicional. El descolocar las actividades políticas de los y las sujetos/as implica un cambio de mirada y una desmitificación de lo concerniente al campo de “la política y lo político”.

Estos/as jóvenes universitarios consideran que la política se está convirtiendo, gracias a las PSD, en un ámbito en el que todos/as pueden participar; no obstante, coinciden en comentar que las juventudes en lo general no suelen interesarse en política a menos que sean tiempos electorales.

Al respecto, uno de los entrevistados señaló lo siguiente:

Cuando es temporada electoral ahí sí se pone bueno el debate en las redes, todo mundo opina, todos dicen a favor y en contra de los candidatos. Ahí sí todos son expertos, pero nada más pasan las elecciones y nadie parece acordarse de los retos que tenemos como jóvenes en el ámbito de la política, ya nadie se interesa, ni se tocan más esos temas” (Informante 2, varón, 22 años).

Uno de los entrevistados que proviene de una localidad tsotsil de Los Altos de Chiapas también dio este testimonio:

Los jóvenes se conectan a la red y ven sus redes sociales. Se encuentran activos y preocupados por sus candidatos y los partidos políticos, pero sólo en tiempos electorales (Informante 7, varón, 22 años).

En cuanto a las formas de participación, se encontraron actividades que están relacionadas principalmente con el plano no convencional de la participación política, esto es, que no pasan por la legitimación de las instituciones políticas. La acción individual y colectiva de estos/as jóvenes se ha transformado teniendo como telón de fondo la pandemia y el confinamiento. Las iniciativas se diversificaron dando paso a actividades relacionadas con el activismo político, la creación de blogs y grupos de opinión, así como de perfiles públicos en Facebook e Instagram en los que se dan a conocer iniciativas de jóvenes para jóvenes, así como sus actividades de corte altruista. Estas actividades no hubiesen sido pensadas fuera de un contexto como el que suscitó la emergencia sanitaria. Como lo señala una entrevistada:

La pandemia nos vino a enseñar que podemos estar conectados a pesar de no estar juntos. Aún quienes no teníamos tanta actividad en redes comenzamos a ser más activas, más propositivas, a participar e interesarnos más en temas de la agenda pública que no hubieran tenido tanta importancia en otro momento. Ahora estamos

más conectados que nunca y con oportunidades de socialización y relaciones de todo tipo que nos enriquecen como personas. Compartimos, damos likes, hacemos publicaciones, discutimos con quienes son disidentes de nuestro pensamiento y participamos en iniciativas de todo tipo. Todo se organiza en las redes (sociodigitales), todos nos mantenemos conectados ahí” (Informante 5, mujer, 21 años).

Los jóvenes comprenden que la participación que es reconocida por los/as adultos/as se acota principalmente a los espacios institucionales tradicionales; no obstante, existen formas no convencionales de participación (marchas, mítines, pronunciamientos) que se organizan en las redes sociodigitales y que tienen incidencia en las formas de hacer política y de participar en ella. Consideran que en las PSD existen más espacios de participación porque todos/as pueden dar su punto de vista y contribuir a la creación de opinión pública.

En este sentido, Bavoleo y Chaure (2019) argumentan, refiriéndose al advenimiento de las PSD, que:

El intercambio de información gratuita proporciona paridad entre sus usuarios, todos son oradores y participantes potenciales, y abre áreas de cooperación para los ciudadanos en diferentes procesos, dejando de lado las formas tradicionales de participación política (p.139).

La mayoría de quienes se entrevistaron argumentó que, aunque ha participado en las elecciones federales y estatales por medio de su voto, no lo ha hecho así en el caso de las consultas que se han organizado en el mandato del presidente López Obrador, por considerarlas “carentes de seriedad”, “ejercicios amañados”, o porque no tocan los temas trascendentales que le conciernen a la ciudadanía.

Menos de la mitad de quienes fueron entrevistados/as participan o han participado en los ámbitos tradicionales de la política: uno de ellos ostentó un cargo en un ayuntamiento, una más funge como representante de jóvenes en un partido político, otra joven forma parte de un consejo municipal; uno más tiene un cargo tradicional en la comunidad indígena de la que es originario, mientras que uno más optó por la creación de una asociación civil que impulsa el acercamiento de las juventudes a la política y a los temas sociales de su localidad. Todos/as ellos/as tienen en común el uso de plataformas sociodigitales, tanto para la organización de eventos como para compartir información relacionada con las actividades que realizan en estos ámbitos.

Al respecto, Bonvillani *et al* (2010) consideran que deben incorporarse al análisis aquellas otras formas de participación ligadas con la acción colectiva no institucional, ya sea en acciones de protesta o en movimientos sociales, susceptibles de generar marcos de experiencias y subjetivación comunes.

Es de hacer notar que la participación no convencional de estos/as jóvenes viene acompañada, casi en todos los casos, de cierto anonimato; no es del todo difundida más que con los/as amigos/as que se tengan en la plataforma sociodigital en la que se comparten las informaciones y los contenidos que les interesa socializar; mientras que quienes participan de manera convencional, al ser una acción legitimada y socialmente aceptada, la hacen más visible en las plataformas sociodigitales ya que se encuentran en el plano de lo que es considerado formalmente como política.

En cuanto a las formas de interacción dentro y fuera de las PSD, la modalidad *onlife* parece haber llegado para quedarse. Independientemente del paulatino cese del confinamiento y de la presencialidad de las actividades que realizan la mayoría de estos/as jóvenes, se reconoce que las formas de organización son más eficaces en lo *online*; no obstante, se siguen realizando eventos públicos y reuniones en la presencialidad (*offline*), ya que se reconoce que no todas las juventudes tienen acceso a las PSD de la misma forma ni utilizan de manera eficiente la red de internet para comunicaciones masivas en el ámbito remoto. Cabe decir que la presencialidad es más socorrida en los tipos de participación convencional, aunque tienen menos “eco” que las que se realizan en medios sociodigitales. Frente a ello se ha desplegado un conjunto de opciones novedosas de implicación política *onlife*, generando formas emergentes de relacionarse con la política como el voluntariado, la creación de opinión sobre asuntos ecológicos y de protección de los animales, el activismo virtual y la participación en movimientos sociales, entre otros.

El *continuum* entre lo *online* y *offline* también se ha hecho presente de forma emergente en el caso de las juventudes en Chiapas, independientemente de las carencias y la marginación que viven en términos de manejo, uso y acceso a los recursos provenientes de la tecnología digital.

### “Esta lucha es por ellas y por las que vienen”. Sujetas emergentes en el escenario sociodigital en Chiapas

En este trabajo se sostiene que existe la emergencia de nuevos/as sujetos/as políticos en el escenario sociodigital a partir del confinamiento generado por el fenómeno pandémico, y esto se hace más presente en el caso de las mujeres entrevistadas.

Llama la atención que en la mayoría de los casos su participación se diferencia de la de sus pares varones en lo que respecta al ámbito y temas que las convocan. Mientras que en el caso de los hombres la participación mayoritariamente se encuentra mediada por actividades que pertenecen al plano de lo convencional, las mujeres despliegan actividades en los planos de lo convencional y no convencional, alternancia que se hace visible tanto en las actividades que realizan en el plano sociopolítico como en las formas en las que se comunican y se relacionan en las PSD.

La creación de activismos en red, que comparten los mismos temas y las mismas preocupaciones, han sido un hilo conductor del análisis de la participación de las mujeres en esta investigación, en la que casi en todos los casos se relacionan con las luchas y los movimientos feministas que se organizan tanto dentro como fuera de la universidad en la que estudian.

El ámbito de las PSD ha venido a ser primordial para las formas de organización de estas mujeres y de quienes ellas reconocen como compañeras de lucha dentro y fuera del ámbito universitario. Las formas de apreciación de los espacios sociodigitales que siguen o que “alimentan” las jóvenes son diversos, aunque atienden a los mismos temas en general: derechos sexuales y reproductivos, reivindicación de espacios de participación e involucramiento en el ámbito de lo público, seguridad e integridad física de las mujeres y las luchas en contra de la violencia de género, la violencia feminicida y el feminicidio.

Las entrevistadas señalan que los espacios sociodigitales han venido a reivindicar la participación de las mujeres en los ámbitos sociales y políticos, así como las agendas feministas y de género al permitir la opinión en términos de igualdad y propiciar el debate público en torno a las desigualdades sociales, económicas, raciales y de género que viven las mujeres; y no solo eso, sino que implican un reconocimiento implícito y explícito de los logros de mujeres jóvenes que participan activamente en la política. Estas visiones amplían los espacios de lo político y permiten la participación a partir de diversas formas de interacción y variedad de intereses. Esto significaría el rompimiento de una serie de prejuicios de género al cuestionar la vigencia del argumento de las “esferas separadas” entre lo público y lo privado.

## Conclusiones

Las formas y espacios de participación entre los y las jóvenes remiten a fenómenos emergentes, sobre todo en el contexto chiapaneco. El reconocimiento de que a partir de la pandemia de COVID-19 se generó una necesidad de mantenerse conectados/as en la red viene aparejada de una conciencia de la importancia de participar cada vez más en las PSD.

Las formas de participación que van de lo no convencional a lo convencional pueden ser diferenciadas de acuerdo con el género, ya que las agendas y preocupaciones son distintas. Las maneras de participar son más anónimas y colectivas en el caso de las mujeres entrevistadas, mientras que los jóvenes participan más en espacios convencionales de la política. Ello parte de un reconocimiento implícito de que la política es androcéntrica, la cual privilegia la participación de los hombres.

Mientras que las mujeres se encuentran participando y haciendo visible la lucha por sus derechos, en el caso de los hombres ven desventajas únicamente en términos

etarios; no obstante, reconocen que, aunque todos/as puedan participar en las PSD, las redes y relaciones que se establecen muchas veces se encuentran mediadas por intereses de carácter económico y remiten a la membresía de personas de cierto estrato económico.

Es importante seguir realizando estudios sistemáticos acerca del devenir de las actividades y participación que tienen estos/as jóvenes, una vez que se regrese a la presencialidad, y hacer un seguimiento de las formas en las que hombres y mujeres estudiosos/as del fenómeno político participan e interactúan en los escenarios que ofrecen los medios digitales.

## Referencias

- Artavia, A. y Piedra, M. (2019) Más allá de la paridad: participación política e inclusión de las mujeres jóvenes. *Perspectivas feministas de la elección 2018*. En: Cascavia, M. (coord.) (pp.246-294). Centro de Investigación y Estudios Políticos. Universidad de Costa Rica.
- Asociación Mexicana de Internet. (2021). 17° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2021. Disponible en: <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet>
- Bavoleo, B. y Chaure, D. (2019). Ciberfeminismo: emergencia y características del feminismo online en Corea del Sur. *Revista de Relaciones Internacionales, Estrategia y Seguridad*. 14(1). Editorial Neogranadina. Pp. 137-149. Disponible en: <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ries/article/view/3746/3564>
- Bolaño, C.; Monje, D. y Ramos, I. (2021) Palabras Preliminares. En: Monje, Fernández e Hidalgo (2021). *(Des)iguales y (Des)conectados: políticas, actores y dilemas info-comunicacionales en América Latina*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Pp. 9- 20.
- Bonvillani, A. Palermo, A.; Vázquez, M. y Vommaro, P. (2010). “Del Cordobazo al kirchnerismo. Una lectura crítica acerca de los períodos, temáticas y perspectivas en los estudios sobre juventudes y participación política en la Argentina” En: Victoria, S. y Vommaro, P. (Comp.) (2010). *Jóvenes, cultura y política en América Latina: algunos trayectos de sus relaciones, experiencias y lecturas (1960-2000)*. Rosario. Ediciones Homo Sapiens. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL) (2020). Informe de pobreza y evaluación 2020. Chiapas. Disponible en: [https://www.coneval.org.mx/coordinacion/entidades/Documents/Informes\\_de\\_pobreza\\_y\\_evaluacion\\_2020\\_Documentos/Informe\\_Chiapas\\_2020.pdf](https://www.coneval.org.mx/coordinacion/entidades/Documents/Informes_de_pobreza_y_evaluacion_2020_Documentos/Informe_Chiapas_2020.pdf)



- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL) (2022). Sistema de indicadores sobre pobreza y género, 2016-2020. Disponible en: [https://www.coneval.org.mx/Medicion/MP/Documents/Pobreza%20y%20Género/2016-2020/Sistema\\_Indicadores\\_Pobreza\\_Genero\\_Mexico\\_2016\\_2020.pdf](https://www.coneval.org.mx/Medicion/MP/Documents/Pobreza%20y%20Género/2016-2020/Sistema_Indicadores_Pobreza_Genero_Mexico_2016_2020.pdf)
- Erikson, E. (1974). *Identidad, juventud y crisis*. Paidós, Buenos Aires.
- Espinar, E. y González, M. (2015). Uso de Internet y prácticas políticas de los jóvenes españoles. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 22(69), pp.13-38.
- Hernández, A. (2013). La metodología cualitativa y su importancia en el análisis de políticas públicas. REDPOL 8. (pp. 1-17).
- García, J; Buenrostro, A y López, A. (2021). El internet en tiempos del SARS-Cov-2 (COVID-19) en México. *CIENCIA ergo-sum*, 28, (4), (pp.1-6). Disponible en: <https://cienciaergosum.uaemex.mx/article/view/15892>
- García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga Castro-Pozo, M. (Coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Fundación Telefónica/Ariel.
- Gordo, A.; García, A.; de Rivera, J. y Díaz-Catalán, C. (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*. Ediciones Morata. Madrid.
- Herrera, J. (2019). Las prácticas de identificación de los jóvenes en las redes socio digitales. Apuntes para un estado del arte. *Revista Contraste Regional* 13 (7), (pp. 167-178).
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2018). *Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID)*. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/enadid/2018/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2020). *Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID)*. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/enadid/2020/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2020). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares en México (ENDUIITH)*. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2020/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2021). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares en México (ENDUIITH)*. Disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2021/>
- Jurado, F. (2015) Jóvenes, internet y política. El cambio de paradigma tecnológico. *Revista del Centro Reina Sofía. Sobre adolescencia y juventud*, 2(s.d) (pp. 87-99) Disponible en: [https://www.academia.edu/14023873/Jóvenes\\_Internet\\_y\\_Pol%C3%ADtica\\_El\\_cambio\\_de\\_paradigma\\_tecnopol%C3%ADtico](https://www.academia.edu/14023873/Jóvenes_Internet_y_Pol%C3%ADtica_El_cambio_de_paradigma_tecnopol%C3%ADtico)
- Krauskopf, D. (2005). Dimensiones críticas en la participación social de las juventudes: 119-134. En: S. Balardini (Comp.). *La participación social y política de los jóvenes en el horizonte del nuevo siglo*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.

- Larrondo, M. y Ponce, C. (Edit.) (2019). *Activismos feministas jóvenes: emergencias, actrices y luchas en América Latina*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Buenos Aires.
- Lugo, M.; Ithurburu, V.; Sonsino, A. y Loiacono, F. (2020). Políticas digitales en educación en tiempos de Pandemia: desigualdades y oportunidades para América Latina. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Universidad Nacional de Quilmes, Argentina. Disponible en: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1719>
- Monje, D. Fernández, A.; Hidalgo, A. y Baladrón A. (Coord.) (2021). *(Des)iguales y (des)conectados: políticas, actores y dilemas info-comunicacionales en América Latina*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales CLACSO.
- Nunes de Sousa A. y Carranza, V. (2019). Estrategias tecnopolíticas y narrativas audiovisuales de colectivos urbano-juveniles. Los casos del videoactivismo y las rodas culturales en Río de Janeiro, Brasil. *IC – Revista Científica de Información y Comunicación*. 16, (pp. 325 - 355).
- Pérez, E. (2020). Jóvenes, Política y entornos digitales: Líneas para abrir la reflexión. En: Pérez, E. y Montoya, G. (2020) (Coords.) *Jóvenes entre plataformas digitales. Culturas digitales en México*. UNAM. Seminario de investigación en juventud.
- Pérez, E. y Montoya, G. (2020) (Coords.) *Jóvenes entre plataformas digitales. Culturas digitales en México*. UNAM. Seminario de investigación en juventud.
- Portillo, M. y Acosta, V. (2021). Construcción de ciudadanía y producción de subjetividad política en relación a las prácticas comunicativas en las redes sociodigitales entre los jóvenes universitarios en México en el contexto electoral de 2018. *Revista Iberoamericana de Comunicación*. pp. 81-109. Núm. 40. Disponible en : <https://ric.iberomx.com/index.php/ric/article/view/141>
- Reguillo, R. (2010). Los jóvenes en México. Fondo de Cultura Económica/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Rendueles, C. (2016). La ciudadanía digital. ¿Ágora aumentada o individualismo postmaterialista? *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(2), pp.15-24. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.2.15>
- Scott, J. (1990). Deconstruir igualdad-versus-diferencia: usos de la teoría posestructuralista para el feminismo. En *Feminaria*, VII (13).
- Statista (2021). *Internet Report*. Disponible en: <https://www.statista.com/markets/424/internet/>.
- Toret, J. (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15 M un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya. Disponible en: [https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20\(2\).pdf](https://tecnopolitica.net/sites/default/files/1878-5799-3-PB%20(2).pdf)

UNAM (2022). Boletín 16 de mayo de 2021. Disponible en: [https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021\\_419.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_419.html)

Urresti, M.; Linne, J. y Basile, D. (2015). *Conexión total: los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Grupo Editor Universitario, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.

III  
JUVENTUDES INDÍGENAS  
Y TECNOLOGÍAS DIGITALES



# Multipantallas: experiencias de apropiación digital con jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes

*Jorge Alberto Meneses Cárdenas*

## Resumen

La intención que tengo es ubicar los usos y apropiaciones digitales de jóvenes universitarios indígenas, de México y Colombia. A través de una etnografía digital multisituada, construí biografías digitales que muestran experiencias concretas de jóvenes en su proceso de vida, haciendo énfasis en sus etapas escolares, principalmente la universitaria.

En los dos primeros apartados delimito el espacio, presento a las y los universitarios, así como ubico mis posicionamientos teórico-metodológicos. Posteriormente elaboro un mosaico de narrativas en donde condenso las primeras experiencias en la apropiación de computadoras, internet y celulares. Destaco tanto las desventajas estructurales, así como las distintas violencias situadas. También ubico las relaciones de poder en el disciplinamiento escolar ante la regulación del uso de artefactos digitales.

Finalizo perfilando a las y los jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes como multipantallas: diferentes y desiguales, pero con capitales digitales multirreferenciales en permanente reconstrucción.

**Palabras clave:** Jóvenes universitarios/as indígenas y afrodescendientes; artefactos digitales; tabú y disciplina; biografías digitales.

## Introducción

Hacer una inmersión etnográfica para conocer las culturas digitales juveniles fue la oportunidad de averiguar dónde están las juventudes indígenas y afrodescendientes en el siglo XXI, en América Latina. Específicamente me interesé en conocer los procesos y experiencias de apropiación digital de quienes transitan en la Universidad

del Mar<sup>32</sup> en el Pacífico mexicano, y las de la Universidad de La Guajira<sup>33</sup> en el Caribe colombiano.

En una de sus últimas conferencias Guillermo Bonfil ya planteaba, como algo necesario para quitar el binarismo tradición/modernidad, ubicar “el uso de las computadoras por los jóvenes mixes para recoger sus tradiciones orales y recuperar con tecnología avanzada su tecnología antigua” (García Canclini, 2004, p. 51). Para el antropólogo mexicano la finalidad no solo era la de conocer los efectos de lo transnacional en pequeñas localidades, sino también lo transnacional en sí mismo como fenómeno antropológico. En este sentido, la etnografía se vuelve un enfoque metodológico y epistemológico importante porque busca comprender lo que las personas hacen con la tecnología para superar el enfoque reduccionista que asume que los efectos de la tecnología repercuten en la vida de las personas, pero sin observar la agencia social sobre la tecnología en mundos sociales desiguales en el que se construyen relaciones sociales totales.

Esa propuesta la hice operativa al navegar y transitar en diversas islas de socialidad juvenil. En múltiples espacios fluidos, las y los jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes de México y Colombia están accediendo a repertorios transculturales múltiples, mostrando que son agentes (Lasén y Puente, 2015) que acceden a nuevas conexiones de sentido sociodigitales con su inserción permanente a las plataformas sociodigitales. Sin embargo, encontré que lo hacen de forma desigual según sus particulares condiciones estructurales y sociales, mostrando desigualdades contemporáneas, pero también formas de resistencia y transacciones culturales múltiples.

---

<sup>32</sup> El Municipio de Santa María Huatulco tiene dos núcleos poblacionales principales: la cabecera municipal y la agencia de Santa Cruz. Esta última, desde 1984, tiene un centro que se conoce como La Crucecita, espacio heterogéneo en donde viven los universitarios umareños. Se caracteriza por estar reconstruido con la llegada del FONATUR a las Bahías de Huatulco. Ya para 2015, en Santa María Huatulco habitaban 45,883 personas en 12,424 viviendas, con una tasa de crecimiento de 3.6 anuales y con una mediana de 26 años (INEGI-INTERCENSAL, 2015). Entre ellos está la notable presencia de las y los umareños. En Huatulco, para el ciclo escolar 2013-14 había 804 alumnos inscritos en el nivel superior, de los cuales egresaron 145 y 100 se titularon (INEGI-INTERCENSAL, 2015).

<sup>33</sup> La Guajira es el departamento más al sur de Colombia y comparte frontera con el estado venezolano de Zulia. En 2011 se estimaba que habitaban 241,516 indígenas. En la península se ubican cinco grupos que se reconocen con alguna etnicidad: wayuu –el más numeroso con 38%–, kinki, ika, kogui y wiwa. Por su parte, la población afrodescendiente se estima entre el 6% y el 15% del total.

<sup>34</sup> Para 2015, en Riohacha se contaba con una proyección de población de 259,492 habitantes, predominando la población joven (DANE, 2016). Riohacha es la ciudad capital del departamento de La Guajira. A principios del siglo XXI el 9.6% de los habitantes de Riohacha estaba cursando estudios universitarios (DANE, 2005).

Para conocer esto realicé un acercamiento etnográfico digital multisituado (Hine, 2004; Pink, 2016), en donde combiné lo habitualmente conocido de la etnografía presencial con herramientas que me permitieron el acceso de otro modo a la copresencia etnográfica. Además, al convivir con jóvenes de diversas etnicidades, géneros y clases, vía la interactividad etnográfica digital, me permití cruzar las fronteras tradicionales de la observación participante para situar quiénes son las y los jóvenes universitarios, y cuáles son sus procesos de apropiación digital. Esto representó una oportunidad para describir y comprender que sus experiencias y posicionamientos múltiples se dan entre fronteras transculturales (Rosaldo, 1990) ubicuas. Encontré que en diversos espacios y situaciones ocurren préstamos e intercambios, pero también conflictos y tensiones juveniles en constantes flujos de significación, como a continuación lo presentaré.

## La propuesta

Los flujos multidireccionales visibilizan fronteras culturales porosas, aunque eso no hace invisible que en situaciones tensas se muestren los bordes y los límites culturales en contextos localmente situados. Huatulco y Riohacha, ciudades donde están localizadas las universidades del Mar y de La Guajira, respectivamente, son ejemplo de zonas de contacto transcultural (Lomnitz, 1999). Más que zonas transicionales donde choca la tradición con la modernidad, son espacios transculturales tensos e intensos en donde las diversas fuerzas culturales muestran, por un lado, las hegemonías y las subalternidades, y por el otro, flujos de intercambios transculturales cargados de producción cultural e innovación, pero con múltiples desigualdades.

Encontré que las y los jóvenes universitarios –indígenas y afrodescendientes– están mostrando integraciones desventajosas en diversas situaciones donde se muestra la reproducción social del espacio (Lefebvre, 1974). Su temporalidad universitaria es un ciclo clave para construir transacciones socioculturales que visibilizan la agencia juvenil, como es el caso de sus capitales digitales, por ejemplo.

En Huatulco transitan universitarias(os) zapotecos, tacuates, ikoots, mixes, mixtecos, chatinos, afrodescendientes, con otros tantos jóvenes mestizos que además de convivir entre ellos, también lo hacen con profesores mestizos, extranjeros de diversos continentes, así como con amigos y conocidos de múltiples poblados de las regiones de Oaxaca y de México, que habitan en diversos sectores del “destino” turístico.

Por su parte, en Riohacha universitarias(os) wayuus de las tres regiones de la Península, wiwas de la Sierra de Santa Marta, de las cercanías del Tayrona o de La Guajira, así como afrodescendientes de diversas regiones del país, toman clases con



profesores mestizos, extranjeros, afrodescendientes, e incluso con algún wayuu que da clases de wayuunaiki. Además, sus transacciones culturales son tan heterogéneas que cuando acuden a las tiendas a comprar ropa, muchas veces es a las de “turcos”<sup>34</sup>.

En ambos casos me interesé por ubicar los flujos culturales como un proceso social en movimiento en donde importa el estar siendo/haciendo de las y los jóvenes. Para ello la propuesta procesualista que sostengo asume que el imprevisto, la tensión, el conflicto y el cambio son elementos para observar la dinamización y el cruce de prácticas culturales. Las zonas culturales fronterizas (Rosaldo, 1990) pueden dar cuenta de transacciones culturales en movimiento. Por eso aquí lo cultural identifica las diferencias de sentido y significación, pues la cultura no está definida a partir de la homogeneidad de campos culturales cerrados, sino de los contactos asimétricos que también visibilizan las relaciones de opresión y desigualdad. Para comprender las dinámicas juveniles asumí que la etnografía es ante todo una relación social (Guber, 2014) en busca de significaciones; por eso la reflexividad etnográfica fue resultado de la relación entre etnógrafo y personas.

Para hacer operativo esto, realicé observación participante, entrevistas semiestructuradas, diario de campo, registro de foto y video, así como también participé observando en los muros de Facebook de universitarias(os), hice cultivo<sup>35</sup> y minería<sup>36</sup> de datos. También me apropié de WhatsApp para construir un invernadero de datos. El invernadero fue un hallazgo que elaboré en la experimentación. Me apropié del WhatsApp y del Messenger (inbox) de Facebook para hacer crecer los datos. Es decir, tanto en el trabajo de campo presencial como en el de copresencia digital en Facebook fueron surgiendo dudas y huecos en la investigación, mismos que fui develando en ambos espacios digitales a través de diversas narrativas que construí con diversos jóvenes con quienes interactué. Lo anterior me permitió construir biografías digitales como herramienta de experimentación etnográfica, que combina lo presencial y la copresencia digital. Esto bajo la premisa que asume que para comprender la tecnología y lo digital hay que usarla y apropiarla (Hine, 2000; Miller

---

<sup>34</sup> Aunque en La Guajira así se les conoce genéricamente, en realidad son comunidades árabes de distintas regiones, etnicidades y religiones, predominando la comunidad musulmana.

<sup>35</sup> Seguí la propuesta metodológica de Salmons (2016), quien señala que la metodología cualitativa en lo digital puede hacerse mediante el cultivo de datos: ubicar una plataforma digital y participar de las hipernarrativas que los usuarios elaboren para provocar reflexividades múltiples en una temporalidad sincrónica.

<sup>36</sup> La minería (Salmons, 2016) consiste en escarbar en alguna plataforma los contenidos del pasado. La finalidad es conocer los registros y las formas de significación desde una temporalidad asincrónica, con la finalidad de construir datos sobre las personas, las temáticas y las situaciones. Tanto la minería como el cultivo de datos son fundamentales para comprender las diversas caras del proceso sociodigital del internauta.

y Horst 2012; Pink, 2016), tal y como lo hacen las personas por conocer. En este caso, con jóvenes desde acercamientos etnográficos multisituados.

Lo que a continuación presento es un mosaico de narrativas y situaciones sociales que dan cuenta de los orígenes de los usos y apropiaciones de artefactos digitales, así como de situaciones dramatizadas que develan experiencias juveniles múltiples, vinculadas con la emergencia de la cultura digital en espacios escolares. Ubicaré esas experiencias mediante la triangulación de datos que logré obtener gracias a la caja de herramientas que construí para mostrar situaciones múltiples.

Con ello haré visible una de las partes<sup>37</sup> de la cultura digital juvenil contemporánea: los procesos de apropiación, así como los cambios en las interacciones cara a cara que eso provoca. Me enfoco en presentar experiencias de universitarios indígenas de diversas etnias, así como de afrodescendientes, con la finalidad de situar y comprender el lugar que están ocupando esos jóvenes en las culturas digitales. Con ello persigo localizar similitudes y diferencias en las experiencias juveniles que ayuden a mostrar parte de sus condiciones sociales, haciendo referencia en sus distinciones de clase, que están amalgamadas con otras posiciones sociales.

## **Fue en una clase de computación; era una nueva pantalla**

Antes, durante y después de la pandemia de COVID-19, las experiencias de clase contemporáneas tienen en el uso y apropiación de artefactos digitales, maneras de conocer otras desigualdades que se proyectan como nuevas distinciones sociales (Reygadas, 2004). En este caso, las distinciones digitales van marcando accesos diferenciados de conectividad, materialidad y consumo. Una triada que ahora cobra muchos sentidos sobre la condición juvenil porque repercute en las interacciones presenciales y de copresencia digital.

La imbricación entre artefactos y agentes es fundamental para que la cultura digital sea posible, puesto que los artefactos son los medios para entrar a lo digital y lo que significa para quien la apropia: navegar dentro de un sistema operativo que filtra contenidos, pero que pese a que el agente está constreñido por el sistema operativo, él también va construyendo su estar “ahí” a través de la experiencia sociodigital.

Las y los universitarios indígenas y afrodescendientes de este trabajo son parte de la generación que nació en la convergencia digital de computadoras de escritorio. Carecer o acceder condicionado a las computadoras fue algo común. A la precariedad

---

<sup>37</sup> Por las acotaciones de un artículo solo haré referencia a un pequeño mosaico de lo digital, es decir: los usos y apropiaciones de artefactos digitales, así como los espacios, para mostrar distintas interacciones que den cuenta de “las nuevas formas de estar juntos”.

estructural<sup>38</sup> se sumaron distintas normatividades escolares para acceder a las máquinas en sus escuelas, iniciando sus biografías digitales con brechas de control social sobre lo digital.

Un joven zapoteco que iba en la primaria acompañó a su papá a la ciudad de Oaxaca. Su padre era secretario del ayuntamiento y lo llevó al archivo central. Allí conoció una computadora:

...solo vi los monitores, era como una pantalla de televisión. De ahí que llegué a sexto grado, nos iban a dar un curso de computación, nos dijeron: “Este es el *mause*”. No entendía nada, ya con los meses fui entendiendo.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @OscarUmareñoZapoteco)

En 2011 una joven mixe se compró su primera computadora cuando trabajaba. Lo hizo sin ayuda de sus padres porque quería sentir que tenía algo personal. Aunque conoció las computadoras mucho antes:

Recuerdo que en una ocasión hubo un curso de capacitación de Windows en la comunidad, era apretarle el teclado, jugar. Tenía 8 o 9 años. Nuestros asesores usaban el Messenger. Yo me preguntaba cómo es que podían platicar en esa computadora. Era como un cuadro y los monitos se movían, no sé si eso era Internet.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @LuisaUmareñaMixe)

El acceso a las computadoras también fue en circunstancias particulares entre universitarios de Colombia:

Fue cuando ya entré a este... a la escuela, cuando yo toqué una tecla y ese salía así ¡paz! y seguidito. De hecho yo empecé a mirar y “ah, esto qué”. Yo escribía mi nombre y ¡ah! Y empecé a mirar muy curioso, y los demás empezaron a molestarme: “tú no conoces esto”. ¡Un cule de pena que pasé! Y entonces de ahí... de ahí cuando... me gusta la parte de informática, te hace como comunicar con tus amigos, con tus familiares, con tus parientes, entre otras cosas. Fue en el año 2003 cuando conocí la tecnología.

(Entrevista realizada en el otoño de 2015 @ToñoUniguajiroWayuu)

---

<sup>38</sup> Cabe destacar que la precariedad digital en sus espacios de salida no invisibiliza otras precariedades estructurales históricas, como la falta de caminos seguros para el acceso, agua potable, red de luz y telefonía estable, entre otras cosas. Por ello la brecha digital es otro elemento de la acumulación de desventajas en los espacios de partida.

Estaba cursando mi grado de primaria en el municipio de Dibulla, vivía con mis abuelos, eh... entonces no se veía tanto esto de la tecnología porque es un municipio en el cual teníamos una biblioteca pública, de la cual podíamos tener provecho en el momento de buscar todo tipo de información sobre actividades que nos... que nos... nos colocaran los profesores para resolver o información por investigar.

(Entrevista realizada en el otoño de 2015 @AnaUniguajiraAfrodescendiente)

Las narrativas están situadas entre los últimos años de la década de los noventa y principios del siglo XXI. En los contextos de salida las computadoras eran un artefacto poco conocido e incluso muchas veces inimaginable por sus mayores.

La experiencia del joven zapoteco es útil para dar cuenta de que al salir con su padre a la ciudad, se autopercibe como un niño que vivía en un contexto aislado. Algo similar al testimonio de la joven afrodescendiente colombiana que dice que en su pueblo “no ocupaba” la tecnología para hacer sus tareas escolares.

Mientras que en el primer caso el proceso de inducción a las computadoras y después al internet se hace desde la escuela con el programa Encarta<sup>39</sup>, en el segundo se asocia el uso de la computadora y de internet con la migración. En este caso, no es ninguna novedad que los espacios urbanos están mejor dotados de conectividad que las zonas rurales, como sucede en La Guajira y en Oaxaca, respectivamente.

En lo que respecta al testimonio de la joven mixe, la carencia de computadoras en la escuela no le permitía que pudiera tener un arranque con “permanencia voluntaria”. En cuanto al joven wayuu, sus compañeros le hicieron burla al ver su asombro ante un computador, por lo que, aparte de su nula experiencia previa en el mundo digital, también fue estigmatizado por su condición de etnicidad, misma que está atravesada por una triple estigmatización: pobre, wayuu e “ignorante”; la burla puede leerse como parte de una etnización y racialización (Restrepo, 2012) que fomenta estereotipos que esencializan, al asumir el desconocimiento del estudiante por su condición de etnicidad e “inferioridad racial”.

Además, las micromigraciones escolares muestran que la distancia entre la rancharía y el municipio no se mide en kilómetros, sino que la brecha digital se materializa con el acceso diferenciado al mobiliario en su posición de estudiante, además de que por su condición étnica es visto como inferior, con distancia y microviolencia social.

En este caso la etnización de la pobreza está atravesada por las distinciones de clase, puesto que al no saber usar computadora las significaciones que le atribuyen a

---

<sup>39</sup> Una enciclopedia que al principio tenía su información condensada en discos compactos (CD) para computadora.

su analfabetismo digital muestra un racismo de la “inteligencia” en su micromigración. Aunque sus compañeros mestizos también fueran pobres y no necesariamente muy doctos en el uso de computadores, la auto percepción de superioridad mestiza se dinamiza con la estigmatización que experimenta –el entonces niño wayuu– por venir de una ranchería wayuu y no de la cabecera del municipio.

Por otra parte, el acceso a una computadora está asociado a contextos escolares o públicos, pero también encontré casos en los que fue desde casa:

Cuando tenía como 6 años, a uno de mis hermanos mis papás le dieron un regalo porque cumplió 15 años. Mi hermano no me dejaba usarla.

Fue para jugar, a meses que le dieron la computadora. Era uno donde alzaba una pelotita, que tenía como imágenes del espacio.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @NailaUmareñaZapoteca)

No asoció su uso con actividades escolares, sino con diversión. Le perdió el miedo a la máquina a través de algo parecido a la emoción lúdica (Gordillo, 2017). En este caso, es una emoción lúdica digital donde no rige el condicionamiento escolar –conociendo antes las partes y después las ejecuciones–, sino a través de la exploración inductiva. Los hermanos mayores cumplieron una función indirecta en la inmersión digital, aunque por su posición de hermana menor estaba también abajo en la jerarquía familiar. Lo importante es ubicar que en esa generación la inducción digital casera favorece la construcción de capital digital desde temprana edad.

Por su parte, @Sonia es una joven afrodescendiente colombiana que desde temprana edad se fue acostumbrando a las máquinas y a la internet:

Y bueno, mi primera computadora la conocí estando en mi colegio, estaba yo en primero o segundo de primaria. En ese entonces, en mi casa aún no tenía. Mi colegio tenía esa gran ventaja a comparación de otras instituciones educativas, teníamos una sala de informática con 30 computadores, dichosamente podía ser uno para cada estudiante.

(@SoniaUniguajiraAfrodescendiente. Texteos en inbox, 2016)

No es raro que su escuela estuviera mejor equipada porque está en La Primera, la calle principal del Malecón en Riohacha. La escuela tiene el equipamiento que el ordenamiento social le otorga, ya que su ubicación genera privilegios con respecto a las otras escuelas públicas en la ciudad caribeña y más aún de La Guajira. Si en su escuela tenía suficientes máquinas con respecto al número de alumnas por salón, visibiliza indirectamente la carencia de otros contextos donde la correlación entre computadores y usuarios es insuficiente en escuelas apartadas –ya sea en rancherías,

agencias municipales e incluso en diversas cabeceras municipales de ambos contextos-. La brecha digital por falta de infraestructura tecnológica en las escuelas es un tema central por resolver en México, Colombia y América Latina.

Esto viene a colación porque en el contexto mexicano el 24.7% de las escuelas indígenas no tiene baño, el 20.1% de los preescolares no tienen ningún mobiliario y el 66.5% de las primarias indígenas son multigrado (Mendoza, 2017). Además, si a nivel nacional el 64% de los hogares cuenta con internet, fijo o móvil, la geografía de la desigualdad es evidente, pues mientras en Sonora el 82.2% de los hogares cuenta con internet y en la Ciudad de México es del 85.1%, en Oaxaca solo el 39% cuenta con algún tipo de internet (INEGI-ENDUTIH, 2021). Por su parte, si en Colombia el 45.5% de los hogares a nivel nacional cuentan con algún tipo de computador, en los hogares rurales solo el 13.4% lo tiene. Además, el 51.6% de los encuestados lo atribuía a que es costosa y el 15% a que no sabe cómo utilizarlas (DANE-ENCV, 2016).

Las narrativas dibujan una geografía de la desigualdad en cuanto a la brecha digital, que toma corporeidad en experiencias concretas, tanto desde casa, como en los centros escolares. Aunque en los contextos urbanos la precariedad es evidente, el no contar con la tecnología para comenzar las inmersiones en internet ubica a los contextos rurales como espacios con rezago tecnológico por la precariedad estructural, misma que incide en el proceso educativo. Y más, hoy, que la pandemia ha visibilizado las diversas carencias estructurales en los espacios educativos del continente.

## Internet como bisagra

A los 12 años @Mario conoció internet por sus hermanos. Sacó un correo “para estar en contacto con ellos” porque ya no vivían en casa. Relata que “fue para buscar videos, música y buscar información por parte de la escuela, en un ciber en mi pueblo”. Aunque no habla mixteco, dice que se considera como tal por las costumbres. Su escuela no fue opción para navegar por primera vez, pues aunque tenían una computadora, no contaban con internet y “solo los maestros la podían ocupar”. Aunque ello exclusivamente para cuestiones escolares, como consultar el programa Encarta.

Esta situación fue parecida a la de @Luisa, una niña mixteca bilingüe, quien mencionó que cuando pusieron un cibercafé con diez computadoras en su pueblo, la internet era lenta, pero aun así navegó cuando lo abrieron. El motor fue su hermana que le contaba sobre internet: “¿Podemos comunicarnos tú en el CECyTE<sup>40</sup> y yo en el pueblo?”. La respuesta afirmativa de su hermana la animó a probar.

---

<sup>40</sup> Su hermana estudiaba en un bachillerato tecnológico fuera de su comunidad.

A principios de siglo, cuando ella terminaba la primaria, en su pueblo hubo computadoras nuevas, pero el encargado era solo eso: “prácticamente no nos enseñó, era nuestra curiosidad, iba porque mi hermana me contaba, fue mi curiosidad, moviendo los botones”. Así trató de entender la precariedad tecnológica con respecto a la lejanía con los centros urbanos: “estábamos en la Sierra”.

Por su parte, @Camila tenía 12 años cuando navegó por primera vez. Fue en el 2006, “en una sala de cómputo en la telesecundaria”. Crecida en un municipio zapoteca de Valles Centrales, recuerda que en su pueblo “había internet por parte del municipio en la biblioteca; había tres computadoras, le daban prioridad a los estudiantes”. Además, en su escuela tenían diez computadoras. En su primera inmersión el profesor de informática le indicó que hiciera “una búsqueda en Google”. Sin embargo, el problema era “compartir entre dos o tres por computadora, solamente en la clase y solo para lo que el profe te decía”; y que, para tener acceso a internet, “daban una clave y si no la tenías, solo era usar Word”.

@Oscar, zapoteco bilingüe, tuvo una iniciación semejante. Primero recibió instrucciones y luego se metió a navegar: “nos enseñaron a usar *paint*, a hacer pinturas, dibujar, a abrir un archivo de la computadora. Era el Windows 98”. Su interés por la internet surgió al ver a compañeros mayores que ya sabían más. Cuenta que en la primaria le dieron un curso, pero solo le enseñaron algunos buscadores como ASK<sup>41</sup>.

La versión de los de La Guajira no fue muy diferente en cuanto a los inicios. En 2008, @Alan estaba en séptimo de primaria –en el internado de Nazareth– cuando en su escuela pasaron de la máquina de escribir a los computadores. Le atribuía a Dios<sup>42</sup> que en el internado la educación haya ido a la par de la tecnología.

Sin embargo, no fue allí donde navegó por primera vez, sino en un ciber en la ciudad de Maracaibo, Venezuela<sup>43</sup>. A finales del 2009 –estando de visita en Venezuela– acompañó a sus primos a un cibercafé; al verlos navegar, también quiso hacerlo para poder estar comunicado con ellos por el Facebook.

Ahora vive en Riohacha con un primo mayor que tiene una pequeña agencia de turismo. Aunque no tiene computador personal, cuando lo necesita y su primo no ocupa el suyo, el joven universitario lo puede utilizar. Suele navegar en la noche cuando ya no tiene actividades, porque aparte de estar en redes sociales, le gustan los videojuegos. Se considera un jugador/*gamer* con habilidades. Y estas no se quedan “allí”, porque fue becado por su universidad para una estancia de tres meses en la

---

<sup>41</sup> Es considerado el primer buscador comercial para preguntas y respuestas en línea.

<sup>42</sup> Un rasgo común entre las y los wayuu puede ser el que estudiaron en internados indígenas y/o escuelas de inspiración religiosa. Lo mismo en rancherías cercanas a la frontera con Venezuela que en las que están cerca de Riohacha, o bien, en escuelas en el centro mismo de la ciudad caribeña.

<sup>43</sup> La Guajira colinda con Maracaibo, Venezuela, por lo que el tránsito de wayuus es cotidiano.

ciudad de Monterrey, México, con la finalidad de impartir pláticas sobre la cultura wayuu. Esto muestra la otra cara de la moneda, ya que de la estigmatización sobre lo indígena @Alan pasó a reivindicar su etnicidad, y aprovechó su condición de etnicidad para concursar por la beca.

@Perla nació en Uribia –la capital indígena de Colombia–. Allí conoció un computador cuando estaba en segundo de primaria; tuvo su primera computadora personal en 2009. Ella tenía 13 años cuando su mamá se lo ganó en una rifa. Es negro, marca Dell, y todavía lo utiliza en la universidad para hacer sus tareas como estudiante de negocios internacionales. Comparte habitación con otras dos amigas wayuu en una pensión, pero como ella es la única que tiene computador, en ocasiones se la presta a una de ellas.

@Sonia, afrodescendiente que estudia trabajo social, sabe que sin computadora hubiera sido más difícil seguir los pasos del concurso que ganó para un viaje de la Ruta Bancomer, mientras cursaba la universidad. El concurso le valió para conocer México y España. Su primera experiencia en el internet la texteo así:

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

(Texteos en *Inbox-Messenger*, 2015)

Su iniciación temprana marca gran diferencia con respecto a algunas universitarias wayuu de mayor edad que conocieron la internet hasta la universidad. Como internauta contó con una escuela que le ayudó a conectarse de forma temprana. Además, su primer computador llegó a casa porque sus hermanas mayores lo ocupaban para sus tareas, así que ella lo comenzó a usar bajo la norma de tiempo compartido.

Ahora bien, en los testimonios de umareños y uniguajiros la escuela primaria o secundaria no fueron espacios propicios para poder hacer la iniciación. Tanto por la escasez como por las formas de inducción, ya que desde el inicio los saberes y las normas escolares tenían reglas rígidas para su uso. En cambio, los cibercafés fueron los espacios iniciáticos en donde tuvieron mayor libertad. Además, un primer motor para conectarse a las plataformas fueron las ganas de estar conectados con sus hermanos mayores (y primos) que habían migrado.

En las biografías digitales destaca que los cibercafés en contextos rurales y urbanos son también espacios recreativos en sí mismos. Es decir, no solo se va a las



computadoras para acceder a ellas, sino que son espacios de encuentro. Ante la “conexión limitada” en la escuela y la precariedad en casa, los cibercafés fueron apropiados por esa generación para fines académicos y para navegar sin una ruta fija. El deseo compartido en el Pacífico mexicano y en el Caribe colombiano fue el de acceder a lo que otros estaban experimentando.

Sin embargo, regresando a la geografía de la desigualdad sociodigital, mientras en las zonas rurales de México el 56.5% de la población es usuaria de internet, en las zonas urbanas el porcentaje de usuarios es de 81.6% (INEGI-ENDUTIH, 2021). Por su parte, en Colombia, en zonas rurales solo el 9.4% tiene internet en casa, muy por debajo del nivel nacional con más del 40% de los hogares con ese servicio (DANE-ENCV, 2016).

Por eso los cibercafés son espacios fronterizos contraescolares. Espacios donde se gestan las culturas juveniles, ya que les permiten el acceso a ciertos tipos de pertenencia simbólica (Castells, 2001) contemporánea, algo que no sucede en las escuelas por ser espacios rígidos con disciplinamientos adultocéntricos. Además, los cibercafés también son lugares de encuentros entre hombres y mujeres jóvenes, no espacios públicos reservados para hombres.

## El celular como extensión del salón

Desde la última década del siglo XX, IBM es considerada la primera compañía en inventar un teléfono inteligente, pero fue hasta 2007 y 2008 cuando se contó con un sistema operativo para ordenadores móviles conectados a la red de forma inalámbrica capaz de almacenar gran cantidad de datos. Iphone con su sistema operativo IOS y Nokia con el sistema Android sacaron al mercado teléfonos multitareas que pueden estar conectados a distintas plataformas al mismo tiempo.

En ambos contextos encontré que el celular es la principal extensión del salón en general; en particular, entre indígenas y afrodescendientes sin computadora, porque es un medio que está generando formas de comunicación inmediata y cotidiana para compartir información en línea.

A diferencia de quienes priorizan el celular como una extensión de la familia (Winocur, 2009), encontré que entre las y los internautas universitarios indígenas y afrodescendientes, el celular es prioridad para la comunicación e intercambio de hipernarrativas con sus grupos escolares y con sus pares, más que con sus padres. Con sus padres no lo hacen de manera cotidiana en las llamadas redes sociodigitales, tanto porque no haya señal en los contextos de origen, como también porque sus padres no tengan celular o porque aunque sí tengan, no utilicen las redes sociodigitales, apropiándolo principalmente para llamadas (aunque en trabajo de campo observé una paulatina incorporación de adultos a WhatsApp, quienes eran ayudados por sus hijas e hijos universitarios).

La conectividad precaria se relaciona principalmente entre quienes tienen padres que viven en contextos rurales, principalmente contextos alejados de los centros urbanos; mientras que el uso “exclusivo” del celular para llamadas está más vinculado con padres de mayor edad y menores grados de escolaridad (aunque esto no es una regla).

La etapa universitaria es un ciclo temporal donde se priorizan los ritmos dinámicos de la internet como una frontera de comunicación ubicua e inmediata, pues con ello logran estar en muchas cosas a la vez. Para que puedan entrar y estar vigentes en las conexiones de sentido en las redes sociodigitales, es necesario contar con los artefactos adecuados para la conectividad, así como contar con las condiciones estructurales adecuadas y el capital digital para navegar. Quienes no tienen esta triada se colocan en la antesala de la deserción escolar (algo que visibilizó la pandemia por COVID-19).

Sin embargo, el capital digital que las y los jóvenes indígenas y afrodescendientes están construyendo les permite estar siendo instructores multitareas y multiedad. Es decir, ayudan para hacer inmersiones en diversas plataformas, ya sea que ayuden a los menores, a sus padres, y demás gente adulta, cumpliendo un papel de bisagra intergeneracional.

Con los datos de este trabajo no se puede afirmar que los indígenas ni los afrodescendientes universitarios hayan migrado de la telefonía fija a la móvil, pues en las casas de origen no se tiene teléfono como un rasgo común. Sucede más bien que en los contextos de salida un celular en casa se puede tener para uso común, como si fuera teléfono fijo para la comunicación familiar. Esto muestra lo que las personas hacen con la tecnología (Miller, 2019), y no al revés.

En Riohacha los jóvenes que estaban desconectados no tenían computador ni celular inteligente con datos, o porque los computadores que prestan en la universidad para trabajar en las salas de cómputo ya estaban ocupados. Así como que los espacios de conexión que hay en el campus vía Wifi<sup>44</sup> tienen escasa conectividad.

Y en Huatulco, los que no tenían celular inteligente podían estar solo parcialmente conectados, porque a pesar de tener acceso a las salas de cómputo, hay páginas bloqueadas o existe vigilancia de las personas encargadas de las salas sobre las páginas que abre la comunidad estudiantil. Esto impide que se intercambie información vía correo electrónico que no sea el institucional, o el ejemplo más notorio para esta investigación: tener bloqueado el Facebook en horas de clase<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Es la tecnología fija que permite la conexión de artefactos digitales de forma inalámbrica.

<sup>45</sup> Cabe señalar que la escuela tiene un modelo de tiempo completo: de ocho de la mañana a una de la tarde y de cuatro a siete. A ello se debe que el bloqueo de las páginas impida el acceso en las salas de cómputo e interfiera en la circulación de contenidos académicos y en relaciones de ocio en general, develando un adultocentrismo sobre esa red social a pesar que hoy en día en una plataforma utilizada por las instituciones y por consecuencia por adultos y las comunidades estudiantiles en general.

Ante las desventajas materiales y normativas de cada contexto, el celular se convierte en una herramienta de conexión primaria entre universitarios, tanto en el campus como en los microespacios donde habitan y transitan cotidianamente. Los grupos y comunidades universitarias se articulan según redes de afinidad y amistad vía Facebook y WhatsApp. También en grupos digitales de carreras de adscripción, materias comunes, de trabajos en equipo, actividades deportivas y lúdicas. El celular se convierte en una herramienta heurística indispensable en los ritmos intensos en exámenes y trabajos finales, pues por allí pasa el intercambio de información inmediata, articulándose muchas veces con el trabajo colaborativo en línea: vía correos, nubes, aplicaciones y redes sociodigitales.

Además, para quienes no tienen computadora ni celular significa precariedad digital por su desconexión digital:

Al primer teléfono inteligente que tuve, le tuve que instalar WhatsApp para mi trabajo y allí me di cuenta que había un grupo del salón de clases.

Más para la organización de los equipos y eso. No quería meterme tanto en el whats; un día dejé de utilizarlo y en face pregunté qué había, y nadie me respondía. Al otro día chequé el WhatsApp y me di cuenta que allí habían respondido todo lo que había preguntado, y ya se habían organizado, eso me pasó en mi grupo.

Pero como estaba recursando unas materias con otro grupo, igual yo no estaba en su grupo de WhatsApp. Entonces varias tareas que se estaban haciendo, y los equipos, fue muy difícil organizarme con ellos. Yo tenía que estar en dos grupos, pero al estar desconectado, tenía que estar cazándolos, llamándolos por teléfono; representaba pérdida de información, porque era como redundar sobre algo que ya habían discutido.

(Entrevista en el verano de 2015 @OscarUmareñoZapoteco)

La desventaja de arranque es no tener celular inteligente; la distinción negativa se convierte en desventaja cuando muchas de las actividades y dinámicas pasan por los flujos de comunicación de las redes sociodigitales, principalmente lo que se comparte en Facebook y WhatsApp. Además, la distinción entre una marca de celular u otra no radica únicamente en lo referente a los universos de significación simbólica del buen gusto –como si fuera un bien suntuoso para admirar–, sino que, en lo concreto, los celulares (y la computadora misma) se diferencian como herramienta heurística de acuerdo con la capacidad que cada artefacto tenga para navegar, bajar información, almacenarla y redistribuirla, así como la rapidez para llevar a cabo esos procesos.

## A la escuela sin computadora

Llegar a la universidad sin computadora es una desventaja, aquí y en China. Particularmente en la costa oaxaqueña y en la península guajira, las y los universitarios indígenas y afrodescendientes que no cuentan con una máquina deben sortear un arranque desventajoso; y si en los primeros semestres no se “agarra” el ritmo académico, se corre el peligro de la deserción por diversos factores.

@Toño estaba “exiliado” en casa de una tía wayuu. Allí tienen una computadora de escritorio, pero eso no significa acceso, porque hay quienes tienen preferencia sobre la máquina: sus primas y primos. Como en la jerarquía familiar él está abajo, para realizar un trabajo debe acudir a un cibercafé o entregar los trabajos a mano. Desventaja que en la UMAR se puede resolver internamente: acudiendo a las salas de cómputo después de las horas de clase, por la noche o los fines de semana.

La opción del cibercafé –como en el caso de @Toño– está sujeta a tener dinero suficiente para navegar el tiempo que sea necesario. Él dice que, como mucho, puede “estar dos horas” en el cibercafé, porque el servicio es caro y no siempre tiene solvencia para ello; entonces, su desconexión está multiconectada con otras precariedades. Esto lo llevó a interrumpir su licenciatura “por un año”<sup>46</sup>.

Mientras la computadora es indispensable para hacer tareas académicas, el celular lo es para las redes. La acumulación de desventajas desde tres posiciones muestra que el estar siendo universitario, migrante y trabajador, sumado a no tener computadora –ni celular inteligente de uso constante–, lo presenta como un joven wayuu con una trayectoria académica en peligro latente de desertar. Mientras el joven wayuu desertó de la universidad para juntar dinero y regresar (pero no había regresado), el joven umareño zapoteco –después de batallar en la universidad con trabajos nocturnos y clases durante el día– resistió y pudo terminar las materias y titularse.

La acumulación de desventajas personales y estructurales no se puede entender sin señalar la importancia que cobra la información en línea para compartir, digitalizar y almacenar información académica en nubes<sup>47</sup>, plataformas y aplicaciones. Si en estos

---

<sup>46</sup> Consiguió un trabajo como profesor en una ranchería wayuu. A su decir, la finalidad era ahorrar para poder continuar en la universidad y combinar las dos cosas, pero por el momento se había dado de baja temporal. Con él he mantenido comunicación permanente vía Messenger y WhatsApp. A veces me llama para contarme sus andanzas. En agosto de 2018 seguía trabajando como profesor, por lo que no se había reintegrado a la universidad.

<sup>47</sup> Son espacios digitales para almacenamiento de datos. Tienen la peculiaridad de que este banco de datos puede ser compartido y alimentado por distintos usuarios. Además, está siendo un lugar común para intercambiar información académica que no se puede hacer en otros sitios, como en correos o redes sociodigitales.

tiempos la clase se vive como una experiencia desigual (Saraví, 2015), en este caso, no tener computadora, así como la precariedad estructural y las restricciones en distintos contextos de tránsito juvenil –como en la universidad y las residencias– visibiliza las nuevas distinciones (Reygadas, 2004). Hoy en día es importante ubicar que los artefactos y la conectividad no solamente tienen un valor simbólico, porque no tener acceso a lo digital constituye nuevas experiencias de desigualdad durante la vida universitaria.

## El tabú del texteo

El carecer de computadora se correlaciona con la desventaja de no contar con internet en casa. Por eso el celular se convierte en un artefacto fundamental, pues en México el 83.1% de los usuarios lo ocupan para apoyar su educación (INEGI-ENDUTIH, 2021), mientras que en Colombia el 40.6% del total nacional de la población utiliza el celular para educación y aprendizaje, algo que en áreas rurales se incrementa al 47.5% (DANE-ENCV, 2016). Lo anterior muestra indirectamente que a falta de computadoras, los celulares se convierten en útiles del siglo XXI, en artefactos multifuncionales indispensables para la vida escolar.

Algo común en ambos espacios universitarios es que el celular se ha convertido en un motivo de tensión en las dinámicas de clases, mostrando relaciones asimétricas entre alumnos y maestros, en diferentes formas y consecuencias.

Durante más de la mitad del ciclo universitario, @Oscar se mantuvo sin un celular inteligente:

Hubo algunas veces que se podían utilizar y se prohibió. En una ocasión, en una exposición alguien quería exponer a través del celular y no le permitieron: “que no, que trae tu computadora”. Cuando después llegó otro profesor y él traía proyecciones desde su celular, películas nos proyectó y no había ningún problema. Se utilizaba como una herramienta y no hubo problema.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @OscarUmareñoZapoteco)

Entre las nuevas transgresiones está que los estudiantes utilicen el celular para comunicarse cosas sobre lo que sucede allí mismo –el equivalente puede ser pasar recados en papeles–, pero también con lo que sucede en el exterior. Sus cursos se dividen entre profesores que permiten el uso del celular y quienes no. El no dirigir la mirada al profesor y clavarla hacia abajo puede ser motivo de llamada de atención porque se piensa que alguien está en otro lado, no en la clase. El tono de las llamadas, las notificaciones de Facebook o los mensajes de WhatsApp, son otro factor de tensión, o por lo menos son nuevos imprevistos en el salón de clase. Para que el imprevisto no se convierta en descontrol se han implementado prohibiciones de uso.

Con el paulatino uso de celulares en los mundos universitarios, las situaciones imprevistas pueden provocar un proceso dramático universitario (Turner, 1974). @ José, un joven tacuate, ha vivido en seis lugares desde 2012, cuando llegó a la UMAR. En el primer lugar –una pensión– le robaron la computadora Olivetti que le habían regalado sus abuelos cuando salió de la secundaria. Esto provocó una ruptura con la señora que le rentaba, pues ella se molestó porque él le hizo saber lo del robo. Sin embargo, esa situación no es la más difícil que ha vivido en su proceso universitario:

Apenas tuve un enfrentamiento con un profesor. Yo tenía problemas familiares y necesitaba contestar la llamada. Me dijo que si contestaba me suspendía el examen; entonces decidí contestar la llamada, para mí era importante. Cuando uno les dice a los profesores que es importante contestar, hay que entender alguna situación por la que uno está pasando. Yo lo tengo en vibrador, porque es molesto cuando unos compañeros no lo tienen en vibrador y por eso lo prohíben, por estar haciendo cosas que no deberían.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @JoséUmareñoTacuate)

La disciplina del espacio escolar está regulada por los tiempos. El tiempo de clase puede convertirse en un recurso significativo de control de uso “exclusivo” del profesor (a). Tanto la hora de entrada y salida, como el control férreo de las asistencias, es algo que tensa la relación entre profesores y alumnos, pues el primero es el que decide los ritmos. En este caso desafiar la norma llevó a @José a tener que irse a extraordinario. Al “interrumpir” el ritmo del examen, cuando salió a contestar, mostró la ruptura con la normatividad. Aunque la situación no fue menor, porque a través de la llamada se enteró de la muerte de un familiar cercano. La decisión de salir del salón fue tomada como una transgresión que debía tener consecuencias. Se podría pensar en la espectacularidad del dato, si no fuera algo que bien permite ubicar el poder asimétrico en las aulas. La mezcla de situaciones –la pérdida del familiar y la expulsión del examen– muestra dos cosas: un drama familiar y un drama escolar imbricado.

Como lo señala Turner (1974), si un drama social puede suceder hasta en un departamento universitario, también puede ser en un salón de clase. Para él son cuatro los elementos del drama: la quiebra, la crisis, el desagravio y la reintegración (Turner, 1974).

El sonido del celular representa el inicio de la quiebra a la norma, aunque la señal de transgresión es cuando el universitario decide salir a contestar. Allí se activó la confrontación: por desafiar la norma del tiempo de clase que es controlado por los profesores. Para Lasén (2000), la estandarización del tiempo en la modernidad bajo una lógica matemática estigmatiza a quien transgrede el tiempo lineal, porque el tiempo es coercitivo, se fetichiza y se sobredimensiona. En este caso, el tiempo de clase choca con

la multiplicidad de tiempos sociales digitales que permite la apropiación de un celular inteligente. Específicamente, los sistemas normativos universitarios tienen en la disciplina del tiempo de clase una forma coercitiva de control, mostrando dinámicas más parecidas a los conductismos condicionantes, que a dinámicas que fomenten el diálogo de saberes y acepten la multiplicidad de tiempos sociales. Si Jesús Martín Barbero señala que en la modernidad ortodoxa “la idea de progreso era la idea de un tiempo homogéneo y vacío” (OEA, 2015), en muchos espacios universitarios el control de los cuerpos se realiza mediante el control de los tiempos.

Desde esa perspectiva ortodoxa, romper el ritmo de clase generó una crisis por el “peligro” de desafiar la normatividad. El que su profesor no aceptara que se reincorporara al examen una vez que atendió la llamada, fue porque –apegado al reglamento– el joven tacuate debía ser exhibido como un transgresor de las normas al interior del salón. Por ello se explica la suspensión de su examen y su separación física del salón: para castigar el desagravio. La sanción sirvió como modelo de escarmiento público, pues como muchas veces sucede en las confrontaciones escolares, la sanción fue una advertencia para todos.

Por ello, lejos que la situación representara un quiebre de la estructura normativa, la reintegración del alumno solo se permitió cuando “reparó” su falta presentando un examen extraordinario. Si en la crisis se desafió la jerarquía del profesor, la reintegración no generó un cambio, sino al contrario, se visibilizó que ante la ruptura de la norma se puso en peligro la estabilidad del grupo y se expuso al alumno separado del examen como el culpable de ello. La situación de ruptura, pero con un “final” de escarnio público, lejos de tener un solo significado, hace evidente que los significados del drama son multívocos (Turner, 1974). Es decir, durante el proceso dramático la sanción mostró las regulaciones asimétricas del poder del profesor sobre los alumnos, pero el castigo despertó distintos niveles de inconformidad aunque nadie protestara.

Al transgredir la norma se muestra un enfrentamiento que puede tener muchas voces ocultas de solidaridad, porque en el fondo se cuestiona la legitimidad del profesor para ser el dueño del tiempo de clase, aunque también salen voces de quienes asumen que “eso no se debió hacer”. Por eso “entre iguales” se pueden visibilizar también posturas punitivas ante la desobediencia. Como lo señala Turner (2008), si los sistemas culturales no son lógicos, las percepciones no tienen por qué no ser contradictorias; en este caso, sus compañeros no se solidarizaron públicamente con el “transgresor”, pero no porque algunos no estuvieran de acuerdo con que su sanción era un atropello, sino por lo que podría significar retar al “dueño” del tiempo de clase.

Cuando se justifica la prohibición de utilizar celular porque se cree que hay espacios y tiempos para cada cosa, se asume que el salón es un espacio puro, que se contamina con el dispositivo. La interpretación más ortodoxa es pensar que el usuario fetichiza el artefacto, porque lo sobredimensiona y no lo utiliza para lo que debería.

Desde esa perspectiva se asume que el celular es la conexión con el ocio, lo banal –lo que distrae la atención del conocimiento académico–, basado en una verdad incuestionable y en un tiempo donde una persona –el/la profesor (a)– es la dueña del tiempo de los demás –el alumnado–. Algo que con la pandemia de COVID-19 se ha demostrado que es una interpretación fuera de lugar y tiempo.

Además, el uso y apropiación de celulares es visto como el causante directo de la falta de atención en clase, pero no se cuestionan los aspectos pedagógicos utilizados para hacer frente a las convergencias digitales. Si bien estos artefactos están cambiando las dinámicas escolares, no necesariamente tiene que ser para causar desorden, ya que con la búsqueda en línea se puede complementar o refutar el conocimiento.

Este quiebre dramático en el proceso social universitario visibiliza que en un examen se junta la “ceremonia del poder” y la experiencia universitaria desigual, pues “la superposición de las relaciones de poder y de las relaciones de saber adquiere en el examen toda su notoriedad visible” (Foucault, 2002, p. 171). En la vida universitaria el tabú del texteo tiene una justificación tecnofóbica: se le atribuye ser el responsable directo de las deficiencias de redacción. Esa interpretación adultocéntrica invisibiliza las causas profundas de esta problemática universitaria que nace desde la primaria, pues el texteo muestra formas culturales híbridas de comunicación.

Por último, la actualización de las relaciones de poder por los nuevos hábitos digitales develan un panóptico (Foucault, 2002) ubicuo: el que se hace cara a cara y los que se hacen mediante la copresencia digital en plataformas. En esta multivigilancia tampoco importa quién la ejerza, ni que se ejerza todo el tiempo, sino que se internalice que se puede ser vigilado y sancionado de manera permanente. Sin embargo, encontré que en el ejercicio asimétrico de las relaciones de poder y de sometimiento, también había respuesta. En este caso detecté resistencias y transgresiones juveniles<sup>48</sup> que también forman parte de las respuestas contraescolares y de la agencia juvenil, aunque esto tenga consecuencias.

## Las multipantallas son apropiadas por jóvenes multitareas

Si la televisión ha sido un artefacto tecnológico con el que se asocia a una generación que creció con ella en casa, ahora “está conviviendo” con nuevas pantallas al interior de los hogares. La apropiación tecnológica está imbricada con tabús que asumen que el acceso a las pantallas está desmoronando las buenas costumbres al interior de

---

<sup>48</sup> Entre umareños se da el caso de que si son sancionados por ser sorprendidos habilitando las computadoras de las salas de cómputo para poder acceder a algún sitio prohibido, otros compañeros pueden prestarles sus cuentas para que puedan trabajar en alguna máquina mientras duran los días de inhabilitación de su cuenta.



distintos microespacios, sin reparar en que “el mundo digital está más cerca del mundo oral que del mundo de la escritura”, dice Martín-Barbero (OEA, 2015).

En la posición de alumnos en clase, el ser multipantallas es un riesgo que si se corre puede terminar en exclusión temporal. Pero también utilizar las pantallas para proveer información en clase sitúa esas experiencias como formas complementarias de socialización del conocimiento, al momento, incrustando dinámicas cara a cara y digitales en el siglo XXI.

Como jóvenes multitareas, las pantallas son un medio para la colaboración en línea a través de la circulación de información desde Facebook, WhatsApp, correos electrónicos y otras plataformas digitales. La apropiación digital posibilita entrar al circuito de un ecosistema académico digital. Pero no pensemos en purismos, porque los ecosistemas están revueltos de información –veraz y falsa– en múltiples dinámicas de intercambio fluido. Parafraseando a Baricco (2017), en las plataformas sociodigitales los jóvenes de hoy son como pececillos a los que les ha salido branquias para surfear en la superficie de los ecosistemas digitales.

En el caso concreto de las y los jóvenes indígenas, sus capitales digitales desmontan la idea de que viven en tiempo pasado y que son homogéneos por tener identificaciones de etnicidad. Más bien, sus particularidades y semejanzas generacionales contribuyen para conocer experiencias de etnicidad, género y clase contemporáneas, así como las formas en que navegan por las redes sociodigitales, aun entre múltiples adversidades.

Estar desempeñándose como multitareas en casa puede visibilizar la imbricación de uso de diversos artefactos de manera más dinámica: al no tener un vigilante (si no se vive con los padres), se puede estar conectado a Facebook, a WhatsApp y a Instagram desde el celular, mientras se trabaja en la computadora y se escucha música, sin descartar que se tenga la televisión encendida. Desde luego que estas actividades paralelas reciben distintas formas de atención, porque servir a dos amos puede despertar tensiones y/o acuerdos regulatorios.

Como una práctica compartida en ambos contextos, tener en uso televisión, computadora y celular es algo que distingue las prácticas juveniles contemporáneas, pero se antepone la necesidad de internet porque esta red informática es habilitada para conectarse con distintos propósitos desde distintas pantallas, incluyendo las actividades académicas y de ocio. Además encontré que el ocio visibiliza la creación de comunidades/grupos de identificaciones y necesidades temporales, en donde el aprendizaje y la alfabetización digital no están descartados. El acceso desigual permite ubicar distintos procesos de arraigo en línea (Rogers, 2013) de los universitarios, entre ellos, las y los indígenas y afrodescendientes que navegan y consumen desde distintos dispositivos.

Asimismo, permite situar el tipo de relación social con otras generaciones, como con sus padres:

En mi casa no hay internet. Todo son películas. Si voy y estoy viendo una película y revisando el celular, mi mamá me dice: “¿A quién le estás haciendo caso?”, y yo respondo que a las dos; y me pregunta de qué se trata la peli y con quién estoy chateando.

(Entrevista realizada en el verano de 2016 @CeliaUmareñaZapoteca)

Consumir distintas pantallas está produciendo tensiones que son visibles en la medida que el consumo lo hacen desde microespacios culturales fronterizos. Al vivir nuevas experiencias en el ecosistema digital, muestran que son una generación que está siendo omnívora en la producción, reproducción y circulación de saberes y sentidos sociodigitales en línea. Es una generación de cronófagos porque devoran y usan el tiempo desde varios artefactos con distintos ritmos, lo cual genera conflictos cara a cara por su uso “desmedido”. Además, como ya lo señalé, los hipertextos son vistos como una “Kryptonita” para el lenguaje escrito, pues, según Martín-Barbero, en esas nuevas narrativas “cuentan tanto las palabras como los sonidos, como la música, como las imágenes, como los signos” (OEA, 2015).

Sin embargo, aunque encontré la hibridación de lenguajes escritos y orales en las esferas digitales y en los espacios cara a cara, esto no indica que las hipernarrativas sean las culpables de los problemas de escritura y de expresión oral de los jóvenes. Pensar eso es hacer de lado las problemáticas educativas en los procesos formativos donde han transitado y transitan como universitarios.

Al usar las pantallas como puentes y fronteras tecnológicas, se articulan distintas formas de apropiaciones tecnológicas situadas, ubicando en los usos el ensanchamiento del capital tecnológico de los jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes. La apropiación estratégica del tiempo ubica ritmos traslapados y no lineales, según las intensidades de los periodos universitarios. De allí que hacer muchas cosas a la vez es algo nuevo que permite etnográficamente conocer que el “multitasking encarna muy bien una idea naciente, de experiencia”, y que anuncia “constelaciones de sentido” (Baricco, 2017, p. 118). Para comprender las maneras en que centran sus necesidades educativas y de ocio, fue preciso ubicar etnográficamente que las situaciones no se repiten; cada una depende del momento y la situación. Entre otras cosas, porque encontré que no es lo mismo cuando trabajan intensamente en fin de semestre, que cuando es en fin de semana y están en sus tiempos de ocio, combinando interacciones cara a cara con interacciones sociodigitales.

## Reflexiones finales

Cuando comencé a interesarme por la relación entre jóvenes y cultura digital, no imaginé que en las plataformas encontraría una especie de *Aleph* borgiano

contemporáneo. Justamente porque en cada red, aplicación o plataforma hay un microsistema complejo con millones de interacciones en línea con simbolizaciones en diversas lenguas y lenguajes comunicativos, en todos los tiempos y con ritmos traslapados, en el presente continuo.

En este caso, lo que mostré en las páginas anteriores es la génesis de las biografías digitales juveniles articuladas con experiencias personales, hasta llegar a diversas situaciones universitarias que permiten ubicar cambios y permanencias, violencias y resistencias. Las primeras inmersiones y apropiaciones muestran datos de su niñez y primera juventud, pero narrados y reconstruidos desde su condición juvenil universitaria. Eso, junto con la inmersión etnográfica en internet, me permitió encontrar que el pasado digital puede ser un archivo vivo porque desde el presente puede cambiarse, rehacerse. Además, las experiencias de su presente inmediato dan cuenta de prácticas y significados sincrónicos que permiten conocer cambios y permanencias, normas y disciplinamientos, así como transgresiones y agenciamientos juveniles desde posicionamientos situados.

Lograr lo anterior fue posible desde una reflexividad etnográfica (Guber, 2014) flexible, intersubjetiva y multisituacional. Al triangular los datos sobre lo que decían de su pasado, lo que hacían en su presente inmediato en espacios físicos y digitales, y lo que pensaban sobre lo hecho –en el pasado y en su estar siendo como jóvenes universitarios– pude comprender que sus biografías digitales forman parte de las experiencias juveniles concretas del siglo XXI. Sin el trabajo de campo presencial y en plataformas no habría comprendido que los mosaicos biográficos son procesos híbridos en constante resignificación que se tejen en múltiples situaciones, espacios y acontecimientos de la vida cotidiana, sin que ello represente que pierden su condición de etnicidad.

De hecho, lo biográfico digital es en sí mismo una herramienta cualitativa contemporánea que permite rehacer y conocer los mundos individuales con relación a los artefactos, la infraestructura material, los contextos de apropiación y –sobre todo– las relaciones sociales que genera. Desde un enfoque que asume que lo digital es una esfera imbricada con lo presencial, sus experiencias no están aisladas de los mundos presenciales de las personas, porque los códigos de significación transitan en diversas maneras, espacios y temporalidades.

Algo que atraviesa las biografías digitales de jóvenes indígenas y afrodescendientes son las múltiples precariedades localmente situadas. Mientras las brechas de infraestructura en sus comunidades de origen fueron/son un motivo de desconexión, las precariedades familiares han sido limitantes para tener acceso a diversas pantallas desde temprana edad. Encontré que las tecnofobias familiares están amalgamadas con relaciones de poder y control sociodigital, que ensanchan las diferencias: entre quienes han tenido acceso al mundo digital para construir sus procesos de inmersión

tecnológica y digital continua, y quienes se han enfrentado (se enfrentan) con mayores limitaciones para acceder a las plataformas digitales.

Pese a ello, las y los multitareas son una generación bisagra que habilita distintos artefactos de forma cotidiana. Estar ahí, en internet, les permite estar siendo parte de repertorios multirreferenciales, pues los artefactos digitales les permite cruzar fronteras culturales, pero también las fronteras de control disciplinaria al interior de los salones. Por eso, el encuentro desigual en la vida digital no se refiere solo a lo material, pues, como lo mostré, visibiliza microviolencias, tabús y pedagogías de control. Incluso, el rechazo a los celulares pareciera que se sustenta sobre una idea de que el trabajo en clase nunca ha cambiado, como si las herramientas y estrategias pedagógicas fueran estáticas. Hoy en día no se puede culpar a las máquinas digitales de las problemáticas de educación, porque las y los profesores serían vistos como nuevos luditas<sup>49</sup> que no miran el problema de fondo. Además, porque las relaciones sociales que circundan los procesos universitarios en el siglo XXI están imbricados con la apropiación digital, como lo ha mostrado ampliamente la apropiación digital para los procesos educativos antes, durante y después de la pandemia de COVID-19.

Las y los universitarios indígenas y afrodescendientes de ambos contextos desmontan la idea esencialista de una supuesta homogeneidad cultural por compartir adscripción de etnicidad, así como también desmontan percepciones etnicistas sobre que viven en un tiempo pasado. Al navegar en sus propios términos, sostengo que como jóvenes universitarios son agentes performativos con saberes múltiples, mismos que se visibilizan en su constante fluir sociodigital, de acuerdo con experiencias de apropiación digital situadas desde su condición juvenil, de etnicidad, clase, género y generación. Por su condición juvenil no se puede estereotipar a los jóvenes indígenas o afrodescendientes como personas incompletas, porque no están en la universidad preparándose para “ser alguien en la vida”, ya que eso sería reproducir acercamientos biologicistas y adultocéntricos en donde se mira a las y los jóvenes como si fueran sujetos incompletos. Son sujetos que no están en el mundo universitario para alcanzar la completud social, más bien están siendo agentes juveniles activos que tienen experiencias clave para visibilizar nuevas y anteriores formas de apropiación tecnológica y digital. A pesar de vivir experiencias de desigualdad y opresión en diversos microcontextos, se construyen multirreferencialmente en múltiples formas, espacios y situaciones sociodigitales.

---

<sup>49</sup> Los luditas fueron artesanos ingleses que protestaron a principios del siglo XIX contra las máquinas surgidas en la llamada Revolución Industrial por ser “las culpables” del desempleo de esa época.

## Referencias

- Baricco, A. (2017). *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2005). Censo General. Perfil Riohacha-Guajira. <https://www.dane.gov.co/files/censo2005/perfiles/guajira/rioacha.pdf>
- (2016). *Encuesta Nacional de Calidad de Vida 2016*. Consultado el 18 de enero de 2019. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/salud/calidad-de-vida-ecv/encuesta-nacional-de-calidad-de-vida-ecv-2016>
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Gordillo García, Y. (2017). *Blancas y negras. Juego y reproducción de la masculinidad entre ajedrecistas de la Ciudad de México*. [Tesis para optar por el grado de licenciado en Antropología Social] México, ENAH.
- Guber, R. (2014). Introducción en Guber, R. *Prácticas etnográficas. Ejercicios de reflexividad de antropólogos de campo*. pp. 13-40. Argentina: Miño y Dávila.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC editorial.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2021). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares*. México. Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2021/#:~:text=La%20Encuesta%20Nacional%20sobre%20Disponibilidad,%20a%20C3%B1os%20o%20m%20C3%A1s%20en%20M%C3%A9xico%2C>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2015) Encuesta Intercensal. México. Consultado el 15 de enero de 2017 de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/regulares/dutih/2015/default.html>
- Lasén, A. (2000). *A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). La cultura digital. En Daniel L. compilador. (pp.1-45). *Tecnologías sociales de la Comunicación*. Barcelona: UOC.
- Lefebvre, H. (1974). La producción del espacio. *Papers, Revista de Sociología*, 3, 219-229.
- Lomnitz, C. (1999). Introducción al estudio de zonas de contacto y fronteras culturales. En Neptalí M. y Geofredo V. coordinadores. (pp. 15-28). *Turismo y Cultura*. México: Universidad Autónoma del Estado de México.

- Mendoza, R. (2017). Equidad en la educación para la población indígena: Contradicciones y paradojas. *Nexos*. Publicado el 27 de mayo de 2017. Consultado el 07 de septiembre de 2017. <http://educacion.nexos.com.mx/?p=555>
- Miller, D. (2019). Cómo y por qué el mundo cambió las redes sociales. En *Etnografías Contemporáneas*, vol.5, n.9: p.6-17. DOI <http://revistasacademicas.unsam.edu.ar/index.php/etnocontemp/article/view/521>
- Miller, D. y Horst H. (2012). The digital and the human: A prospectus for digital anthropology. En Heather Horst y Daniel Miller editores. (pp. 3-59). *Digital Anthropology*. London: Blomsbury.
- Organización de Estados Americanos. (2015). Entrevista a Jesús Martín Barbero: *Nuevos modos de construir conocimiento en el mundo digital*. Consultado el 01 de octubre de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=hUqbm8VkxaQ>
- Pink, S. et.al. (2016). *Digital Ethnography. Principles and Practice*. London, SAGE.
- Restrepo, E. (2012). *Intervenciones en teoría cultural*. Colombia, Universidad del Cauca.
- Reygadas, L. (2004). Más allá de la clase, la etnia y el género: acciones frente a diversas formas de desigualdad en América Latina. *Alteridades*, 14 (28), 91-106.
- Rogers, R. (2009). *The end of the virtual-digital methods* [Text prepared for the Inaugural Speech], Chair, New Media & Digital Culture, University of Amsterdam.
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. Massachusetts. MIT.
- Rosaldo, R. (1990). *Cultura y Verdad*. México: CONACULTA-Grijalbo.
- Salmons, J. (2016). *Doing qualitative research online*. California: SAGE.
- Saraví, G. (2015). *Juventudes fragmentadas. Socialización, clase y cultura en la construcción de la desigualdad*. México: FLACSO-CIESAS.
- Turner, V. (1974). *Dramas, Fields and Metaphors*. Ithaca: Cornell University Press.
- Turner, V. (2008). La antropología del performance. En Ingrid Geist compiladora. pp. 103-144. *Antropología del ritual*. México: INAH-ENAH.
- Urteaga, M. (2010). Género, clase y etnia. Los modos de ser joven. En Rossana Reguillo coordinadora. 15-51. *Los jóvenes en México*. México: FCE-CNCA.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI-UAM Iztapalapa.



# Juventudes indígenas y tecnologías digitales. Entre la reivindicación étnico política y la revitalización lingüística multiplataforma

*Flor Marina Bermúdez Urbina  
Martín de la Cruz López Moya*

## Resumen

En este capítulo presentamos una revisión de la literatura que investiga los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales entre las juventudes indígenas. Se reflexiona sobre los objetos de estudio y los enfoques que han orientado la discusión, así como de las experiencias de apropiación digital reportadas en la literatura especializada sobre el tema. A partir de esta incursión constatamos que en un inicio las investigaciones enfatizaban que el uso de la tecnología entre los jóvenes indígenas derivaba en formas de dominación, aculturación o “pérdida de la identidad étnica”. Estudios más recientes observan las apropiaciones y usos de las tecnologías digitales que las juventudes indígenas realizan, convirtiéndolas en herramientas de resistencia y empoderamiento político, étnico, lingüístico y cultural.

Una primera aproximación nos muestra el predominio de estudios enfocados en las iniciativas digitales con fines étnicos, identitarios y políticos. Estas aproximaciones han pasado por alto el estudio de otros ámbitos de la apropiación tecnológica, que son igualmente relevantes. Identificamos como campos emergentes de investigación las estrategias que las juventudes indígenas implementan para acceder a las tecnologías, las innovaciones o desarrollos tecnológicos que estos jóvenes han conseguido; el comercio, seguridad y consumo digital juvenil, así como los usos de la tecnología en entornos cotidianos y comunitarios.

**Palabras clave:** Juventudes indígenas, tecnologías digitales y apropiación digital.



## Introducción. Panorama jurídico y contexto del uso de las tecnologías digitales en México

El acceso universal a las tecnologías y las políticas de inclusión digital se encuentran consagradas en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. El párrafo tercero del artículo 6º. de la Constitución Mexicana señala:

El Estado garantizará el derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones incluido el de banda ancha e internet [...] en el apartado B, fracción I de este mismo artículo, se refiere a la obligación que tiene el Estado de garantizar a la población, su integración a la sociedad de la información y conocimiento mediante una política de inclusión digital universal (CNDH, 2015).

El acceso a la comunicación y a la información está contemplado también en la reforma a la Ley de Telecomunicaciones aprobada en 2013 por el constituyente mexicano, como resultado de los acuerdos internacionales suscritos en la materia. En los últimos años el acceso y uso de las tecnologías digitales se ha considerado como un derecho humano, al estar situado en la cuarta generación del marco internacional de protección de los derechos humanos.

No obstante que las leyes mexicanas son claras respecto al acceso y uso de la tecnología para todos los sectores de la población, es necesario reconocer que las acciones hasta ahora implementadas para incrementar la cobertura de internet en regiones indígenas y el acceso a dispositivos tecnológicos siguen siendo insuficientes. Llegamos a esta afirmación después de explorar a profundidad los resultados de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH). Esta encuesta ha sido aplicada por el Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI) desde 2015.

De acuerdo con la encuesta realizada por el INEGI en 2021, se encontró que ocho de cada diez personas en zonas urbanas utilizaba internet, mientras que en zonas rurales el indicador descendía a menos de cinco personas. Los estados que registraron los valores más bajos de acceso a internet en áreas rurales fueron Chiapas, Oaxaca, Guerrero y Puebla (INEGI, 2019 e INEGI, 2021).

En el reporte elaborado en 2021 se encontró que el grupo de edad que concentró el mayor porcentaje de personas usuarias de internet fue de 18 a 24 años (93.4%); se trata del segmento de población juvenil en México. Esta encuesta muestra que al paso de los años el principal dispositivo para acceder a internet son los teléfonos

celulares conocidos como *smartphone* o teléfonos inteligentes. La ENDUTIH (2019) reportó que el número total de usuarios que disponían de celular inteligente en México en 2019 superaba los 75 millones de personas; para 2021 la cifra creció a 91.7 millones de personas usuarias de telefonía celular. Lo que representa un incremento anual promedio en la compra de dispositivos de 15 millones por año.

Otro dato relevante que ofrece esta encuesta muestra que nueve de cada diez usuarios de teléfono celular disponen de un *smartphone*, lo que les ofrece la posibilidad de conectarse a internet. Esta tendencia coincide con las cifras de conexión a internet a través de dispositivos móviles en el mundo (GSMA, 2021). Entre 2017 y 2021 el porcentaje de usuarias y usuarios que se conectó a internet con un *smartphone*, *smart TV* o consola de videojuegos, pasó del 89.6% al 96.8 %; la conexión a través de computadoras de escritorio ha disminuido al paso de los años. Es posible observar que el acceso a las computadoras es limitado, pues esta misma encuesta mostró que solo el 45% del total de la población tiene acceso a una computadora y los usuarios se encuentran principalmente en zonas urbanas (INEGI, 2019).

Llama la atención que el uso que se hace de internet casi nunca es para fines educativos: más del 90% de los usuarios lo utiliza como parte de consumos relacionados con el entretenimiento o redes sociales (INEGI, 2019). El uso de internet para trámites de gobierno creció de un 28% a un 42.3% (INEGI, 2021), lo mismo que en la intimidad de las casas también creció, entre 2017 y 2021, en 19 puntos porcentuales, al pasar del 53% al 72%, respectivamente (INEGI, 2021).

Las brechas de acceso a dispositivos entre regiones del país es significativa. Mientras que en estados como Sonora, Baja California y Nuevo León, entre el 85% y el 90% de la población es usuaria de un teléfono celular inteligente, en entidades como Oaxaca, Guerrero y Chiapas menos del 60% de la población cuenta con un teléfono celular de estas características. Esto nos muestra una diferencia cercana a los 30 puntos porcentuales. Las brechas de acceso a la tecnología al interior de las entidades federativas son también evidentes (INEGI, 2019).

Si bien la reforma a las telecomunicaciones aprobada en 2013 establece el acceso y uso a internet y la tecnología como un derecho humano, es clara la brecha de acceso tecnológico en las zonas rurales e indígenas, ya que hasta ahora las políticas y programas operados por la Comisión Federal de Electricidad (CFE), la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y la Secretaría de Educación Pública (SEP) no favorecen el desarrollo de ecosistemas digitales que aseguren: el acceso a la energía eléctrica en las zonas más alejadas, la infraestructura fija, móvil, satelital y los servicios de telecomunicaciones con contenidos y aplicaciones. Es también notable el lento avance en el diseño de contenidos educativos digitales en

dispositivos móviles, y aún es más evidente el escaso desarrollo de contenidos digitales educativos en lenguas indígenas<sup>50</sup>.

En 2018, el IFT (Instituto Federal de Telecomunicaciones) publicó el primer diagnóstico de cobertura de servicio móvil entre poblaciones hablantes de idiomas indígenas de nuestro país. Este estudio revela que solo en 42 de las 66 de estas poblaciones que agrupan a más del 90% de la población, se tiene una cobertura del servicio móvil en al menos una de las siguientes tecnologías: 2G, 3G o 4G, lo que implica que al menos 24 grupos étnicos no tienen acceso a ninguna tecnología de comunicación celular.

Los contrastes entre estas comunidades lingüísticas también son significativos. Mientras que dos de cada diez hablantes del tsotsil disponen de un teléfono celular, entre el pueblo yaki de Sonora seis de cada diez personas cuentan con un dispositivo. Otro dato relevante es que el 98% de las localidades tsotsiles tiene cobertura 2G (acceso exclusivo a llamadas telefónicas), pero solo el 41% puede acceder a la red 4G (datos móviles a través de internet). Entre las poblaciones yakis, el 76% de las personas tiene acceso a la red 4G.

Los expertos en el tema de inclusión digital consideran que es indispensable un aumento de penetración de internet en todas las localidades del país. Especialistas como Abel Hibert<sup>51</sup> estiman que:

Este incremento debería de ser de, al menos, 10 puntos porcentuales de banda ancha, esto aumentaría el PIB per cápita en 5.2% a lo largo de seis años, ayudaría a la creación de 1.6 millones de nuevos empleos, ampliaría el nivel promedio de escolaridad en 1.3 años, generaría un ahorro de 4.1% de gastos en salud, además de que el gobierno podría tener ahorros por 77,000 mdp en gasto corriente del sector público, por mayor eficiencia en la reducción de trámites que podrían realizarse de manera digital.

---

<sup>50</sup> En los últimos años se registran algunas iniciativas relacionadas con el uso de la tecnología en la enseñanza de las lenguas indígenas. Destaca el proyecto *Vamos a aprender Náhuatl, Mixteco, Purépecha* impulsado por el Laboratorio de Ciudadanía Digital, una iniciativa del Centro Cultural de España en México, Fundación Telefónica México y el Ateneo Español <http://ccemx.org/evento/laboratorioapps/>. Otro proyecto igualmente significativo impulsado por la Dirección General de Educación Indígena (DGEI) ha sido: *Mosaicos educativos* y *Mar de letras*, un software que promueve el uso de las lenguas. Destaca también el proyecto de Víctor Palacios con el libro interactivo y videojuego *Viaje a Mictlan*, por mencionar tan solo un par de ejemplos. Para más información sobre otras iniciativas de activismo digital, consultar el sitio: <https://rising.globalvoices.org/lenguas/investigacion/activismo-digital-de-lenguas-indigenas/informe/descripcion-de-casos/>

<sup>51</sup> Adriana Ortega, El equipo de AMLO busca cómo conectar su plan para dar internet a todo México. *Expansión*, 30 de septiembre de 2018. Disponible en: <https://politica.expansion.mx/presidencia/2018/09/30/el-equipo-de-amlo-busca-como-conectar-su-plan-para-dar-internet-a-todo-mexico>

A partir de estos datos es posible percibir las brechas regionales y entre hablantes de lenguas indígenas a lo largo del país, según su ubicación geográfica en el mapa tecnológico nacional. En lo relacionado con el acceso a la tecnología, los factores de demanda son igualmente importantes que los factores de oferta. Empresas y gobiernos tienden a generar mayor inversión para la conectividad a internet en las regiones en donde existe una mayor demanda del servicio; en este sentido, la inversión gubernamental debe enfocarse no en la demanda sino en asegurar un acceso equilibrado y democrático en todas las regiones, sin que se excluya a nadie por cuestiones de pertenencia cultural.

Siguiendo a Van Dijk (2017), es posible afirmar que las principales causas de rezago en el acceso y apropiación digital se asocian a la falta de recursos económicos, a la débil infraestructura tecnológica, las brechas generacionales, las desigualdades de género, la condición de discapacidad, a un dominio diferenciado de habilidades digitales entre grupos económicos y de edad y también a las competencias lingüísticas, ya que la mayoría de las aplicaciones digitales están diseñadas en los idiomas de mayor uso, lo que deja fuera a las personas que son monohablantes en lenguas indígenas.

El estudio pionero de Gómez Mont (2004), quien buscaba conocer la manera en que las culturas indígenas mexicanas comenzaban a apropiarse de la internet y comprender de qué manera los principales paradigmas de su cosmovisión se traducen en lenguajes digitales, avizoraba la existencia de particularidades digitales entre los grupos indígenas, mismas que se han traducido en la diversidad cultural en la red.

Apoyada en las “artes de hacer” de Michel de Certeau, Gómez Mont propuso que los usos sociales de internet en las comunidades y organizaciones indígenas han dependido de una infraestructura tecnológica (aparatos, redes y servicios) que permita responder a las demandas de los usuarios. Se trata de una respuesta crítica ante las estrategias que gobierno y empresas desarrollan y una táctica que corresponde a los nuevos usos concebidos desde la cosmovisión y las necesidades de los grupos indígenas, si bien propone que serán los contextos sociales específicos quienes determinan el uso creativo y apropiación de una tecnología. No obstante, la autora no aclara el sentido otorgado al concepto de cosmovisión en un entorno tecnológico, aunque pareciera referirse principalmente a los usos identitarios y políticos de las tecnologías digitales bajo determinadas circunstancias del contexto en el que se encuentran inscritos los grupos indígenas.

Partiendo de estas reflexiones y el contexto de acceso tecnológico antes reseñado, nuestro interés por este tema surge a partir de las dos últimas experiencias de investigación en las que los autores de este texto hemos participado individual y colectivamente. Como colaboradora en el Instituto Superior Intercultural Ayuuk (ISIA), Flor Marina Bermúdez pudo percibir las limitaciones que los estudiantes vivían por contar con una débil conectividad a internet en la comunidad de Jaltepec

de Candayoc, Mixe, en Oaxaca; pero también pudo observar las estrategias que los jóvenes empleaban para sostener consumos permanentes de contenidos digitales y producir contenidos *offline*, investigar y proyectar al ISIA en un entorno global (Bermúdez, 2020).

De igual forma, en el proyecto colectivo sobre agencias juveniles en donde los dos autores de este capítulo participamos, pudimos evidenciar que el despliegue digital desarrollado por creadores y artistas indígenas de Chiapas, Oaxaca y Quintana Roo ha sido gracias al desarrollo de habilidades digitales, muchas de ellas adquiridas desde el autoaprendizaje. Hemos documentado que su visibilización artística y política se debe al desarrollo de un uso crítico y creativo de las tecnologías digitales, aun en contextos de mucha precariedad.

De esas dos experiencias de investigación y de nuestra propia experiencia de acercamiento a la antropología de lo digital y la etnografía digital en el entorno de la pandemia por COVID 19, se desprende nuestro interés por realizar, desde el análisis de contenido, una revisión de la literatura que explora los usos y apropiaciones tecnológicas multiplataforma entre jóvenes indígenas. Proponemos ver a las juventudes indígenas no solo como consumidores, sino también como agentes creativos, productores de contenidos digitales. Esta revisión busca encontrar las orientaciones teóricas y metodológicas de la producción, los vacíos existentes en la literatura y los ámbitos que requieren ser abordados de manera prioritaria.

### *El estudio de las juventudes indígenas y las tecnologías digitales, un campo emergente*

En un texto anterior, quienes escribimos el presente capítulo (López-Moya y Bermúdez, 2021) expusimos el marco de estudios recientes sobre las juventudes indígenas. En esa ocasión, enfatizamos la importancia del trabajo realizado por Feixa y González (2006) y Urteaga (2008a, 2008b). Desde la primera década del siglo XXI, en sus escritos destacaron ellos la ausencia de investigaciones sobre juventudes indígenas en el campo de la antropología social, al mostrar a la juventud como una etapa de ciclo vital inexistente en las conceptualizaciones antropológicas que hasta ese entonces se habían formulado sobre los grupos étnicos.

En el texto referido (López-Moya y Bermúdez, 2021), ponderamos la creciente producción de investigaciones sobre juventudes indígenas a través de libros y números especiales de revistas; por ejemplo, el volumen coordinado en 2008 por Maya Lorena Pérez Ruiz, titulado: *Jóvenes indígenas y globalización en América Latina* y el libro *Juventudes indígenas: Del hip hop a la protesta social en América Latina*, coordinado también por Maya Lorena Pérez y Laura Valladares. En este último volumen se documenta la emergencia de procesos organizativos entre jóvenes indígenas en movimientos de reivindicación

étnica política y se registra la emergencia de las juventudes indígenas en la música, a partir de la producción de géneros sonoros emergentes y el uso de recursos digitales para su difusión (Pérez Ruiz y Valladares, 2014).

Otro esfuerzo que mereció especial mención es el *dossier* coordinado por Maritza Urteaga y Luis Fernando García (2015), titulado: *Juventudes étnicas contemporáneas en Latinoamérica*, así como el volumen recientemente publicado: *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, coordinado por Tania Cruz, Maritza Urteaga y Martín López-Moya (2020). En este último se incluyen dos textos que abordan los procesos de uso y apropiación digital entre juventudes indígenas insertas en contextos comunitarios y escolares.

Es importante destacar que los estados de conocimiento sobre juventudes y juventudes indígenas, elaborados por Urteaga (2008a y 2011), Maya Lorena Pérez Ruiz (2011), Zebadúa (2011), Cruz (2012) y Cortés y Hernández (2016) en la década pasada, centraron su atención en la revisión bibliográfica que explora los procesos étnico-identitarios de las juventudes indígenas, la migración, las transiciones comunitarias y escolares. Sin embargo, hay que reconocer que investigaciones que aborden el acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales entre las juventudes indígenas es un tema aún incipiente.

Por otra parte, el estado de conocimiento desarrollado por Kropff-Causa y Stella (2017), sobre juventudes indígenas, se centró en la revisión en cuatro ámbitos: 1) los estudios que consideran edad y etnicidad como datos iniciales en el contexto de globalización y cambio cultural, 2) los estudios que problematizan la etnicidad, 3) las investigaciones que problematizan la edad y 4) los estudios que abordan tanto edad como etnicidad. En ninguno de los cuatro ámbitos señalados se registran estudios que exploren la relación que establecen las juventudes indígenas con las tecnologías digitales. En este sentido, es posible observar que muy recientemente la investigación sobre juventudes indígenas comienza a abordar el uso y apropiación de las tecnologías digitales como eje central de la transformación de la experiencia juvenil indígena, y como un ámbito central de las prácticas educativas en la universidad (Bermúdez, inédito).

En las siguientes líneas expondremos los principales hallazgos de esta revisión que abarca la literatura publicada en el periodo de 2012 a 2022 y que proviene de 25 revistas, capítulos de libro, libros y tesis de grado. En esta revisión de la literatura realizamos un análisis de contenido identificando los enfoques teóricos, metodológicos y los aportes de cada uno de los escritos. Organizamos los textos con base en su contenido, y de la revisión surgieron cuatro categorías emergentes, a saber: a) medios de comunicación y juventudes indígenas, b) jóvenes indígenas y activismo digital, c) juventudes indígenas y negociación identitaria en redes digitales y d) apropiaciones digitales entre las juventudes indígenas.

### a) Medios de comunicación y jóvenes indígenas

El estudio de los medios de comunicación indígena ha sido un campo por demás prolífico en la última década. En esta revisión identificamos seis escritos que exploran la relación entre medios de comunicación y los grupos indígenas. Estos escritos abordan de manera general los tipos de medios existentes y las problemáticas que enfrentan los comunicadores indígenas; los autores reconocen que los jóvenes indígenas son un actor clave para la gestión de proyectos de comunicación y para el empoderamiento tecnológico en las comunidades.

En estos escritos, destaca el texto de Doyle (2022), quien reconoce tres etapas en el estudio de los medios indígenas en América Latina. La primera de ellas refiere a la década de los setenta y ochenta del siglo XX, y se trata de estudios sobre el vínculo entre poblaciones indígenas y medios educativos y populares; el segundo período, que ocurre entre los ochenta y noventa, se centra en las especificidades culturales de los usos de las tecnologías y las identidades étnicas. Es la etapa en la que ocurre la profesionalización en temas de comunicación (experiencias de uso con cámaras fotográficas, radio, televisión, fax, teléfono, cine y video) y el desarrollo más sistemático de los denominados medios indígenas. En un tercer período, que va de finales de los noventa a la actualidad, se aborda el uso de las tecnologías de comunicación digital, sus capacidades democratizadoras, su articulación a las luchas políticas y los procesos de etnicidad.

Por su parte, Orgobit *et al.* (2021), en su estudio sobre los medios indígenas en América Latina, después de analizar los paisajes mediáticos, sus usos sociales y sus transformaciones en seis países (México, Guatemala, Panamá, Colombia, Bolivia y Argentina), refieren que los medios se han convertido en una arena de expresión de los conflictos que enfrentan los pueblos indígenas y analizan la forma en que los medios son una herramienta central en los procesos de reivindicación y defensa de las culturas locales, la diversidad y el pluralismo cultural. Estos dos escritos recuperan la relevancia que los medios de comunicación han cobrado en la denuncia política de colectivos indígenas.

Un texto más reciente, escrito por Borrero (2016), sintetiza la participación de diversos grupos indígenas en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. A partir de lo expuesto en este importante foro, el autor encuentra que los medios indígenas abarcan una amplia gama de productos y procesos de comunicación, que incluyen radio, televisión, largometrajes, documentales, animación, videoarte, internet, archivo digital y periodismo. El factor distintivo es que esta forma de expresión mediática es conceptualizada, producida y creada por y para los mismos pueblos indígenas.

Borrero (2016) advierte que los medios indígenas con frecuencia desafían las narrativas estatales y oficiales, y exigen inclusión política, transparencia y rendición de cuentas. Con el uso masivo de las redes sociales los pueblos indígenas han podido fortalecer la solidaridad internacional y brindan atención crítica a las violaciones de derechos humanos. Las nuevas tecnologías de medios han servido también para informar, consultar y conectar a las comunidades indígenas.

En su texto, Borrero (2016) expone detalladamente todas las problemáticas que los pueblos indígenas enfrentan con el uso de las tecnologías, así como las áreas de oportunidad y desarrollo conseguidas en las últimas décadas. Concluye sobre la ausencia de datos disgregados sobre los pueblos indígenas y las TIC, y apunta que esta debería de ser una iniciativa del Instituto de Estadística de la UNESCO o del grupo de Naciones Unidas sobre la Sociedad de la Información (UNGIS). Borrero destaca uno de los ejes más importantes de la reflexión, que tiene que ver con la posibilidad de documentar y evaluar las perspectivas de innovación y las tendencias emergentes de innovación de las tecnologías digitales y los grupos juveniles indígenas.

Sobre el análisis específico de medios de comunicación en diversas regiones de Oaxaca como el Istmo y el distrito Mixe, se han documentado importantes experiencias de radios autónomas como Radio Totopo (Nava, 2015, 2018) o radio comunitaria Ayuuk Jënpoj. Se trata de proyectos radiofónicos impulsados por jóvenes indígenas, quienes han hecho de la radiodifusión un espacio para la resistencia y la apropiación de un territorio (espacio físico y electromagnético) y lo han resignificado al transmitir a través de este medio sus necesidades, pensamientos e intenciones (Nava, 2015).

En esta línea de reflexión se encuentra el estudio de Gil, Pérez y Pitarch (2021), quienes formulan un balance de las radios comunitarias en América Latina. Los autores sostienen que la radio ha sido el medio más representativo de la cultura indígena desde hace muchas décadas: “por la importancia de la palabra”. Observan que la programación indígena conducida por las comunicadoras se dirige tanto *hacia afuera* de la comunidad (con el objetivo de denunciar sus luchas y conseguir objetivos para sí y para el grupo), como *hacia adentro* (construyendo y proyectando sentido de pertenencia colectiva). De este modo, haciendo uso de la palabra en el espacio público que provee este medio, las comunicadoras indígenas negocian permanentemente entre lo local y lo global, entre lo propio y lo apropiado, y entre las desigualdades estructurales marcadas por el género, la clase social y la pertenencia colectiva y la capacidad de agencia.

En su texto, Vázquez García (2012) señala que las radios comunitarias representan un recurso vital para el fortalecimiento de la vida de las mujeres. En su escrito se recupera una perspectiva feminista y se exponen algunas acciones colectivas que las mujeres indígenas ayuujk (gente de la palabra florida), han realizado a través de la radio comunitaria mixe, Jenpoj (vientos de fuego), en el pueblo ayuujk de Oaxaca, México.



A través del testimonio de la autora, se propone que más allá de comunicar, los programas radiales cumplen un papel transformador en los espacios de convivencia comunitaria y en la transformación de los roles de género de las mujeres, ya que ellas han desarrollado habilidades para expresar sus pensamientos y opiniones, han logrado generar espacios de participación, diálogo y fortalecimiento de la palabra en la lengua ayuuk.

Aunque existen muchas más publicaciones que tratan el tema de los medios de comunicación indígenas desde la mirada de los comunicadores y los proyectos que impulsan, referimos exclusivamente a estos escritos porque recuperan la agencia de las juventudes en el impulso de los proyectos y apuntan hacia los desafíos de la comunicación entre actores indígenas en plataformas emergentes como son las redes sociales. Estos escritos no dejan de advertir la importancia que adquieren las estrategias de comunicación de comunidades y organizaciones, la denuncia política y la reivindicación étnica, pero reconocen también la relevancia de las generaciones más jóvenes en la ampliación de las estrategias digitales de comunicación y su centralidad en los procesos de comunicación. Borrero (2016) presta atención a la necesidad de documentar los procesos de innovación tecnológica que los jóvenes impulsan, así como las transformaciones que generan a partir de su incursión en los medios digitales.

### *b) Jóvenes indígenas y activismo digital*

El ámbito de investigación con mayor desarrollo en la última década es el que aborda las experiencias de las juventudes indígenas en el activismo digital. Estos estudios abordan las iniciativas de comunicación digital con orientación lingüística, política e identitaria que utilizan las tecnologías digitales como herramienta principal. Siguiendo a Llanes *et al.* (2016), el activismo digital indígena refiere al uso concertado de herramientas electrónicas, tecnologías y medios digitales, como estrategias de acción colectiva de organizaciones y movimientos, inspirados por una causa colectiva o social que persigue una afirmación cultural, lingüística, identitaria o política.

Van't (2017) define también al activismo digital como:

Aquellos sitios web y redes sociales en internet que se caracterizan por querer informar, concientizar, promover, defender o denunciar, con el objetivo de movilizar a otras personas. Incluso, pueden tener el objetivo de incidir en ciertas políticas públicas. Cabe mencionar que el activismo digital, aunque frecuentemente está asociado con el internet, también incluye el uso de las nuevas tecnologías que no están presentes en las diversas plataformas en línea, como son el video digital o las radios comunitarias.

Van't (2017) propone analizar la participación de la población indígena en la sociedad red como un tema de derechos y como un asunto que forma parte de procesos de inclusión, exclusión y empoderamiento reciente entre este segmento de la población.

Uno de los primeros estudios sobre activismo en lenguas indígenas es el coordinado por Genner Llanes *et al.* (2016), quien junto con otros investigadores indígenas realiza una aproximación al activismo en lenguas indígenas en América Latina; se trata de un estudio financiado por Global Voices y la Fundación Ford. En el informe del estudio se reporta una exploración muy completa de quince estudios de caso, proyectos todos que involucran el uso de herramientas y medios digitales para el registro, enseñanza y promoción de los idiomas indígenas en América Latina.

El estudio identifica variadas formas de hacer activismo digital, cuyos proyectos incluyen: desarrollo de *apps*, navegadores y sitios web, la creación de materiales digitales para la enseñanza de las lenguas, respaldo digital, desarrollo de videos-blogs, videos educativos, creación de portales, programas de radio, diseño de memes, gráficos digitales, animación de grupos en redes sociales, publicaciones digitales y *podcasts*, entre otros.

La investigación demuestra que los retos más importantes que enfrentan las iniciativas de activismo digital es la ausencia de espacios para la capacitación en el manejo de herramientas y la producción de medios digitales. El estudio propone que son las generaciones más jóvenes quienes están al frente de las iniciativas digitales y quienes generan procesos de re-aprendizaje de las lenguas, son ellos quienes demuestran, con su propia experiencia, el impacto del activismo en lenguas indígenas.

Los autores reconocen que uno de los principales retos es consolidar una discusión conceptual sobre los significados del activismo en lenguas indígenas, la implementación de programas de capacitación que atienda a las demandas de los creadores de contenido y manejo de redes; consideran también necesario investigar de manera profunda la relación entre digitalidad y revitalización, así como el impacto pedagógico de los materiales digitales diseñados en el aprendizaje de las lenguas indígenas.

Ya Manuel Castells en *La Era de la información* (2001, 2002) se había referido a la irrupción zapatista en Chiapas en enero de 1994 y sus derivaciones mediáticas, como una muestra representativa de la sociedad en red. En su investigación sobre iniciativas de activismo digital en Oaxaca, Elena Nava (2019b y 2019a) sostiene que el neozapatismo es el primer movimiento indígena nacional que alcanza una cobertura mediática global, gracias a la presencia de los medios de comunicación internacionales y a la prensa alternativa. Otra experiencia igualmente significativa de medios de comunicación emergentes a favor de las luchas indígenas, señala la autor, se registró en el estado de Oaxaca en el año 2006, con la creación de los medios de comunicación contra hegemónicos dentro del movimiento social que desembocó en la Asamblea Popular de los Pueblos de Oaxaca (APPO).

En su estudio más reciente, Nava (2019b) ha documentado diversas iniciativas de activismo en lenguas indígenas impulsadas por jóvenes, entre las que destaca el proyecto Zapoteco 3.0, enfocado al desarrollo de software libre para computadoras y celulares en la lengua zapoteca. Esta iniciativa busca adaptar los medios digitales desde la propia lengua. Se encuentra también el proyecto impulsado por Misael Hernández en el poblado de San Andrés Chicahuaxtla, que consiste en la traducción del navegador Firefox a la lengua triqui.

Nava (2019b) ha registrado también la presencia del colectivo de comunicación VECU, en la ciudad de Guelatao en la Sierra Norte de Oaxaca. Esta es una iniciativa que forma parte de la Agenda Guelatao, un proyecto de fomento, rescate y cultura conducido por un grupo de jóvenes profesionistas que han emprendido diferentes proyectos de comunicación en contra de la explotación minera.

En Santa María Yaviche, también en el estado de Oaxaca, se desarrolla un proyecto de radio comunitaria que es impulsado por estudiantes a través de software libre, redes sociales y el manejo de aplicaciones para la producción radiofónica. Esta iniciativa busca incentivar entre niños y jóvenes el aprendizaje del zapoteco a través de una aplicación móvil (Nava, 2019b).

Nava (2019b) señala que estos colectivos han logrado construir *redes globales digitales* que trascienden el sentido local de sus luchas políticas. Estas redes han sido instrumentadas a través de los medios de comunicación digital independientes, y gracias a la internet han podido romper cercos informativos gubernamentales o de corporaciones globales que desestiman sus prácticas organizativas.

En esta misma línea se encuentra el trabajo de Bonilla, Cruz y Pérez (2018), quienes documentan las prácticas digitales y procesos de inclusión social emprendidas por los jóvenes indígenas en el marco de la iniciativa: *Activismo digital en lenguas indígenas de América Latina*. Los autores señalan que:

Las iniciativas de activismo digital en lenguas indígenas se encuentran en diferentes niveles de desarrollo y tienen diferentes grados de dependencia a personas o agentes externos a las comunidades. Tanto en los procesos abiertos como en los cerrados se comparten desafíos de diferentes tipos en términos de apropiación de la tecnología y su socialización con la comunidad global (2018: 71).

Los autores proponen que las principales dificultades que enfrentan los desarrolladores de software en lenguas indígenas están en el aspecto técnico y la selección de contenidos, así como en la escasa escritura y sistema ortográfico de las lenguas indígenas, lo que implica la adaptación de teclados que se ajusten a las necesidades y variedad lingüística entre ellas. Los autores consideran que “los jóvenes reinventan la tecnología por medio del trabajo colaborativo, el talento creativo y por medio de

alianzas estratégicas para consolidar una sofisticada combinación del lenguaje informático y del código cultural” (2018: 79).

Finalmente, se encuentra el estudio de Martínez-Izard, Flores y Martínez (2021), en el que se exponen tres casos de jóvenes artistas indígenas de México y Panamá, quienes desde el cine, la televisión y el rap crean contenidos digitales novedosos para audiencias indígenas globales. Esos tres casos ilustran la emergencia de una juventud indígena que asume un rol protagónico en la era digital. Iván Jaripio, los hermanos Wagua y Juan Sant se convierten en mediadores que crean relatos comprensibles tanto para las audiencias indígenas de las comunidades locales eminentemente rurales, como para los migrantes o indígenas urbanos, lo mismo que para audiencias globales no indígenas. En este sentido, estos artistas, a la manera de nuevos *médiums*, practican una mediación que implica la presencia de aquello que está ausente. De esta manera generan representaciones novedosas de lo indígena en las que, por otra parte, las voces femeninas son todavía incipientes.

Observamos que la producción que explora el activismo digital entre estos jóvenes tiende a documentar procesos concretos de participación de jóvenes o colectivos indígenas a través de la descripción de sus proyectos, cuyos textos tienden a exaltar sus logros, aportes y causas políticas. Los autores coinciden en que, si bien el activismo político es muy importante en términos de las denuncias conseguidas, los activistas indígenas enfrentan grandes carencias en lo referente al acceso de equipos tecnológicos y software de última generación, y también en la capacitación para el uso de la tecnología más avanzada; la dependencia hacia actores externos de los proyectos sigue siendo una disyuntiva.

### c) *Juventudes indígenas y etnicidad en redes digitales*

Este apartado se centra en otro eje de exploración de la investigación que aborda la relación entre las juventudes indígenas y los procesos de identidad cultural y etnicidad en las redes digitales. En esta línea destaca el trabajo de Carlson (2013), quien busca problematizar si las redes sociales en línea refuerzan o intensifican las conceptualizaciones actuales de identidad o comunidad indígena, y si estas generan nuevas formas de negociación identitaria.

A partir de una exhaustiva investigación en redes sociales de indígenas aborígenes australianos, en la que se incluye un importante número de jóvenes, el autor señala que Facebook se ha convertido en un vehículo para construir, mostrar y representar identidades indígenas y es una herramienta clave de autorrepresentación para comunicar la identidad.

Desde un enfoque constructivista de la identidad étnica, Carlson propone que en Facebook se puede *sobreaborigenizar* un perfil para ser visto por los demás, “ser

aborigen en línea”. A partir de sus exhaustivas observaciones de perfiles en la red social, Carlson señala que hacerse aborigen en Facebook requiere atención y esfuerzos continuos para mantener el reconocimiento público y garantizar el respaldo del estatus aborigen. Como ocurre en otros entornos, en el contexto identitario de Australia “hacerse aborigen” genera conflictos de inclusión y exclusión.

El autor concluye que Facebook proporciona una exploración de la identidad aborigen, la observación de la aborigenidad de otros y el acto discursivo de representar la identidad cuando es ambigua, tensa o desconocida. En el espacio en línea los sujetos pueden moldearse conscientemente para cumplir con las expectativas de otros aborigenes. Las redes sociales son un sitio social, pero también son un sitio político donde las luchas e identidades aborigenes se desarrollan en la nueva frontera (2013: 165).

En esta misma línea encontramos dos textos que exploran, por una parte, el proceso de apropiación tecnológica colectiva a través del video (Rojas y Cuevas, 2020) y el uso de este como herramienta para crear nuevas narrativas sobre los Ayuuk en el contexto de migración transnacional que ocurren en Tamazulapan, Oaxaca, a través de Radio Tamix (Kummels, 2018). Esta autora rastrea la trayectoria de agentes creativos y sus prácticas mediáticas, y se centra tanto en el uso de la fotografía, la radio, el video, la televisión y la internet con fines políticos. Aborda también otras propuestas con fines lucrativos, artísticos o de entretenimiento, con el propósito de entender la dinámica de la apropiación de medios de comunicación en Tamazulapan.

Kummels (2018) observa que los videos de fiestas supuestamente “apolíticos” tienen un papel cada vez más importante en los debates actuales sobre el futuro del modo de vida comunitario. Se perciben ahora como nuevos espacios de representación del pueblo transnacional; como versiones populares de “lo comunitario”. Si bien logra ubicar algunas iniciativas creativas de los grupos juveniles, estas se perciben como marginales por la falta de apoyo y reconocimiento por parte de los agentes comunitarios.

Otro texto muy significativo es el escrito de Johnson (2021) sobre la irrupción de la internet entre jóvenes Nuu Savi de Oaxaca. Este autor examina cómo esta influencia en la identidad de los Jóvenes de Estetla se ha explicado a partir de lo dicho por diferentes intelectuales mixtecos y no mixtecos. Los participantes del estudio dejan ver una identidad comunitaria compleja, en la que internet ha irrumpido en algunos aspectos identitarios. No se trata de un todo identitario mayor en que la persona es conectada con otras personas, seres, lugares y tiempos, partes indisociables de su identidad. El autor propone una perspectiva conservacionista de la identidad étnica tras la llegada de internet a las comunidades.

Un texto similar es el de Vayas, Endara y Mena (2018), quienes exploran los procesos de ciudadanía digital e identidad cultural entre adolescentes indígenas salasakas de la Sierra del Ecuador en la red social Facebook. Los autores exponen los hallazgos del proyecto educocomunicativo de fortalecimiento de la identidad cultural, que persigue la

reindianización de los jóvenes a través de los medios digitales. En el texto los autores proponen que la llegada de la internet y de las redes sociales ha significado un “olvido”, por no decir pérdida de la identidad tradicional indígena; en este sentido, consideran necesario reforzar los procesos de identidad cultural y proponen un modelo formativo en redes sociales para lograrlo. Desde una perspectiva esencialista, los autores recuperan los atributos de la identidad indígena y la llevan a la red social Facebook.

Por su parte, Debo (2021) propone el involucramiento de los indígenas en las TICS (internet y redes sociales digitales) y destaca la relevancia de hacer visible su identidad, cultura, cosmovisión y también sus problemáticas; sugiere una apropiación de las TIC para la actividad política y la autonomía. Asimismo, hace hincapié en la importancia de los jóvenes en las redes sociales digitales y el acelerado proceso de apropiación tecnológica que experimentan; señala que las TIC deben de convertirse en una práctica de comunicación, herramienta para la defensa de la cultura, un instrumento de libertad de expresión, un medio para visibilizar demandas y reclamos de inclusión, apropiación y defensa de los derechos y conservación de patrimonio cultural. El autor subraya la necesidad de lograr la inclusión de las TIC sin afectar sus procesos tradicionales, sino más bien fortalecerlos.

Debo (2021) concibe a los jóvenes indígenas como un actor social que busca superar brechas no solo económicas, políticas y sociales, sino también las brechas de marginación tecnológica. Considera que, a mayor uso de internet por parte de los pueblos indígenas, las identidades étnicas toman mayor relevancia, pues fomentan la pertenencia de personas que descubrirán la herencia étnica y contribuirán a la propagación de su cultura en los medios digitales.

Los textos hasta aquí reseñados muestran la existencia de dos perspectivas contrapuestas respecto al papel que adoptan los medios digitales en la revitalización o pérdida de las identidades étnicas. Si bien algunos autores consideran que las redes sociales y prácticas mediáticas son espacios para reinventar, reificar o transmitir las identidades indígenas desde experiencias variadas multiplataforma, otros más no dejan de advertir el peligro de la “pérdida identitaria” a partir del uso de las tecnologías digitales, es decir, les preocupa que los jóvenes indígenas no proyecten una “identidad indígena en los medios” y promueven iniciativas de reindianización desde imaginarios complejos de entender.

#### *d) Apropiaciones digitales de las juventudes indígenas*

Un texto pionero en esta línea de reflexión es el escrito de Sandoval-Forero (2013), quien explora la presencia y experiencia de los grupos indígenas en el ciberespacio. Documenta la diversidad de experiencias y procesos relacionados con la difusión lingüística y las causas políticas durante la primera década del siglo XXI.

Otro estudio muy revelador e importante en esta ruta de exploración es el escrito de Lourdes de León Pasquel (2018), quien analiza los paisajes virtuales de jóvenes indígenas tsotsiles a través de la revisión de un importante número de intercambios a través de la mensajería instantánea y las redes sociales. Esta autora descubre que a través de las redes de comunicación digital los jóvenes desarrollan nuevas experiencias de socialización y afectividad romántica, experiencias que han conseguido a partir de la autonomía que les proporcionan los dispositivos digitales. De León (2018) logra identificar diversas expresiones identitarias emergentes, nuevas ideologías lingüísticas y mediáticas y también nuevos géneros comunicativos, situación contrastante con el trabajo etnográfico realizado por esta autora décadas atrás en las mismas regiones indígenas.

Por su parte, Ramos (2021), en su exploración sobre pertenencia y redes sociales entre jóvenes indígenas de Puebla, muestra que las prácticas digitales y los contenidos que se comparten en las redes sociales permiten a los jóvenes reposicionar sus identidades y sentidos de pertenencia. En su acercamiento etnográfico encuentra que por los dispositivos móviles *smartphone* los jóvenes pueden llevar registros de sus actividades diarias y vincular la experiencia personal con la vida comunitaria. Concluye que, aunque estos registros solo implican reacciones e interacciones en las redes sociales, sus contenidos son recursos latentes en los procesos de cambio social que se viven en los pueblos indígenas y que son protagonizados por la población joven.

En el texto de Ramírez *et al.* (2018) se puede constatar que entre jóvenes rurales e indígenas de San Quintín Arauz, en el estado de Tabasco, el uso del teléfono celular y las tabletas, así como de internet, coexisten con las actividades tradicionales y escolares. Los autores logran documentar cómo se registran las experiencias cotidianas de conectividad, y muestran las capacidades desiguales de los jóvenes rurales frente a las tecnologías digitales.

Dos artículos más enfocados en la relación de las juventudes indígenas en los ámbitos educativos se encuentran en el libro coordinado por Cruz, Urteaga y López-Moya (2020). El primero de ellos titulado: “Prácticas comunicativas y de usos de tecnologías en jóvenes del sur de Yucatán, México” de Inés Cornejo Portugal y Vicente Castellanos Cerda (2020), aborda los usos y apropiaciones tecnológicas entre jóvenes mayas; los autores destacan que los jóvenes tienen a su disposición un importante número de dispositivos (computadoras, cámaras, impresoras, consolas, celulares, tabletas, etc), algunos rentados y otros adquiridos. Respecto a las aplicaciones y prácticas de uso de los dispositivos y *apps*, observa que WhatsApp es la aplicación más utilizada, al igual que Facebook y YouTube, y que estos sirven también como herramientas de esparcimiento.

Los autores describen que los consumos entre los jóvenes son variados, lo que incluye el consumo de contenidos digitales que promueven la violencia y la

pornografía. En su texto concluyen que los jóvenes mayas no aprovechan al máximo las herramientas digitales que la internet les ofrece, ya que la mayor parte de su consumo digital se centra en el contenido de entretenimiento.

Jorge Meneses (2020), por su parte, se propone ubicar y describir las culturas digitales entre jóvenes universitarios indígenas de la Universidad del Mar en Huatulco en México y la Universidad de la Guajira en Colombia. Observa que WhatsApp es la plataforma de mensajería más utilizada, y la considera una plataforma puente entre la telefonía tradicional y las comunicaciones digitales. El autor destaca que WhatsApp privilegia la inmediatez y la creación de grupos para la circulación de información académica. Tener celular, internet y la aplicación resuelve parte de las vidas universitarias. Meneses reconoce a los jóvenes como agentes activos en la apropiación y uso de las plataformas.

En esta última sección encontramos seis textos que nos muestran el quehacer cotidiano de los jóvenes con las tecnologías digitales, fuera de los marcos de la comunicación y activismo; esta línea de investigación comienza a documentar los usos cotidianos, escolares y románticos de tecnologías, dispositivos y *apps*. Estos usos que podríamos considerar comunes a otros grupos juveniles nos muestran que los jóvenes son el sector más experimentado en las tecnologías, pero también el más vulnerable ante estas.

En el balance total de la literatura revisada observamos una ausencia total de textos que aborden el problema bajo esquemas metodológicos de tipo cuantitativo; prevalecen, en cambio, los estudios de casos o registros etnográficos de las experiencias. En el plano teórico predominan los enfoques constructivistas. Ambos paradigmas orientan los marcos interpretativos de los escritos.

## **Conclusiones. Juventudes indígenas y el escenario cambiante de las tecnologías digitales**

La literatura hasta aquí revisada nos muestra que no existe una linealidad respecto al acceso, usos y apropiaciones de las tecnologías digitales en los contextos indígenas, pues tanto jóvenes como adultos y colectivos han negociado de manera diferenciada la incorporación de los dispositivos tecnológicos en sus comunidades. En muchas localidades se ha promovido el uso colectivo de los medios de comunicación y se ha negociado y ampliado los espacios de uso en función de las necesidades de las propias comunidades.

Si bien la experiencia migratoria y la escolarización entre jóvenes indígenas les ha permitido ampliar los espacios y tiempos en la comunicación digital, nos encontramos frente a contextos variables de inclusión y exclusión digital. Por lo general, el avance de las tecnologías digitales ha sido desigual y es producto de



agencias, resistencias y negociaciones de las juventudes, quienes acceden al uso individual o colectivo de dispositivos en medio de fuertes carencias económicas y limitada infraestructura tecnológica.

Más allá de los programas gubernamentales orientados a promover el acceso de la internet y el uso de dispositivos en comunidades indígenas, como lo fue el programa de Transferencia de Medios Audiovisuales impulsado a inicios de los noventa por el Instituto Nacional Indigenista (INI), entonces así llamado (Kummels, 2018), en la última década el proceso de incorporación digital en estas localidades ha sido, por una parte, acelerado, pero también lleno de contrastes. Este proceso de transformación de la vida cotidiana, asociado a la incorporación de las tecnologías digitales, apenas comienza a ser estudiado y existen ámbitos escasamente explorados como son las prácticas comunicativas y las prácticas mediáticas de las juventudes indígenas (De León, 2018).

Un tema que ha pasado casi inadvertido ha sido el uso de los algoritmos y la presencia de empresas transnacionales como Google o Microsoft en la incorporación de TIC en localidades con alta densidad de población indígena (Nava, 2020a, Nava 2020b). Estos corporativos, a través del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), han implementado proyectos de gestión digital en comunidades indígenas de todo el continente. Desde nuestro trabajo institucional hemos identificado la presencia de consorcios económicos globales como Alibaba Group -empresa china de comercio electrónico- que opera en México con apoyo de los gobiernos estatales y federales y que promueve una intensa estrategia de inclusión digital asociada al comercio electrónico en comunidades indígenas.

Esta corporación se ha propuesto penetrar en las comunidades indígenas de Chiapas y de otras partes del país<sup>52</sup>. Alibaba es una de las empresas globales que incrementaron sus ganancias de manera significativa a raíz de la pandemia por COVID 19. Esta corporación se enfoca en seis objetivos a los que denomina de *transformación* y que consisten en: capacitar a jóvenes universitarios para que a través de su intervención desarrollen páginas de internet, diseñen e implementen estrategias de mercadotecnia digital, incorporen en los comercios locales la realización de pagos móviles, incidan en la toma de decisiones de los productores, inserten a estos en la venta en línea y generen un programa de intercambio cultural, tecnológico y organizacional a través de la corporación.

---

<sup>52</sup> López, Isai. "Ofrece estrategia digital Alibaba para la comercialización en Chiapas", El Heraldo de Chiapas, 29 de agosto de 2020, disponible en: <https://www.elheraldodechiapas.com.mx/local/ofrecen-estrategia-digital-alibaba-para-la-comercializacion-internacional-en-chiapas-negocios-comercio-5689171.html>

Este tipo de iniciativas no ocurren de manera casual, ya que China es líder tecnológico en el desarrollo de la red 5G y todas las tecnologías asociadas a la Inteligencia Artificial (IA). Este tipo de empresas transnacionales visualizan a las comunidades indígenas de México y otras partes del continente como nichos potenciales, no solo de consumo de internet y de equipos móviles, sino también como un mercado emergente para el comercio electrónico, lo que involucra la atracción comercial de sus productos y su comercialización *on line*, así como la captación del big data indígena, todos los datos que se producen digitalmente. A través de los algoritmos de e-commerce es posible orientar sus consumos y gustos (García-Canlini, 2018). Este proceso de incorporación acelerada de tecnologías ocurre sin que los ojos expertos realicen aproximaciones que adviertan sobre los riesgos que las comunidades y las juventudes indígenas enfrentan en entornos altamente desiguales y carentes de información asociada a la seguridad digital.

La otra cara del acceso de los pueblos indígenas a la tecnología tiene que ver con la posibilidad de apropiarse de herramientas digitales y generar capacidades para sus propias comunidades (Sandoval, 2013). Este ámbito ha sido impulsado por algunas asociaciones, pero no forma parte de una política gubernamental integral o de una agenda de los movimientos indígenas ampliamente difundida.

Así como no deja de ser central el uso de medios digitales para la revitalización lingüística y la denuncia política, los medios indígenas no pueden ni deben quedar solamente circunscritos a estos ámbitos. La revisión de la literatura nos muestra la importancia de promover entre las comunidades indígenas temas como la seguridad digital, el conocimiento y el uso del big data, el desarrollo tecnológico desde las propias comunidades y el cierre de brechas educativas y de participación a través de las tecnologías digitales.

El derecho a la comunicación y el acceso a internet debe ir acompañado de una incursión crítica y creativa al mundo digital y las tecnologías digitales, en el sentido que estos abren una ventana de participación en espacios contingentes, discontinuos, móviles, heterogéneos, y que se han vuelto esenciales para conducir en otros planos de luchas y reivindicaciones políticas asociadas a los derechos digitales y un camino hacia la justicia social.

Como lo propone Néstor García Canlini (2018: 113):

La reorganización sociocultural de la ciudadanía ocurre con la persistencia de desarrollos culturales étnicos, nacionales y regionales, que refuta la pretendida universalidad del tecnocapitalismo, plantea desafíos distintos para la economía global de los datos. La crítica latinoamericana a su propuesta civilizatoria –darnos acceso a todos, desarrollar una interacción horizontal, ser emprendedores autónomos libremente conectados– puede nutrirse en los debates metropolitanos y a la vez hallar modos propios de actuar.

Es claro que el avance de las tecnologías ha desbordado los ámbitos indígenas comunitarios y está transformando las experiencias vitales de las infancias y juventudes indígenas; por lo mismo, la investigación social comprometida requiere ampliar sus horizontes en este ámbito de investigación donde aún se están dando los primeros pasos.

## Referencias

- Bermúdez Urbina, F. M. (2020). Agencia social y educación superior intercultural en Jaltepec de Candayoc, Mixe Oaxaca, CESMECA-UNICACH, ISIA, México.
- Bermúdez, F. (2023). La investigación sobre el acceso, uso y apropiaciones digitales entre jóvenes indígenas universitarios. *Ciencia y Educación*, 7(1), 25–38. <https://doi.org/10.22206/cyed.2023.v7i1.pp25-38>
- Borrero, R.M. (2016). *Indigenous Peoples and the Information Society: Emerging uses of ICTs*. A paper prepared for the First WSIS+10 Review Event. Paris, UNESCO, 42 pp.
- Bonilla, Mónica; Cruz, Kiado y Pérez, Rodrigo (2018), *Lenguas indígenas en el ciberespacio: retos y desafíos en Cobo C*; Cortesi, S; Brossi, et. al. (eds). *Jóvenes transformación digital y formas de inclusión en América Latina*, Penguin Random House, Fundación Ceibal. Uruguay. Pp. 63-74
- Carlson, Bronwyn (2013). The 'new frontier': Emergent Indigenous identities and social media. In M. Harris, M. Nakata & B. Carlson (Eds.), *The Politics of Identity: Emerging Indigeneity* (pp. 147-168). Sydney: University of Technology Sydney E-Press
- Castells, Manuel (2001) *La era de la información. Vol. I: La sociedad red*, México: Siglo XXI Editores.
- Castells, Manuel (2002) *La era de la información. Vol. II: El poder de la identidad*, México: Siglo XXI Editores.
- Cornejo Portugal, I. y Castellanos Cerda, V. (2020) *Prácticas comunicativas y de uso de tecnologías en jóvenes del sur de Yucatán, México* (pp. 11-194) Tania Cruz, Maritza Urtega y Martín López-Moya, *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, ECOSUR-ENHA, CESMECA-UNICACH.
- Cruz, Tania (2012) El joven indígena en Chiapas: el re-conocimiento de un sujeto histórico, *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 10 (2), pp. 145-162. <https://doi.org/10.29043/liminar.v10i2.11>
- Cruz Tania, Urtega Maritza y López-Moya, Martín (coord.) (2020) *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*. Ecosur, CESMECA-UNICACH, ENAH, México.
- Cortés, D. Y Hernández, D. (2016). Juventud indígena en México. Una reflexión epistemológica desde la Sociología de las Ausencias. *Argumentos*, 18, 149- 176.

- Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2015). *Derecho de acceso y uso de las tecnologías de la Información y Comunicación*, Biblioteca Constitucional CNDH-INEHRM, México, CNDH, SEP, INHRM. México.
- Cortés, D. Y Hernández, D. (2016). Juventud indígena en México. Una reflexión epistemológica desde la Sociología de las Ausencias. *Argumentos*, 18, 149-176.
- De León, P. L. (2018). Entre el mensaje romántico y el etnorock en you Tobe: Repertorios identitarios en los paisajes virtuales de jóvenes mayas tzotziles, *Revista LiminaR, estudios sociales y humanísticas*, 16 (1), pp.40-55.
- Debo Armenta, Daniel Alfonso (2021). El indígena: un nuevo actor social conquistando el espacio digital, *Tema y Variaciones de Literatura*, 57 (2), pp. 57-75.
- Doyle, María Magdalena (2022). Matrices y vertientes de pensamiento sobre los medios indígenas en América Latina, *History of Media Studies 2* <https://doi.org/10.32376/d895a0ea.292b1261>. pp.1-25
- Feixa, C. y González-Cangas, Y. (2006). “Territorios baldíos: identidades juveniles indígenas y rurales en América Latina”, en: *Papers* (79), 171-193.
- García-Canclini, N. (2018). Ciudadanos reemplazados por algoritmos. CALAS, Universidad de Guadalajara, editorial UCR, UNSAM Edita, Flacso Ecuador. Disponible en: [http://www.calas.lat/sites/default/files/garcia\\_canclini.ciudadanos\\_reemplazados\\_por\\_algoritmos.pdf](http://www.calas.lat/sites/default/files/garcia_canclini.ciudadanos_reemplazados_por_algoritmos.pdf)
- GSMA, (2021). La Economía Móvil en América Latina, GSMA. Disponible en: [https://www.gsma.com/mobileeconomy/wp-content/uploads/2021/11/GSMA\\_ME\\_LATAM\\_2021\\_SPA.pdf](https://www.gsma.com/mobileeconomy/wp-content/uploads/2021/11/GSMA_ME_LATAM_2021_SPA.pdf)
- Gómez Mont, C. (2004). Los usos sociales de Internet en comunidades indígenas mexicanas, en el diálogo: Comunicación y diversidad cultural, Forum Universal de las Culturas, 24 y 27 de mayo, Barcelona.
- Gil García, F. M., Pérez Galán, B. y Pítarch P. (2021). Fragmentos para una etnografía de las radios comunitarias en América Latina, *Disparidades. Revista de Antropología* 76(2). Pp. 2-9. doi: <<https://doi.org/10.3989/dra.2021.015c>>.
- INEGI (2019). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, INEGI, México.
- INEGI (2021). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, INEGI, México.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (2018). Primer diagnóstico de cobertura de servicio móvil en los pueblos indígenas, IFT, México.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (2021). Relación de las audiencias infantiles y adultas de pueblos y comunidades indígenas con la radio, televisión e internet, IFT.
- Johnson Girón, L. Z. (2021). Irrupción de internet en la identidad Nuu Savi de los jóvenes de Estetla Oaxaca. Tesis para obtener el grado de doctor en Psicología, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

- Kropff-Causa, L. y Stella, V. (2017). “Abordajes teóricos sobre las juventudes indígenas en Latinoamérica”, en: *Revista Liminar, Estudios Sociales y Humanísticos*, 15 (1), 15-28.
- Kummels Ingrid (2018). *Espacios mediáticos transfronterizos, el video ayuuik entre México y Estados Unidos*, CIESAS, 424pp.
- Llanes Ortiz, Genner (2016). Apropiarse de las redes para fortalecer la palabra. Una introducción al activismo en lenguas indígenas en América Latina. *Rising voices. Informe de Investigación*, Leiden, Países Bajos.
- López Moya, M. y Bermúdez, F., (2021). La investigación sobre juventudes indígenas, consumos culturales y prácticas musicales en América Latina, en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 27 (54), pp. 119-154.
- Martínez Izard, Gabriel, Flores Martos, Juan Antonio y Martínez Mauri, Mónica (2021). “Mediaciones indígenas en el espacio audiovisual: películas, series y videoclips”. *Disparidades. Revista de Antropología* 76(2): e015d. doi: <<https://doi.org/10.3989/dra.2021.015d>>.
- Meneses Cárdenas, Jorge Alberto (2020). Estar siendo joven universitario indígena: entre las prácticas en múltiples espacios y la apropiación de artefactos digitales (pp. 195-216). Tania Cruz, Maritza Urtega y Martín López-Moya, *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, ECOSUR-ENHA, CESMECA-UNICACH.
- Nava Morales E. (2015). Radio Totopo y sus jóvenes. Instituciones comunitarias y procesos de resistencia, Antípoda, *Revista de Antropología y Arqueología*, 23, pp. 89-113.
- Nava Morales, E. (2018). *Totopo al aire, radio comunitaria y comunalidad del Istmo de Tehuantepec*, CIESAS.
- Nava Morales, Elena (2019b). Pueblos indígenas y apropiaciones tecnológicas contemporáneas. Disponible en: <https://www.iis.unam.mx/blog/pueblos-indigenas-y-apropiaciones-tecnologicas-contemporaneas-documental/>
- Nava Morales, Elena (2019a). Para que las lenguas indígenas también puedan tener presencia: indigenizando el ciberespacio. *Canadian Journal of Latin American and Caribbean Studies / Revue Canadienne des études latino-américaines et caraïbes*, pp. 1-21. <https://doi.org/10.1080/08263663.2019.1662670>
- Nava Morales, Elena y Gitahy de Figueiredo Guilherme (2020a). Introducción (pp.7-24) en *Tejiendo desde la contrahegemonía: medios, redes y TIC en América Latina*. UNAM-IIS, México.
- Nava Morales, Elena (2020b). Pueblos indígenas y apropiaciones tecnológicas contemporáneas: aproximaciones etnográficas. (pp.119-145) en Miguel Armando López Leyva (ed) *Perspectivas contemporáneas de la investigación en ciencias sociales*, UNAM, México.

- Orgobitg, G, Martínez, M, Canals, R., et. al. (2021) Los medios indígenas en América Latina: usos, sentidos y cartografías de una experiencia plural, *Revista de Historia*, 83 pp. 132-164. DOI: <https://doi.org/10.15359/rh.83.6>
- Ortega Adriana (2018) El equipo de AMLO busca como conectar su plan para dar internet a todo México. *Expansión*, 30 de septiembre de 2018. Disponible en: <https://politica.expansion.mx/presidencia/2018/09/30/el-equipo-de-amlo-busca-como-conectar-su-plan-para-dar-internet-a-todo-mexico>
- Pérez Ruiz, M. (2008). Jóvenes Indígenas y globalización en América Latina. México: INAH
- Pérez, M. y Valladares, L. (2014). *Juventudes indígenas de hip hop y protesta social en América Latina*. México: Secretaría de Cultura e INAH.
- Pérez Ruiz, M. (2011). Retos para la investigación de los jóvenes indígenas, *Alteridades* 21 (42), pp. 65-75.
- Pérez Ruiz, Maya Lorena y Valladares Laura (2014) *Jóvenes indígenas y globalización en América Latina y Juventudes indígenas: Del hip hop a la protesta social en América Latina*
- Ramos Mancilla, O. (2021). Pertenencia y redes sociales entre jóvenes de un poblado indígena en Puebla, Paakat: *Revista de Tecnología y Sociedad*, 10 (19) pp. 2-18. <https://orcid.org/0000-0003-4258-1993>
- Ramírez Plascencia, David (2018). Un acercamiento a los estudios sobre apropiación y usos de tecnologías digitales entre grupos étnicos minorizados en México (pp. 10-17) en David Ramírez *Aperturas digitales: apropiación y uso de tecnologías digitales entre grupos étnicos minorizados en México*. CUCSH-UDG, UACJ, México.
- Rojas Ramírez, Genaro y Cuevas Martínez, Alberto (2020). 30 años de TV Tamix: Entrevista con Genaro Rojas Ramírez, videoasta Ayuujk de Tamazulápan del Espíritu Santo, Oaxaca, fundador de la televisora comunitaria TV, Tamix, Aniki, *Revista Portuguesa de Imagem em Movimento* 9 (1) pp 303-322 doi: 10.14591/aniki.v9n1.860
- Sandoval Forero, (2013). Los indígenas en el ciberespacio. *Agricultura, Sociedad y Desarrollo* 10 (2), pp. 235-256.
- Urteaga, M. (2008a). “Lo juvenil en lo étnico. Migración juvenil indígena en la sociedad contemporánea mexicana”, en: *Ponto-e-virgula*, (4), 261-275.
- Urteaga M. (2008b). “Jóvenes e indios en el México contemporáneo”, en: *Revista Latinoamericana Ciencia, sociedad, niñez y juventud* 6 (2), 667-708.
- Urteaga M. (2011). “Retos contemporáneos en los estudios sobre juventud”, en: *Alteridades*, 21 (42), 13-32.
- Urteaga M. y García A. (2015). “Juventudes étnicas contemporáneas en Latinoamérica”, en: *Cuicuilco* 22 (62), 7-35.

- Van Dijk, J. A. G. M. (2017). Digital Divide: Impact of Access En P. Rössler, C. A. Hoffner y L. van Zoonen (eds.). En *The International Encyclopedia of Media Effects*. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043>
- Van't Hooft, Anuschka (2017), Indígenas virtuales. El activismo digital como nuevo campo de estudio, Colegio de Etnólogos y antropólogos sociales AC, Anthro Day, México.
- Vázquez García, Carolina (2012). Mujeres de la palabra florida: comunicando pensamientos radio Jenpoj. Chasqui, revista Latinoamericana de Comunicación, 120. pp. 9-13.
- Vayas Ruiz, E, Endara Ibarra, D. y Mena Méndez, D. (2018). Ciudadanía digital e identidad cultural de los adolescentes salasakas en Facebook: proyecto educucomunicativo, Alcance, revista cubana de Información y Comunicación, 7 (16). Pp. 122-150.
- Zebadúa, J. (2011). “Cultura, identidades y transculturalidad. Apuntes sobre la construcción identitaria de las juventudes indígenas”, en *LiminaR Estudios Sociales y Humanísticos*, 9 (1), 36-47.

# “Solos con Näwayomo”. Artivismo, escucha y defensa del territorio en el arte contemporáneo maya y zoque de Chiapas

Édgar Ruiz, Saúl Kak y PH-Joel<sup>53</sup>

*En noviembre de 2020 los terrenos de la comunidad de San Antonio Canelar, municipio de Rayón, Chiapas, empezaron a agrietarse por las fuertes lluvias provocadas por el Huracán Eta. Un total de veintidós familias, entre ancianos, niños, mujeres y hombres, se vieron afectados ante el riesgo de quedar sepultados bajo miles de toneladas de tierra, salieron solo con lo poco que pudieron llevar. A cinco meses de los hechos, aún se encuentran abandonados en un ex-albergue de la cabecera de Rayón.*

Videoperformance Solos con Näwayomo<sup>54</sup> | Saúl Kak & PH Joel (2021)

## Resumen.

Este escrito busca aproximar al lector, en primer lugar, el contexto en que surge el proyecto de Autoconsulta con Arte de Saúl Kak, que no es otro sino el de la defensa del territorio zoque; en segundo lugar, a la comprensión de la Galería MUY como un espacio de encuentro en el que Autoconsulta con Arte encuentra resonancia; en tercer lugar, a las estrategias y tecnologías que artistas como Saúl Kak y PH Joel articularon en el contexto de la pandemia para no interrumpir su proceso artístico-político, antes de que irrumpiera el huracán Eta. El cuarto y quinto apartados tratan sobre la construcción del videoperformance “Solos con Näwayomo”, como una forma de resistencia que llama a las instituciones a escuchar.

---

<sup>53</sup> Con el apoyo incondicional de John N. Burstein, director de la Galería MUY, de Martha Alejandro, su codirectora, y de todo el colectivo del espacio. Son colaboradores del videoperformance referido: Francisca López Solórzano, Nelson González, Francisco González, Tomás González, Armando González, Antonio González, Alfonso Díaz Dávila, Lázaro Aguilar, Marcos González, Jorge González y Alain Ledesma.

<sup>54</sup> Galería MUY (13 de mayo de 2021). “Solos con Näwayomo, performance de Saúl en Colaboración con Joel”. Video de Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=3DhSe6ni08c&ab\\_channel=Galer%C3%ADaMUY](https://www.youtube.com/watch?v=3DhSe6ni08c&ab_channel=Galer%C3%ADaMUY)



En las conclusiones el texto aterriza en la cuestión de la escucha. En una de las últimas presentaciones del videoperformance “Solos con Nawayomo” en Ciudad de México, PH Joel y Saúl Kak lanzan un mensaje contundente: “Aquí estamos porque no nos quieren escuchar”. El mensaje ya no iba únicamente dirigido al Estado, sino que se empezó a desdoblarse como una carta a una sociedad con marcos de representación profundamente exotizantes, centralistas y sordos. En alguna de nuestras diversas reuniones de trabajo, PH Joel se preguntaba: ¿Quién nos escucha y quién no?, ¿quiénes nos escuchan?, ¿cómo nos escuchan y desde qué perspectivas? y ¿en verdad lo que escuchan es lo que nosotros estamos compartiendo?

**Palabras clave:** Escucha, Autoconsulta con arte, arte contemporáneo maya y zoque, ensambles tecnológicos, Nawayomo.

### Un posible punto de partida.

Saúl Kak, PH Joel y yo empezamos a colaborar a inicios de 2021 a partir de nuestra coincidencia en torno a la Galería MUY, en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas<sup>55</sup>. Antes, en 2016, supe del trabajo de Saúl como artista, cineasta y activista comprometido con el movimiento zoque por la defensa del territorio, mientras me encontraba en medio de una investigación sobre el movimiento musical juvenil de Ocotepunk en el municipio zoque de Ocotepéc, Chiapas (Ruiz, 2019). Después, a partir de 2018, nos reencontramos en la MUY, primero de manera intermitente y después con mayor frecuencia desde que el fundador del espacio, John Burstein, nos reuniera para conversar sobre experimentación sonora en el arte indígena contemporáneo.

La historia de la MUY con la experimentación sonora inició en 2015 con la exposición Chuvaj Vob (“sonidos locos” en bats’i k’op o tsotsil), curada por el artista regiomontano Carlos Olvera, en la que artistas de origen maya (tsotsil, tseltal, chol, etc.) y zoque se involucraron en un proceso creativo que derivó en la producción de una serie de audios experimentales que fueron instalados y exhibidos bajo el formato de *ciclo de escucha*. Una de las principales características de este proceso fue su interdisciplinariedad: creadores de distintas disciplinas (cine, pintura, literatura, arte textil, etc.) expandieron sus recursos expresivos a través del audio, problematizando así el paradigma de la visualidad a través de la escucha.

---

<sup>55</sup> Es importante comprender que si bien el texto está escrito principalmente en primera persona por Édgar Ruiz, es producto de un proceso colaborativo en el que la directriz argumentativa recae en una interlocución con Saúl Kak y PH Joel, difuminando la figura del autor individual. Los nombres de los artistas permanecen en su calidad artística.

Fue en 2018 cuando tuve conocimiento de estas piezas. Al provenir de la gestión cultural en el campo musical, me interesó la posibilidad de darlas a conocer en Ciudad de México<sup>56</sup>; sin embargo, más allá del atractivo estético del objeto *pieza sonora*, la experiencia de Chuvaj Vob se convirtió en un detonante reflexivo sobre la escucha. ¿Quién escucha y desde dónde?, ¿qué políticas de la representación se implican en el proceso de escucha?, ¿cuáles son y cómo se configuran nuestras coordenadas sensoriales y marcos de percepción e interpretación en el contexto de la multi e interculturalidad?; cuestionamientos vigentes que resuenan con los de otras y otros investigadores y que hacen parte de inquietudes tanto académicas como artísticas.

Victoria Polti, por ejemplo, ha indagado en la importancia de desarrollar una acustemología reflexiva, sustentando (junto con Feld y Guber) que el sonido y su escucha constituyen una modalidad de construcción de conocimiento (2014); en otro momento, retomando a autores como Bourdieu y Williams, sostiene la autora que escuchamos a través de *habitus auditivos* que indican nuestra biografía acústica y nuestras estructuras de sentimiento (Polti, 2019), de manera que la escucha constituye un hecho sensorial histórico, social y cultural estructurado que configura el modo en que percibimos, interactuamos y nos vinculamos con otros, otorgándonos marcos perceptuales y categorías sensoriales que ordenan y dan sentido a nuestros mundos.

En este tenor, Natalia Bieletto (2019) propone la existencia de *regímenes aurales* para referir que estos marcos perceptuales se estructuran sociohistóricamente en contextos en los que existen asimetrías de poder; es decir, unas formas de percibir y escuchar se superponen a otras y devienen hegemónicas dado el influjo ideológico de instituciones, mediaciones y tecnologías. Mayra Estévez Trujillo (2015), por su parte (dialogando con Aníbal Quijano), ha ido más a fondo al proponer la existencia de una colonialidad sonora inserta en el patrón de poder moderno/colonial. Finalmente, siguiendo a Lenkersdorf (2011), existirían diversas formas de escuchar, destacando frente a la occidental la cosmoaudición de los tojolabales.

Desde mi punto de vista, el proceso de Chuvaj Vob inserto en el arte indígena contemporáneo pone de relieve el problema epistemológico –y político– de la escucha, que consiste en que unas voces, unas palabras, unos sonidos... unas cosmoaudiciones han sido silenciadas, ignoradas, exotizadas o enajenadas por quienes detentan la hegemonía del devenir social; a veces deliberadamente y otras bajo la sordera de su propio régimen aural. Entonces, a la par de divulgar las piezas sonoras era necesario

---

<sup>56</sup> En el Museo Universitario del Chopo de la UNAM, espacio en el cual he colaborado desde 2015 como cocurador del Festival Internacional de Música Contemporánea en Diversas Lenguas “Estruendo Multilingüe”, un festival en el que hasta antes de la pandemia concurrieron año con año diversos proyectos de música popular alternativa en lenguas indígenas de México y de todo el continente americano.

comprender que cada creación aural alberga un contexto de producción en el que las fronteras entre politicidad, ética y estética se vuelven porosas, y que se requiere más que juicio estético para aproximarse a ellas.

Este marco de ideas e inquietudes,<sup>57</sup> oscilantes entre la investigación académica y la gestión y la difusión cultural, condujeron a la necesidad de tomar al *podcast* como un recurso difusor que a la vez que diversificara los canales de escucha de obra sonora, permitiera documentar las experiencias de artistas que abordaran creativamente no solo al sonido como materia, sino el problema de la escucha y la representación. Fue así como a mediados de 2020, en pleno confinamiento por la pandemia, nació Huums! para dialogar con artistas sobre sus procesos creativos,<sup>58</sup> a través de la virtualidad. El carácter minimalista y directo del *podcast* parecía la mejor estrategia.

En términos generales un *podcast* es un archivo de audio que se produce, transmite, circula y almacena con recursos mínimos, de manera directa e idealmente descentralizada; originalmente el *podcast* prescinde de recursos visuales para difundirse, siendo sobre todo una tecnología de oralidad expandida, alcanzando el horizonte de la experimentación sonora<sup>59</sup>. En la experiencia de Huums!, su función ha sido documental, archivística y, sobre todo, colaborativa al sostenerse en la práctica dialógica; se ha tratado de ejercicios de escucha dirigida, la cual entiendo como el desarrollo de conversaciones que orientan la escucha de una posible audiencia y que posteriormente se diversifica como proceso de investigación co-creación.

El *podcast* desde Huums! no documenta únicamente trabajos artísticos, sino que como proceso creativo se anuda a otros a través de estrategias de investigación típicamente antropológicas –y artísticas– como la entrevista a profundidad, la investigación acción participativa, la observación participante, la sistematización de experiencias y la documentación poética, etc. Desde la perspectiva de artistas como Saúl Kak y PH Joel, el *podcast* es también, por supuesto, obra artística y medio de denuncia social y movilización política. Finalmente, en medio de la pandemia, el *podcast* fue el medio idóneo para difundir desde la virtualidad el trabajo sonoro de Chuvaj Vob, y comentarlo con sus creadores desde canales de YouTube.

---

<sup>57</sup> Las cuales fueron orientadas y estimuladas en el Diplomado “De lo audible a lo aural. El giro sonoro en Ciencias Sociales”, coordinado por la Dra. Ana Lidia Domínguez Ruiz e impartido por el Instituto de Investigaciones Antropológicas de la UNAM entre el 6 de febrero y el 20 de agosto de 2020.

<sup>58</sup> La experiencia de Huums! es un proceso en curso que aún está por sistematizarse como parte de un proyecto de investigación más amplio, enmarcado en mi proceso doctoral en el Programa de Posgrado en Estudios Latinoamericanos de la UNAM.

<sup>59</sup> Sin embargo, aunque el *podcast* a inicios del siglo XXI fue hijo de la libre circulación informática, en la última década se ha convertido en un medio masivo sujeto a la cultura *influencer*, que se transmite por redes sociodigitales y servicios de *streaming* predominantes.

A finales de 2020 y con el apoyo de Ibermúsicas, así como de Susana H. Frías (comunicadora visual mexicana)<sup>60</sup>, de Mónica Suárez (trabajadora social colombiana)<sup>61</sup> y Francisco Rojas (productor musical colombiano)<sup>62</sup>, produjimos una serie de cuatro episodios de *videopodcast* bajo el concepto “Ciclo virtual de escucha e intercambio de saberes: Sonoridad y música contemporánea de los pueblos originarios”<sup>63</sup>. Tras muchas sesiones de trabajo virtuales y presenciales consensuamos que el último episodio iniciaría situando al escucha en el trabajo y pensamiento sonoro de artistas vinculados a la MUY, hasta arribar al videoperformance “Solos con Nāwayomo”, inscrito en el proyecto de Saúl Kak de Autoconsulta con Arte.

Mediante diversas entrevistas con PH Joel y Saúl Kak, algunas de ellas virtuales, originamos un proceso conversacional que guiara al escucha por su trabajo y pensamiento sonoro (cosmoaudición). También hubo oportunidad de conversar por medios virtuales con Humberto Gómez, cineasta tsotsil que se ha interesado en el estudio del sonido de mano del artista musical francés Félix Blume. El clímax del episodio fue conversar sobre el *videoperformance* “Solos con Nāwayomo”, en el que se denunciaba la negligencia política de las autoridades gubernamentales ante la crisis social y humanitaria producida por el huracán Eta en territorios zoques, documentada y acompañada por Saúl Kak y PH Joel.

“Solos con Nāwayomo” es *per se* un producto artístico-político innovador en tanto que combina una dimensión social participativa con otra estética. Echa mano de la digitalidad para expandir su escucha más allá del sitio en que se filmó. Se trataría de una obra híbrida que combina el ritual con el *performance*, la sonoridad de instrumentos tradicionales con la experimentación sonora y el arte participativo *in-situ* con la exhibición presencial en galerías y museos, sin dejar de ser un manifiesto político. El video, por otra parte, se convierte en un texto sujeto a interpretaciones posteriores, lo que amplifica posibilidades de lectura dependiendo del lugar de audición. Su innovación creativa es el efecto asociativo que genera con su público, nutriendo un proceso de trans-mediación.

Como se verá más adelante, Nāwayomo es el espíritu femenino asociado al agua entre los *ode pot* y las *ode yomo* (hombres y mujeres zoques), aunque también vinculado a los fenómenos meteorológicos y geológicos. “Solos con Nāwayomo” es entonces un *videoperformance* que responde a la necesidad de los habitantes afectados por el huracán Eta de reconectar con ese espíritu en búsqueda de equilibrio, pero al mismo a la necesidad de que las autoridades y las instituciones del Estado les escuchen y atiendan

---

<sup>60</sup> Colectivo Siete Jaguar.

<sup>61</sup> Colectivo Embera Bakata.

<sup>62</sup> Colombia Records

<sup>63</sup> Que se transmitiría a finales de 2021 en plataformas digitales del Museo Universitario del Chopo.

sus necesidades: mejores infraestructuras urbanas y menos proyectos extractivistas que dañen el equilibrio del territorio en el que los zoques construyen su vida cotidiana y su subsistencia.

Los cuatro episodios de la serie de Huums!, particularmente el IV: “A solas con Nāwayomo”, pasaron de ser una selección comentada de obra sonora, al preámbulo de un proceso de investigación-colaboración más amplio. En primer lugar, porque había que entender al proyecto de la MUY como algo más que un espacio de exhibición de arte, para comprenderlo como una comunidad de conocimiento en construcción; en segundo lugar, porque había que profundizar sobre la sonoridad como un medio que va más allá del elemento *audio* y que aterriza al ámbito de la escucha, crucial en el proceso de construir dicha colectividad. Y por último, porque surgió un genuino ánimo de intercambio que se ha sostenido en el tiempo.

Precisamente a partir de 2022, PH Joel, Saúl Kak, John Burstein y yo nos hemos involucrado específicamente en una interlocución colectiva con otros/as/es artistas de pueblos mayas y zoques sobre la escucha del arte de-para-con los pueblos frente a las instituciones encargadas del diseño y ejecución de políticas culturales en el campo de las artes. Para ello hemos construido grupos de conversación, encuentros con actores institucionales, críticos de arte y agentes vinculados al mercado. Paralelamente, de forma independiente, me he enfocado en investigar casos de artistas que hacen trabajo sonoro referido a pueblos indígenas, poniendo a prueba los imaginarios socioculturales de etnicidad, aunque esto será objeto de otra reflexión.

Este escrito busca aproximar al lector, en primer lugar, al contexto en que surge el proyecto de Autoconsulta con Arte de Saúl Kak, que no es otro sino el de la defensa del territorio zoque; en segundo lugar, a la comprensión de la Galería MUY como un espacio de encuentro en el que Autoconsulta con Arte encuentra resonancia; en tercer lugar, a las estrategias y tecnologías que artistas como Saúl Kak y PH Joel articularon en el contexto de la pandemia para no interrumpir su proceso artístico-político, hasta la irrupción del huracán Eta. El cuarto y quinto apartados tratan sobre la construcción del *videoperformance* “Solos con Nāwayomo” como una forma de resistencia y resiliencia que llama a las instituciones a escuchar.

En las conclusiones el texto aterriza en la cuestión de la escucha. En una de las últimas presentaciones del referido objeto artístico en Ciudad de México, PH Joel y Saúl Kak lanzan un mensaje contundente: “Aquí estamos porque no nos quieren escuchar”. El mensaje ya no iba dirigido únicamente al Estado, sino que se empezó a desdoblar como una carta a una sociedad con marcos de representación profundamente exotizantes, centralistas, racializados y sordos. En una de nuestras diversas reuniones de trabajo, PH Joel se preguntaba: ¿Quién nos escucha y quién no?; quienes nos escuchan, ¿cómo lo hacen y desde qué perspectivas?, ¿y en verdad lo que escuchan es lo que nosotros estamos compartiendo?

Es importante comprender que este texto no tiene intenciones teóricas de altos vuelos, pero que sí se enmarca en lo que he comenzado a imaginar como una etnografía de la escucha que toma elementos del giro sonoro en ciencias sociales, de la antropología del arte, de los estudios sonoros latinoamericanos y otros múltiples cruces interdisciplinarios. En este tenor, el aporte aquí es el sostenido trabajo colaborativo que Saúl Kak, PH Joel, John Burstein, el colectivo de la MUy y yo continuamos construyendo desde un ánimo experimental próximo a la investigación-acción participativa, a la sistematización de experiencias, a la documentación poética (Tovar, 2015) y a lo que podría ser también la creación de arte relacional.

Es importante entender por qué este texto se entiende no solo como una colaboración, sino también como un proceso de coautoría. Se trata de una concurrencia de cuatro procesos: (1) el proyecto de Autoconsulta con Arte de Saúl Kak, que se describe desde el primer apartado de este escrito; (2) la investigación y construcción colectiva de *arte de, para y con* que llevan artistas congregados en la MUy y en la que están particularmente comprometidos PH Joel y Saúl Kak; (3) Huums! que ha evolucionado como un proyecto de investigación colaborativa sobre escucha, sonido e interculturalidad, y (4) la necesidad de que “Solos con Nāwayomo” también interpele a la escucha académica, como lo ha hecho frente al arte y el Estado.

Sí entendemos a “Solos con Nāwayomo” como un proceso orgánico, tal y como se explica en los últimos dos apartados de este escrito, comprendemos que más que una pieza artística, es la búsqueda incesante de la escucha y el diálogo. “Solos con Nāwayomo” no es únicamente un *videoperformance*, sino también fotografías, voces, testimonios, marchas, procesiones, ritual, sonido y, ahora, texto académico. Si bien predomina mi pluma como Edgar Ruiz, ninguna reflexión acá vertida podría disociarse del continuo tejido dialógico con Saúl Kak y PH Joel, quienes han orientado mi reptar sobre la escucha. Tal y como “Solos con Nāwayomo” es la densificación polifónica de una colectividad, este texto es la densificación de una reflexión circular vigente.

### **Autoconsulta con Arte. El contexto de un proceso creativo.**

Durante el sexenio de Enrique Peña Nieto (2012 - 2018) se llevó a cabo en México un proceso de impulso jurídico, mediático y político de las llamadas *reformas estructurales*, consistente en una profundización del programa político, económico y social del neoliberalismo. Entre dichas reformas sobresalía la energética, que afirmaba garantizaría “el abasto a precios competitivos de energéticos como el petróleo, la luz y el gas natural, modernizando al sector para detonar la inversión”. En los hechos, para los pueblos zoques del noroeste chiapaneco, las *reformas* del peñanietismo representaban la profundización de la amenaza del daño medioambiental, el extractivismo, el desplazamiento y el despojo territorial presentes en la historia de la región.

En su historia contemporánea, distintos pueblos zoques de Chiapas han experimentado un continuo proceso de desplazamiento, reducción, marginación, despojo y confinamiento territorial en pos de una modernización de la que han sido sus últimos beneficiarios. Desde las medianías del siglo XX, la incursión del adventismo y del catolicismo más conservador fue piedra angular de un proceso de fragmentación cosmogónica (Lisbona, 1992), que detonaría la marginación política de las autoridades rituales, la partidización política, la ganaderización, la terciarización económica, la migración y la precarización de un capitalismo agrario heredero de las contradicciones de las reformas liberales del siglo XIX y del largo período colonial.

Los habitantes de los pueblos zoques, en su profunda heterogeneidad, la cual atraviesa diversas microregiones productivas y que traspasa las divisiones entre lo urbano y lo rural, constituyendo identidades suprarregionales y transfronterizas, de un modo u otro se han visto afectados por este proceso. Desde mediados de la década de 1960, la inserción de grandes proyectos hidroeléctricos significó el desplazamiento de miles de familias, mientras que durante las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI, el enclave de proyectos geotérmicos y mineros se ha combinado con la declaración de áreas naturales protegidas destinadas al ecoturismo, bajo la égida de una interculturalidad sin redistribución.

Por otra parte, en 1982 la erupción del volcán Chichonal significó el desplazamiento forzado de miles de familias zoques que se reterritorializaron en distintas localidades dentro y fuera del estado de Chiapas, lo que ha llevado a una reconfiguración total de las identidades zoques. Mientras que en unos casos la lengua se ha convertido en un nicho de resistencia sociocultural, en otros lo ha sido la reelaboración de usos y costumbres; y en otros casos más, los procesos de memoria han devenido factores de movilización y lucha sociopolítica y de defensa del territorio (Ríos, 2019). En todos los casos está presente el diagnóstico de que el Estado mexicano ha sido sordo a las necesidades de un pueblo al que continuamente ha expoliado.

En este sentido, en los pueblos zoques de Chiapas, tanto el activismo como la producción intelectual y artística han sido instancias de agenciamiento sociopolítico y cultural para individuos y colectivos pertenecientes a las generaciones posteriores a la erupción, como señala Marina Alonso (2015). Entre las nuevas generaciones ha habido un interés por la restitución de la memoria colectiva en torno a la lucha por el medioambiente, la defensa del territorio y la revitalización de la tradición oral, la cual ha encontrado sus soportes en la producción de música popular, la emergencia de movimientos juveniles alternativos y, por supuesto, en la creación de vanguardias estéticas, concretamente desde el arte contemporáneo.

En 2012, en el contexto de los treinta años de la erupción del volcán Chichonal, se dieron cita en el ejido de Nuevo Carmen Tonapac<sup>64</sup> hombres y mujeres zoques provenientes de todas las latitudes para reconocerse y vincularse. En 2014 surgió el Centro de Lengua y Cultura Zoque (CLyCZ) que, luego de iniciar como una asociación civil, se fue transformando en una organización de resistencia y lucha por la defensa de los territorios zoques frente al Estado y las empresas extractivistas; específicamente, contra la llamada ronda 2.2 de licitaciones para la exploración y explotación de hidrocarburos mediante *fracking*, impulsada por la Comisión Nacional de Hidrocarburos (CNH) del gobierno federal.

Para realizar sus objetivos, el gobierno federal debía respetar el derecho a consulta previa, libre e informada garantizado por la CNDH<sup>65</sup> y por el Convenio 169 de la OIT<sup>66</sup>. No obstante, la CNH encabezó un proceso de consulta ejecutado por las Secretarías de Energía y de Gobernación y la entonces CDI<sup>67</sup> de espaldas a los pueblos, convocando a diversos líderes partidistas y agentes rurales que no necesariamente eran representantes morales de sus comunidades y de sus intereses. Frente a ese complejo contexto político y jurídico, habitantes de los pueblos zoques decidieron anteponer a las consultas convocadas por el Estado su propio proceso de autoconsulta, en un contundente acto de democracia directa.

Entre mayo y septiembre de 2016, a través de la organización de asambleas informativas, habitantes de barrios y ejidos zoques se autoconvocaron sin mediación gubernamental para denunciar la ilegitimidad de las consultas promovidas por el Estado para imponer la instalación de doce pozos petroleros en 84 mil 500 hectáreas de territorio zoque (Ledesma, 2018). Se exigió entonces, el retiro de la licitación para la explotación de hidrocarburos y de las concesiones mineras, así como el reconocimiento jurídico del derecho a autoconsulta, consolidándose entonces un frente de lucha en torno al Movimiento Indígena del Pueblo Creyente Zoque en Defensa de la Vida y de la Tierra (ZODEVITE)<sup>68</sup>.

El proceso de autoconsulta entre los pueblos zoques fue relevante en más de un sentido, porque implicó un proceso de reconocimiento y diálogo intergeneracional

---

<sup>64</sup> Pueblo formado a partir de los desplazamientos de 1982, ocasionados por la erupción del volcán Chichonal.

<sup>65</sup> Comisión Nacional de Derechos Humanos.

<sup>66</sup> Organización Internacional del Trabajo.

<sup>67</sup> Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, hoy Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas.

<sup>68</sup> El ZODEVITE contó con el apoyo de la Diócesis de Tuxtla Gutiérrez. Por su parte, el Centro de Lengua y Cultura Zoque experimentó un proceso de radicalización que lo vinculó a diversas organizaciones indígenas y campesinas, así como defensoras de DDHH. En 2018, el CLyCZ tuvo representación en el Consejo Nacional Indígena para conformar el Consejo Indígena de Gobierno que postulaba a *Marichuy* como candidata independiente a la presidencia de México para el período 2018-2024.



entre quienes se identificaban como zoques, independientemente de si hablaban o no la lengua, de la edad y del género, o de si habitaban o no los territorios ancestrales o de si eran migrantes, urbanos, obreros, campesinos, artistas o profesionistas, lo que en última instancia significó replantear el significado de pertenecer o no a un pueblo indígena o a una cultura ancestral y disputarle al Estado tal representación desde la escucha y el diálogo polifónico, pasando de la revaloración intercultural hegemónica, a la movilización social hacia una mayor autonomía política.

Es precisamente en este contexto de intensa movilización sociopolítica, que Saúl Kak, artista originario de la comunidad zoque de Guayabal, municipio de Rayón, Chiapas, inicia el proceso creativo de Autoconsulta con Arte, que podría entenderse como uno de *documentación poética* (Tovar, 2015), en el que el artista (en este caso Kak), abre un largo proyecto conversacional, buscando comprender y comunicar de manera no lineal y polifónica, la experiencia de las y los otros, pero sobre todo de los propios y los próximos con quienes se comparte una historia y una herencia comunes, haciendo uso de distintos soportes, lenguajes y técnicas desde una perspectiva interdisciplinaria. Saúl Kak explica su propio proyecto:

Hay todo un proceso de autoconsulta en las comunidades para reflexionar, analizar y escuchar profundamente a todos los miembros de la comunidad, sobre qué piensan, sobre qué generarían estos proyectos [extractivistas]. Como experiencia, tenemos que ya antes llegaron con falsas consultas y engañaron a los pueblos. Para ese entonces (2016), yo venía paralelamente acompañando a las comunidades en proceso de resistencia y empecé a crear obras que reflexionaban la autoconsulta y cómo se estaba organizando la comunidad. Produje entonces propuestas de pintura, video y sonido que he venido trabajando como un proyecto de autoconsulta. No es algo concluido, sino que continúa<sup>69</sup>.

El año 2017 fue declarado año de la resistencia zoque, después de que la amplia movilización lograra suspender la ronda 2.2 de licitaciones para la explotación de hidrocarburos; sin embargo, la amenaza se percibe como permanente, al igual que la necesidad de mantener el compromiso de lucha y resistencia, la cual es asumida por Saúl Kak como una responsabilidad heredada de sus predecesores. Para Kak, el arte y sus diversos lenguajes y técnicas son un instrumento que realiza ese deber heredado; la forma misma que adquiere la resistencia como en otros tiempos o situaciones pudo sobreponerse a epidemias, incursiones armadas, catástrofes naturales y a la indiferencia del Estado. En palabras de Kak:

---

<sup>69</sup> Conversación con Saúl Kak y PH Joel, del 28 de julio de 2021.

Hay un compromiso con mi propia comunidad ante las amenazas que existen. Yo no estoy de acuerdo con la violencia y las formas tradicionales de protesta, pero sí se puede protestar con el sonido, con el cine, con la pintura. Hay una obligación moral, social que nos dejaron nuestros ancestros que lucharon y resistieron a sus formas a como ellos entendieron, a la medida de sus posibilidades, huyendo de las armas de la fuerza militar, refugiándose en las montañas y las cuevas, huyendo en medio del fuego del volcán Chichonal; son formas de sobrevivencia, ¡lucharon por la vida! Entonces, yo creo que el arte, todo lo multidisciplinario que se pueda crear, es parte de esta resistencia contemporánea para permanecer como pueblo<sup>70</sup>.

## La MUY como espacio resonante.

Para entender parte del devenir de Autoconsulta con Arte, es necesario reflexionar brevemente sobre la escucha y la resonancia. El concepto mismo de autoconsulta ya implica un proceso de escucha activa y dialógica desde el interior de una colectividad que se autoconvoca y se autoidentifica como parte de una comunidad. Por otra parte, el proceso creativo de Kak también convoca a los otros distantes al mundo zoque, a que resonemos y asumamos una posición de escucha en ese diálogo permanente. En ese sentido, Kak da a escuchar el proceso de autoconsulta de su pueblo, abriendo la posibilidad de que por distintos medios, espacios y tecnologías los no-zoques devengamos nodos resonantes en una red vinculante<sup>71</sup>.

Uno de los espacios de resonancia para Autoconsulta con Arte es la Galería MUY que en idioma tsotsil significa *goce, disfrute o divertirse*<sup>72</sup>. “La MUY”, como usualmente es nombrada, surgió en 2014 cuando el antropólogo y activista John Burstein, radicado en Chiapas desde 1973 y dedicado al desarrollo de iniciativas comunitarias y de la sociedad civil, convocó a un conjunto de hombres y mujeres jóvenes creadores/as mayas y zoques que estaban experimentando con las artes plásticas y con diversos

---

<sup>70</sup> Conversación con Saúl Kak y PH Joel, del 28 de julio de 2021.

<sup>71</sup> Autoconsulta con Arte como medio de enunciación de un sujeto colectivo (habitantes de los pueblos zoques), bajo la dirección del artista Saúl Kak, buscaría amplificarse en un sujeto responsivo (Gros, 2020) que abandona su condición de receptor pasivo u otredad silente, sorda y afónica, para establecer posibilidades de diálogo y acción mediante la escucha.

<sup>72</sup> La crítica de arte Ingrid Suckaer (2017) suscribe esta interpretación de la palabra MUY. Sin embargo, el concepto implica una profundidad mayor en tanto que se sitúa en un vocablo tsotsil que se utiliza no solo para designar al goce o al disfrute, sino la acción de subir árboles o escalar montes, actividades relacionadas tanto con la acción como con la contemplación. Se trata de una discusión abierta entre artistas de habla tsotsil y tseltal, por lo que no se puede procurar aquí simplificar en una traducción.

medios del arte contemporáneo (video, artes digitales, *performance* y sonido), a colaborar en la construcción de un espacio para exposición, producción y colección de arte contemporáneo<sup>73</sup>.

La MUY está situada en medio de las paradojas y vicisitudes de lo que ha significado el San Cristóbal post-zapatista, en una ciudad que experimenta los remanentes del patrimonialismo que la designó pueblo mágico y ciudad creativa (López Moya, 2021). En medio de un franco proceso de urbanización, turistificación, gentrificación y periferización, la MUY forma parte de una economía creativa local de la cual subsisten, de maneras tan diversas como asimétricas, trabajadores del arte de distinta adscripción étnica, lingüística y territorial: músicos, artesanos, artistas plásticos y audiovisuales, trabajadores digitales, investigadores, pequeños y medianos empresarios, colectivas editoriales, cooperativas agroecológicas y activistas.

Sin embargo, es importante no limitar nuestro entendimiento de la MUY como un lugar de producción y exhibición de piezas de “arte indígena”. Ante todo se trata de un espacio en el que, teniendo como base la autoadcripción a una herencia maya o zoque, las y los artistas se replantean el pensamiento y las prácticas artísticas instituidas por la tradición de los nortes globales y su propio devenir moderno y posmoderno; por las instituciones y los cánones de representación propios del proyecto nacional indigenista (hoy ubicado entre el multiculturalismo y la decolonialidad) y por las diversas interpretaciones y apropiaciones que desde algunas élites nacionales y locales se han hecho del arte moderno y contemporáneo.

Algunos frentes de reflexión y acción que se experimentan desde la MUY tienen que ver con los límites del propio concepto de *arte*, *disciplina artística* o de *pieza artística*; con el carácter *cerrado* o *abierto* de un proceso creativo, y con los paradigmas de la autoría individual o colectiva. En la MUY se replantea la discusión sobre los límites y cruces entre *lo moderno* y *lo tradicional*, la producción de lo contemporáneo, la *apropiación cultural*, el colonialismo, la descolonización y el extractivismo; el diálogo entre materiales y tecnologías *ancestrales* y *modernas*; la agencia de la comunidad como productora y receptora; las relaciones de poder que se tejen con y frente a academias e instituciones artísticas o museográficas, mercados, etc.

Por lo general, las y los artistas que concurren en este espacio, coinciden en que este les permite posicionar su lenguaje y “mover” o proyectar su trabajo dentro y fuera de sus lugares de origen, tanto a escala local, como global. Coinciden también en la percepción de un espacio en el que se valora y anima la libertad creativa y la libre asociación. Resuenan en torno a la idea de que la MUY es un frente de organización alternativo a algunas instituciones culturales que brindan becas y apoyos de todo

---

<sup>73</sup> Conversación con John Burstein, del 9 de agosto de 2021.

tipo a condición de que las y los artistas se avengan a cánones de representación que tienden a encasillarles y a limitar el carácter político, crítico o disruptivo que pudiera manifestar su trabajo<sup>74</sup>.

En síntesis, La MUY puede entenderse como una red dinámica (Najmanovich, 2008) en la que interactúan un conjunto de artistas y sus procesos creativos independientes que pueden interconectarse de manera orgánica y colaborativa sin perder su autonomía o su individualidad, así como su carácter identitario, territorial o comunitario. Se trata de un espacio en el que artistas de pueblos mayas y zoques convergen con fines de gestión, producción y difusión de su quehacer, a la vez que uno de enunciación y escucha desde el cual se reflexiona permanentemente al arte desde la contemporaneidad de los pueblos, así como sus límites y sus posibilidades de agencia social.

Concluyendo, el vínculo entre Galería MUY y Autoconsulta con Arte se cifra como dos procesos concurrentes en donde el diálogo colectivo de los pueblos zoques encuentra por mediación de Saúl Kak, una instancia de resonancia en la MUY y un modo de re-existencia a través del campo del arte (con sus galerías, curadores, museos, etc.), mientras que desde la Galería MUY, el activismo de Saúl Kak constituye “un proyecto de ‘arte político’, ‘arte participativo’ y ‘arte procesual’”<sup>75</sup> que delinea desde los pueblos zoques un arte contemporáneo por derecho propio que, por extensión, crea un lugar de interpretación, recepción y escucha del arte contemporáneo distinto del instituido hegemónicamente.

## Arte, ensambles tecnológicos y pandemia.

La virtualidad ha sido un entorno utilizado de distintos modos desde el proyecto de la MUY. Para los fines de esta reflexión, sugiero entender por virtualidad una espacialidad que emerge del proceso de comunicación entre individuos y colectividades cuya interacción está mediada por dispositivos electrónicos e interfaces como páginas web o redes sociodigitales a través de las cuales predomina el flujo de recursos audiovisuales, tanto en tiempo real como diferido. En el caso de la MUY, la virtualidad se ha empleado tanto para la circulación comercial de obras de arte, como para los procesos de difusión, gestión y organización de actividades expositivas, aunque de manera mucho más profusa en el diálogo, la reflexión colectiva y la crítica de arte.

Un punto de partida para entender esta dimensión se puede identificar a inicios de 2020, cuando la MUY convocó a una serie de conversatorios virtuales por

---

<sup>74</sup> Grupos focales con artistas mayas y zoques en la Galería MUY, 23 - 26 de abril de 2022.

<sup>75</sup> Galería MUY (2022) “Saúl Kak. Artista zoque”, en <https://www.galeriamuy.org/artistas/saul-kak/>

Facebook Live bajo el título “Miradas autocríticas del arte”, en el que curadoras como Helena Chávez Mac Gregor (MUAC) e Itzel Vargas Plata (MUCh) fueron invitadas a un ejercicio de reflexividad sobre “las prácticas institucionales de museos y galerías respecto del arte contemporáneo en los pueblos originarios como los maya y zoque de Chiapas”<sup>76</sup>, a propósito de la exposición *Los huecos del Agua. Arte actual de los pueblos indígenas de México*<sup>77</sup>, exhibida entre mayo y septiembre de 2019 y en la cual destacaron algunas piezas de artistas tsotsiles<sup>78</sup>.

Es posible reflexionar la relevancia de este conversatorio en al menos dos sentidos. Primero, porque formó parte de un conjunto de estrategias que hicieron de la virtualidad un recurso de resiliencia frente a las condiciones de distanciamiento social impuestas por la pandemia. Segundo, porque fue convocado desde una posición excéntrica tanto espacial como simbólicamente respecto de la Ciudad de México y de sus recintos culturales, fuera de las instituciones oficiales de arte y de las posiciones que las administran y desde la intención de interrogar al poder/saber de las expertas y curadoras de arte, partiendo de la experiencia de artistas de pueblos indígenas, usualmente objetivados por los discursos curatoriales.

Otra estrategia frente a las condiciones impuestas por la crisis sanitaria, fue el uso de tecnologías inmersivas para la exhibición de obras de arte mediante la plataforma ArtSteps, a la cual los usuarios podían acceder a una réplica virtual de la MUY y tener una interacción audiovisual con los objetos de arte, fuera a través de un recorrido por el sitio web o - idealmente - con la ayuda de gafas de realidad virtual, explorando nuevas posibilidades para la experiencia estética y los procesos creativos, tendientes a transitar por la realidad aumentada o el metaverso. Sin embargo, queda pendiente una reflexión sobre las posibilidades de acceso a estas tecnologías y del papel de las y los artistas (y del arte) frente al oligopolio digital.

La galería virtual en ArtSteps y los conversatorios por Facebook Live fueron estrategias que los artistas de pueblos y culturas originarias ensamblaron mediante el uso de redes sociodigitales para la exhibición de obra y para el diálogo con actores vinculados al sistema del arte, desde la descentralización y la autogestión independiente. Dos eventos virtuales que ejemplifican con claridad este ensamblaje de tecnologías son, por un lado *Proyecto Maya Transfronterizo* y por otro, *Interpretaciones Mayas y Zoques de la Pandemia (In)Visible*, que

---

<sup>76</sup> Galería MUY (2020) “Miradas autocríticas del arte...”, Facebook Live en <https://fb.watch/g9lciNEd02/>

<sup>77</sup> Realizada en el Museo Universitario del Chopo de la UNAM e integrada por la curadora Itzel Vargas Plata, inaugurada el 23 de mayo de 2019. <https://www.chopo.unam.mx/exposiciones/LosHuecosDelAgua.html>

<sup>78</sup> Entre ellos de Abraham Gómez (Fotógrafo de San Juan Chamula, Chiapas), Maruch Sántiz Gómez (fotógrafa-escritora de San Juan Chamula, Chiapas), Maruch Méndez (*j'ílol*, artista plástica y narradora de San Juan Chamula, Chiapas), Humberto Gómez Pérez (cineasta de San Andrés Larráinzar) y Juana López López (fotógrafa de San Juan Chamula).

antes que ser “exhibiciones en línea”, fueron procesos dialógicos, reflexivos y colaborativos entre diversos agentes del campo artístico: artistas, curadoras, críticos, gestores, etc.

*Proyecto Maya Transfronterizo* (PMT) fue una exposición virtual colectiva coordinada por Centro Cultural España de Guatemala (CCE-G) en colaboración con Galería MUY (Chiapas, México). La curaduría corrió a cargo de Maya Juracan, Raquel Jiménez y John Burstein, y fue albergada en el sitio web de CCE-G. El proceso de exhibición y conversación virtuales reunió obra y voz de artistas como Marilyn Boror, Manuel Chavajay, Ángel Poyón, PH Joel, Saúl Kak, Sásák Nichim y Abraham Gómez, todas ellas y ellos artistas mayas de uno y otro lado de la frontera Chiapas-Guatemala, quienes retransmitieron su conversación vía Zoom por Facebook Live<sup>79</sup>, a la vez que guiaban a la audiencia por la galería en ArtSteps.

PMT podría definirse como un diálogo oblicuo entre las y los artistas, sus procesos creativos y sus espacios o contextos de agencia a través del arte como medio de reflexión o intervención social y política; en este caso, para las y los artistas la pandemia emergió como una crisis global transpuesta a la frontera binacional Guatemala-México que, al mismo tiempo, apareció porosa ante el reconocimiento de la existencia de una región maya transfronteriza y de sus formas de resistencia frente a la Covid-19 y otras amenazas permanentes, como el extractivismo, la crisis alimentaria, los megaproyectos, los desplazamientos forzados o los despojos territoriales que ocurren de uno y otro lado de la frontera.

De igual manera que en PMT, *Interpretaciones Mayas y Zoques de la Pandemia (In)Visible* (IMZ-PI)<sup>80</sup>, no sólo muestra a la práctica artística como una forma de resistencia y resiliencia ante la Covid-19 y los confinamientos, sino que el trabajo de artistas como Maruch Méndez, PH Joel, Darwin Cruz, Sásák Nichim, Abraham Gómez, Antún Kojtom, Saúl Kak y Juan Chawuk, documenta de manera artística e interdisciplinar la resistencia cotidiana a la pandemia, desde estrategias que combinan el videoarte, la cerámica, la pintura, la fotografía, el performance, la elaboración textil, la literatura, la tradición oral y la experimentación sonora, haciéndola asequible a diversas audiencias a través del vínculo entre la galería virtual y el live streaming.

Un argumento transversal entre las obras de la exposición virtual PMT y de IMZ-PI, es que el legado cultural ancestral del que se reconocen herederas las y los artistas mayas y zoques, se ha empleado antes y durante la pandemia para sobreponerse a las crisis impuestas por el colonialismo, el extractivismo y las inequidades de las sociedades de mercado, convergiendo en la idea de que la autonomía de sus territorios,

---

<sup>79</sup> CCE-Guatemala y Galería MUY (3 de septiembre de 2020). “Proyecto maya transfronterizo / Conversatorio inaugural” <https://www.facebook.com/events/813762002695065>

<sup>80</sup> Galería MUY (mayo de 2020). *Interpretaciones Mayas y Zoques de la Pandemia (In)Visible*. <https://www.galeriamuy.org/interpretaciones-mayas-y-zoques-de-la-pandemia-invisible/>

colectividades y comunidades les ha provisto de posibilidades para actuar frente a las crisis desde sus propios recursos organizativos, espirituales y cognoscitivos, lo que al mismo tiempo les llevó a una crítica del paradigma moderno-occidental que ha conducido a una contraposición entre naturaleza y cultura.

En este orden de ideas, sería impreciso analizar los procesos de ensamblaje tecnológico como ajenos u opuestos al discurso crítico y a la ancestralidad de artistas adscritos a culturas indígenas, al mismo tiempo que entenderlos como *fusiones, apropiaciones o hibridaciones* técnico-culturales entre *lo tradicional y lo moderno*. Siguiendo a Fabian (2019), este entender negaría la contemporaneidad entre otredades que sin embargo construyen un presente común, aún desde la asimetría estructural, de manera que la virtualidad, las redes sociodigitales, las técnicas ancestrales, el performance, la ritualidad y las diversas epistemes, éticas y estéticas, se ensamblan desde un presente transcultural complejo.

Los procesos mostrados a través de ArtSteps y comentados por Facebook Live dan cuenta de estos ensamblajes y de las múltiples existencias que pueden adquirir. Por ejemplo, en la foto-escultura y el video-performance “Actualización clásica”, PH Joel muestra la fotografía de la reproducción que hizo de una pieza de barro hallada en el Petén (*resguardada* por el museo de Princeton) y que alude a “rituales para mantener el equilibrio en la vida”, a la cual intervino con referencias a la pandemia, para convertirla en la protagonista de una ficción en formato videoperformance, en la que la pieza es descubierta (cual cápsula del tiempo) por los mayas del futuro, como testimonio de la resistencia de su pueblo en este presente de crisis.

Los componentes de “Actualización Clásica” se complementan con una fotografía titulada “Suspiro ante la incertidumbre”, en la que aparecen el padre y la madre del artista ataviados con una mascarilla, rodeados por una colección de productos agrícolas que frecuentemente se usan para curaciones y que PH Joel define como un elogio a la vida campesina como alternativa a la crisis sanitaria. La narrativa vinculante entre los tres elementos de la obra termina siendo la idea del territorio, los conocimientos ancestrales y la vida ritual como instancias de memoria y resistencia transhistórica, no únicamente frente a la pandemia actual, sino a guerras, hambrunas y catástrofes naturales precedentes y por venir.

De modo similar en que se vinculan e intercomunican las piezas de PH Joel, el proceso artístico de Saúl Kak es resultado de un ensamblaje permanente no sólo entre los distintos lenguajes de las artes (pintura, fotografía, videoarte, performance, experimentación sonora, etc.), sino entre modos diversos de tejer el proceso de creación, circulación y recepción artísticas, en tanto que en él vincula a la comunidad en que se reconoce, sus formas de organización, sus procesos políticos, su territorio, su ritualidad, oralidad y estética, con el complejo sociodigital y con lo que desde la MUY se entiende como *arte de, para y con los pueblos* mediante estrategias comunitarias participativas.

Así, en PMT Saúl Kak presentó el conjunto “Receta para sobrevivir en tiempo de crisis” (video), “Sobrevivencia” (collage) y “La bomba” (pintura). En el primer caso, Kak comparte la elaboración de tortillas de maíz según se hace en su comunidad, para reflexionar sobre las limitaciones de un sistema económico vulnerable incapaz de satisfacer las necesidades alimentarias de la población durante la crisis pandémica, frente a la cual él propone los conocimientos de los pueblos para garantizar su supervivencia. En el collage, el maíz reaparece como elemento de contraste entre la autonomía alimentaria basada en el territorio, frente a su comercialización para el consumo urbano. Saúl Kak explica:

Los pueblos mayas y zoques y las culturas de México y el mundo tenemos conocimientos ancestrales que se han heredado de generación en generación como preparar nuestra comida y sobrevivir. En el contexto de las ciudades es que hemos, quizás por lejanía o porque podemos comprar todo en la tienda y supermercados, dejamos de consumir lo que era nuestro. Yo propongo estos videos para invitar a la sociedad a que pueda gozar estos materiales para que pueda hacer su propia comida en caso de que la situación se complique. Mi reflexión es que estos conocimientos ya los tienen los pueblos indígenas desde hace mucho tiempo y han sobrevivido<sup>81</sup>.

Por otra parte, en “La bomba”, la protagonista es la bomba de fumigación utilizada para el control de plagas en la milpa, y que también es leída como un dispositivo de sanitización en el contexto de la pandemia, en el que los pueblos se debatieron entre la desconfianza a las medidas gubernamentales y la necesidad de protegerse por medios propios. En la pintura se observa que el SARS-CoV2 se asocia con otras amenazas al territorio zoque, como los megaproyectos extractivistas<sup>82</sup>. Tiempo después, para IMZ-PI, la pintura se complementó con una intervención sonora llamada “Audiobomba”, de manera que por ArtSteps era posible escuchar una polifonía testimonial sobre la experiencia de los pueblos zoques en la pandemia.

Nosotros durante la pandemia no dejamos de crear y documentamos los testimonios de lo que estaba pasando. A mí me tocó la pandemia aquí en San Cristóbal y no pude regresar a mi pueblo, pero gracias a la tecnología, a los

---

<sup>81</sup> CCE-Guatemala (3 de septiembre de 2020) “Inauguración: Proyecto Maya Transfronterizo”. Facebook Live. <https://www.facebook.com/ccguate/videos/2615756908689264>

<sup>82</sup> “En esta pintura, represento al campesino defendiendo a la vida de las pandemias, no solo del Covid-19 sino también de las pandemias extractivas. Se observa en el símbolo del Covid-19, el orden mundial con sus intenciones de despojo nuevamente a nuestro territorio con el discurso del desarrollo y la modernidad”. <https://www.galeriamuy.org/proyecto-maya-transfronterizo/>



celulares, al WhatsApp y las redes sociales, recibía información de mi comunidad, de la gente, los jóvenes y las autoridades para expresar lo que estaban sintiendo y como la estaban pasando. Era darle voz a quienes no se les daba voz porque en los medios de comunicación solo escuchábamos a los especialistas, a los que tienen el poder de la palabra, pero ¿qué estaba pasando en los pueblos? Eso no se escuchaba<sup>83</sup>.

La bomba polifónica reunida por Saúl Kak para acompañar al cuadro homónimo, hace parte del proceso total de Autoconsulta con Arte en virtud de que de cierto modo extiende y amplifica el proceso de diálogo y escucha situado en el territorio zoque, haciéndolo asequible a la recepción de oyentes ubicados en otros horizontes socioculturales, territoriales y políticos. Irrumpe en la narrativa hegemónica sobre la pandemia e instiga a descentralizar la escucha para posicionar otras voces; voces que portan preocupaciones distintas a las de los habitantes de las grandes urbes, a las de las autoridades o a las de quienes se avinieron a las voces oficiales en torno a la gestión sanitaria. En suma, Kak da a otros a escuchar las voces de su pueblo.

Más allá del ensamble entre plataformas de comunicación y difusión (p.ej., entre la galería virtual y el live-streaming), el contexto de tránsito a la virtualidad durante el confinamiento permitió a las y los artistas la transposición entre diversos lenguajes artísticos, múltiples tradiciones estéticas (éticas y políticas), y distintas modalidades creativas oscilantes entre la creación comunitaria, colectiva e individual y entre la creación objetual y procesual. Este proceso de transposición medial generó a su vez hibridaciones en el ciclo de creación-recepción, produciendo en tiempo real objetos audiovisuales que integraban simultáneamente en la obra exhibida, al contexto y al proceso de creación, así como su reflexión y crítica.

Finalmente, resaltar que estos ensamblajes mediales configuran redes por las que se movilizan significantes y significados multilocales y multitemporales adquiriendo diversos modos de existencia. La cerámica de PH-Joel moviliza diversos sentidos de resistencia que transmutan en variadas formas según distintos medios: foto, video, performance, etc., proyectándose en múltiples temporalidades que expanden el presente y reafirman la contemporaneidad y continuidad del mundo maya. Del mismo modo, la obra de Saúl Kak hace de la pintura, el performance, la receta, el audio y el video los móviles de las voces de un pueblo que a través de un proceso artístico-político, sale al encuentro de posibles interlocutores.

---

<sup>83</sup> Conversación con Saúl Kak y PH Joel, del 28 de julio de 2021: “Ves entonces una pintura mía que se acompaña de sonidos con lo que estaba pasando en la comunidad, es una pintura que habla y dice lo que estaba pasando en mi comunidad”

## Autoconsulta con Arte frente al huracán Eta.

El 31 de octubre de 2020 el huracán Eta entró en territorio chiapaneco, descargando su poder durante quince días. Algunas cifras señalan que fueron cincuenta y cuatro los municipios afectados, equivalentes al 43% del territorio estatal, dejando a una veintena de personas fallecidas. Las comunidades zoques más afectadas fueron San Vicente y Santa Cruz en el municipio de Tapilula; Candelaria en Francisco León; Carmen Tonapac en Chapultenango; San Antonio Canelar y Nuevo Esquípuilas Guayabal en Rayón y diversas localidades en Ixtacomitán, Ixhuatán, Pantepec, Tecpatán y Solosuchiapa, arrasando con viviendas, escuelas y caminos, dejando a su paso una situación generalizada de vulnerabilidad.

En Chapultenango, Eta provocó el desbordamiento del río Acambak, así como diversos deslizamientos que destruyeron las cosechas de maíz, frijol y calabaza afectando la subsistencia de 232 campesinos. En consecuencia, más de veinte familias fueron refugiadas cerca de la comunidad Anexo Las Nubes, al tiempo que las autoridades gestionaban la entrega de una hectárea de tierra para la reconstrucción de su comunidad y de la vida agrícola. Sin embargo, al ser insuficiente y dadas las malas condiciones de refugio (de hacinamiento, crisis alimentaria y sanitaria y falta de servicios básicos), se sumó un proceso de resistencia contra la indolencia gubernamental, a la vez que de organización y resiliencia comunitaria frente a la catástrofe.

En este sentido Saúl Kak y PH Joel, en coordinación con la Red de Comunicadoras y Comunicadores Boca de Polen, señalaban en un audio-reportaje publicado en diciembre de 2021 que los mismos habitantes se ayudaron entre sí para quitar árboles, ramas, piedras y lodo con herramientas rústicas propias de su trabajo agrícola, como palas, lazos y tablas<sup>84</sup>. Ante la omisión e intervención tardía de las autoridades de los tres niveles de gobierno, fueron los propios habitantes de las comunidades quienes realizaron labores de rescate, mientras que las iglesias y las organizaciones sociales asentadas en la región dirigieron centros de acopio y albergues a la vez que hicieron *mapeos* de las poblaciones afectadas (avispa.org; 2020).

Dada la sordera gubernamental, teniendo por antecedente los procesos organizativos por la defensa del territorio y teniendo siempre presente la memoria de la erupción del volcán Chichonal de 1982, la familias refugiadas de Canelar en Rayón comenzaron a organizarse para exigir una digna reubicación y lograr reconstruir su comunidad. De nueva cuenta el pueblo recurría al proceso asambleario como método de autoconsulta, a la vez que Saúl Kak fue llamado para amplificar una voz colectiva

---

<sup>84</sup> Boca de Polen. Red de comunicadoras y comunicadores (15 de diciembre de 2021). “Refugiados de San Antonio Canelar por el Huracán Eta”, en <https://bocadepolen.org/refugiados-de-san-antonio-canelar-por-el-huracan-eta/?fbclid=IwAR3Y6mIS-6BNkzjyiprK2QGjllHYlNgGoFfRyZXvPvtql7lWXxUxion6ghc>

que exigía ser escuchada. En este contexto, Kak comenzó a reunir testimonios de habitantes, aprovechando todo tipo de herramientas audiovisuales (foto, video y audio) y de este modo llamar la atención sobre la crisis.

Luego que ya se venían haciendo denuncias, se metió un oficio de la situación en que se encontraba cada comunidad. Se hace una rueda de prensa en Tuxtla con compañeros de Francisco León, Rayón, Canelar y Carmen Tonapac. Se hacen denuncias públicas y me invitan a acompañar y participar. Una vez que la autoridad no nos hace caso, se hizo una marcha-peregrinación para pedir perdón a la madre tierra y se reunieron firmas para el gobierno del estado y finalmente va una caravana a Ciudad de México y no hay solución a nuestra solicitud. Varios meses después se inicia un proceso en el que se reunieron las comunidades en asamblea en Rayón<sup>85</sup>.

La primera asamblea de autoconsulta se realizó el 6 de diciembre de 2020, para la cual Saúl Kak reunió las fotografías que tomó desde iniciada la crisis, tanto de las afectaciones a las comunidades zoques, como del proceso de desplazamiento y refugio. Meses más tarde, Saúl narra las fotografías al tiempo que las muestra una a una:

Desaparecieron caminos, se acabaron parcelas. Esa es una cruz que estaba en un altar en Esperanza (Rayón) puesta por personas de Esquípulas, Guayabal cuando llegaron por primera vez en 1982 [tras la erupción del Chichonal]; en memoria del día en que llegaron hicieron una misa, instalaron una cruz y el derrumbe se la llevó. ¡Imagínate la presión del agua! Esta es la foto de la firma de documentos que iban a llevar a Palacio Nacional y después no hubo respuesta. Todo se quedó en papel. Se intentaron unir, pero todos siguieron de manera individual su proceso. Nosotros seguimos con Guayabal y con Canelar que están en un albergue.

Más allá de las fotografías mostradas en asamblea, Saúl Kak comenzó a acompañar a los refugiados de Canelar impulsando diversos procesos de co-creación. Situados entre el arte y el activismo, PH Joel y Saúl Kak organizaron talleres para que las personas expresaran su sentir y fueran escuchadas más allá de las limitaciones impuestas por la condición de refugio; en uno de los talleres un grupo de niños y niñas hicieron dibujos que mostraban su comunidad y narraban con su propia voz las afectaciones que ésta sufrió; después a estas voces se sumaron las de personas adultas; reunidas las imágenes y las voces, los artistas y la comunidad crearon una pieza polifónica enmarcada en el proyecto de Autoconsulta con Arte.

---

<sup>85</sup> Conversación con Saúl Kak y PH Joel, del 15 de agosto de 2021.

Otro proceso de creación y reflexión colectiva tuvo lugar cuando las comunidades refugiadas se organizaron para la marcha-procesión de petición de perdón a Nasakobajk<sup>86</sup>, a partir de la cual Saúl Kak, PH Joel y el músico experimental Alaín Ledesma<sup>87</sup>, crearon una pieza de arte sonoro que inicia con el aullido de un zarahuato presagiando la temporada de lluvias en la selva Lacandona, dando lugar a la voz de una mujer zoque cantando una plegaria a Nāwayomo, espíritu femenino asociado al agua y a los fenómenos meteorológicos. La voz petitoria de la mujer emerge de entre un paisaje sonoro lluvioso amalgamado con arreglos electroacústicos que intentan resaltar el carácter ritual del momento.

No obstante, en la pieza sonora colaborativa es imposible dissociar el carácter ritual, místico o religioso, del componente político social y del simbólico o estético. No se trata únicamente de la documentación artística de un canto-plegaria en un acto de protesta, sino de dar cuenta de la agencia del agua en sus múltiples formas de existencia dentro de la cosmogonía zoque, en la que Nāwayomo irrumpe con vehemencia para hacerse escuchar en los pueblos y llamar a la restitución de su vínculo con ellos; un vínculo que ha sido roto u olvidado por el influjo de una modernización descontrolada que se ha manifestado en la profanación de montañas y ríos, por ejemplo a través de proyectos extractivistas estatales y/o corporativos.

Pienso que Nāwayomo nos viene a hacer que repensemos la forma en como nos comunicamos con la naturaleza. Ella está dialogando con nosotros para decirnos que cambiemos nuestra forma de actuar; primero como comunidad, como pueblo y como nos comportamos con la tierra, y nos dice que no debemos olvidarla [¿las personas se sienten castigadas por Nāwayomo?] En algunos casos pienso que sí, aunque más bien la gente piensa que esto no es normal y que son cuestiones externas más fuertes las que provocan que estos fenómenos ocurran. Entra esto de la defensa del territorio, contra estos proyectos que traen consecuencias a las comunidades.

Fotografías, voces testimoniales, piezas audiovisuales, piezas sonoras, pinturas, procesiones, cantos-plegarias, ruedas de prensa, comunicados, asambleas, etc., enmarcadas en el proceso comunitario de autoconsulta, no eran suficientes para llamar la atención de las autoridades, exhibiendo la sordera institucional frente a las voces de las familias refugiadas. Finalmente, Saúl Kak es invitado a presentar su película *Selva Negra* a un evento cultural institucional en la capital chiapaneca, en el cual imprevistamente estaría presente el gobernador del estado, por lo que existía la

---

<sup>86</sup> Para los fines de este escrito, *la madre tierra* en la cosmogonía zoque.

<sup>87</sup> Conversación por Zoom con Saúl Kak y PH Joel, del 29 de enero de 2021.

posibilidad de aprovechar el foro para llamar la atención sobre la situación. Finalmente, Kak recibe como respuesta un “Envíame una carta con mi secretaria”.

Fue entonces que se empezó a pensar en un proyecto que funcionara como una carta al Estado; una carta que esta vez no fuera escrita - ya se habían escrito infinitas de oficios -, sino una conceptual, artística y política que conjugara lo sonoro y lo audiovisual; que fuera de carácter público para evidenciar que no se estaba atendiendo las necesidades de los pueblos de la región zoque, de manera que no se tratara de un asunto entre el gobernador y el artista, sino de exhibir esos oídos sordos que no quieren escuchar al pueblo<sup>88</sup>. Fue así como nació la idea del videoperformance comunitario “Solos con Nāwayomo”, el cual sería realizado en Canelar con autoridades y familias afectadas por el huracán Eta, albergadas en Rayón.

En síntesis, es importante señalar que además de que el arte actual maya y zoque tiene un componente intermedial en el que a través de la hibridación de lenguajes artísticos, un objeto semiótico adquiere múltiples formas de existencia, también están presentes un componente relacional (colectivo o comunitario) y otro procesual en el que no se trata de “objetos terminados”, sino de procesos abiertos que desmesuran al campo artístico y que encuentran su destino en la esfera social y política. En el caso de los habitantes de Canelar refugiados en Rayón, la lluvia, el río y los deslaves son el modo en que Nāwayomo busca ser escuchada, de manera que el pueblo - y el artista - se convierten en sus voceros en el proceso de autoconsulta.

### **Solos con Nāwayomo, un videoperformance comunitario.**

Es abril de 2021 y el performance se hará en el Canelar, meses después de que sus habitantes han tenido que salir desplazados y refugiados en Rayón. Saúl Kak y PH Joel ya llevan varios meses colaborando en este proceso de autoconsulta. Existen dificultades para transportarse del albergue a Canelar, por lo que sólo un grupo podrá ir a hacer el performance. Se asume que la comunidad es co-autora de la obra y que su éxito depende de ser un proceso colectivo. Los elementos se suman de manera casi espontánea, especialmente el tañido de un tambor que ocuparía un lugar fundamental. No basta con “meter” la marca sonora de un tambor zoque, sino el acompañamiento del maestro ejecutor que es a la vez comisario ejidal de Guayabal.

El videoperformance inicia con un hombre adulto de espaldas tañendo pausadamente un tambor tradicional zoque (*kowa* o *coa*), cuyo eco resuena con una contundencia tal que no se sabe si anuncia una procesión o una protesta, acaso ambas. El tambor es un elemento marcador de tiempos en ceremonias, danzas y ritos zoques.

---

<sup>88</sup> Conversación del 15 de agosto de 2021.

De la bodega de madera en que se encuentra el hombre, se ve salir una fila de siete personas, acompañadas en la vanguardia por el maestro tamborilero y en la retaguardia por Saúl Kak y PH Joel; los habitantes y los artistas sostienen ocho fotografías de gran escala en las que se observan los daños del huracán Eta y a las personas damnificadas de el Canelar; el ritmo del tambor ahora es el de una marcha.

Posteriormente, con el sonido persistente del tambor guiando la escena, se observa a PH Joel sentado en la parte frontal de una vivienda intentando producir una pieza de alfarería, flanqueado por una fotografía de los habitantes de Canelar protestando. Desde una barda contigua, un hombre sosteniendo una manguera empieza a regar agua sobre Joel desde las alturas, impidiéndole moldear el barro. Mientras esto ocurre, una voz en off femenina narra de manera testimonial que hace más de treinta años la localidad también se había visto afectada por fuertes lluvias y que ahora, sus tierras se habían visto nuevamente afectadas<sup>89</sup> y que la solución dada por el Estado de nueva cuenta resultaba insuficiente.

Entre el sonido del agua cayendo como lluvia sobre PH Joel, reaparece el maestro del tambor que deambula como si anunciara algo, quizás advirtiéndole de la protesta o invitando a ella; quizás marcando el paso del tiempo sin que las familias damnificadas sean atendidas; quizás presagiando la inminencia de una crisis o quizás, confirmando la presencia de Nawayomo, espíritu femenino del agua entre los pueblos zoques. El persistente sonido del tambor, remite al rayo, a su vez referido tanto al agua-lluvia como a la serpiente-tierra, símbolos que coexisten vinculados a crisis meteorológicas (huracanes) o telúricas (sismos o erupciones volcánicas)<sup>90</sup>. PH Joel insiste en la responsabilidad del tañedor del tambor:

El señor del tambor dijo que no sabía tocar, pero llegó un punto en que las personas le dijeron que tenía que hacerlo. O sea, sí era consciente de todos los ritmos, porque desde niño estuvo involucrado en la cuestión ritual, pero en sí quien marcaba la guía del tambor debía ser la flauta. Como en esta ocasión no había carrizos, quien tocaba el tambor debía hacer memoria y silbaba la melodía tradicional para dar la pauta<sup>91</sup>.

El agua y los rayos, referidos con el sonido del tambor, continúan cayendo sobre PH Joel, diluyendo la tierra que el artista moldea entre sus manos. Es inevitable pensar en la imposibilidad del trabajo agrícola ante la persistencia de las lluvias, o en el peligro

---

<sup>89</sup> A diferencia de la época en que fue la erupción del Chichonal, da a entender la voz de la mujer, “se abrió la tierra”, pero que pese a ello, las personas no tuvieron que desplazarse, a diferencia de ahora que habían tenido que abandonar sus hogares.

<sup>90</sup> Según el simbolismo ofídico ampliamente estudiado por Félix Báez-Jorge (2017).

<sup>91</sup> Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 15 de agosto de 2021.

que corren las viviendas de quedar sepultadas bajo el lodo. A mitad del videoperformance, aparece entonces el sonido etéreo del aullido del zaraguato, el mismo que ya no remite únicamente a la inminencia de las lluvias en la selva, sino aquel que precede a la plegaria de la mujer en la marcha-procesión de petición de perdón a la madre tierra convertida en arte sonoro. Joel queda descalzo, inmóvil y cabizbajo con un gesto desilusionado y los tambores dejan de sonar.

Entonces, aparecen en cuadro los artistas sosteniendo las fotografías en las que se aprecian los daños de Eta a la tierra, la cual aparece devastada por el desbordamiento del río Acambak. Son las mismas fotografías que han pasado del pueblo a las autoridades sin que éstas hayan prestado atención. Mientras continúa cayendo agua, se lee en segundo plano una manta: “Exigimos atención inmediata a nuestras demandas”. Se escucha un testimonio en voz masculina que afirma que llovió casi quince días, sin parar noche y día y que los dictámenes indican la inhabilitabilidad de sus tierras. Por último, aparecen las fotografías empapadas en el suelo, mientras ya sólo caen algunas pocas gotas de agua, indicando el fin de la lluvia.

Por último, reaparece la protesta -procesión inicial, aunque esta vez el maestro que ejecuta el tambor va en la retaguardia acompañando a la fila que llevan por estandarte las fotografías. Ahora marchan sobre una calle, como emprendiendo el camino fuera de Canelar para llevar sus demandas a otros lugares, dejando atrás –en segundo plano– un anuncio que dice “Zona de alto riesgo”. El toque del tambor, ahora parece más bien marcial. Desde la perspectiva del receptor, es posible concluir que Nawayomo (presente a través del sonido del tambor) va como respaldando la lucha de las familias zoques damnificadas. Nawayomo ha dejado de ser vista como una amenaza, en tanto que ahora el pueblo la ha escuchado y respalda su lucha.

La marcha-procesión es en sí ya una carta al Estado que sintetiza todo el proceso de resistencia de los habitantes de Canelar en la forma de un videoperformance que sale de la comunidad y se moviliza hacia nuevas escuchas. El videoperformance es al mismo tiempo testimonio, asamblea, petición de perdón, taller, voces de niños y adultos, imágenes, dibujos, cosmogonía, autoconsulta; es como si Nawayomo se hubiera manifestado en múltiples formas hasta convertirse en un espíritu que se dirige a habitar nuevas tecnologías para llegar a nuevas percepciones y nuevos espacios. PH Joel y Saúl Kak sostienen que va a continuar de manera orgánica hasta que sean escuchados y hasta que se reconozcan otros pueblos en esta situación:

Es una cuestión que se mantiene de manera orgánica. Todos los materiales que se están generando son una suerte de registro de otras formas de responder a lo que pasa. Entonces, ahora es una cosa, pero no sabemos lo que va a pasar en un mes. Creo que se debe ir más allá del hecho de que se trata de un pueblo olvidado a partir de

todo lo que afectó el huracán, sino que expresa una situación que se repite en muchos otros pueblos. Hay muchos espacios más que debemos ocupar con ese mensaje. Hay un mensaje que todavía no se ha tomado con la importancia que se le debe dar y hay que continuar en eso, más allá de lo estético<sup>92</sup>.

El final del videoperformance tiene un efecto cuántico en el observador-escucha, en tanto que los habitantes de el Canelar “se salen” de la escena extendiendo su protesta hacia múltiples posibles receptores, tiempos y espacios, ampliando las posibilidades de interpretación, resonancia y diálogo simultáneas. Este efecto puede entenderse como la posibilidad de que un mismo objeto, en este caso una pieza de videoarte, pueda tener múltiples presencias e interpretaciones paralelas, al tiempo que existe como un suceso único y original, replicándose mediante diversas estrategias de reinterpretación; sin embargo, cabe preguntar por esas posibilidades de escucha o recepción en diversos espacios.

Saúl Kak y PH Joel entienden que “Solos con Nāwayomo” no tiene un final previsto; “ahora es una cosa, pero no sabemos lo que va a pasar en un mes”, refieren en agosto de 2021, fecha para la cual la pieza intermedial ya se había presentado en diversos espacios del mundo del arte en la Ciudad de México, no sin antes haber pasado por el espacio comunitario entre los habitantes refugiados de Canelar y en el espacio colectivo entre las y los artistas congregados en la MUY. Sin embargo, fuera de estos ámbitos, la reacción ha sido difusa, aunque evidencia de manera clara un problema más profundo: la falta de escucha de las instituciones y de algunos sectores vinculados al mundo del arte, que es por donde más ha circulado la obra-proceso.

### Una posible conclusión “Aquí estamos porque no nos quieren escuchar”.

El 27 de abril de 2021 se presentó “Solos con Nāwayomo” en la Semana del Arte en el contexto de Zona Maco, donde Galería MUY buscó la colaboración de diversos espacios de exhibición en CDMX para presentar el videoperformance, acompañándolo de conversatorios que ayudaran al público a aproximarse al contexto en que fue realizado. El principal aliado de la MUY fue Seminario 12<sup>93</sup> con el apoyo del antropólogo Francisco de Parres. El evento se difundió por las redes sociales de la MUY, desde donde se convocó a un evento *híbrido* (presencial y por Facebook Live)

---

<sup>92</sup> *Ibid.*

<sup>93</sup> Espacio cultural independiente instalado en una casa colonial en el Centro Histórico, sobre lo que fuera en tiempos prehispánicos, el Templo de Tezcatlipoca.



en el que por un lado se presentaría *la pieza* original (la de Canelar) y, por otro se reinterpretaría *in situ* construyendo un nuevo testimonio audiovisual<sup>94</sup>.

Vía Zoom, un dispositivo o terminal transmitía por el Facebook Live de la Galería MUY una reproducción del videoperformance original, mientras que de manera simultánea en un recuadro superior mantenía a la audiencia al tanto de la acción en el patio de Seminario 12, en Ciudad de México. Una vez mostrado el original, PH Joel y Saúl Kak procedieron a hacer una reinterpretación. Esta vez prescindiendo del sonido del tambor, se aprecia un muro y en el siguiente plano, un tendido con las fotografías; sobre el suelo en el centro, se aprecia un pequeño ajuar doméstico tradicional; al rededor, hay tres recipientes de piedra que contienen maíz de diversos colores y en torno a los recipientes se observan diez piedras de río.

El ajuar y las semillas parecen representar tanto al espacio doméstico como al territorio. Las fotografías continúan siendo el testimonio de la lucha de la comunidad por restaurarse. Podríamos imaginar que las piedras de río refieren posiblemente al río Acambak. Los artistas resuelven improvisar y reinterpretar el performance con elementos que tenían a la mano en Seminario 12; toman en sus manos el maíz y comienzan a dibujar con él el perímetro de una casa sobre el suelo mientras una manguera derrama agua en el trazo. Una vez más, se simboliza la dificultad de vivir, trabajar y subsistir mientras dura la tormenta. El agua nuevamente aparece, en principio, como un elemento disruptor de la cotidianidad de Canelar.

Los artistas tienden tres pliegos de papel sobre el suelo mojado. PH Joel disuelve en su boca una solución de agua con tinte roja y Saúl Kak disuelve con agua una piedra caliza a pinceladas. Joel de su boca simulando escribir con la sangre de una voz muda, Saúl de la piedra escribiendo con tierra mojada, comienzan a trazar con pinceles un mensaje sobre los pliegos de papel mientras el agua fluye en el suelo. Prevalece el silencio. Por Zoom se escuchan ruidos ajenos al performance. La cámara estática. Se cruzan fotógrafos. Los habitantes de Canelar permanecen inmóviles en forma de fotografía, a espera de ser atendidos. El mensaje escrito, silente, es estruendoso: "Aquí estamos porque no nos quieren escuchar".

Antes de la presentación en Seminario 12, los artistas intentaron mostrar su trabajo en otros espacios de Ciudad de México vinculados a La Semana del Arte, experimentando diferentes reacciones. En una ocasión no hubo comprensión por parte de una galería de arte contemporáneo, entrando en tensión el carácter intermedial de la obra con el paradigma de la visualidad predominante en algunos

---

<sup>94</sup> La información difundida en las plataformas digitales buscaba llegar a una audiencia vinculada a la recepción y consumo de arte contemporáneo, principalmente en Ciudad de México. Por un lado, se trataba de resaltar la trayectoria de los artistas, por otro, de concientizar a la audiencia del contexto de la obra, situado en una crisis humanitaria.

espacios. En palabras de los artistas, no se comprendía que no se trataba únicamente de un acto de exhibición, sino que se requería de sonoridad, la cual según los anfitriones, chocaba con el sonido de otra obra: “Llegó un punto en el que ‘no pueden hacer eso, no pueden hacer lo otro’, se iba limitando más la idea del performance”.

Finalmente, para ampliar las posibilidades de hacerse escuchar, Saúl Kak y PH Joel resolvieron no sólo cambiar de sede, sino recurrir al silencio y una *escucha intermedial indirecta* (Woodside, 2019). Más allá de la dimensión estrictamente acústica, el performance de los artistas zoque y tseltal abre la cuestión, en palabras de PH Joel, de “quién nos escucha y quién no; y quienes nos escuchan, cómo nos escuchan, desde qué perspectivas nos escuchan y si en verdad lo que escuchan es lo que nosotros estamos compartiendo”<sup>95</sup>. De manera que las posibilidades de resonancia de la *pieza*, tienen más que ver con las diferentes disposiciones sociopolíticas para la escucha y la interlocución, que con el acceso a dispositivos acústicos.

Es necesario entender que las tecnologías son expresión de formas de *saber - poder* (Rivas, 2018)<sup>96</sup> situados en marcos de producción sociocultural particulares asequibles a través de discursos, gramáticas y afectividades (Domínguez Ruíz, 2019), lo que en última instancia implica que a los ensamblajes tecnológicos les preceden disposiciones sociales y políticas de escucha e interlocución. Partiendo de este punto queda comprender que en el arte maya/zoque contemporáneo existe una distinción clara entre tecnología y dispositivo; es decir, entre saber y herramienta. La disponibilidad de nuevas herramientas ha venido a diversificar las formas en que los pueblos y sus artistas transmiten sus saberes y su visión - y audición - del mundo.

Sin embargo, las y los artistas evitan caer en el *innovacionismo*; es decir, una actitud celebratoria respecto del predominio del complejo de dispositivos e interfaces que provee la sociedad de mercado contemporánea. Antes bien, observo una actitud de poner a dialogar sus propias tecnologías comunitarias, políticas y espirituales (su propio *saber/poder*) con el complejo sociodigital actualmente disponible, dando testimonio de que gozan de voz propia en la complejidad del presente, de manera que lo digital amplifica y diversifica los canales por los que fluyen una serie de discursos y prácticas que hasta hace poco parecían sujetas exclusivamente a *lo local*, dejándolas en libertad para quienes habitamos fuera de su contexto.

---

<sup>95</sup> Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 15 de agosto de 2021.

<sup>96</sup> Siguiendo la arqueología epistemológica de Foucault

## Bibliografía.

- Alonso B., Marina (2015). “Somos otros, pero recordamos de donde venimos como zoques: aproximaciones a las generaciones post-erupción y sus dinámicas regionales. Entre Diversidades, México, Primavera-Verano 2015. ISSN 2007-7602. Pp.59-82.
- Báez-Jorge, Félix (2017). “El simbolismo ofídico del agua en la cosmovisión de los zoques de Chiapas”. *Ulúa. Revista de Historia, Sociedad y Cultura*, núm. 27. México: Universidad Veracruzana.
- Bioletto-Bueno, Natalia (2016) “Lo inaudible en el estudio histórico de la música popular. Texto de reflexión crítica”. En *Resonancias* vol. 20, núm. 38, pp. 11-35.
- Domínguez Ruiz, Ana Lidia (2019). “El oído: un sentido, múltiples escuchas. Presentación del dossier Modos de escucha”. En Domínguez Ruiz, Ana Lidia M. (ed.). Dossier: “Modos de escucha”. *El oído pensante* 7 (2), pp. 92-110.
- Estévez Trujillo, Mayra (2015). Mis “manos sonoras” devoran la histórica garganta del mundo: sonoridades y colonialidad del poder. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, vol. 10, núm. 15, enero-abril, 2015, pp. 54-73
- Fabian, J. (2014). *Time and the other: how anthropology makes its object*. Nueva York, Estados Unidos: Columbia University Press.
- Gros, Alexis E. (2020). ¿Una teoría crítica fenomenológica? Resonancia, alienación y crítica de la sociedad en el pensamiento de Hartmut Rosa. *Argumentos. Revista de Crítica Social, Argentina*, Núm. 22, Octubre de 2020. ISSN: 1666-8979.
- Ledesma, Fermín (2018). *Las tierras zoques de Chiapas. Territorio, extractivismo y resistencia indígena*, México, Universidad Autónoma de Chapingo.
- Lenkersdorf, Carlos (2011). *Aprender a escuchar. Enseñanzas maya-tojolabales*. Plaza y Val- des Editores. México.
- Lisbona G. Miguel (1992), “Religión en Ocoatepec, Chiapas”, *Anuario 1991, CESMECA, UNICACH*. Pp. 37-74. (Najmanovich, 2007).
- López Moya, Martín de la Cruz (2021), “Las ciudades se silenciaron y los músicos callaron. Juventudes, música en vivo y comunicación urbana”, en Flor Bermúdez, Martín de la Cruz López, *et al* (Coords.) *Arte-ridades juveniles. Prácticas creativas y agencias culturales*. CESMECA-UNICACH. Pp. 111 - 124.
- Najmanovich, D. (2008). *La organización en redes de redes y de organizaciones*. En P. González Casanova (Ed.). *Conceptos Fundamentales de nuestro tiempo* (Tomo IX, pp. 9-60). México: UNAM-IIS.
- Polti, Victoria (2019), “Subjetividad, identidad y memoria a través del sonido”, *Actas del I Simposio Internacional de Arte Sonoro, UNTREF*, pp. 1-7.
- Polti, Victoria (2014), *Actas XI Congreso IASPM-AL: Música y territorialidades. Los sonidos de los lugares y sus contextos socio-culturales*.

- Ríos de la Cruz, Alicia (2019). (Re)inventar Nuevo Carmen Tonapac. Subjetivación espacial en el intersticio, Tesis de Maestría en Antropología Social, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, CIESAS.
- Rivas, Francisco J. (2018), “Arqueología y dispositivo sonoro: tecnología aural”, en Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman (coords.) “Arqueología de los medios”. Artnodes, nº 21, pp.136-145.
- Ruiz, Edgar (2019) Ocotepunk. Juventud, etnicidad y redes de producción musical alternativa desde Ocotepéc, Chiapas, Tesis de Maestría en Antropología Social, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, CIESAS. Suckaer, 2017
- Tovar, Patricia (2015). Documentación poética, en Iberoamérica Social. Recurso en línea publicado en <https://iberoamericasocial.com/documentacion-poetica/>
- Woodside, Julián (2008), “La historicidad del paisaje sonoro y la música popular”, Trans. Revisa transcultural de música, núm 12. julio, 2008 Sociedad de Etnomusicología Barcelona, España.
- Medios sociodigitales.
- Boca de Polen. Red de comunicadoras y comunicadores (15 de diciembre de 2021). “Refugiados de San Antonio Canelar por el Huracán Eta”, en <https://bocadepolen.org/refugiados-de-san-antonio-canelar-por-el-huracan-eta/?fbclid=IwAR3Y6mIS-6BNkzjyprK2QGjllHYlNgGoFfRYZXvPvtql7lWXxUxion6ghc>
- CCE-Guatemala y Galería MUY (3 de septiembre de 2020). “Proyecto maya transfronterizo / Conversatorio inaugural”. <https://www.facebook.com/events/813762002695065>
- Galería MUY. “Artistas”, en <https://www.galeriamuy.org/artistas/>
- Galería MUY (mayo de 2020). Interpretaciones Mayas y Zoques de la Pandemia (In)Visible. <https://www.galeriamuy.org/interpretaciones-mayas-y-zoques-de-la-pandemia-invisible/>
- Galería MUY (septiembre de 2020). “Proyecto maya transfronterizo”. <https://www.galeriamuy.org/proyecto-maya-transfronterizo/>
- Galería MUY (2020) “Miradas autocríticas del arte...”, Facebook Live en <https://fb.watch/g9lciNEd02/>
- Galería MUY (13 de mayo de 2021). “Solos con Nāwayomo, performance de Saúl en Colaboración con Joel”. Video de Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=3DhSe6ni08c&ab\\_channel=Galer%C3%ADaMUY](https://www.youtube.com/watch?v=3DhSe6ni08c&ab_channel=Galer%C3%ADaMUY)
- Museo Universitario del Chopo (2019). “Los huecos del agua. Arte actual de los pueblos originarios. Exposición colectiva”, en <https://www.chopo.unam.mx/exposiciones/LosHuecosDelAgua.html>

- Presidencia de la República (18 de agosto de 2014). “¿Conoces las II reformas?”. <https://www.gob.mx/epn/articulos/conoces-las-II-reformas>
- Sare Frabes (20 de noviembre de 2021). “Chiapas: A un año de la devastación por Eta, familias zoques desplazadas continúan en el abandono”, publicación digital, en [avispa.org](https://avispa.org). <https://avispa.org/chiapas-a-un-ano-de-la-devastacion-por-eta-familias-zoques-desplazadas-continuan-en-el-abandono/>
- Conversaciones y entrevistas.
- Conversación por Zoom con Saúl Kak y PH Joel, del 29 de enero de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 28 de julio de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación por Zoom con John Burstein, del 9 de agosto de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 15 de agosto de 2021. Archivo Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Grupos focales híbridos con artistas mayas y zoques en la Galería MUY, 23 - 26 de abril de 2022. Archivo de Galería MUY.
- Museo Universitario del Chopo (2019). “Los huecos del agua. Arte actual de los pueblos originarios. Exposición colectiva”, en <https://www.chopo.unam.mx/exposiciones/LosHuecosDelAgua.html>
- Presidencia de la República (18 de agosto de 2014). “¿Conoces las II reformas?”. <https://www.gob.mx/epn/articulos/conoces-las-II-reformas>
- Sare Frabes (20 de noviembre de 2021). “Chiapas: A un año de la devastación por Eta, familias zoques desplazadas continúan en el abandono”, publicación digital, en [avispa.org](https://avispa.org). <https://avispa.org/chiapas-a-un-ano-de-la-devastacion-por-eta-familias-zoques-desplazadas-continuan-en-el-abandono/>
- Conversaciones y entrevistas.
- Conversación por Zoom con Saúl Kak y PH Joel, del 29 de enero de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 28 de julio de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación por Zoom con John Burstein, del 9 de agosto de 2021. Archivo de Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Conversación presencial en Galería MUY con Saúl Kak y PH Joel, del 15 de agosto de 2021. Archivo Huums! - Cronotopías Sonoras.
- Grupos focales híbridos con artistas mayas y zoques en la Galería MUY, 23 - 26 de abril de 2022. Archivo de Galería MUY.

IV  
JUVENTUDES, EDUCACIÓN,  
EXPERIENCIAS DIGITALES



# Los espacios digitales como escenarios de agencia cultural de los estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID 19

José Luis Suárez Domínguez  
Sergio Iván Navarro Martínez  
Silvia Jiménez García

## Resumen

Este capítulo aborda a los estudiantes universitarios y sus dinámicas de consumo cultural y producción de contenido como elementos constitutivos de la agencia cultural. El supuesto de base es que, durante la pandemia, los estudiantes volcaron su consumo e invirtieron mucho más tiempo del común en los espacios virtuales, las plataformas de *streaming* y el YouTube. Como resultado de este periodo, se construyó una nueva relación entre la institución universitaria y los jóvenes estudiantes. Con el uso de un método mixto, la encuesta y la entrevista semiestructurada, uno de los principales hallazgos del estudio fue que estos actores han ido incrementando su nivel de producción de contenido, mientras la institución universitaria se convierte en un espacio de mediación de consumos adquiridos por ellos en distintos sitios virtuales y contextos digitales.

**Palabras clave:** Agencia cultural, estudiantes universitarios, consumo cultural, pandemia

## Los espacios digitales como escenarios de agencia cultural de los estudiantes universitarios durante la pandemia

Desde el inicio de la pandemia, el ámbito de la educación superior se convirtió en un laboratorio en el cual, sin fórmula alguna, aparecieron nuevos estilos para llevar a cabo el trabajo escolar y académico por parte de estudiantes y profesores. A casi tres años del contexto pandémico, estas experiencias constituyen ahora prácticas observables que desde varios puntos de vista teóricos condensan elementos susceptibles de estudio.



Los jóvenes universitarios han encontrado en los espacios digitales los medios para construir una agencia cultural desde la cual atienden las demandas que la institución escolar hace para ellos y, al mismo tiempo, propician espacios de expresión, participación e incorporación de contenidos culturales. Esta dinámica genera una reapropiación del espacio social digital y modifica una de las relaciones más añejas entre las industrias culturales y los públicos hacia quienes va dirigido un contenido determinado. En ese sentido, implica también nuevas formas de interacción entre los productores y los productos culturales.

El argumento de base que esbozamos en este trabajo es que el espacio y el tiempo generados por el confinamiento a partir de la pandemia aceleró el consumo en espacios digitales. En este sentido, los estudiantes, más cercanos a la cultura digital por cuestiones cronológicas, construyeron estrategias que muestran, al menos, los primeros atisbos de una agencia cultural. El acceso a espacios “sociovirtuales”, se orientó hacia el consumo de contenidos relativos a las plataformas audiovisuales y musicales y, en consecuencia, proveyeron cierto grado de incertidumbre a las instituciones universitarias en cuanto a su capacidad de adaptación a este escenario en el corto plazo.

Hay un proceso de reconfiguración en la relación entre la escuela y los estudiantes en tanto jóvenes pertenecientes a redes digitales y presenciales, productores de contenido digital y exponentes perennes de sus tramas biográficas casi sin medida. En este contexto apreciamos, gracias al trabajo de investigación, algunos elementos susceptibles de estudio que podemos ubicar en dos relaciones de análisis articuladas entre sí. La primera se refiere al vínculo entre la escuela (representada en nuestro caso por algunas carreras de la Universidad Veracruzana) y los jóvenes universitarios, quienes configuraron un modo de posicionarse frente a la institución escolar. La segunda se refiere a la capacidad de agencia que los estudiantes han construido en el periodo pandémico implicándose en una relación entre el consumo y la producción de contenido cultural.

En ambas relaciones, elaboramos algunas preguntas de investigación para orientar la exposición del presente capítulo. ¿Cómo atienden los jóvenes universitarios aquellas actividades escolares que demanda la escuela? ¿Qué espacios virtuales consumen los jóvenes universitarios para conformar una estrategia de mediación? ¿Cuáles son los rasgos que caracterizan las relaciones entre consumo y producción de contenido cultural? ¿Qué papel juega la institución universitaria en la relación entre los jóvenes y los espacios sociales y digitales?

## Diseño metodológico del estudio

Los datos que hemos construido para abordar ambas relaciones planteadas, proceden de tres técnicas de investigación ubicadas en las perspectivas cuantitativas y

cualitativas en el contexto del proyecto de investigación mixto denominado “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural”. Este proyecto, emprendido en la Universidad Veracruzana (UV) a partir del 2020, tiene como propósito la aproximación a los consumos culturales de los estudiantes, la apropiación de espacios sociales y virtuales, así como la influencia que en la agencia cultural de estos actores tienen dichos consumos.

Las técnicas utilizadas hasta ahora han sido la encuesta, aplicada a una población de 242 estudiantes distribuidos en 4 carreras universitarias; la entrevista semiestructurada, que llevamos a cabo con 15 estudiantes; y el análisis de contenido audiovisual que tomamos como base a partir de las referencias que nos han proporcionado los estudiantes con las dos técnicas anteriores. Estas técnicas y fuentes de información están actualmente en proceso de análisis; los primeros resultados forman parte de este capítulo.

Es importante señalar que en el contexto de pandemia fue necesario hacer uso de la red (que durante muchos años de trabajo académico hemos construido) para conseguir el acceso a los estudiantes. En la mayoría de las facultades, los directivos no nos permitieron entrar en contacto directo -en la modalidad virtual- con los estudiantes. Debíamos para ello solicitar el permiso de los profesores en turno, es decir, la universidad trasladó hacia ellos la responsabilidad de otorgarnos la información. Como parte de esa red, conseguimos encuestar y entrevistar a los estudiantes representados en la tabla 1.

En cuanto al proyecto de investigación, éste se encuentra aún en marcha, se prevé que sea hasta el 2024 cuando concluyamos el proceso y hayamos alcanzado la mayoría de los objetivos planteados en el mismo. En ese sentido, es posible que con mayor información arribemos a otras hipótesis y a nuevas relaciones de análisis en los años subsecuentes, esperando que sean años post pandémicos.

Tabla 1  
Distribución de encuestas aplicadas a las carreras participantes del estudio

Carrera	Aplicadas	Mes/año de aplicación
Lengua Francesa	35	Noviembre 2021
Pedagogía	119	Septiembre de 2020 a noviembre de 2021
Biología	57	Octubre de 2020 a diciembre de 2021
Bioanálisis	31	Octubre de 2021
Total	242	

## Entramado conceptual

Consideramos que las relaciones de análisis planteadas tienen sentido en la medida en que han sido construidas a partir de ciertas aproximaciones teóricas de las cuales hemos recuperado algunos conceptos que sirven como base para la construcción del objeto de estudio. En primer lugar, la noción de agencia social (Bourdieu, 2007) y su devenir en una agencia cultural (García, 2017). En segundo término, la acepción de jóvenes universitarios (Reguillo y Pérez Islas, 2010; Urteaga y Moreno, 2019) como actores que trascienden el contexto escolar y, finalmente, la noción de cultura digital (Canclini, 1993; Castells, 1996; Gere, 2010; Ricaurte, 2018), con las implicaciones que en ella tienen la remediación y la agencia compartida (Lasén y Puente, 2020; Gil, 2020).

El punto de partida está dado en la relación entre agencia social y estructura recuperada de la sociología de Pierre Bourdieu. Como se sabe, para este autor, un campo específico es una red de relaciones objetivas construida por los agentes que lo conforman. Los agentes, según su posición dentro del campo producen una serie de estrategias con la finalidad de acercarse cada vez al núcleo de poder que está “en el centro del mismo”. En ese sentido, el campo es un espacio social estructurado, y es el *habitus*, o sistema de disposiciones de los agentes, el que establece un vínculo entre el campo y ellos. Los agentes, constructores del campo con sus disposiciones interiorizadas gracias a su pertenencia histórica en él, tienen la capacidad de modificar las reglas de juego, establecer cambios en las estructuras en tanto que ellos mismos son agentes estructurados (Bourdieu, 2007).

De esta forma, la noción de agencia social de los estudiantes universitarios tiene implícita la capacidad de transformación de las estructuras sociales de la institución escolar. Esto no ocurre sin los consecuentes procesos de socialización y la apropiación de las reglas de juego presentes en los espacios escolares no solo desde lo académico sino también en una dimensión sociocultural y simbólica (De Garay, 2017; Silva, 2020; Hernández y Suárez, 2021), todas ellas constitutivas de ese espacio social complejo que define a las instituciones universitarias en su conjunto.

Una de las vías a través de las cuales se transforma la relación entre la agencia social de los estudiantes y la estructura del campo universitario es la de los cambios en las prácticas escolares y socioculturales. La pandemia como escenario orientó el trabajo de los estudiantes hacia un mayor uso de las redes, los espacios de contenido audiovisual y las plataformas que, comúnmente, se utilizaban de distinto modo.

La agencia social se vuelve una agencia cultural en la medida en que los actores participantes de un campo logran, con el uso de recursos socioculturales y “sociovirtuales”, posicionarse ante determinadas demandas que les son planteadas. Hasta ahora el concepto de agencia cultural ha sido poco argumentado. Touraine (2015), señala que los actores sociales se convierten en actores morales en la medida en

que utilizan a las instituciones para volverse más visibles y con ello asumir y apropiarse de los recursos institucionales con los cuales pueden enfrentar sus luchas sociales.

El concepto de actor moral apunta de esta forma a la posibilidad de que los estudiantes universitarios utilicen los propios recursos que el campo universitario les brinda. Pero si estos recursos pasan además por el consumo de contenidos y el uso de los espacios virtuales como medios de expresión e interacción social, se suma a esta condición la posibilidad de una agencia cultural.

Para García (2017), la cultura es un argumento y una carta estratégica que, en el contexto de la crisis de legitimidad del Estado, se convirtió en un modo de establecer interacción con esta entidad, dando lugar a la producción simbólica como un discurso que se revalora y adquiere sentido. Canclini (1993) señalaba hace casi tres décadas que parte fundamental de la comprensión del fenómeno de la cultura a partir del consumo descansa en la producción de políticas culturales, de las cuales hasta ahora no hay mucha claridad y definición por parte de las agencias gubernamentales.

Las políticas culturales son relevantes porque asumen a la inclusión como una orientación de su diseño y ofrecen un espacio para la diversidad de expresiones culturales, lo que puede dar lugar a una nueva discusión sobre la constitución de los estados nación. En este contexto, el consumo cultural se posiciona como el modo mediante el cual se enfatiza un contenido sobre otro y, al mismo tiempo, se produce una forma de participación y expresión de los actores que consumen. Pero Canclini también apuntaba entonces que el problema de las políticas culturales es que deben ceder a la comercialización de lo simbólico cualquier pretensión estética y cualquier reconocimiento de diferencias que no sean las que pueden existir entre los clientes. No obstante, creemos que la irrupción de las plataformas y espacios virtuales, cuyo auge ha implicado la exponencial producción de contenido -si no más artístico cada vez más diverso-, inició una cultura digital entre los actores en general y, de forma particular, entre los estudiantes como sujetos de estudio.

Para comprender mejor este argumento, debemos apoyarnos en los conceptos de culturas digitales y jóvenes universitarios. En el primer caso, es el ya clásico texto de Castells (1996), "la era de la información", uno de los principales referentes para comprender lo que hoy conocemos como cultura digital. Se trata de todo aquel proceso de irrupción de lo tecnológico en las formas clásicas de organización de la vida cotidiana y del trabajo especializado. Se trata también de una nueva manera de conformar una red, con sus nodos, con sus procesos y sus reglas específicas dada la naturaleza del grupo conformado.

Si la red produce interacción social, intercambios e, incluso, mercantilización, prácticamente produce con ello una cultura digital, en la cual se encuentran subsumidas diferentes formas de dominio y búsqueda de poder. Lasén y Puente, mencionan dos fenómenos con base en los argumentos de varios autores como Bolter,

Grusin y McLuhan para hablar de una cultura digital: la remediación y la agencia compartida. Estos autores señalan que la remediación<sup>97</sup> hace referencia a un ecosistema de dispositivos y medios; no hay dispositivos aislados, sino una interconexión que, a su vez, incorpora antecedentes de tecnología. El contenido de cualquier medio siempre es otro medio, señalan. El contenido de los videojuegos o del YouTube tiende a remediar otros medios como el cine y la literatura.

En nuestro caso, la remediación estaría dada por la capacidad que tienen los estudiantes de usar contenido extraído de la red con la finalidad de solucionar las diferentes necesidades escolares presentes en el campo universitario. Aquí entra en juego la noción de disciplina como conjunto de conocimientos acumulados y debatidos históricamente, los cuales abren paso a la aceptación de determinadas teorías y perspectivas como colectivamente válidas. Según los contenidos de cada una de las carreras, algunas disciplinas requieren la comprensión, la abstracción, la síntesis, el resumen, la comparación, el análisis, la ejemplificación, entre otras habilidades y acciones. Los consumos que los estudiantes hacen en distintos espacios y plataformas remedian otros consumos que ellos mismos han acumulado, convirtiéndose así en agentes de remediación. Al incorporar esta función en sus estructuras como estudiantes universitarios se vuelven productores culturales en el mismo acto del consumo, o lo que algunos autores llaman como “prosumidores” (Miller, 2012; Mendoza, Aragón y Márquez, 2019).

Con respecto a la agencia compartida, Lasen y Puente señalan que la acción aparece como la mediación de la acción del otro. Es decir, la acción compartida es una compleja red de mediaciones donde lo humano y lo tecnológico confluyen, según estos autores. En la interacción social a partir de redes y consumos culturales que establecen los estudiantes universitarios, se estructura así una red de relaciones, algo similar a la noción de campo en Bourdieu. La imbricación entre los estudiantes y el consumo en la interacción con plataformas y redes sociales, es un puntal en la construcción de la agencia cultural, la cual tiene a su vez como uno de sus insumos principales a la cultura digital.

En cuanto a la noción de jóvenes universitarios, un aporte relevante es la ubicación de los estudiantes no solo como sujetos escolares sino como sujetos que tienen, asimismo, una acción social compleja fuera del espacio escolar. Hablar de jóvenes universitarios, como han señalado algunos autores (Reguillo y Pérez Islas, 2017; Urteaga y Moreno 2019), es referir a todo un devenir en el que socialmente la juventud está delimitada por el periodo de la historia en el que se ubican estos

---

<sup>97</sup> Para una comprensión inicial del término, los autores se refieren a la re-remediación o acción de volver a mediar algo que ya está producido y, por lo tanto, mediado. Desde luego, el guión es nuestro. En otros estudios este mismo fenómeno es conocido como intermedialidad.

sujetos. El desafortunado factor común que define a los jóvenes es el de considerarlos como apáticos, desorganizados, apolíticos, entre otras formas de adjetivarlos. Pero se trata casi siempre de cierto desconocimiento de su acción social, de sus modos de participar en la vida social.

Es claro que estos actores juveniles son el centro de confluencia de dimensiones como la política, la social, la cultural, entre otras. Para autores como García Canclini (2012, p.5) los jóvenes están modificando su lugar social a partir de su participación ascendente en la economía de la producción cultural y como consumidores, como impulsores de las tecnologías digitales en todas las áreas de la creación y la comunicación cultural. De esa manera, amplios sectores de nuevas generaciones han comenzado a dedicarse a actividades creativas o expresivas, convirtiéndose en actores clave en una sociedad llamada de la información o del conocimiento. Si todos estos rasgos están presentes en la configuración de lo juvenil, estamos frente a un tipo de actor que no tiene precedentes.

Los jóvenes son nativos digitales (Prensky, 2001) o, de forma más precisa, estudiantes digitales (Gallardo, 2012). Son usuarios naturales de la red, (la primera generación nacida entre los inicios de los ochenta y la década de los noventa aunque con el paso de las generaciones se han visto cada vez más expuestos al vertiginoso avance tecnológico); consumidores natos, y en ese sentido, constructores de la agencia cultural. Aunque el término de “nativo digital” es una manera de entender a cierto grupo de jóvenes, excluye a otro sector de la población que no ha tenido un contacto frecuente con las tecnologías de la información y comunicación a pesar de ser una generación que nació en plena revolución tecnológica. Generalmente, los jóvenes de primer año en la universidad comienzan a desarrollar ciertas habilidades a través de procesos de socialización con sus pares, convirtiéndose en verdaderos “inmigrantes digitales” (Prensky, 2001).

Es a partir de lo anterior, que para analizar la construcción de la agencia cultural debemos tomar como referencia el papel que tiene la escuela como institución que demanda ciertos comportamientos escolares; sin embargo, los estudiantes no pueden ser analizados únicamente desde ese espacio, puesto que su acción social lo trasciende. Aquí se encuentra uno de los principales retos de la institución universitaria y, en general, del sistema escolar en su conjunto. Cómo adaptar los procesos académicos y escolares a las nuevas formas de consumo cultural, a las dinámicas de producción de contenido y, más complejo aún, a la constitución de un tipo de actor que media entre la educación, el ocio, la diversión, el consumo, y la producción de contenido. Lo cierto es que la configuración de los estudiantes ha cambiado y pareciera ser que la universidad no se ha adaptado a dichos cambios, la transmisión del conocimiento sigue enclaustrado y ajeno al mundo social de los jóvenes universitarios.

Concordamos con Frigoli y Párraga (2020), cuando mencionan que en el ámbito digital es posible recortar, pegar, reformular múltiples contenidos y propagarlos como productos creados desde las habitaciones y los escritorios hogareños, con dispositivos como los celulares y en espacios laborales, académicos o, simplemente, en momentos de ocio. Esto nos coloca frente a un escenario en el cual perdemos de vista la amplia gama de posibilidades que se abre cuando una tarea escolar es resuelta a partir de la remediación de un contenido o producto, práctica inadvertida por la institución escolar.

Lo anterior nos remite a las dos relaciones de análisis planteadas. Entonces, cuáles son los contenidos -que se remedian, se extraen, se editan, se consumen y se vuelven a producir- que los estudiantes utilizan, cuál es su fuente, cómo se llega a ellos y, sobre todo, cómo se ponen en práctica para producir formas de expresión y de solución de problemáticas escolares. Si los estudiantes son frecuentes consumidores de cine, teatro, eventos relacionados con expresiones artísticas, musicales, entre otras, poseen entonces recursos que plantean una narrativa que se recupera para atender lo que la escuela les demanda, pero al mismo tiempo para producir contenido.

## **Cómo se ubica el objeto de estudio en el estado actual del conocimiento**

La relación entre la institución universitaria y los estudiantes como agentes culturales en un proceso de construcción continua es reciente como problema de investigación, no por lo que a las nociones de juventud, universidad como espacio social o culturas digitales se refiere, sino por lo que implica la noción de agencia cultural que es la que se encuentra en proceso de definición. Cada vez son más los estudios que han aportado elementos para hablar de una agencia cultural como un concepto bien articulado en sus diferentes rasgos; sin embargo, éste no ha abandonado aún esta etapa de constitución.

Dos trabajos claves para comprender la evolución de la agencia cultural son los de Castells (1996). Nos referimos a la “Era de la información”, la cual representa un punto de partida, y a “La sociedad red: una visión global”, donde, junto a otros expertos, incorpora el rol que juegan las interacciones y comunicaciones electrónicas. También como referente teórico básico se encuentran los trabajos de García Canclini, (1993, 2002, 2008) quien en una extensa obra ha dejado en claro el papel que tienen las políticas culturales en un país, las dinámicas de consumo cultural de los ciudadanos y la relación entre las industrias culturales y las audiencias. En su conjunto, estas situaciones hablan de cómo el consumo cultural es un factor diferenciador de las estructuras sociales a partir de la producción simbólica que implica la apropiación de los bienes culturales.

En cuanto a culturas digitales, Ricaurte (2018), describe en su estudio que los sujetos están técnicamente articulados con diferentes dimensiones como la política, la económica, la cultural, la simbólica, el género, entre otras, las cuales dan paso a la imbricación de sujetos sociotécnicos, que no pueden desarticularse de ellas ni de los referentes tecnológicos que implican. Esto da como consecuencia la constitución de un capitalismo cognitivo basado en algoritmos, plataformas y datos donde lo tecnológico diluye la línea entre lo físico, lo biológico y lo digital.

Para Gere (2010), lo que define a una cultura digital es que los vertiginosos cambios en el ámbito tecnológico, modifican a su vez la relación entre los sujetos y sus entornos. Lo mismo ocurre con los medios digitales: no solo se han ido sofisticando al grado que toda relación con lo que ocurre en el planeta se da a partir de ellos, sino que la idea de los medios también ha cambiado, convirtiéndose así en los dispositivos a través de los cuales miramos el mundo. Este es un elemento central para comprender la cultura digital, en tanto que implica nuevos modos de comportamiento global.

Gallardo (2012), establece una reflexión acerca de los jóvenes y la cultura digital, señala que es claro que la tecnología ha implicado modificaciones en todos los aspectos y dimensiones de la vida social, y ha enfatizado la cultura del aprendizaje con respecto a la de la enseñanza. Esto plantea a la escuela el problema del conocimiento de lo digital pues pedagógicamente las estrategias que construyen los estudiantes están basadas en todos los recursos que aporta esta era de información.

El trabajo anterior nos coloca en la posición de trasladar la discusión de lo digital como ámbito cultural general al contexto de la escuela, particularmente en cuanto a la institución universitaria se refiere. Sin embargo, en el intento de una secuencia sobre el estado del arte nos topamos con cierto vacío bibliográfico cuando intentamos conocer las distintas perspectivas sobre la agencia cultural de jóvenes universitarios y su construcción a partir de la articulación del consumo, la producción de contenido y el posicionamiento de estos actores ante la estructura escolar.

Un estudio referente es el de Ávalos y Ojeda (2020), quienes analizan el papel que ha tenido el YouTube como herramienta de enseñanza durante la pandemia. Las autoras encontraron que este espacio funciona como un apoyo para consultar algún contenido, así como ilustrar, aclarar, informar; sin embargo, no puede usarse de manera aislada, el papel de los profesores sigue siendo fundamental en el momento de transmitir algún conocimiento, a la par que los estudiantes prefieren las actividades de aprendizaje en forma presencial.

En cuanto al acercamiento y análisis al consumo de plataformas, Benavides y García (2021), reportan en el estudio sobre las personas y sus razones para ver Netflix, que no solo se trata de un consumo de ocio, sino que esta plataforma se usa porque de ella se obtienen experiencias relacionadas con la socialización, el entretenimiento y la reflexión frente a nuevos temas.



Un estudio reciente que se interesa por la capacidad de agencia de los espectadores para construir narrativas reflexivas, críticas y situadas, es el de Ascencio, Garzón y De la Cruz, (2021), que en cierto modo es un referente directo del presente capítulo. Con una recopilación de textos cuyo tratamiento de la temática de consumo cultural a partir del Netflix es pertinente, los autores encuentran un escenario discursivo que da sentido a las prácticas de vida. El consumo cultural permite comprender nuestros mundos imaginarios, simbólicos y reales, sus sentidos, organizaciones y relaciones de poder, donde pueden emerger, o no, órdenes particulares de producción de subjetividades, identidades y pertenencias, exponen.

Por su parte Meneses (2020) analiza la apropiación de artefactos digitales y las prácticas de socialización que se genera entre los jóvenes indígenas en dos contextos universitarios: Universidad del Mar (UMAR), en el estado mexicano de Oaxaca, y en la Universidad de La Guajira (UNIGUAJIRA), en Riohacha, en la Península de La Guajira colombiana. El autor pone énfasis en las experiencias juveniles, así como su desigual acceso y apropiación de artefactos/dispositivos digitales desde los que se conectan a múltiples plataformas en Internet. Por ejemplo, señala que a través de la apropiación del celular como artefacto les permite estar en varias partes, entre ellas Facebook. Identifica que hay múltiples formas de estar siendo joven vinculadas con sus trayectorias escolares y que, a pesar de la desigualdad estructural y normativa al estar siendo estudiantes, se apropian de las plataformas para alojar saberes personales, académicos y lúdicos. Lo anterior muestra que son parte de las culturas digitales, pero que sus experiencias permiten ubicar tanto la agencia juvenil indígena, como las desigualdades a las que se enfrentan.

La revisión de este breve estado del arte obedece a que estamos ante un fenómeno que por ahora ha permanecido mayormente en el terreno de las ciencias de la comunicación dentro de las cuales ha merecido un lugar prioritario. Pero en el momento en que se conjuga el contexto de lo digital, con el del consumo cultural y las dinámicas de uso de redes y espacios digitales, así como plataformas de *streaming* por parte de actores como los estudiantes universitarios, entran en juego otras categorías y nociones teóricas provenientes de la sociología y la antropología culturales.

Se trata, entonces, de un objeto de estudio que se aproxima a los márgenes de distintas disciplinas y, en ese sentido, adquiere un carácter cada vez más complejo. Es por ello que algunos de los estudios de frontera que reportan resultados sobre ciertos aspectos que se intentan analizar en este trabajo, señalan a menudo cierta laxitud. El intento, en última instancia, es arriesgado.

## Los casos bajo estudio

Hemos diseñado un modelo de análisis de la información producida hasta ahora en el trabajo de campo para observar las relaciones planteadas. En un primer momento,

vamos a identificar algunos constructos que los estudiantes han logrado y, en consecuencia, su relación con prácticas socioculturales previas. Es decir, vamos a poner en correspondencia lo que hacen en la escuela, cómo perciben el conocimiento, cómo resuelven sus tareas, etc y los consumos que ellos tienen. En un segundo momento, vamos a observar su rol como actores que aportan elementos para la construcción de una agencia cultural.

### *Los estudiantes ante las prácticas escolares tradicionales en la escuela*

Como señalamos, el periodo pandémico ofreció a los estudiantes la posibilidad de acercar sus prácticas escolares al uso de los espacios digitales. Las redes, los datos, las plataformas de *streaming* y el YouTube se convirtieron en los nuevos insumos para la solución de las demandas que la escuela tiene en sus actividades diarias. En la tabla siguiente se aprecia cómo usaron los estudiantes estos espacios durante la pandemia.

Tabla 2  
Consumo de contenido en espacios virtuales

Consumo/hrs. al día Contenido y dispositivo	No	Sí	Rango más representativo de consumo
Tv abierta	145* 60%**	97 40%	Entre 1 y 2 hrs.
YouTube	31 13%	211 87%	Entre 2 y 3 hrs
Videojuegos	179 74%	63 26%	1 hora
Spotify	97 40	145 60%	Entre 1 y 2 hrs.
Películas y series de <i>streaming</i>	80 33%	162 67%	Entre 1 y 2 hrs
NT= 242			

Elaboración a partir de datos del proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural” \* Absolutos \* \* Los porcentajes son independientes en cada fila

Las distribuciones obtenidas muestran que en particular el YouTube y el *streaming* fueron los principales espacios dedicados al consumo. La conocida plataforma de música, el Spotify, juega un papel importante, aunque en el referente de horas de

consumo el YouTube alcanza un rango entre 2 y 3 horas diarias. La televisión, por su parte, dejó de ser un instrumento de referencia en el sentido en que planteamos la primera relación de análisis. Los videojuegos tampoco resultaron con una alta representatividad.

El elemento común que está en la tabla de consumos es el del uso de ciertos recursos que pueden ser mediados -siguiendo la noción ya referida- en otros contextos. En ese sentido, la televisión con señal abierta, coloca a los jóvenes universitarios en un rol pasivo, de ahí su declive. Una imagen familiar que dejó de ser prototípica es la de los miembros reunidos en la sala para ver un contenido cuyo horario y género televisivo está predefinido. El contenido que se consume en los dispositivos se hace comúnmente en privado, a reserva de algunos contenidos de *streaming* que hacen uso de las *smartv*. Por su parte, el YouTube, va en un sentido opuesto, no sólo en cuanto a la selección de contenido sino, como veremos más adelante, a la producción del mismo.

En las entrevistas, varios estudiantes refirieron que el contenido más visto cuando no hay un interés relativo al ocio es el de los tutoriales. Este es uno de los recursos más utilizados como estrategia de mediación, como se observa en los siguientes segmentos de entrevista.

Antes de la pandemia sí, pero no como ahorita, dejé de ver a mis compañeros, con ellos comprábamos refrescos, pizza y como que se nos iba el tiempo ahí conviviendo ¿no?; pero regresé a mi pueblo y ahora sí mucho más, es que soy adicta a las aplicaciones, al internet, al tik tok, y los tutoriales en la pandemia, me tuve que enrollar en eso para distraerme (EP\_E14)<sup>98</sup>

Sí, claramente, a veces te quedas con duda o no tienes mucha idea de cómo hacer alguna actividad o algo así, y buscas información y muchas veces en el YouTube encuentras el video, y a mi se me hace más fácil lo visual y hacerlo yo, buscaba la información y la leía solo cuando tenía que plasmarla, pero mejor lo visual. Los tutoriales te dan paso a paso lo que tienes que hacer (EBA\_E7).

Específicamente con los tutoriales es con la escuela, llevo un curso de ambientes virtuales y a veces las cosas no salen, el maestro explicó y tomé apuntes pero en mis dudas no me da confianza preguntarle al profesor, no me da confianza, siento que el maestro me va a regañar, eso influye y mejor investigo. Y sí, fue en pandemia sobre todo en aplicaciones para ambientes virtuales (EP\_E2)

---

<sup>98</sup> Los códigos que utilizaremos para cada entrevista serán carrera, estudiante y número de entrevista. En este caso Entrevista Pedagogía Estudiante 14 (EP\_E14).

En ambos casos, estamos frente a un nuevo modo de posicionarse ante las prácticas escolares de la institución universitaria por parte de los estudiantes. Ávalos y Ojeda (2020), señalan que es inevitable el uso del YouTube aunque éste debe limitarse a ser una herramienta de apoyo o consulta; sin embargo, tal parece que su práctica ha ido más allá de esos límites y podemos identificarla plenamente como una herramienta de mediación; su contenido se usa en la escuela, pero mientras se consultan temáticas académicas, debido a la configuración de la oferta de la red, éstos terminan compartiendo un lugar con contenidos de ocio, publicidad, moda, música, entre otros muchos temas.

En este sentido, en la encuesta preguntamos, con un formato de opción múltiple, sobre el tipo de contenidos que más se consume entre la población bajo estudio. El contenido relativo a videos musicales resultó ser el más alto, con un 93 por ciento de los casos, reportándolo como primer consumo. Este dato nos sirvió, a su vez, como variable de “control” para hacer una nueva clasificación. Descartando los videos musicales, establecimos tres grupos principales según la frecuencia de los tres tipos de contenido más representativos. Encontramos una distribución donde los tutoriales tienen un lugar importante.

Tabla 3  
Los tres contenidos mayormente consumidos según frecuencia de consulta

<b>Porcentaje</b> <b>Tres contenidos principales</b>	<b>Alta frecuencia</b>
Entrevistas, tutoriales y reseñas de películas	56 23 %
Tutoriales, sketch, memes	111 46 %
Documentales, conciertos, reality shows	75 31 %

Elaboración a partir de datos del proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural” \* Los porcentajes son independientes en cada fila

La tabla muestra una distribución en la cual se confirma el uso de los tutoriales como una de las fuentes más frecuentes de consulta. El ascenso de los tutoriales, más cómodos, menos rígidos, menos regulados, con un lenguaje más comprensible en algunas ocasiones para los estudiantes, pasa por alto las reglas de juego del contexto escolar, en el cual sigue vigente un conjunto de prácticas escolares casi sin sentido. Durante la pandemia, muchas de estas reglas se flexibilizaron. El pase de lista en las clases virtuales, la entrega de tareas no siempre puntuales por los “problemas de la

conectividad” en zonas marginadas o en zonas urbanas pero sin un servicio estable se convirtieron en el correlato de la nueva orientación de los recursos de las redes para la atención de las demandas escolares.

En la primera relación analítica, otra forma de posicionarse por parte de los estudiantes ante la escuela fue a través del uso de *streaming*. Como insumo de mediación, el *streaming* se ha convertido en el nuevo espacio de la ecología mediática (Piñón, 2022), en las cuales se ha desplazado a las prácticas sociales. En nuestra opinión, se trata de un espacio que, mayormente representado por plataformas como Netflix, Amazon Prime, HBO, Disney, Vix, entre muchas otras, establece un campo de batalla para las corporaciones que buscan hacerse del monopolio de los contenidos audiovisuales, toda vez que han alcanzado el 25 por ciento del mercado televisivo en el mundo.

No es casual que en los últimos meses hayamos visto datos como la pérdida de 54 mil millones de dólares que reportó Netflix en el trimestre enero-marzo 2022 a partir del cambio de plataformas que una gran cantidad de usuarios ha realizado. La competencia con otras propuestas sobre el contenido que se ofrece es despiadada, además de la relevancia que tienen cada vez más las plataformas de libre acceso. ¿Por qué nos interesa este fenómeno? En principio ese contexto impacta directamente en las dinámicas de consumo de los estudiantes universitarios, pero a diferencias de las formas tradicionales de vínculo entre las industrias culturales y sus audiencias, dicha dinámica de consumo también impacta en la oferta producida.

Estamos frente a un momento crucial en la historia de la relación entre productores y consumidores, pues la universidad como institución formadora de profesionales en sus distintas áreas académicas y sobre todo como promotora de la cultura, juega aquí un papel relevante. Si se consumen contenidos culturales de un determinado género y de una determinada orientación temática, el denominado “algoritmo” programa más contenido referente. ¿Cómo influye la escuela en este punto como la encargada de orientar gustos, consumos y temas para los estudiantes en las plataformas?

Con base en el argumento anterior, utilizamos en la encuesta preguntas con variables politómicas y dejamos la posibilidad de elección en cada una de las opciones. De este modo, los estudiantes podían darnos la frecuencia de uso de cada género consumido en el *streaming* sin exclusión de alguno de ellos. Encontramos que el consumo de los distintos géneros y subgéneros por parte de los jóvenes universitarios representan al menos un atisbo en la posibilidad de construcción de una agencia cultural desde la elección de un contenido determinado.

Tabla 4  
Géneros audiovisuales más vistos en *streaming*

Género	%*
Series	187 77 %
Películas	162 66 %
Documentales	77 32 %
Docuseries	19 8 %
Cortometrajes	17 7 %
Conciertos	16 6 %

Elaboración a partir de datos del proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural” \* Los porcentajes son independientes en cada fila

En la distribución presentada, se observa que los estudiantes consumen con mayor frecuencia las series, las cuales se han posicionado como el género más común en las distintas plataformas. Esto es relevante porque las series plantean una narrativa diferente en cuanto a la forma de tratar un tema si la comparamos con la narrativa común en contextos como la literatura o el cine. La capacidad para mantener un interés en una secuencia, sobre todo en el ámbito de la competencia entre plataformas, aporta elementos para una mediación relacionada con los temas escolares, distribuidos en los programas de estudio bajo una idea secuencial, si bien no necesariamente lineal.

Como argumentan algunas autoras, el uso de la serie es una estrategia para entrar en contacto directo con el contenido, permite a los estudiantes ubicar una problemática y una narrativa en el mundo real, ejercitarse en la solución de problemas y la toma de decisiones con respecto a situaciones éticas (Nicolás, Galbán y Ortega, 2016). A nuestro modo de ver, esto se complementa con la inversión de tiempo que implica la dedicación a un planteamiento narrativo seriado. La pandemia fue en ese sentido, el contexto idóneo que reforzó las dinámicas de consumo de los estudiantes.

Sí, me podía pasar todo el día viendo una serie entera. Llega pandemia y era ver series, películas y videos, me gustan las series de acción, drama, hasta muy tarde pero las terminaba en un día, series de México, ahora que estamos regresando ya no lo hago, porque aunque las clases han sido híbridas y ya hay compañeros (EP\_E2)

Llama la atención que el tercer género mayormente consumido es el de los documentales, aunque en comparación con los dos primeros definitivamente no es uno de los preferidos por la mayoría de los estudiantes. No obstante, se trata de una fuente de información cuyo tratamiento directo de un tema, biografía o momento histórico, así como con contenidos relativos al ámbito de las ciencias sociales y naturales, aporta información que es mediada por los estudiantes. Desde luego, para que funcione este recurso, es indispensable que los estudiantes tengan la capacidad de identificar y analizar situaciones argumentales, símbolos y mensajes sobre la temática en cuestión (Sacaluga y Pérez, 2016).

En virtud de la frecuencia que observamos en los dos primeros géneros, revisaremos ahora la distribución de los subgéneros relacionados con las series. Para ello procedimos de la misma forma que en la tabla anterior.

Tabla 5  
Género de series con mayor frecuencia de consumo

Subgénero	%
Acción	104 43 %
Drama	176 73 %
Comedia	87 36 %
Histórica	29 12 %
Romance	53 22 %
Arte	14 6 %
Ficción	53 22 %
Anime	94 39 %
Terror/suspense	65 27 %

Elaboración a partir de datos del proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural” \* Los porcentajes son independientes en cada fila

Es claro que el género dramático es el más consumido por los estudiantes bajo estudio. Esto tiene una tradición en nuestro país, la cultura televisiva está llena de contenido relacionado con el drama desde los tiempos de la televisión abierta. Según

el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), el drama y la comedia son los géneros más ofertados en películas dentro de las plataformas de *streaming*. En cuanto a series y eventos, los más ofertados son la animación con 21 por ciento y el drama con 18 por ciento (IFT, 2021).

El denominado *Peak* de concurrencia, indicador que mide el número de visualizaciones y que, junto a otros como el número de usuarios y el tiempo de reproducción, señala las dinámicas de consumo en un país. Según el IFT, las películas, series y documentales son el tipo de contenido audiovisual que presenta mayor frecuencia de consumo con un 85%, 75% y 40% respectivamente (IFT, 2021).

Siguiendo con el reporte del IFT, de 2019 a 2021, el drama se convirtió en el género que más creció en el total de consumo. Si consideramos al 2019 como el año en que inició la pandemia, pero el sistema escolar tenía aún la modalidad presencial, entonces el 2020 y 2021 fueron los años de la pandemia y la prevalencia del confinamiento en pleno. Pues bien, el género de animación descendió en 2019 de un 24 a un 21 por ciento, mientras que el género dramático aumentó de un 13 a un 18 por ciento de 2019 a 2021. Los documentales pasaron de ser del segundo al cuarto género más ofertado en el nivel nacional, reportando una caída del 15 al 13 por ciento. El método es simple, “el algoritmo” se ajustó a una audiencia que tenía más tiempo para invertir en su oferta cultural audiovisual.

Debido a la orientación encontrada en los datos, observamos cuáles son los contenidos más consumidos en la pandemia por parte de estudiantes. Desde luego, la lista es muy amplia y no podemos relatar cada uno de ellos, de ahí que hicieramos un nuevo análisis de frecuencia para obtener los más representativos. Cabe señalar que hicimos esta operación tomando en cuenta el consumo en plataformas de paga y en plataformas de no paga por separado.

Tabla 6  
Títulos más consumidos en *streaming* por los jóvenes universitarios bajo estudio durante la pandemia

Título	Género/subgénero	Plataforma
El juego del calamar**	Serie/Drama	Paga. Netflix
La casa de papel***	Serie/Drama	Paga. Netflix
Greys anatomy	Serie/Drama	Paga. Netflix
Euphoria	Serie/Drama	No paga. Cuevana
Cruela	Película/Acción	No paga. Repelis
Matrix	Película/Acción	No paga. Cuevana



Elaboración a partir de datos del proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural” \* Se toma como base el género proporcionado por la misma plataforma \* \* El más visto en la historia de Netflix. \*\*\* El quinto más visto en la historia de Netflix.

Una de las características más sobresalientes de la tabla consiste en que prácticamente todos los contenidos están orientados a una intencionalidad narrativa. Todos pertenecen a lo que podemos llamar las “series comerciales” (emulando la idea de cine comercial), cuya oferta es muy promocionada por las plataformas logrando con ello llegar fácilmente a las audiencias estimadas. Aquí es inevitable volver a la discusión previa sobre el papel de la institución universitaria. Si el consumo de *streaming* es tendencia inamovible a nivel mundial, la escuela tiene un papel importante en la formación de un criterio de selección de contenido en los estudiantes.

Lo anterior se sustenta con base en el dato proporcionado sobre los 10 títulos más vistos en la historia de Netflix, los cuales son: 1. El juego del calamar (142 millones de reproducciones); 2. Los bridgerton (82 millones de reproducciones); 3. Lupin (76 millones de reproducciones); 4. The witcher (76 millones de reproducciones); 5 La casa de papel temporada 5 (69 millones de reproducciones); 6. La asistenta (67 millones de reproducciones); 7. Sexo/vida (67 millones de reproducciones); Strangers things temporada 3 (67 millones); La casa de papel temporada 4 (65 millones de reproducciones); Tiger King (64 millones de reproducciones (Netflix top 10, 2021).

Más allá de la oferta de *streaming*, la institución universitaria necesita asumir que en la nueva configuración digital de los espacios sociales no puede permanecer ajena. Particularmente en el caso de la pandemia, la institución universitaria tuvo poca o nula participación en las soluciones inmediatas a este fenómeno, lo mismo ha ocurrido en el transcurso de la era tecnológica revolucionada de las últimas tres décadas. Consideramos que en esta era digital, tiene al menos que esgrimir una opinión calificada de acuerdo con sus tiempos.

### *Uso de los espacios virtuales para la construcción de una agencia cultural: producción de contenido*

Como apuntábamos anteriormente, en un segundo momento vamos a observar cómo se usan los espacios virtuales para expresar desde diferentes vías la presencia de los jóvenes universitarios con base en la lógica escolar y en otros contextos que se articulan con ese ámbito. El principal insumo para el análisis es el contenido que los jóvenes universitarios han producido y puesto como parte de la oferta en la red, en formatos como los tutoriales, lecciones, videos recreativos, contenido escolar, entre otros.

Los modos en los que se presenta el uso de los distintos espacios virtuales no escapan al conocimiento de quienes regulan dichos espacios, así que la escuela se ha

convertido, en ese sentido, en una de las diversas fuentes que nutren la oferta cultural diaria de lugares en la red como YouTube. Frigoli y Párraga (2020) señalan que dicha plataforma quizás sea una de las que más promueva la producción de las y los usuarios, y que luego monetiza bajo sus reglas.

A nuestro juicio, la producción de contenidos cumple un doble propósito, por un lado, se vuelve un modo de expresión que, como señala Bauman (2007) para el caso de las redes sociales como el Facebook, cambia el estatus de lo privado a lo público, donde la vida cotidiana transcurre en una doble línea temporal, pues a la par de los eventos se va construyendo un perfil en red que casi todo lo pública, que recibe reconocimientos creados con una simbología arbitraria según la industria en cuestión (el nivel 6 de los compradores mercado libre), misma que vuelve populares a los consumistas desde su condición de anonimato.

El otro propósito es el señalado por los autores, la monetización. Las personas se convierten en opciones para la promoción de productos a comercializar según el nivel de popularidad que alcanzan. En ese sentido, entran en la oferta cultural como sujetos-producto. El ejemplo más claro, desde luego, lo representan los *youtubers*, *tik tokers* e *instagramers*. Inevitablemente, aquí se encuentra el otro elemento que conforma la agencia cultural de los estudiantes universitarios, al expresarse y al mismo tiempo volverse partícipes de la oferta cultural que, desde la agencia puede ser ciertamente libre, pero desde la estructura, se encuentra regulada de forma *a priori*.

Tanto en la encuesta como en las entrevistas realizadas, uno de los temas que abordamos durante la pandemia se refirió a la tendencia que mostraron los estudiantes a producir contenido. Aquí volvemos al YouTube principalmente como el espacio en el cual se ha volcado la expresión de los estudiantes en cuestiones académicas y socioculturales. En el siguiente segmento de entrevista se aprecian algunos rasgos susceptibles de análisis.

Muchas veces veo tutoriales para aprender datos que no sé o que no me quedaron claros ya sea en clase o lecturas, también para saber cómo abordar temas y cómo exponer, cómo hablar o expresarme; en su momento veía tutoriales de cómo resolver problemas de matemáticas porque no era muy buena en eso o en estadística, me servía ir viendo paso por paso cómo se hacían las cosas para hacer mis trabajos a la par que ellos resolvían los problemas, de esa forma no se me olvidaba el procedimiento, también para aprender inglés en especial los que ayudan con la pronunciación y reglas básicas. Como era material que me sirvió, subí contenido, he subido videos de podcast que he realizado en las experiencias educativas (materias) anteriores y que me lo solicitaban algunos compañeros que apenas iban a cursar estas experiencias educativas (EP\_E8). He subido temas como globalización, de las Tics, porque lo encargaba la escuela, ahí me dijeron que podía subir por lo de la extensión que es mayor, lo intenté en otros

medios y luego los archivos son pesados. Me gustó ver el material; después ya por mi cuenta subí uno de matemáticas para tercer grado de primaria, hice un video. En la pandemia nos pidieron subir contenido a la red, antes no nos pedían, incluso no sabía cómo hacer y tuve que ver otro tutorial. Sí me quedé con la espinita que me vieran, como que me daba pena, sobre todo con inglés porque no se pronunciar bien, pero en el de matemáticas no, porque de ese tema sí sé (EP\_E14)

En este punto del análisis apreciamos un elemento que se articula con el problema de investigación que hemos tratado; se refiere a cómo la escuela se convierte en una pértiga que impulsa el uso de los espacios virtuales inicialmente para el tratamiento de los temas relacionados con los contenidos escolares, abriendo con ello la ruta para la producción de contenido relacionado con otros temas. Es decir, confirma la argumentación esgrimida anteriormente, donde se trata de una institución clave para la agencia cultural de los estudiantes en cuanto al modo de expresión y producción de contenido. Con ello también reforzamos la idea de García Canclini (2012, p. L) cuando alude a que los jóvenes están inmiscuidos en muchos procesos transversales, que no se califican en una sola disciplina, o en un solo campo, sino que circulan entre ellos. Los fusionan, los rompen, buscan otras maneras de producir.

La escuela es entonces uno de los referentes de mediación que, a manera de un *habitus*, alude al sistema de disposiciones para la práctica, tiene en su origen su propio funcionamiento histórico. Es una institución cuyas prácticas generan una experiencia escolar que, a su vez, propicia la posibilidad de integrarse al sistema social y cultural en un sentido más amplio (Dubet y Martuccelli, 2007). Y como todo *habitus*, es un sistema de disposiciones inconsciente.

En mi canal de YouTube hice un videotutorial de cómo acceder a contenido, ya que realicé un curso en Multimedia Educativa para que tenga mayor calidad y se pueda visualizar (EP\_E4)

La verdad es que no subo contenido seguido como lo hacen los creadores de contenido como youtubers, pero sí he logrado subir videos, en total como unos tres. En una ocasión subí un video sobre la historia de la educación en México donde explicaba algunos datos importantes de la historia en la educación de nuestro país (EP\_E1).

Sí, cuando entré a la UV, subí material para gamers, videos sobre Minecraft, videos sobre construcción y videos que están relacionados con mi carrera. El tik tok no, ni lo descargué, promueve mucha toxicidad (EP\_E5).

Como hemos visto, en concordancia con lo que señala Racciope, (2015), los espacios virtuales se convirtieron en territorios digitales, personalizados, los cuales articulan, a nuestro modo de ver, las actividades escolares con la producción como argumentamos

previamente. El hecho de haber ingresado a la UV y haber experimentado el periodo pandémico, parece una fórmula que, a su vez, produce otra, la de conocer las implicaciones que tiene el Youtube primero como parte de las actividades escolares y, posteriormente, subir contenido por vez primera, lo cual trae como secuencia estar expuesto en una red, volverse productor de contenido, expresarse, tener un espacio para la consulta de ese algo que puede ver todo el mundo.

## Conclusiones

En este capítulo, nos propusimos analizar la relación entre la institución escolar y los jóvenes universitarios durante la pandemia. Una vez hecha la revisión de algunos resultados obtenidos en el proyecto “Construcción de la agencia cultural en estudiantes universitarios: diversidad y consumo cultural”, tenemos diversos insumos para el tratamiento de las preguntas de investigación formuladas en un inicio.

La primera aportación que tenemos a la definición de la agencia cultural es que ésta no solo se refiere a modos de participación para hacer visibles a los actores tomando como referencia al estado, con la finalidad de que ellos orienten de mejor forma sus demandas ante esta entidad. La agencia cultural tiene más relevancia como noción socio antropológica, en tanto que implica al consumo cultural y a los espacios virtuales y digitales como fuentes de mediación y producción de contenido.

Los jóvenes son, sin duda, los actores idóneos para analizar la construcción de la agencia cultural, en principio porque son la generación que tiene como contexto inmediato el avance tecnológico y la gran oferta cultural presente en varios medios, plataformas y sitios. Pero también debido a que sus prácticas de consumo funcionan como el correlato de aquello que se diseña como contenido a consumirse: invierten más tiempo en lugares como el YouTube, Facebook, las plataformas de *streaming*, las plataformas de música, entre otras.

Consideramos que el perfil de jóvenes se complejiza si lo trasladamos a los estudiantes universitarios, porque ellos están ubicados en una de las instituciones de referencia más importantes dentro de cualquier sistema social. Los jóvenes universitarios están imbricados en una relación de análisis que definimos como nuestro problema de investigación y se refiere a un modo específico de posicionarse con respecto a la escuela. Es por ello, que la primera pregunta de investigación formulada, a saber, ¿Cómo atienden los jóvenes universitarios aquellas actividades escolares que demanda la escuela? funciona como orientación del objeto que investigamos, pues nos habilita para conocer las estrategias que estos actores ponen en juego para atender lo que la escuela les pide cotidianamente en sus tareas y que, como hemos visto en los resultados, tales estrategias han cambiado durante el periodo pandémico.

Durante casi dos años los jóvenes universitarios tuvieron la posibilidad de invertir tiempo para explorar, revisar, analizar, etc., todo un contenido relacionado con los espacios virtuales; ese tiempo invertido y esos contenidos explorados dieron lugar a un fenómeno como el de la mediación, o el uso de contenido producido en un sitio para ser aplicado en otro, empleando las narrativas de un género o subgénero, de las películas, las series, los documentales, entre otros, de los cuales han obtenido valiosos recursos para solucionar problemas, presentar una tarea escolar, cumplir con los requisitos de una clase y un programa. Como señalan Gil (2020) y Lasén y Puente (2020), hay un proceso de remediación o de intermedialidad, lo cual responde a la primera pregunta formulada. En este punto, hemos constatado que los jóvenes son consumidores frecuentes de diferentes espacios virtuales, entre los cuales hay ciertos patrones de contenido elegido.

Sobre la segunda pregunta de investigación, a saber, ¿qué espacios virtuales consumen los jóvenes universitarios para conformar una estrategia de mediación? Podemos decir que en el caso del Youtube, son los videos musicales los que predominan, pero también apareció la figura de los tutoriales como formas de “esquivar” eventualmente la necesidad de presentar dudas frente a los profesores con respecto a un contenido y tema específico. Los tutoriales se convierten así, no solo en “formas de hacer algo” sino en alternativas a “ese algo”, lo cual modifica una práctica muy arraigada en las instituciones universitarias donde la figura del profesorado se presenta a menudo como omnisciente. Este rasgo es identificado en el presente capítulo como un elemento constitutivo de una agencia cultural, porque estamos frente a cambios en las prácticas escolares y académicas, en las cuales los jóvenes estudiantes usan su capacidad de agencia.

En este mismo orden de ideas, apareció también otro elemento que puede aportar insumos para enriquecer la discusión sobre la noción de una agencia cultural. Se trata del uso del *streaming*. Es altamente indicativo que, en los años pandémicos, el IFT haya reportado el ascenso del género dramático por encima de otros que predominaban antes del confinamiento. Tanto los documentales como el género de animación dejaron de ocupar la posición prioritaria en la oferta cultural en esos dos años; es decir, la forma en que las plataformas buscan perseverar como las preferidas en cuanto a contenido descansa en la configuración de un catálogo, del cual se espera que sus títulos lleguen a sus audiencias. Y el género dramático, como hemos visto, cumple a cabalidad esa condición.

Lo anterior nos lleva a nuestra tercera pregunta de investigación, a saber, ¿cuáles son los rasgos que caracterizan las relaciones entre el consumo y la producción de contenido cultural? Y en este panorama es desalentador que, aún cuando los jóvenes tienen la capacidad de agencia para cambiar el contenido ofrecido en las distintas plataformas (sean de paga o no paga), es muy limitado aún el margen que muestran.

Parece que la construcción social del gusto, como apunta Bourdieu, sigue el camino aún de las regulaciones que están presentes en la estructura social en la cual se ubican los sujetos (Bourdieu, 2015). Al final de cuentas, hay algunas estructuras más difíciles de romper que otras, dada la fuerza histórica que presentan.

No es casual que Netflix nos ofrezca su lista de aquel contenido más consumido en cada país, con ello mantiene cierta supremacía al mostrar que su oferta cultural es la idónea, la elegida, o como opinan algunos autores, la que mantiene las expectativas y representaciones simbólicas (Ascencio, Garzón y De la Cruz, 2021) de sus audiencias. Hasta este momento, la unidad de análisis de las investigaciones descansaría en las plataformas utilizadas más que en el acercamiento que los jóvenes universitarios pueden tener hacia contenidos con otros estándares narrativos, culturales, artísticos, diversos.

En la misma relación entre consumo y producción de contenido cultural, los datos arrojaron un fenómeno al que consideramos prioritario dedicar atención. Se trata de la capacidad de producción de contenido que en YouTube los jóvenes universitarios han ido posicionando gradualmente. Como se apreció en los segmentos de entrevistas, la mayoría de los casos son estudiantes cuyo primer contacto con la posibilidad de subir contenido inició en la universidad y durante la pandemia. En principio, parece ser la misma escuela la que demanda que algunos contenidos se suban a la red, pero esto trajo como consecuencia una tendencia, si bien inicial, a que los estudiantes usaran esa misma vía para la producción de contenido, mismo que puede estar o no relacionado con la situación escolar. Hay pues una reapropiación del espacio institucional en sus dimensiones escolar y sociocultural (Hernández y Suárez, 2022).

Lo anterior nos lleva a nuestra última pregunta de investigación, ¿qué papel juega la institución universitaria en la relación entre los jóvenes y los espacios sociales y digitales? Consideramos que, a la luz de los datos presentados, la institución universitaria y, en general el sistema escolar, no es ajeno a la tendencia que se aproxima en un corto plazo. Desafortunadamente, a pesar del papel que juega la escuela, no se lee en ningún sitio una estrategia para atender la propensión que los estudiantes presentan, y que se espera exponencial, a mediar contenido a partir del consumo cultural. De este modo, la agencia cultural de los estudiantes pasa por la escuela, convirtiéndola en un insumo para la mediación de contenidos y, con ello, la producción de los mismos. Tiene razón Canclini al afirmar que el consumo cultural desvela la necesidad de estudiar la cultura en nuevos territorios, la industrialización, la globalización, los proyectos culturales y la participación social (García Canclini, 2014), pero también implica articular a la educación y a los sistemas escolares con todo ello, pues son los escenarios más competentes para la regulación de todo lo que implica vivir en la era digital.

## Referencias

- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. México: FCE
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. España: Taurus.
- Bourdieu, P. (2015). *El sentido social del gusto*. México: Siglo XXI editores.
- Castells, M. (1996). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. España: Alianza Editorial.
- De Garay, A. (2017). *Las trayectorias escolares universitarias en un tablero de serpientes y escaleras*. México: ANUIES.
- Dubet, F & Martucceli, D. (2007) *En la escuela. Sociología de la experiencia escolar*. España: Losada.
- Gallardo, E. (2012) Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales. *Revista de Ciencias de la Educación*, 1(1), 7-21.
- García, D. (2017) Cultura, economía y política: una aproximación a la agencia cultural. [https://www.academia.edu/30356286/CULTURA\\_ECONOMÍA\\_Y\\_POLÍTICA\\_UNA\\_APROXIMACIÓN\\_A\\_LA\\_AGENCIA\\_CULTURAL](https://www.academia.edu/30356286/CULTURA_ECONOMÍA_Y_POLÍTICA_UNA_APROXIMACIÓN_A_LA_AGENCIA_CULTURAL)
- García Canclini, N, (1993). El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica. En N. García Canclini (coord.). *El consumo cultural en México* (pp. 15-42). México: Conaculta.
- García Canclini, N. (2002) *Las industrias culturales y el desarrollo de los países americanos*. [www.oas.org](http://www.oas.org).
- García Canclini, N. (2008) Los jóvenes no se ven como el futuro, ¿serán el presente? *Pensamiento iberoamericano*, (3), pp. 3-16.
- García Canclini, N. (2012). “Introducción. De la cultura postindustrial a las estrategias” en Nestor García Canclini, Francisco Cruces y Maritza Urteaga (Coord) jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música. España: Ariel, UAM y Fundación Telefónica.
- García Canclini, N. (2014). *El mundo entero como lugar extraño*. España: Gedisa.
- Gere, Ch. (2010). Algunas reflexiones sobre la cultura digital. *Digithum*, 12, 3-7.
- Gil, A. (2012) *Narrativas. Intermediaciones, novela, cine, cómic, cine, juego en el ámbito hispánico*. España: Ediciones Salamanca.
- Hernández, E., Suárez, J., y Vasquez, A., (2022). Las prácticas académicas y culturales de los jóvenes como modos de apropiación del espacio universitario. *Revista Diálogos*, 24 (13). <https://doi.org/10.32870/dse.vi24.969>
- Instituto Federal de Telecomunicaciones (2021). *Reporte de oferta y demanda de OTTs de contenidos audiovisuales en México 2021*. Gobierno Federal. [somosaudiencias.ift.org.mx/](http://somosaudiencias.ift.org.mx/)
- Lasen, A. & Puente, H. (2020). *La cultura digital*. Materiales docentes de la UOC: Universidad Oberta de Catalunya.

- Mendoza, E; Aragón, M. & Márquez, G. (2019). *El alumno como prosumidor de medios*. Debates en Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación: Evaluación 2018, 4(4). <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2018/A229.pdf>
- Meneses, J. (2021). "Estar siendo joven universitario indígena: entre las prácticas en múltiples espacios y la apropiación de artefactos digitales". En Tania Cruz-Salazar, Maritza Urteaga y Martín de la Cruz (coordinadores). *Juventudes indígenas en México: Estudios y escenarios socioculturales*. México: ECOSUR, UNICACH, CESMECA, ENAH.  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cesmecca-unicach/20201110045955/Juventudes-indigenas.pdf>
- Miller, T. (2012) ¿Ciudadanía creativa? ¿época del prosumidor? ¿o riesgo ambiental? En E. Nivón. *Voces Híbridas* (pp. 54-63). México: FCE.
- Netflix (2021). Netflix. Top 10. Top 10 de Netflix: global
- Nicolas, M; Galbán, S. & Ortega, C (2016). Uso de una serie de televisión para la formación ética de los profesionales de la información. *Revista: Ética, investigación y comunicación*, 26(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2017.mar.14>
- Pérez, J (2017). Las transformaciones en las edades sociales. Escuela y mercados de trabajo. En R. Reguillo, (coord.). *Los jóvenes en México* (pp. 52-89). México: FCE, Conaculta.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.  
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20PartI.pdf>
- Reguillo, R. (coord.) (2017). *Los jóvenes en México*. México: FCE, Conaculta.
- Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 137, 13-28.
- Silva, M. (2020). El primer año: una intervención institucional estratégica para la retención y el éxito estudiantil. En C. Díaz, L. García-Calderón. *Inserción y permanencia estudiantil en la educación superior* (pp.15-40). VI Encuentro Universitario, Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.
- Touraine, A. (2015). *Después de la crisis*. México: Taurus.
- Urteaga, M. & Moreno H., (2020). Jóvenes mexicanos: violencias estructurales y criminalización. *Revista de Estudios Sociales* [En línea], 73, 44-57. <https://doi.org/10.7440/res73.2020.04>





# Jóvenes indígenas universitarias y su transición a modalidades virtuales de formación: educación, cultura y conocimiento

*María Leticia Briseño Maas*

*Abraham Nahón*

*Eduardo Bautista Martínez*

## Resumen

El capítulo analiza algunos resultados de una investigación transdisciplinaria en curso, reflexionando sobre la situación de las jóvenes indígenas universitarias y su proceso de transición hacia escenarios virtuales a raíz del colapso y cierre de instituciones de educación superior ocasionado por la pandemia COVID-19 (SARS-CoV-2). Las posibilidades de formación al irrumpir las modalidades virtuales, complejizaron el panorama educativo, económico y sociocultural, teniendo que afrontar estas jóvenes indígenas múltiples adversidades como la discriminación, la sobrecarga de trabajo y la desigualdad a partir de una brecha digital de género que ha tenido impactos en su vida familiar, escolar, comunitaria y laboral. Pero a la vez, dentro de sus estrategias para confrontar la crisis, su participación en los procesos de investigación les ha permitido ampliar su conocimiento al compartir y retroalimentar temas, alternando sus actividades académicas y comunitarias.

**Palabras clave:** Juventudes indígenas, mujeres universitarias indígenas, educación superior, cultura, conocimiento, tecnologías digitales, modalidades virtuales.

## Introducción

La pandemia de COVID-19 (SARS-CoV-2) que ha impactado al mundo entero, agudizó las crisis ya existentes, abriendo zanjas en algunas de las fracturas de la modernidad capitalista: desigualdad social, pobreza, precarización, vulnerabilidad, discriminación, violencia, desempleo, etc. Se ha reflexionado desde distintas perspectivas en el fenómeno que ha ocasionado tan prolongado colapso, incluyendo el surgimiento de epidemias en las últimas décadas, en una crisis estructural y global relacionada con: la explotación

intensiva de recursos y de la ganadería; la producción industrial de alimentos; el cambio climático; las condiciones de urbanización, hacinamiento y gentrificación en las ciudades; el incontrolable crecimiento poblacional en el mundo; el desmantelamiento de los sistemas de salud, etc. (Nahón, 2022). En términos estructurales, la pandemia ha tenido graves efectos en múltiples ámbitos, sin embargo, los impactos específicos en las diversas regiones, culturas y sectores sociales han sido diferenciados y desiguales. De ahí la importancia de indagar en México, a través de estudios interdisciplinarios e investigaciones aplicadas, en cómo ha impactado la pandemia en ámbitos específicos como la educación en jóvenes indígenas, y cuáles han sido las problemáticas que se han identificado, sus nuevas experiencias tecnológicas y de construcción de actividades educativas virtuales para enfrentar las adversidades.

Si bien, existen modelos educativos enfocados a pueblos indígenas, como las universidades indígenas o interculturales, es importante también pensar en las universidades generales y la forma en que los estudiantes indígenas van sorteando las diversas limitaciones y formas de exclusión, con la finalidad de ir construyendo a futuro una agenda para la Educación Superior, que contemple el nivel educativo en su conjunto. Czarny (2020), señala que hablar de jóvenes indígenas en las universidades convencionales o generales (no denominadas interculturales o indígenas), no fue un tema en la agenda educativa hasta avanzados los años 90. “Aunque desde 1992 se reconozca en las leyes mexicanas que la sociedad es plurilingüe y pluricultural, aún se sostiene en la construcción oficial de la nación, la imagen de que ya son pocos los “verdaderos indios” en México, pues la mayoría se habría “aculturizado” y/o “mestizado”, y más si nos referimos a los que llegan a Educación Superior” (2010, p. 41).

Es decir, se ha pensado durante largo tiempo en una población universitaria homogénea, iniciándose hace años algunos estudios más puntuales sobre una heterogeneidad y diversidad cultural que incluye, también en las universidades generales, poblaciones y sectores específicos como lo es la población estudiantil indígena. Durante mucho tiempo se ha invisibilizado a la población indígena, en un imaginario de un México “mestizo” o “blanqueado”, que no ha considerado las singularidades culturales, sociales y de género; lo cual no ha permitido profundizar en los distintos procesos educativos, socioculturales o vínculos comunitarios e identitarios que los jóvenes indígenas mantienen activos. Pensar en la juventud indígena universitaria, es asumir que al interior de este grupo existen también diferencias según sus prácticas culturales, formas de vida, de trabajo y de estar vinculados a la ciudad o a sus comunidades de origen.

Ante estos escenarios, la pandemia —que a más de 2 años de su irrupción todavía está vigente—, sigue generando trastornos, modificaciones y múltiples maneras de afrontar las diferencias. En el caso de la educación superior, los efectos y las consecuencias adquieren mayor crudeza cuando enfatizamos las condiciones

específicas que viven las mujeres en términos de las afectaciones a sus derechos humanos, aumento de discriminaciones y violencias dentro y fuera de los espacios educativos. Además de la sobrecarga de trabajo adquirido ante la inexistencia de medidas para conciliar su vida familiar, escolar y laboral durante el confinamiento social, tal y como lo demuestran numerosas investigaciones muy recientes –realizadas entre los años 2020 y 2021– así como diversos encuentros académicos de exposición de experiencias y análisis de las mismas.

Con la interrupción de actividades educativas presenciales y el abrupto tránsito a entornos virtuales como medida impuesta para contener la expansión del virus, la pandemia marcó un escenario de ruptura en las formas y las prácticas en que se desarrolla la educación superior, mostrando asimetrías que resultan evidentes entre las zonas metropolitanas y las áreas rurales, y las desventajas históricas de la población indígena (y afrodescendiente) en relación con la sociedad nacional. En el caso de la población de mujeres, podemos observar que las mujeres indígenas que se encuentran en el sureste del país son quienes padecen las peores condiciones para desarrollar modalidades virtuales en la educación a través del uso mayor de plataformas y herramientas tecnológicas debido a las carencias registradas en términos de infraestructura básica, déficit tecnológico y conectividad en sus comunidades<sup>99</sup>

No obstante, en el contexto descrito, podemos observar como, por un lado, existen marcadas desigualdades que viven las mujeres indígenas, pero también por otro lado, estas mismas mujeres indígenas han desarrollado diversas formas creativas a partir de su ingreso a grupos de investigación en los espacios universitarios, para hacer frente e intentar revertir estas desigualdades. Por ello, en el presente capítulo, se aborda el caso concreto de mujeres indígenas del estado de Oaxaca que cursan una carrera universitaria, provenientes de zonas rurales y que participan en espacios de investigación social como integrantes de un proyecto en curso titulado: “Jóvenes indígenas universitarias: acceso y permanencia en la formación científica y tecnológica en Instituciones de Educación Superior en Oaxaca” en la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO).<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> Datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) del INEGI (2020) muestra que, mientras el promedio nacional de servicios de internet alcanza el 56.4%, en entidades como Guerrero, Chiapas y Oaxaca la conectividad apenas llega al 29%.

<sup>100</sup> Este proyecto inició actividades en marzo del año 2020 y recibe financiamiento público del Fondo Sectorial de Desarrollo e Investigación del Instituto Nacional de las Mujeres y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (CONACYT). El objetivo es analizar las condiciones de desigualdad de género en el acceso y permanencia de jóvenes indígenas mujeres que cursan áreas de conocimiento vinculadas a las ciencias físico-matemáticas y de las ingenierías en instituciones de educación superior del estado de Oaxaca.

El objetivo del presente capítulo es analizar las formas en que viven las mujeres indígenas universitarias, en condiciones de desigualdad, el proceso de transición hacia una formación y educación virtual que en muchas ocasiones acrecienta las brechas de la desigualdad, así como las estrategias creativas que ponen en marcha a partir de sus experiencias en procesos de formación en investigación social y que permiten trazar caminos alternativos, más allá de la coyuntura de la pandemia. Para alcanzar el objetivo trazado, en el documento se exponen cuatro apartados centrales: en primer lugar, se problematiza la desigualdad social histórica de las mujeres indígenas como parte de un orden social desigual de género, discriminatorio e inequitativo en donde las diferencias biológicas se convierten en desigualdades sociales, culturales, económicas y, por supuesto, tecnológicas. En segundo lugar, se discute que, a pesar de la incorporación progresiva de las mujeres indígenas en los espacios de la educación superior, esto no ha significado transformaciones sustanciales en las condiciones de la desigualdad que viven, las cuales siguen reproduciéndose en los nuevos espacios educativos.

En un tercer momento, se analiza la relación entre las condiciones de desigualdad de las mujeres indígenas universitarias y la coyuntura de la pandemia global que ha generado una transición hacia entornos virtuales de educación. Mediante el acceso a herramientas y plataformas tecnológicas se han hecho aún más visibles las desigualdades persistentes, las discriminaciones y las violencias, pero también ha permitido observar diversos procesos de formación e investigación en los espacios de educación superior, en donde las estudiantes indígenas se han insertado. Con ello, se ha propiciado una sinergia creativa, que posibilita otros caminos y alternativas de vida para estas mujeres. Por último, se da cuenta de algunas experiencias de formación en investigación a través de espacios virtuales, construidas en apego a las diversas realidades vivenciales de las mujeres indígenas que han participado desde inicios del año 2020 con un grupo de investigadores e investigadoras de Oaxaca, lo cual abre horizontes de articulación entre su trabajo académico con las necesidades locales de sus comunidades.

## Brechas de desigualdad, mujeres indígenas y tecnologías digitales

En México, como en otros países de América Latina, la desigualdad, los sesgos y brechas de género entre mujeres y hombres son significativas; existe un orden social de género desigual, inequitativo y discriminatorio que implica un papel subordinado para las mujeres en unas relaciones de poder jerárquicas con los hombres en todos los ámbitos sociales. Estas condiciones las viven las mujeres tanto en el espacio público como en el privado. Una división impuesta en el sistema patriarcal donde el primero corresponde a los hombres, y el segundo –el ámbito doméstico, de procreación y del

trabajo de cuidado—, a las mujeres. Autoras como Federici (2018, p. 38) señalan que esta división social contrapone lo personal a lo social, el trabajo productivo al improductivo, y es donde se naturalizan las actividades privadas como responsabilidad de las mujeres, siempre asociadas a lo femenino como acto de amor, actividades que no requieren salario, aunque impliquen largas jornadas de trabajo.

Para entender, analizar, cuestionar y transformar estas condiciones, una categoría analítica indispensable es el género, una de las contribuciones teóricas más importantes del feminismo contemporáneo que refiere a elementos sociales y culturales atribuidos a cada uno de los sexos. Marcela Lagarde (2005) señala que las diferencias de género no son producto de lo biológico o natural, sino que se construyen a través de un complejo proceso en el que intervienen las disposiciones, las normas y valores sociales, de tal manera que podemos observar que en sociedades como la nuestra, las diferencias son construidas en el marco de una cultura patriarcal que determina los perfiles de hombres y mujeres, al mismo tiempo que define lo que se espera de cada uno a partir de su sexo biológico.

Cuando relacionamos el orden desigualdad de género y el uso e implementación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación podemos entender entonces la persistencia de brechas digitales, las cuales no solo se limitan a una cuestión de edad, condición social o económica, también se ha hecho presente por condición de género. Bonavitta (2018) señala que el patriarcado se muestra también en los espacios cibernéticos en donde se ejercen mecanismos de poder que marcan las relaciones entre las personas que hacen uso de ellas.

A pesar de que cada día es mayor el número de mujeres indígenas que acceden al uso de tecnologías digitales, se sigue observando una enorme brecha digital por condición de género y situación étnica que tiene sus manifestaciones más palpables en el sureste de México con la persistencia de asimetrías en términos de acceso a tecnologías y conectividad digital por parte de la población indígena. Soto, Valencia y Moyado (2020), refieren que el problema de la brecha digital no se puede reducir solo a la no disponibilidad de tecnologías digitales, sino que existen distintos niveles para analizar la brecha digital que tienen que ver, en primer lugar, con la disponibilidad de tecnologías digitales, tanto en el hogar, trabajo y la comunidad. En segundo lugar, la brecha digital incluye un problema de acceso efectivo a estas tecnologías y sus contenidos. Un tercer nivel lo colocan en el uso significativo de las tecnologías que implica un mayor nivel de control o apropiación, por último, un problema de consecuencias de corto y mediano plazo en la participación de las tecnologías, tal como en las actividades productivas, políticas, sociales, de consumo y ahorro.

A partir de este análisis, la población indígena no sólo tiene un acceso muy restringido a las tecnologías digitales, sino que además no tienen un acceso efectivo a la información o al conocimiento de estas tecnologías. Bonavitta también señala que en materia de

género; la ciencia y la tecnología no son neutrales, debido a que (...) reproducen las mismas relaciones de poder que en el resto de los ámbitos sociales. Es por esto que, como en otras áreas de la vida, las mujeres no participan igual que los hombres como usuarias, planificadoras, promotoras y productoras de conocimiento (2018, p. 21).

Arenas (2011) señala que, en el terreno de las nuevas tecnologías no todos tienen acceso y hacen uso de estas en condiciones de igualdad, siendo las mujeres indígenas uno de los grupos vulnerables al que el acceso a este tipo de herramientas se ve mayormente limitado. Asimismo, Rubio, Donoso y Vilá (2016) señalan que las TIC (...) proporcionan un amplio abanico de técnicas de control y abuso para ejercer violencia y discriminación contra las mujeres, homosexuales y transexuales, así como personas heterosexuales que se apartan de los cánones establecidos (2016, p. 10). Las plataformas digitales han sido una herramienta fundamental en el establecimiento de una comunicación global eficiente, sin embargo, su uso indiscriminado ha representado una amenaza también, debido a que han permitido que las desigualdades sociales y expresiones de discriminación y violencia contra las mujeres pasen al mundo virtual, resaltando aún más las relaciones de poder y dominación entre hombres y mujeres. Lo anterior ha generado que la violencia de género sea cada vez más frecuente en los entornos virtuales a través de los cuales se ha diversificado aún sus posibilidades de expansión y sus formas de expresión (García, 2021).

Así, la desigualdad se expresa también en el fenómeno denominado “brecha digital de género”, al hacerse evidente el nivel de acceso desigual, la diferenciación en la búsqueda de contenidos, así como el tiempo destinado a las plataformas y redes sociales. La reproducción de estereotipos sexistas o machistas, así como las violencias y discriminaciones difundidas por las industrias culturales y de la información, van acentuando subjetividades e impactando modos culturales que aún requieren estudiarse a mayor profundidad. El mundo digital contiene riesgos y desafíos para la población juvenil indígena, al ir acrecentándose la importancia de las relaciones virtuales, expresándose muchas veces el sexismo y la violencia de género a partir de las redes y plataformas digitales que consultan o logran interactuar.

Como nunca, las tecnologías de la información y de la comunicación se han vuelto omnipresentes en esta modernidad líquida, habilitando una falsa ilusión de comunidad, en un proceso que va transformando identidades, sensibilidades, memorias históricas locales y formas de lo político y su privacidad (Bauman y Donskins, 2015). Quedarse al margen de las redes y tecnologías, parece no ser una opción, en una economía y socialidad que se mueve al trepidante ritmo de la interconexión global. El universo digital le va dando forma a nuevos sueños y pesadillas de la posmodernidad, reafirmando relaciones de poder y de género, pero también condicionando, al tener que interactuar: lo local con lo global, lo tradicional con lo moderno, lo privado con lo público, lo heterogéneo con la dominante homogeneidad.

## Mujeres indígenas y su presencia en la educación superior

Si nos enfocamos solo en la educación superior, observamos que la situación de acceso resulta favorable sobre todo en la matrícula de mujeres jóvenes, cuyas cifras se aproximan al 50%. De manera inmediata, este avance alcanzado no puede minimizarse si consideramos que las mujeres han sido las más excluidas de los espacios educativos (Alvarado, 2010; Palermo, 2006). Sin embargo, la estadística misma generaliza en los datos puesto que de manera más específica podríamos identificar asimetrías entre las mujeres que ingresan a la educación superior en donde las mujeres indígenas son quienes muestran las peores condiciones en el acceso a este nivel educativo. Así, mientras las mujeres están teniendo una mayor presencia cuantitativa en la educación superior, está sucediendo otra cuestión menos explorada quizá, relacionada con las condiciones de desventaja en que las mujeres indígenas logran ingresar y permanecer en los espacios educativos en relación a sectores de población no indígena. Incluso, no hay que dejar de considerar que la noción de “población indígena”, no tiene un carácter homogéneo ni esencialista, ya que existe una gran heterogeneidad en sus contextos socioculturales rurales y urbanos.

Así, la incorporación progresiva de las mujeres indígenas en la educación superior se está generando en torno un panorama que no ha significado transformaciones sustanciales en sus condiciones de desigualdad, las cuales siguen reproduciéndose de manera sistemática en los mismos espacios educativos y también en el ámbito privado donde la responsabilidad social de las tareas domésticas, de cuidado y atención a otras personas del núcleo familiar sigue recayendo en ellas. Estas tareas y responsabilidades, en su gran mayoría, se asumen como algo “natural”. Además, las mujeres indígenas son quienes resienten en mayor proporción los efectos de la marginalidad social y la discriminación, en tanto que a la condición de género se agrega la condición étnica y, en un enorme porcentaje, las condiciones económicas; es decir, una doble o triple discriminación que viven en donde no sólo se ven subordinadas por el hecho de ser mujeres, sino por ser indígenas y sin recursos económicos propios, lo que genera una multiplicidad de opresiones marcadas no solo por el género, sino por la raza, la clase, la condición étnica, la orientación sexual (Cervantes y García, 2020).

Pensar en estas condiciones nos lleva también a indagar en las estrategias que realizan las propias mujeres estudiantes provenientes de comunidades indígenas para sobreponerse y enfrentar esas situaciones económicas adversas de discriminación y desigualdad social; en muchos casos, sobreponerse a sus propios grupos familiares ante su decisión de estudiar una carrera profesional. En este sentido, podemos señalar que poco se conoce acerca de las estrategias que realizan las mujeres indígenas ante las dificultades que implica para ellas la migración con fines de estudio hacia espacios de la educación superior que se centralizan en las principales ciudades y centros



urbanos; estrategias que no resultan menores si pensamos que su ingreso a la educación superior configura sus modos de vida, marcados por desigualdades presentes desde sus infancias en el espacio de la familia y la comunidad en donde las labores de cuidado o de crianza suelen ser una prioridad para las familias y la vida comunitaria. Sin embargo, paulatinamente, al interior de los mismos hogares se generan cambios en la asignaciones y responsabilidades dentro y fuera del ámbito doméstico, que puede permitir a las mujeres tener un mayor acceso a espacios anteriormente restringidos para los hombres con el propósito de obtener ingresos monetarios (Navarrete, 2008).

A pesar de ello, la presencia progresiva de las mujeres en los espacios educativos de nivel superior no escapa de estereotipos y desigualdades que van reproduciendo y que resultan inaprensibles conforme se escala en el sistema educativo. Por ello, el ingreso de las mujeres indígenas en la educación superior no representa una ruptura total de las condiciones de desigualdad que viven en el ámbito del hogar, sino la apertura de otros escenarios y de nuevas desigualdades que terminan por colocarlas en vulnerabilidad en los nuevos espacios a los que acceden. Esta situación obliga a que sean ellas mismas quienes deban ir solventando esas dificultades que viven por su origen étnico y de clase, para acceder y permanecer en los espacios universitarios ante la falta, muchas veces, de la incorporación de la perspectiva de género en estas instituciones y de políticas de inclusión en los centros universitarios donde, en muchos de ellos, aún priva un pensamiento colonial, patriarcal y racial.

Rita Segato (2017), al analizar el racismo y la discriminación, apunta que uno de los tipos de racismo es el que denomina como “de costumbre”, automático o “acostumbrado”, aquel que es irreflexivo, naturalizado, culturalmente establecido, que no llega a ser reconocido como atribución explícita de valor diferenciado a personas de grupos raciales y étnicos. “El prejuicio racial, para existir, necesita y se alimenta de la diferencia, es decir, de la producción de otredad a partir de trazos visibles que puedan ser fijados como indicación de otras –supuestas– diferencias no visibles (...). La discriminación, por su parte, consiste en ofrecer oportunidades y tratamiento negativamente diferenciados a las personas sobre las cuales recae el prejuicio racial, lo que acaba por restringir su acceso al pleno usufructo de recursos, servicios y derechos” (Segato, 2017, p. 44).

Estas condiciones privan a lo largo de la trayectoria educativa de las estudiantes indígenas, durante los diversos procesos educativos formales e informales, así como en su integración a grupos de pares, acceso a oportunidades de movilidad, entre otros, que impactan su acceso, permanencia y egreso de sus licenciaturas. Es cierto que las experiencias educativas pueden significar a las mujeres indígenas universitarias reconstrucciones en sus identidades –con diferentes niveles, grados y considerando su capacidad de agencia (entendida como acción y autonomía)–, cuestionamientos a

los mandatos de género tradicionales, como el de la maternidad impuesta o la posibilidad de acceder a sus derechos y al cambio del considerado deber ser femenino; sin embargo, como lo plantea Fondo Internacional de Mujeres Indígenas (2020, p. 41): “Si bien ha mejorado el acceso a la educación básica para las mujeres y niñas en todo el mundo, las MNI [mujeres y niñas indígenas] siguen viviendo mayores disparidades de género y baja escolaridad en comparación con las mujeres no indígenas”. Por lo anterior, la incorporación de las mujeres indígenas a la educación superior es aún un campo de claroscuros, que exige mucha atención para conocer la manera en que las mujeres indígenas en contextos de diversidad cultural, étnica y lingüística se sobrepone a esas condiciones de desigualdad a través de estrategias creativas y procesos formativos para revertirlas. Además de tratar de indagar en su campo de profesionalización, en sus aprendizajes y transmisión de sus conocimientos, así como en las formas de vinculación con sus comunidades.

## La transición a modalidades virtuales en la educación

Durante la transición hacia la modalidad virtual, algunas de las estudiantes indígenas que participaron en el proyecto titulado “Jóvenes indígenas universitarias: acceso y permanencia en la formación científica y tecnológica en Instituciones de Educación Superior en Oaxaca” auspiciado por el fondo SEP/CONACyT, refieren que meses atrás alternaban sus actividades académicas con aquellas laborales que les permitían subsistir económicamente, sin embargo, tuvieron que abandonar estas actividades debido a las condiciones de pandemia, que las obligaron a regresar a sus comunidades con la consecuente pérdida de recursos económicos y de ciertos niveles de autonomía e independencia que ya habían adquirido en la ciudad.

Así, estas estudiantes indígenas se reencontraron con los usos y costumbres de género, y tuvieron que integrarse a los roles y actividades asignadas socialmente a las mujeres en sus comunidades. Dichas actividades ocuparon un lugar prioritario respecto a sus estudios. Su participación en las actividades domésticas, de cuidado de enfermos y de personas ancianas se dio de manera “natural” durante la pandemia. Aunado a lo anterior, el cierre de muchas comunidades —durante los meses de 2020 y 2021— para evitar el contagio de COVID-19, impidió en su momento la salida de sus habitantes, así como la entrada de personas ajenas. Todo este escenario de reserva y precaución, se fue traduciendo en una limitada movilidad, sumándose la imposibilidad de conexión fluida ante la enorme brecha digital persistente y el difícil acceso a la obtención de computadoras, lo que les impidió llevar a cabo el seguimiento de sus actividades escolares, perdiendo la dinámica de estudio que ya habían adquirido.

Estas condiciones significaron un retroceso en el ejercicio de los derechos de las estudiantes indígenas, quienes se encontraron sin la posibilidad de contar con sus redes

de apoyo tanto por la lejanía de sus entornos escolares, como por el cierre de sus comunidades y la escasez de recursos económicos, impidiéndoles la movilidad hacia la ciudad de Oaxaca. Por ello, a partir de estas experiencias podemos señalar que las condiciones de confinamiento social visibilizaron como nunca antes el peso que las mujeres indígenas siguen teniendo para combinar actividades tanto al interior de los hogares como también en el ámbito educativo en donde se han incorporado progresivamente, lo que puede interpretarse como un obstáculo en su desarrollo personal y profesional. Es decir, si antes cumplían múltiples actividades a lo largo de un día completo, con la pandemia tuvieron que hacerlo de manera simultánea, con dobles y, en ocasiones, triples jornadas de trabajo que propiciaron en ellas síntomas de estrés y ansiedad. Las dificultades económicas, escolares y sociales se recrudecieron, surgiendo nuevas tensiones, dinámicas o negociaciones con las familias o comunidades de origen.

Estas situaciones sociales y emocionales se produjeron también en aquellas estudiantes indígenas que decidieron permanecer en la ciudad de Oaxaca con la finalidad de mantener los servicios digitales y el acceso al internet —que en sus comunidades de origen no tenían o era deficiente—, lo que las llevó a estar lejos de sus familias, en condiciones de precariedad y aislamiento, sin la compañía de sus compañeras(os). A pesar de la difícil condición, algunas de ellas señalaron que el aislamiento les permitió comunicarse y mantener activas sus redes sociales. Otras jóvenes hicieron de los espacios virtuales foros de denuncia de las violencias, las injusticias y el reclamo de derechos que les vienen afectando desde antes de la pandemia. Lo que les ha permitido, según ellas mismas señalan: reflexionar, participar y proponer, a partir de sus propias experiencias de vida, algunas medidas para transformar las condiciones de la desigualdad. De esta manera, la pandemia que derivó en medidas de confinamiento social para contener la propagación del virus, incluido el cierre de los centros escolares de todos los niveles, dio paso al desarrollo de actividades educativas bajo entornos virtuales, mediante el acceso a internet y plataformas. Este inédito escenario global y local generó, por un lado, la agudización de desigualdades, discriminaciones y violencias, pero también activó posibilidades creativas que las propias mujeres indígenas pusieron en marcha para intentar revertir esas desigualdades ante la coyuntura de la pandemia y el confinamiento (Briseño y Bautista, 2021).

## Experiencias de formación en investigación en espacios virtuales

Durante marzo del año 2020 hasta abril de 2021, surgió la posibilidad de incorporar a estudiantes indígenas de carreras profesionales relacionadas con ciencias de la educación de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, como parte de un grupo de investigación para desarrollar actividades de diseño, elaboración, aplicación

de cuestionarios y entrevistas, en el marco del proyecto titulado “Jóvenes indígenas universitarias: acceso y permanencia en la formación científica y tecnológica en Instituciones de Educación Superior en Oaxaca” auspiciado por el fondo INMUJERES/CONACyT. Esto último permitió otorgar apoyos económicos a las estudiantes participantes, que en su mayoría son mujeres indígenas de escasos recursos, provenientes de comunidades rurales de alta marginación. La finalidad de esta incorporación fue que pudieran participar en el proceso de investigación, pero que también pudieran centrarse en la elaboración de un proyecto de tesis para su titulación.

Ante las medidas de confinamiento social, el cierre de los espacios universitarios y el retorno de algunas estudiantes indígenas a sus lugares de origen debido a la imposibilidad económica de permanecer en los lugares de residencia cercanos a la universidad, fue necesario realizar un reajuste en el plan de actividades, en las didácticas de trabajo y en los procesos generales del proyecto. Así, tuvieron que elaborarse distintos procedimientos, metodologías, pero sobre todo nuevas posibilidades virtuales para el encuentro del equipo de trabajo, a través de las plataformas tecnológicas poco conocidas y menos utilizadas hasta ese momento. Ante la imposibilidad del contacto físico para realizar el levantamiento de la información y con el cierre de los espacios educativos, se decidió desarrollar e implementar un seminario virtual con una periodicidad semanal, en donde participaron las y los investigadores del proyecto.

El objetivo era generar un proceso de formación de investigación con perspectiva de género para que las mujeres indígenas pudieran aplicar sus trabajos de investigación y sensibilizarse respecto al objetivo del proyecto general del grupo de investigación. La experiencia del seminario fue muy enriquecedora, ya que se llevó a cabo un proceso de formación colectivo entre las estudiantes indígenas y el grupo coordinador; cada semana se proporcionaba un tema considerado en el temario desarrollado por el equipo de trabajo y se realizaba una retroalimentación colectiva para mejorar el trabajo. Algunos de los temas abordados en el seminario fueron: los métodos cuantitativos y cualitativos aplicados a la investigación social, delimitación y problematización en la investigación social, responsabilidad y sentido social/comunitario de la investigación, la ética aplicada a la investigación, la relación de la investigación con la vida comunitaria y la devolución o retroalimentación de conocimiento.

La reflexión individual y colectiva durante el seminario permitió no solo avanzar en las correcciones necesarias a las tesis individuales de cada joven, sino también el enriquecimiento de la experiencia de investigación de cada una de ellas, a partir de la construcción de sus proyectos, bajo debates orientados hacia una perspectiva social, de vinculación con las comunidades indígenas, sin perder de vista las propias historias de vida de las estudiantes participantes en proyecto.

Al inicio, en el imaginario de las estudiantes, se consideraba que el trabajo de investigación y recolección de información de campo consistía solamente en acudir a las instancias correspondientes de manera presencial y contactar a las personas de frente. Sin embargo, con la pandemia global y la transición hacia espacios virtuales, el proceso de la investigación se convirtió en una experiencia completamente distinta. La incorporación de las mujeres indígenas en el proceso de la investigación individual y de manera simultánea en el proceso de la investigación general del grupo, se desarrolló con un sentido activo, de escucha y de cercanía no solo con el equipo de investigadoras e investigadores, también con sus comunidades de origen en donde varias de ellas se encontraban confinadas. De esta manera y bajo un principio ético, se planteó impulsar entre las jóvenes estudiantes, la comprensión más profunda de sus contextos comunitarios con la intención de que el conocimiento generado tuviera un impacto positivo al interior de sus comunidades. Así, este ejercicio permitió pensar a la investigación como un proceso situado en los contextos de origen en los que las becarias crecieron y se formaron y a los cuales ellas se adscribían. Las estudiantes que participaron en el proyecto provienen de diferentes comunidades de Oaxaca, Santa María Yacochi, Municipio de Tlahuiloteppec y Jaltepec de Candayoc (Cultura mixe, Sierra Norte), San Francisco Logueche, Miahuatlán (Cultura mixteca, Sierra Sur), Santa María Temaxcalapa (Cultura zapoteca, Valles Centrales).

En sus participaciones a lo largo del seminario las estudiantes se reconocieron entre ellas y ante el grupo de investigación, como mujeres jóvenes, universitarias, pero también como mujeres indígenas pertenecientes a una cultura específica que ha sido determinante en sus vidas, al provenir de comunidades zapotecas, mixtecas y mixes. Una de las contribuciones de las estudiantes participantes en el proyecto, fue la crítica hacia las barreras geográficas a las que tienen que enfrentarse durante el acceso y luego la permanencia en la educación superior, ya que como se mencionó en párrafos anteriores, las Instituciones de Educación Superior se sitúan en espacios urbanos, por lo que las estudiantes de zonas rurales normalmente tienen que salir de sus comunidades por extensas temporadas para poder estudiar, lo que ubica sobre todo a las mujeres en condición de vulnerabilidad ante situaciones de violencia, acoso sexual. Una de las reflexiones constantes con las estudiantes indígenas durante el seminario, fue acerca de las implicaciones que tuvo para ellas el salir de sus comunidades para continuar con sus estudios universitarios.

A decir de ellas, los sentires resultan contradictorios pues este proceso les implicó alejarse del seno familiar, viajar lejos del cuidado de la familia y de la comunidad e integrarse en un contexto urbano con formas de socialización diferentes a las comunitarias. Otra de las experiencias de estas estudiantes está relacionada con la valoración dentro de la comunidad, pues si bien indican que ha cambiado la percepción hacia las mujeres que salen estudiar; aún persiste una valoración negativa,

pues no se ajustan a los estereotipos culturales que ubican a las mujeres dentro del plano de lo doméstico, asimismo la estructura comunitaria se ha ido abriendo con dificultades en espacios de participación y decisión de las mujeres; lo cual se percibe por ellas como un constante esfuerzo de abrir caminos para incidir en su comunidad.

En este proceso, las mujeres indígenas se afirman en tanto pueden transformar las percepciones de su comunidad e interpelar de algún modo a las autoridades que se componen por varones. A través de las aportaciones de las estudiantes, se pudieron identificar otras barreras asociadas al género, las cuales no se discuten con profundidad en la literatura revisada y que son determinantes para que las jóvenes indígenas puedan iniciar y culminar su formación universitaria. Asimismo, estas estrategias didácticas permitieron a las estudiantes elaborar un proyecto que se inserta en un trabajo colectivo más amplio, en donde se retoma como eje principal, la discusión sobre las desigualdades de género y la educación universitaria.

Cada uno de los proyectos permitió poner en práctica un ejercicio pedagógico que se nutre en dos sentidos: por un lado, del equipo de investigadoras e investigadores que participaron en el proyecto hacia las estudiantes indígenas y, por otro lado, de las estudiantes hacia las y los investigadores.

Entre los temas de investigación abordados se encuentran:

“Mandatos de género y trayectoria escolar desde la educación media superior a la educación superior. Experiencias de mujeres Indígenas de la facultad de enfermería de la universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca”

“La desigualdad de género y las acciones contra el riesgo de la Deserción escolar de estudiantes indígenas mujeres de la Universidad autónoma “Benito Juárez” de Oaxaca”.

“Los mandatos de género y el acceso y permanencia en la educación superior de las estudiantes indígenas de la Unidad de Atención de Estudiantes Indígenas de la Universidad Autónoma “Benito Juárez” de Oaxaca”

Todos ellos fueron realizados en procesos colaborativos a partir de un ejercicio académico que incorporó los conocimientos de las estudiantes a través de la participación y la discusión activa. Un elemento importante a considerar, fue que las estudiantes alternaron sus actividades académicas con aquellas laborales que permitían su subsistencia durante la pandemia y con las tareas domésticas y de cuidado de enfermos o cuidado de las niñas y niños de la familia, lo que implicó para ellas, dobles y triples jornadas de trabajo, aumentando la dificultad de culminar con éxito el proceso de investigación y, por ende, de titulación.

## A modo de conclusión

La pandemia marca un escenario de ruptura en el conjunto de formas y prácticas educativas, y revela profundas brechas de carácter social entre las regiones del país.

En esta coyuntura, la educación superior adquiere una multiplicidad de tareas y retos que deben atenderse con prontitud y sobre la marcha. Por ello, este artículo se propuso como primer momento analizar las desigualdades históricas que viven las mujeres indígenas, las cuales se visibilizan con mayor crudeza en esta crisis pandémica, no como un accidente o defecto sino una característica de un orden social desigual de género que se agrava ante modelos educativos homogéneos, afectando de manera más crítica las prácticas educativas que se desarrollan en entidades federativas con desventaja socioeconómica como Oaxaca. Concluimos entonces que la pandemia Covid-19 problematizó más aún las condiciones de las estudiantes indígenas; durante este periodo han visto agudizados los obstáculos para permanecer en las universidades a los que antes del confinamiento social ya enfrentaban, como situaciones de discriminación, falta de recursos para permanecer en las ciudades, pero también se agregaron otras dificultades como la falta de acceso a tecnologías digitales y la falta de dispositivos.

En este sentido, las brechas digitales por género y condición étnica son más evidentes ahora, lo que aumenta las asimetrías entre las zonas más urbanizadas de una entidad como Oaxaca en detrimento siempre de las zonas rurales con amplia población indígena en donde la falta de acceso a conectividad digital y a las tecnologías digitales hicieron prácticamente imposible la implementación de modalidades virtuales de interacción. Sin embargo, la transición a modalidades virtuales de formación de mujeres indígenas implica un desafío más complejo que solo atender un problema de falta de equipos y de conectividad digital en una entidad como Oaxaca. La pandemia nos planteó necesidades de orden epistemológico, pedagógico y metodológico ante la crisis de las formas tradicionales o convencionales de construcción de conocimiento y formación de estudiantes que se mostraron como insuficientes en el momento en que las mujeres indígenas se vieron obligadas a retornar a sus comunidades de origen.

Al verse obligadas a regresar a sus comunidades de origen y hogares, las mujeres indígenas tuvieron, en muchos casos, que hacer frente a situaciones de violencia o agravios en sus entornos familiares como demuestra algunas experiencias. Frente a esta coyuntura, era necesario problematizar las formas de acercarnos a una realidad social que se configuraba con problemas sociales emergentes y que se sumaban a ese conjunto de opresiones estructurales y simultáneas que históricamente viven las mujeres. En este sentido, resultó importante señalar que no era suficiente solo colocar en el centro de la discusión a las mujeres indígenas en carreras científicas como sujetas de análisis sobre quienes pensamos era posible trabajar conceptos y teorías; sino que teníamos que profundizar y ampliar nuestras propias nociones de lo que significa realmente generar procesos de formación en este coyuntura con el propósito

de recuperar y visibilizar desde el reconocimiento de la propia autonomía y agencia de las mujeres indígenas aquellas estrategias que ponen en marcha en donde algunas de ellas han sabido construir o mantener estrategias de solidaridad como son redes de mujeres estudiantes indígenas, para afrontar o resolver las condiciones de discriminación, desigualdad y violencia agravadas por la pandemia.

Si bien no hay un guion trazado ni fórmulas establecidas para lo que sigue después de la pandemia, tampoco se trata que inventemos de la nada las alternativas. La conclusión está en que podamos identificar los asideros locales en donde hay experiencias acumuladas, así como formas inéditas de enfrentar las adversidades que incluyen la formación educativa formal, pero también redes sociales (incluyendo las redes virtuales que implican la apropiación de tecnologías digitales) de formación, conocimiento y solidaridad. En este sentido, los procesos de planeación y diseño de nuevas estrategias pedagógicas en la educación superior tienen que considerar el conjunto de experiencias de las mujeres indígenas que se convierten en un factor importante para favorecer la operación y seguimiento de nuevas propuestas educativas, ya pensando sobre las mujeres indígenas sino pensando junto con las mujeres indígenas. Pensar junto con ellas tiene implicaciones en términos metodológicos que nos lleva a la reorientación de los procesos de formación en investigación con enfoques más horizontales, de ejercicios dialógicos, para reconocer a las mujeres indígenas como actores de sus propios análisis.

Por último, podemos mencionar que la temática amerita renovar categorías para comprender las desigualdades históricas en la educación superior, lejos de conceptos coloniales que siguen dominando los terrenos de las instituciones gubernamentales, de los programas y las políticas educativas. Por ello, es importante abreviar de nuevos conocimientos e instrumentos teóricos, metodológicos, epistémicos y jurídicos que permitan una comprensión distinta de la diversidad cultural a partir de comprender las dinámicas locales y regionales de respuesta para revertir las desigualdades históricas en el sistema educativo en su conjunto, incluyendo las brechas de tecnologías digitales, al mismo tiempo que surge, quizá como nunca antes, la necesidad de visibilizar y comprender de otra manera la diversidad cultural, identitaria y lingüística que prevalece en ciertas regiones de México desde la experiencia de las mujeres indígenas y sus subjetividades construidas en las maneras de vivir este desafío. La experiencia particular de mujeres indígenas que se han insertado en procesos de investigación con el uso de mayores herramientas tecnológicas apertura horizontes de articulación entre el trabajo académico cotidiano y las necesidades locales de sus entornos comunitarios, lo cual, las convierte en constructoras de sus propias alternativas, de su presente y de su futuro.



## Referencias

- Alvarado, María de Lourdes (2010). “Mujeres y educación superior en el México del siglo XIX”, en: *Tiempo Universitario*. Gaceta Histórica de la BUAP, vol. XIII, n.º. 1, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México, pp. 13-26.
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) (2018). *Visión y acción 2030, Propuesta de la ANUIES para renovar la educación superior en México*. <https://cutt.ly/AlX3UTE>
- Arenas, M. (2011). “Brecha digital de género: la mujer y las nuevas tecnologías”, en: Anuario de la Facultad de Derecho: Universidad de Alcalá IV. Versión electrónica disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/58908883.pdf>
- Bauman, Zygmunt y Leonidas Donskis (2015). *Ceguera moral. La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida*, Barcelona: Paidós.
- Briseño, M. L y Bautista, E. (2021). “La pandemia y la formación universitaria como posibilidades creativas de mujeres indígenas para la transformación de sus entornos comunitarios”, en: Leticia Briseño, Abraham Nahón, Lorena Córdova y Alda Tognini (Coords.), *Arte, educación y diversidad transcultural: prácticas creativas, identidades y conocimientos comunitarios*, Oaxaca: UABJO- Associação de Leitura do Brasil-Centro Internacional Interdisciplinario de Investigación y Enseñanza Aplicada.
- Bonavitta, P. (2018). “Las brechas digitales de género en la Era de la información”, en: Casarín M. (Coord.), *En torno a las ideas de Manuel Castells: discusiones en la era de la información*, UNC: Centro de Estudios Avanzados. Centro de Estudios Avanzados, versión digital disponible en: <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/6454/Castells.pdf?sequence=9&isAllowed=y#page=17>
- Cervantes M. A. y García R. E. (2020). “Ser mujer e indígena: una propuesta teórica para estudiar la interseccionalidad en la educación superior”, en: Memorias del III Congreso Internacional de Género, Año XX, Número 114 [https://www.academia.edu/61532946/Ser\\_mujer\\_e\\_ind%C3%ADgena\\_una\\_propuesta\\_te%C3%B3rica\\_para\\_estudiar\\_la\\_interseccionalidad\\_en\\_nivel\\_superior\\_p](https://www.academia.edu/61532946/Ser_mujer_e_ind%C3%ADgena_una_propuesta_te%C3%B3rica_para_estudiar_la_interseccionalidad_en_nivel_superior_p)
- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (2005). *Las mujeres indígenas en México su contexto socioeconómico, demográfico y de salud*. Recuperado en [http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos\\_download/100833.pdf](http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100833.pdf)
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL) (2020). *Informe de pobreza y evaluación 2018*. <https://cutt.ly/2lX37FP>
- Czarny, Gabriela (2010). “Jóvenes indígenas en la Universidad Pedagógica Nacional, México: Relatos de experiencias en Educación Superior”, en *Revista ISEES*, No. 7, julio 2010, México, pp. 39-59.

- Czarny, Gabriela (2020). “Negación de las historias escolares de juventudes indígenas: punto ciego en el debate sobre educación superior”, en: Tania Cruz, Maritza Urteaga y Martín López-Moya (Coords.), *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, México: UNICACH-El Colegio de la Frontera Sur, pp. 133-150.
- Encuesta para la Medición del Impacto Covid-19 en la Educación (ECOVID-ED) 2020: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED\\_2021\\_03.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf)
- Faur, E. (2003). “¿Escrito en el cuerpo? Género y derechos humanos en la adolescencia”, en: Checa, S. (Coord.), *Género, Sexualidad y Derechos Reproductivos en la Adolescencia*, Paidós, México.
- Federici, Silvia (2018). *El patriarcado del salario. Críticas feministas al marxismo*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Fondo Internacional de Mujeres Indígenas (2020). *Estudio global sobre la situación de las mujeres y niñas indígenas. Nuestras voces y acciones por nuestros derechos después de 25 años de la Plataforma de Acción de Beijing*. Perú: Foro Internacional de Mujeres Indígenas (FIMI/ IIFWF). Recuperado en [https://fimi-iiwf.org/wp-content/uploads/2020/09/GlobalStudyFIMI\\_20-espanolRGB.pdf](https://fimi-iiwf.org/wp-content/uploads/2020/09/GlobalStudyFIMI_20-espanolRGB.pdf)
- García, M (2021). “Ciber violencia de género en redes sociales. Sus tipos, trampas y mensajes ocultos”, en: *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, Vol.12 N 1 22. pp. 333-349, versión electrónica disponible en: <http://ojs.sociologia-alas.org/index.php/CyC/article/view/256>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2020). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2019. <https://cutt.ly/plX7exZ>
- Lagarde, M. (2005). *Los cautiverios de las mujeres. Madresposas, monjas, putas, presas y locas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Nahón, Abraham (2022). “Fotoperiodismo y memoria visual en tiempo de pandemia (Oaxaca, México)”, en: Christy Petropoulou, John Holloway, Fernando Matamoros, et. al (coords.), *Luchas invisibles en tiempos de pandemia. Utopías, distopías, luchas sociales y culturales por la vida en tiempos de pandemia*, México: Universidad del Mar Egeo, Grecia y BUAP, pp. 217-240.
- Navarrete, F. (2008). *Los pueblos indígenas de México*. México: CDI.
- Palermo, Alicia (2006): “El acceso de las mujeres a la educación universitaria”, en *Revista Argentina de Sociología*, nº. 47, pp. 11-46. Argentina. Disponible en <http://www.scielo.org.ar/pdf/ras/v4n7/v4n7a02.pdf>
- Rubio, M.J.; Donoso, T; Vilà, R y Anes, A. (2017), “Experiencias y respuestas ante la ciberviolencia de género de adolescentes de Barcelona”, en: AIDIPE Actas del XVIII Congreso Internacional de Investigación Educativa AIDIPE 2017 (987-995).

MARÍA LETICIA BRISEÑO MAAS  
ABRAHAM NAHÓN  
EDUARDO BAUTISTA MARTÍNEZ

- Segato, R. (2017). “Racismo, discriminación y acciones afirmativas: herramientas conceptuales”, en: Rosa Campoalegre Septien y Karina Bidaseca (Editoras), *Más allá del decenio de los pueblos afrodescendientes*. Buenos Aires: CLACSO, pp. 43-63
- Soto, D., Valencia, O., y Moyado, S. (2020). “Brecha digital y actividad económica: el caso de las mujeres indígenas en la Sierra Sur de Oaxaca, México.”, en: *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, vol. 15, núm. 45, pp. 209-238, 2020. Disponible en <https://www.redalyc.org/journal/924/92466105015/html/>

# Diversidades juveniles digitales emergentes y la transformación de las universidades más allá de las paredes

*Elizabeth Bautista Flores*  
*Abraham Sifuentes Mendoza*  
*Ricardo López Salazar*

## Resumen

El Siglo XXI estaría marcado por el desarrollo de las Tecnología Digitales y la interacción con las redes sociales en diferentes ámbitos socioeconómicos. Era la sociedad globalizada, industrializada, dinámica, diversa, aunque desigual. Ésta última fue innegable con la pandemia del Covid 19, pues se confirmaron dos situaciones socioeducativas: la amplia brecha digital entre jóvenes estudiantes, y la transformación de los centros educativos como centros de formación profesional para atender las demandas del mercado.

El objetivo de este capítulo es discutir la crisis y transformación de la universidad como centro educativo de la sociedad occidental y las diversidades juveniles que han emergido, a partir del confinamiento. Se explora la propuesta de Brunner sobre el capitalismo académico (AC), así como se vincula con la idea de vigencia e hiperconexión de la escuela realizada por Sibilia. De ahí que se pueda reflexionar sobre las nuevas formas de construcción y renovación de las estructuras institucionales de educación superior, por ello se sugieren las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la transformación de las escuelas más allá de las paredes, luego del periodo de confinamiento por el virus del Sars Cov 2?, y ¿Qué tipo de habilidades tecnológicas y digitales han desarrollado los estudiantes después del confinamiento?

Se toman resultados de una investigación mixta de tipo descriptiva de corte longitudinal (2019 a 2022), que se realizó en la División Multidisciplinaria de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en Nuevo Casas Grandes, donde pueden verse la diversidad de habilidades digitales mostradas por los estudiantes de primer ingreso y que, es posible, se presentifique el comienzo de una transformación de la educación superior.

**Palabras clave:** Diversidades juveniles, Brecha digital, Transformación educativa, Educación superior.

## Introducción

Algunos autores consideran que la crisis de la educación comenzó a fines de la década de 1980's (Sibilia, 2012, 2013), en esa década también se dio la caída del muro de Berlín y anunció la consolidación de la globalización, a partir de la integración de la Unión Europea y firma de tratados comerciales regionales, en casi todo el planeta. A comienzo del siglo XXI, el crecimiento de la red de internet impulsó las llamadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), fue inevitable que los mercados ofrecieran una amplia variedad de computadoras personales que llegaron a los hogares y oficinas con lo que se dio una nueva revolución tecnológica.

Por supuesto, en un tiempo de incertidumbre sobre los usos y apropiaciones de la tecnología digital no faltaron aquellos que la defendieron y promovieron como la gran oportunidad para el futuro. Toffler (1980), en su libro *La Tercer Ola*, ya tenía la explicación sobre la división social:

A un lado están los partidarios del pasado industrial; al otro, millones de personas —cuyo número no cesa de aumentar—, que comprenden que los más urgentes problemas del mundo —alimentación, energía, control de armamentos, población, pobreza, recursos, ecología, clima, los problemas de los ancianos, el derrumbamiento de la comunidad urbana, la necesidad de un trabajo productivo y remunerador— no pueden resolverse ya dentro de la estructura del orden industrial. (pág. 14)

Pronto se crearon formas de interacción mediada por dispositivos de comunicación personalizados, digitales y portátiles. La integración de todo ello se comprendió a partir de nodos que, en poco tiempo, se llamaron redes donde cada punto es la unión con otros y en conjunto se caracterizaron por ser inmediatas, asincrónicas y atemporales, pues “el proceso de globalización se retroalimenta del crecimiento de la productividad”. (Castell, 2002, pág. 115).

Es decir, la sociedad se hiperconectó y cada individuo con sus dispositivos encendidos sumó dando forma a “la red” o la World Wide Web (WWW), misma que implica la conexión e interconexión con otros sin importar las fronteras. Baudrillard (2007), explicó las complejidades de una sociedad volcada en el consumo y obsesionada con el progreso tecnológico, sin reparo a cuestionar los costos de fabricación para la naturaleza ni por la población que no puede tener acceso a ello.

Los progresos de la abundancia, es decir, de disponer de bienes y de equipamientos individuales y colectivos cada vez más numerosos tienen como contrapartida una serie de perjuicios que se vuelven progresivamente más graves y que son consecuencia, por un lado, del desarrollo industrial y del progreso técnico, y por el otro, de las estructuras mismas del consumo. (pág. 24)

De cualquier manera, Baudrillard fincó su crítica en la fuerza ideológica de la noción de felicidad, donde la publicidad promovía valores de igualdad, aunque en el fondo se estimulaba el individualismo y narcisismo por lograr el éxito en una sociedad competitiva, pues de lado quedó el bienestar, la solidaridad y las necesidades, debido a que “los hombres son iguales ante el valor de uso de los objetos y de los bienes (mientras son desiguales y están divididos ante el valor de intercambio)”. (pág. 40)

De esa manera, el Siglo XXI comenzó con sus propias paradojas. En cuestión de contenidos, los medios de comunicación fortalecieron el imperio visual, con programación ininterrumpida, de entretenimiento e información para todas las edades. Al mismo tiempo, se crearon problemas sociales y comportamientos compulsivos como la distancia entre personas, la soledad, angustia, ignorancia y estrés.

En ese contexto de desarrollo tecnológico, económico e industrial se alcanzó a buena parte de la sociedad occidental, por lo que resulta acuciante preguntarse qué ocurrió en una de las instituciones más relevantes que es la educación en sus diferentes niveles. En especial si se considera que, en el Siglo XXI, se contaba con un proceso de digitalización de casi tres décadas y que, de manera coyuntural, se vio afectada por la presencia de COVID 19 en México a fines de febrero de 2020, por lo que todo el sistema educativo se emplazó para trasladarse a un periodo de confinamiento que concluyó en enero de 2022.

Este capítulo se organiza en dos apartados, el primero muestra el devenir industrial y tecnológico de las sociedades occidentales y cómo, dado ese proceso, se incorporaron con los jóvenes, las escuelas y la universidad a un modelo de consumo. En base a ello, relacionaremos los efectos de la pandemia en las universidades públicas y la forma en la que han continuado las sesiones de clases en casi dos años. El segundo apartado añade una reflexión sobre las experiencias de los jóvenes universitarios, a partir de la aplicación de diferentes instrumentos cuantitativos durante la pandemia y en el regreso a clases en la División Multidisciplinaria de Nuevo Casas Grandes de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, en los periodos de 2020 a 2022, cuando se hizo el regreso a clases, luego de casi dos semestres en confinamiento. Todo ello llevará a las conclusiones alcanzadas en esta discusión.

## La revolución tecnológica en el Siglo XXI y las generaciones de jóvenes

A fines del Siglo XIX, el desarrollo industrial impulsó la economía mundial en la civilización occidental. (Stanton, Etzel & Walker, 2007). En pocos años, se cimentaron empresas que promovieron la competencia. Así se fortalecieron conocimientos aportados por disciplinas como la mercadotecnia, psicología, publicidad y comunicación. (Bautista, 2021). Luego de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), se promovió el consumo en masa por parte de las grandes empresas, a partir de marcas que llegaron a diferentes países con lo que se impulsaron los mercados globales. De esta forma, se buscó atender las necesidades y demandas de la sociedad.

Así, se creó una narrativa donde los elementos de la propiedad privada se superponen a los beneficios del estado de bienestar, así esta narrativa imperó por varias décadas para incentivar el dominio tecnológico y la construcción con base en el éxito que se difundió por los medios de comunicación masiva, como son el cine, la televisión, prensa y radio, es decir, la segunda mitad del Siglo XX se caracterizó por el desarrollo tecnológico que implicó la oferta de diferentes aparatos electrónicos en la vida cotidiana de la sociedad con la promesa de tener mayores comodidades, así, los hogares se completaron con refrigeradores, televisores, estufas, aires acondicionados, autos, etc.; con el tiempo también incluyeron el lujo y ascendió hasta lograr la exclusividad.

De igual forma, esta civilización capitalista e industrializada basada en la competencia promovió las industrias culturales, donde el espectáculo no sólo fue una forma de evasión de la realidad, sino que sustituyó la realidad a medida que se creaban narrativas audiovisuales, construía estereotipos e impulsaron comportamientos y conductas, y principalmente entre los jóvenes, quienes en ese momento también deseaban expresarse al salir del proceso de masificación de esos tiempos.

Sin embargo, en la última década, en 1990's, la revolución tecnológica apareció con un nuevo vuelco a la sociedad. Comenzó la era de la digitalización, la personalización, portabilidad y la miniaturización de los aparatos electrónicos principalmente creados para el entretenimiento y la distracción. Así, con apoyo en la psicología y las neurociencias se logró la construcción de diferentes perfiles de consumidores y la segmentación de la sociedad con base en tendencias de consumo. Por ejemplo, la mercadotecnia amplió sus espacios de penetración en la sociedad; se construyeron nuevos mercados (rosas, verdes, azules), y con ello los segmentos (género, étnicos, geográficos, generación), así quedaría una tendencia más detallada de clasificación de la sociedad. (Collarte, 2017; Suárez-Cousillas, 2018; Jiménez, 2020). (Tabla 1). Todo ello en menos de 70 años.

Los mercados pasaron de ser verticales a personalizarse, de acuerdo con las necesidades de los clientes; de imponer una sólo marca u opción de compra, a la diversificación y consulta de la experiencia de compra para comprobar la satisfacción del cliente. Sin embargo, esa tendencia de satisfacción ha requerido también de un alto y eficiente nivel de manejo de datos, los cuales ha promovido la alienación de los consumidores, derivado del uso de las redes sociales, pues ya no importan sólo las tendencias o frecuencias de compra, sino que se buscan niveles más certeros de la exploración del cerebro y la actividad de las neuronas; se crearon campañas publicitarias con base en la experiencia emocional y la construcción de recuerdos.

**Tabla 1.**  
*Etapas del mercado desde la perspectiva tecnológica-industrial*

	1950`s	1980`s	2000	2020
Mercados enfocados	Producto	Consumidor	Emociones Valores	Predicción y anticipación
Intención	Vender	Satisfacer y Retener	Construir un mundo mejor	Identificación de tendencias
Tipo	Relacional	Servicios	Brands	Experiencia Emocional
Contexto tecnológico	Fortalecimiento de la industrial	Internet	Redes sociales	<i>Big Data</i>
Interacción	Unidireccional	Información y Personas	Conocimiento	Inteligencia

Fuente: Las columnas se organizan por los periodos más relevantes en el orden del consumo y el funcionamiento del mercado. Elaboración propia con información de Suárez-Cousillas (2022)

Así, es posible discutir con base en las transformaciones de la sociedad, pues no siempre se dan a partir de revoluciones violentas. En ocasiones comienzan desde el ámbito individual y, al ser compartido, es posible que sea aceptado por un colectivo, “al punto de hacerse común al interior de grupos concretos” (García, 2019, pág. 32). En este proceso de transformación es posible que existan tensiones entre las significaciones que se establecen, ya que no para todos va a significar lo mismo; éstos pueden ser contradictorios o con poca coherencia. (Gravano, 2020).

Las sociedades industrializadas muestran una diferencia de aquellas que aún no alcanzan un mayor desarrollo y carecen de conectividad, ya sea por cuestiones geográficas, económicas o culturales. De esta forma, el uso y consumo de medios de comunicación también son diferenciales; es decir, en las sociedades industrializadas



se tiende a usar más el Internet y cuentan con computadora, impresora y escáner, mientras que en los países no desarrollados se tiene y consume con mayor frecuencia el televisor. De esta forma, puede comprenderse la diferencia en cuestiones de acceso tecnológico, porque para unos, la diversidad de usos que se tienen con el Internet e, incluso las redes sociales, son amplios y más complejos, pero para otros se reduce el espectro al entretenimiento y la distracción. (Bautista, 2020)

Algunos autores como Carles Feixa (2006), desde la Antropología y la Sociología, así como Espinosa Salcido (2017), en la Psicología, mencionan que las generaciones de jóvenes en el mundo se marcan por diferentes factores políticos, históricos, económicos y las etapas de la vida. Para estos autores consideran que el final del Siglo XIX y principios del XX fue el periodo en el que se construyó el concepto de jóvenes como elemento de estudio. Sin embargo, es necesario considerar los elementos contextuales que permitan comprender los procesos de cambio a los cuales están insertos e influyen en las diferentes etapas de sus vidas que se enmarcan en el desarrollo tecnológico e industrial, en especial, luego de un periodo de confinamiento que se dio con el virus del Sars Cov 2.

**Tabla 2**  
*Las generaciones digitales y los jóvenes*

<b>Generación @</b>	<b>Generación #</b>	<b>Generación B</b>	<b>Generación TT</b>
1975-1985. Infancia en los años 1980	1985-1995. Infancia en los años 1990	1995-2005. Infancia en 2000	2005-2015. Infancia en 2010
Web 1.0 Capitalismo internacional Nueva economía	Web 2.0. Capitalismo en crisis. Recesión	Web 3.0, Capitalismo postcrisis, Reconstrucción	Web 4.0. Capitalismo en crisis.
Industria 2.0	Industria 3.0	Industria 3.0	Industria 4.0
Educación 1.0	Educación 2.0	Educación 3.0	Educación 4.0
@ arroba	# hashtag	B blockchain	
Navegación	Conectividad	Interconexión	Interactividad
Digitalismo, globalización; unisexualismo	Hiperdigitalismo, relocalización, bisexualismo, trending topics	Post digitalismo, deslocalización, transexualismo y <i>fake news</i>	Redes sociales, Desglobalización, transhumanismo Inteligencia artificial, influencers

Nota: Elaboración propia, a partir de la información de Feixa (2020).

Como se observa en la Tabla 2, desde un punto de vista tecnológico, las generaciones de jóvenes se apegan a los desarrollos y usos de la tecnología, por ejemplo, la generación arroba (@), es aquella donde se fincó la evolución de lo que es ahora internet y las incipientes computadoras; abarca de mediados de la década de 1970's, a 1980's, pues en ese tiempo la actividad era muy poca, debido a que los documentos no se actualizaban y contenidos dirigidos en Hyper Text Markup Language (HTML) y GIFF. La educación también era unidireccional, con estudiantes pasivos, ya que cada uno debía demostrar los aprendizajes adquiridos, a partir de la enseñanza de un profesor certificado y libros autorizados. Básicamente es una educación tradicional. No se acepta interacción ni comentarios o respuestas. Se cimienta el nuevo lenguaje digital y se consolida la globalización, además de la apertura en cuanto al unisexualismo.

Una década después, la generación *hashtag* (#) tiene sus primeras interacciones con la web y ello, por supuesto, permea en la educación, al mencionar la educación 2.0 se hace referencia al trabajo colaborativo y la creación de conocimiento social, se pretende la interacción entre los jóvenes. Eso como resultado de la apertura de la Web 2.0, donde se promueven de servicios en línea e impulsa la construcción de contenidos, así como se abren paso las industrias inteligentes y proyecta la Inteligencia Artificial (IA) y el bisexualismo se presenta como una tendencia más en las preferencias de las jóvenes generaciones.

La generación B es el corte de los siglos. Un mundo que ha atravesado una serie de crisis con efectos globales. De ahí el surgimiento del Bitcoin a fines de la década, como moneda distinta al dólar. La web 3.0, incluye las actividades con los grandes corporativos multinacionales, donde a partir de las redes sociales se permite que los usuarios tengan interacciones directas con las aplicaciones y plataformas digitales; aparecen mayores posibilidades para la educación, debido a que la educación a distancia y virtual (*Moodle*), pueden tener mayores posibilidades para aquellos que no pueden desplazarse o atender las instrucciones propias de una institución educativa tradicional, pues además son de bajo costo. Se promueve el trabajo colaborativo y la creación de comunidades virtuales.

La industria 3.0 permite la automatización de la producción, así como la recopilación de datos en sistemas informáticos, para detectar perfiles de consumidores. Ello, promueve la era post, donde nuevas narrativas aparecen, algunas incluso contrarias a la historia oficial, lo que ayuda a la aparición de las *fake news* como forma de distracción y confusión en la sociedad. Misma que busca la modificación e incluso diseño de su propio cuerpo, a partir del transexualismo.

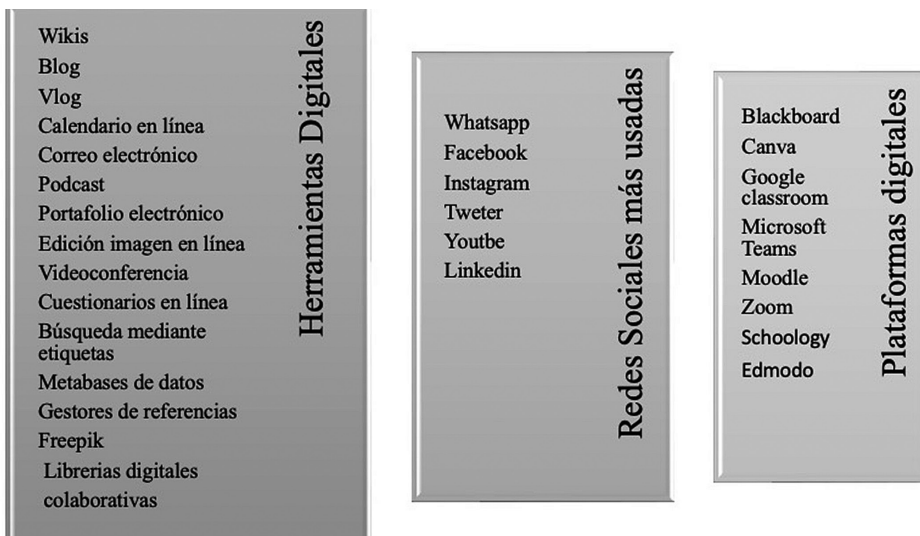
Por último, la generación TT (*Tiktok*), con la industria 4.0, los cambios son más rápidos y evidentes, pues son en tiempo real y, aunque son sin fronteras, se impulsan nacionalismos con atención a una mayor participación del Estado en la administración

de los recursos naturales con base en la soberanía. Se centra en la interconectividad, la automatización, el aprendizaje automático, la descentralización y el análisis de datos (*bigdata*). De esta forma, la web 4.0 brinda mayores aportes derivados de la IA, pues se busca la predictibilidad de los comportamientos y la creación de experiencias únicas mediadas por tecnología como es el GPS, sensores cardiacos o de temperatura, así como comunicación entre dispositivos (M2M). Ello implica un contacto directo con las redes sociales para la producción de contenidos cortos que pretende altos números de seguidores y monetizaciones; de ahí el nacimiento de los *influencers* y *celebrities*, quienes en el fondo son promotores de conductas, marcas y aspiraciones.

En todos estos años se puede ya contar con una amplia gama de plataformas, dispositivos y herramientas para apoyar las actividades académicas en diferentes niveles educativos, que circulan en la red de internet, mismas que pueden ser gratuitas o de pago por suscripción. A continuación, se enumeran una muy breve serie de posibilidades que se tienen desde la web 2.0 y que se han incrementado en la web 4.0.

Actualmente, se cuenta con una amplia variedad de herramientas, aplicaciones y plataformas digitales que apoyan las actividades educativas y académicas para los estudiantes, profesores e instituciones educativas principalmente, entre las que se incluyen las universitarias.

Figura 1.  
Modalidad escolar de los estudiantes en el semestre 2022-1



Elaboración propia (2022)

De hecho, el historiador israelí Harari (2018), dos años antes de la pandemia, explicó que en el Siglo XXI, la sociedad de la información está inundada de datos; pueden ser de utilidad, pueden ser mentira o incluso tener intenciones desinformadoras o distractoras en escenarios políticos, por ello a diferencia de la escuela tradicional sí era importante memorizar, pero ahora es de mayor relevancia enseñar a los estudiantes la diferencia entre la calidad de la información, la ideología o los puntos de vista; así se podrán comprender los usos que puede tener con ella, esa es su propuesta para un futuro escenario en 2050.

... ese ha sido el ideal de la educación liberal occidental durante siglos, pero hasta ahora muchas escuelas occidentales han sido bastante indolentes a la hora de darle cumplimiento. Los profesores se permitían centrarse en acumular datos al tiempo que animaban a los alumnos a «pensar por sí mismos». Debido a su temor al autoritarismo, las escuelas liberales sentían un horror particular hacia las grandes narraciones. (pág. 294).

Ahí la importancia de los cambios a los que las Instituciones de Educación Superior (IES) pudieran realizar en cuanto al acceso tecnológico, para superar la brecha digital, como la actualización al personal docente, de apoyo técnico y, por supuesto, a los estudiantes, para que la formación profesional sea de impacto en los ámbitos laborales.

## Los estudiantes en el nivel superior en México

Como se ha observado en los apartados anteriores, la educación, la tecnología y los jóvenes comienzan a tener puntos de encuentro. Algunos teóricos mencionan que la relación en el nivel superior se dio, a partir de las relaciones entre el gobierno y las empresas privadas (Brunner, et. al. 2019), situación que se acentuó con las administraciones neoliberales que gobernaron en América Latina, a partir de la década de los 1980's

... la masificación de la enseñanza superior adquiere creciente importancia; habilidades y logros de los estudiantes que acceden a la educación superior y los procedimientos para su selección; elección de instituciones y programas y los determinantes de la demanda estudiantil; status socio-económico de las familias, estudiantes no-tradicionales, la diversificación de la demanda y la participación de minorías en los estudios superiores. (Brunner, 2009, pág. 205)

Con ello se explica el incremento de universidades privadas, pues “Debido a que son [las escuelas públicas], de mala calidad, los estudiantes y sus familias ‘optan’ por pagar

cuotas altas en instituciones particulares de élite –no necesariamente de élite cognitiva, sino de élite en el sentido de estatus social– o bien en instituciones particulares más “baratas” y, por ende, accesibles a ciertos sectores sociales (Gil Antón, 2005, pág. 11).

De hecho, en México, la matrícula de estudiantes en nivel superior se incrementó en 15%, de 1990 a 2016, pero en una tendencia al alza en escuelas privadas. Actualmente, en el ciclo 2021-2022, la matrícula “se incrementó en 66 mil 428 alumnos del nivel superior” aunque la Subsecretaría de Educación Superior (SES), precisó que “... las instituciones públicas de educación superior (IES) sólo reportan un aumento de 6 mil 679 alumnos, mientras que las universidades privadas elevaron su matrícula en 59 mil 749 estudiantes”. (Poy, 2022)

Cabe mencionar que, en el periodo de la pandemia, las Instituciones de Educación Superior Públicas que registraron mayor reducción de matrícula fueron el Tecnológico Nacional de México y las Universidades Tecnológicas y Politécnicas, mientras que las universidades públicas estatales y federales reportaron mayor aumento de su matrícula.

Es por ello por lo que las Instituciones de Educación Superior (IES), deben impulsar programas de actualización para los profesores, tanto de tiempo completo como los de asignatura y/o por honorarios, lo mismo que en laboratorios donde se incluyan elementos tecnológicos de actualidad; de esa forma se podrán emprender acciones y estrategias donde se incorporen nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje. (Hernández-Herrera, 2020). Resulta consabido que las IES en pocas ocasiones asumen las responsabilidades socioeconómicas para con los estudiantes en lo atinente a la permanencia escolar, debido a que el compromiso es propiamente de los escolares, fuera de las aulas quedan las historias personales y necesidades de los jóvenes, que de todas formas influyen en el rendimiento y trayectoria académica escolar. (De Garay Sánchez, 2012)

... la mayor parte de los estudiantes universitarios mexicanos, aquellos que se encuentran realizando estudios en las instituciones públicas se encuentran en desventaja, ya que son sujetos sociales que sólo parcialmente se están formando como ciudadanos culturales globales. El acceso a las nuevas estructuras de información y comunicación para cientos de miles de jóvenes universitarios es marginal. (pág. 18)

De la amplia variedad de estudios relacionados con la educación superior en México (Suárez, 2017; Aguilar, 2017; Álvarez, 2017; Esteban et al, 2017), pocos están dedicados a al primer año de ingreso de los jóvenes, que como se señala en una investigación reciente (Bautista et al., 2020), la decisión de permanecer o abandonar la Universidad es tomada por los alumnos en los primeros meses de sus estudios al ingresar al nivel superior. De ahí la importancia que las instituciones universitarias pongan atención a los dos primeros semestres de licenciatura, a través de estrategias que atiendan esta

problemática particular de los estudiantes, quienes, en sus decisiones, no siempre las reducen a cuestiones económicas, sino que incluyen factores sociales, familiares y de intereses personales. (López, Bautista y Sánchez, 2019)

Para comprender mejor la situación educativa de los estudiantes en el nivel superior, es importante revisar que la educación en México atraviesa por problemas en el ingreso de la población estudiantil. De acuerdo con un informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2019), México ocupa el último lugar por el nivel de deserción con relación a los otros miembros de ese organismo.

En el siguiente apartado se mostrarán resultados de diferentes investigaciones relacionadas con la trayectoria académica desde 2019, de los jóvenes universitarios, así como los hábitos de consumo y acceso tecnológico. Para ello, en las siguientes páginas, se comenzará con la contextualización de la región de estudio.

### **El caso de estudio: La División Multidisciplinaria de la UACJ en Nuevo Casas Grandes, Chihuahua**

El municipio de Nuevo Casas Grandes, Chihuahua, es de reciente creación. Los primeros habitantes, en su momento, fueron parte de una diáspora del municipio de Casas Grandes; la salida fue forzada, debido a que se rechazaba la trayectoria e instalación de una estación de tren. Aquellos que la aceptaban, como parte del progreso, abandonaron la ciudad y fundaron la primera estación de tren en la región en 1897; más tarde, el municipio de Nuevo Casas Grandes ganó el reconocimiento en 1923.

Casi simultáneamente, a fines del siglo XIX, otros grupos migratorios como mormones, lebaron y chinos llegaron a la naciente ciudad para impulsar la economía local, al grado de convertirse en el polo de desarrollo en la región noroeste del estado, donde predominan los servicios y una amplia estructura agronómica en productos como el algodón, chile rojo, maíz y nuez. Este crecimiento es sostenido por la cercanía en negocios con los nueve municipios que le rodean: Ascensión, Buenaventura, Casas Grandes, Galeana, Gómez Farías, Ignacio Zaragoza, Janos, Madera y Namiquipa. En cuanto a población, en conjunto, asciende al menos a 120 mil habitantes (dataméxico.com); las principales vías de comunicación que le conectan a las dos más grandes ciudades de la entidad: Ciudad Juárez y Chihuahua, la capital del estado. En cuestión educativa, se tienen tres universidades públicas, dos de corte tecnológico y sólo una universidad que es la Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), que en el estado de Chihuahua tiene 49 años de antigüedad.

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, División Multidisciplinaria de Nuevo Casas Grandes (UACJ-DM-NCG), tiene 29 años de brindar servicio en la región. Actualmente cuenta con ocho programas educativos, siete licenciaturas (Administración, Educación, Enfermería, Mercadotecnia, Psicología General y Trabajo

Social) y una ingeniería (Agronegocios). La incorporación de estudiantes al ciclo escolar es anual. El periodo de inscripción se abre entre los meses de febrero y abril, por lo que en mayo realiza el examen de admisión y, los inscritos, se incorporan en el mes agosto para comenzar las clases como nuevos miembros de la comunidad universitaria.

La DMNCG cuenta con diferentes áreas de apoyo para los y las estudiantes, a través de la Coordinación de Orientación y Bienestar Estudiantil (COBE), así como ha implementado el Programa Integral de Tutorías y Trayectorias Académicas (PITTA), que incluye la participación de Profesores de Tiempo Completo (PTC) a estudiantes, así como los departamentos de Psicología, Deportes, Actividades culturales, Comunicación, Laboratorios de cómputo, Biblioteca, Vinculación con la comunidad, Servicios escolares y Unidad de Atención Médica Inicial (UAMI), pues los estudiantes cuentan con el servicio de seguro social.

En lo atinente a la metodología aplicada para la recopilación de datos se diseñaron diferentes instrumentos cuali-cuantitativos; en principio, para detectar el perfil de ingreso de los estudiantes a nivel superior, para ello se consideraron secciones como: Situación escolar, Ingresos económicos, Red familiar, Acceso a la tecnología y Habilidades digitales. En ese sentido y dado que se contaba con la información obtenida en el semestre 2019-2 (Agosto-Diciembre), para la llegada de los periodos de confinamiento, se decidió ampliar el número de preguntas, a fin de comprender las condiciones en las que los estudiantes estaban llevando a cabo sus actividades académicas.

**Tabla 3.**  
*Datos generales para la aplicación de los instrumentos aplicados (2019-2022)*

Semestre	Participantes	Programas Académicos	Preguntas en cuestionario aplicado	Condiciones de aplicación
2019-2 Agosto	248	5	19 Todas cerradas	Periodo de actividades presenciales
2020-1 Mayo	454	7	32 Todas cerradas	Periodo de cierre de actividades presenciales
2021-2 Agosto	511	5	35. 2 preg. abiertas	presenciales
2022-1 Febrero	272	5	38 2 preg. abiertas	Regreso a clases presenciales

*Nota:* Los cuestionarios se aplicaron en diferentes semestres, en los correspondientes a Mayo implica un mayor egreso de estudiantes, mientras que en Agosto implica el

ingreso de nuevos estudiantes, además de la autorización de las autoridades para aplicar el instrumento en los grupos seleccionados. Es de mencionar que, en 2019, se aplicó el primer cuestionario a estudiantes de primer ingreso para identificar perfil académico y socioeconómico de los estudiantes, por lo que fueron sólo 19 preguntas incluidas una tabla con respuestas para identificar el número de familiares, ingresos y actividad laboral. Los demás ya fueron en periodo de confinamiento y el de febrero se recopiló en un par de semanas de regreso a clases presenciales. Fuente: Elaboración propia (2023).

Los cuestionarios se integraron por 31 preguntas en promedio, donde las escalas de Likert fueron importantes para conocer las percepciones de los estudiantes, a partir de gradientes a cinco opciones que fueron de *Muy de acuerdo* a *Nada de acuerdo*, *Muy Importante* a *Nada de acuerdo*, o bien de, *Excelente* a *Pésimo*. Los cuestionarios fueron elaborados en la aplicación de Microsoft Forms, por lo que se distribuyeron de manera digital, a través de la aplicación de *WhatsApp*.

Con la llegada de la pandemia, se sugirió hacer ajustes al instrumento para que, además de identificar el perfil académico, se interrogara sobre otras preguntas como: la calidad en la conectividad, habilidades de estudio, estrategias de aprendizaje, interacción en la plataforma de *Teams* y percepción de las clases a distancia (2020-1 y 2021-2); posteriormente, cuando se dio el regreso a clases presenciales (2022-1), se incluyeron secciones sobre el cuidados y salud, vacunación y pérdidas o secuelas del contagio, entre las que incluyeron dos preguntas abiertas donde se mencionaron problemas o retos detectados y opiniones generales.

Los programas académicos que participaron de manera consistente en los cuatro periodos de aplicación del cuestionario fueron: Administración de empresas, Agronegocios, Educación, Mercadotecnia y Psicología general. De ahí que los grupos seleccionados eran al menos dos cada nivel, es decir, Principiante, Intermedio y Avanzado. Ello permitió que la elección de los grupos permitió identificar a los docentes quienes compartían de manera directa la liga para contestar la encuesta.

A continuación, como punto de partida se mostrarán los datos que se obtuvieron de un estudio realizado en agosto de 2019, sobre el consumo y acceso tecnológico de los universitarios, a 248 estudiantes de primer ingreso. En ese periodo se detectó que, en cuestión de la trayectoria académica, ésta es continua, pues cerca del 17% ingresaron con 17 años, con promedio de aprovechamiento entre 7.6 y 8.5 (40%), mientras que 23% tiene de 8.6 a 9.0. Esto indica que tienen cierto conocimiento y hábitos regulares de estudio; además, los estudiantes provienen de escuelas públicas (85%), Escuelas privadas (10%), y telebachillerato (5%).

En cuanto al acceso a la red de internet en casa, se obtuvo que 63% cuenta con el servicio, aunque con el paquete básico o el más económico. En esa misma proporción, los jóvenes respondieron que saben manejar software, como la paquetería de Microsoft Office (62%), si bien no mencionaron Word, Power Point o Excel. Menos



de 2% indicó que manejan programas correspondientes a Diseño (Canva, programas de Adobe) y el resto no contestó la pregunta (36%).

En la cuestión de comunicación, los dispositivos personales de los estudiantes son principalmente los teléfonos inteligentes (*smarthphone*). Pocos son aquellos que invierten dos horas o menos. Los usos cotidianos son revisar las redes sociales, principalmente *Facebook*, *Instagram* y *Whatsapp*, que son los que les permiten interaccionar con otros o replicar en la red. Además, los jóvenes usan en mayoría las aplicaciones para consumir contenido que para publicar contenido propio u original.

En este sentido, es importante agregar que tienen un tiempo promedio de cinco horas diarias, entre los que destaca el consumo audiovisual, aunque puede afirmarse que dicho consumo se dirige más a las series y películas en televisión que provienen de sistemas de pago vía Internet, como Netflix, HBO-Max, ClaroVideo u otra plataforma de *streaming*. Pocos usan YouTube como un medio de producción de video.

A esto se añade que muchos estudiantes mencionaron que esas series ameritan “un maratón”; es decir, tratan de ver toda la temporada en un solo día, un fin de semana o un periodo vacacional, porque puede considerarse que no tienen empleo y la mayor parte del tiempo la dedican a estar en casa. A la visualización le siguen los Memes (10%), que son imágenes a las que se le incorporan leyendas diferentes como forma irónica y burlesca de un tema en particular y de actualidad efímera, ya que en cuestión de tiempo serán sustituidos por otros que generen polémica. Continúan las películas, las proyectadas en cines. A esto se añade el seguir a los *influencer*, que son líderes de opinión que marcan tendencia de diferentes tipos, como la moda, los deportes y espectáculos (7%); después se ubicaron la música, los deportes y las noticias, que en conjunto apenas alcanzaron 13%. (Bautista, 2020)

Además, los jóvenes optan por consumir contenidos visuales, donde los videos tienen pocos minutos de duración (33%), como son los de Instagram, Facebook o TikTok; le siguen las series de televisión, que tienen varias temporadas, con un promedio de 10 a 15 capítulos y duración de 50 minutos a una hora (12%). Estos mismos hábitos son similares a estudios realizados en otras universidades públicas “el patrón de prácticas en internet realizadas por los estudiantes que recién ingresan a la UAM se orienta más hacia el entretenimiento y la comunicación entre amigos y familiares que a un uso propiamente académico” (De Garay, 2016. pág. 119).

## Los jóvenes de la DMNCG en el periodo de confinamiento

En la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), la suspensión de clases se hizo el día 18 de marzo de 2020. Dicha experiencia, sin duda, fue intempestiva y difícil para muchos miembros de la comunidad universitaria que, en el caso de los estudiantes, algunos debieron regresar a casa para estar al lado de sus familias, debido al periodo del confinamiento.

Bajo tal situación se diseñaron encuestas aplicadas al final de cada semestre; siendo en mayo de 2020, la primera, durante el primer periodo de confinamiento; la más reciente fue en enero de 2022, fecha del regreso a las clases presenciales. En cada periodo, los estudiantes de cinco programas diferentes (Administración de empresas, Agronegocios, Educación, Mercadotecnia y Psicología General), respondieron los cuestionarios digitales, mismos que se distribuyeron a los grupos de *WhatsApp*, en los teléfonos de los estudiantes.

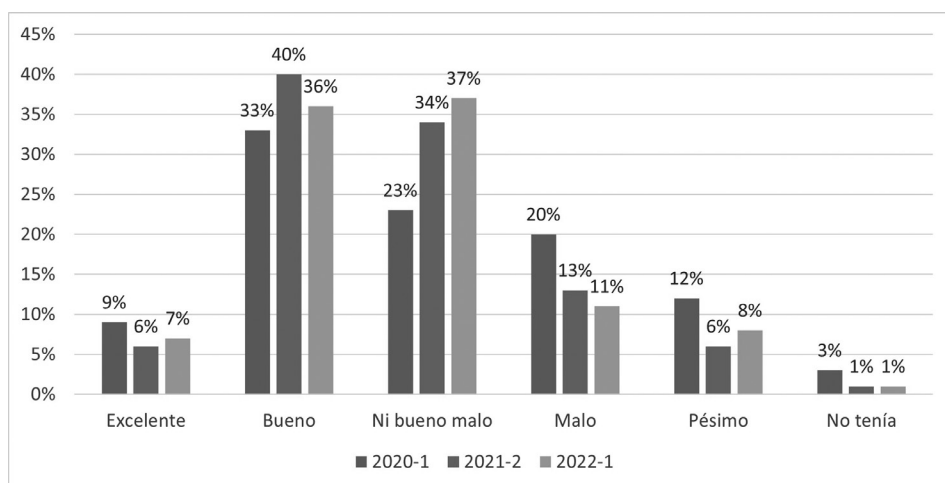
El objetivo de ello fue dar seguimiento a las condiciones de estudio como acceso, habilidades y uso de herramientas digitales para continuar sus estudios en la universidad, experiencias familiares, afectivas y psicológicas que hicieron frente en esos periodos. Ello puede dar cuenta de las transformaciones que tienen los jóvenes universitarios y los efectos en las instituciones educativas del nivel universitario. (De Alonso, 2020).

Durante la pandemia, los jóvenes tuvieron problemas para mantener la conectividad y dar seguimiento a las sesiones de clase por la plataforma de *Teams*. Como puede verse en la figura 2.

Ello principalmente por la debilidad de la señal telefónica y la calidad de los equipos para conectarse. Los estudiantes debieron adaptarse a los espacios familiares y aprender a estudiar en la habitación, aunque aceptaron que en las horas de clases también estaban en el trabajo, viajando, con los hijos o preparando la comida.

**Figura 2.**

*Percepción de los estudiantes en cuanto a la conexión de internet en casa de 2020 a 2022*



Fuente: Elaboración Propia (2023).

En el caso de los profesores, muchos de ellos no estaban del todo familiarizados con herramientas y plataformas digitales. En un primer momento (2020-1), los catedráticos usaron una amplia variedad de plataformas digitales entre las que se mencionaron Teams, Aula Virtual (*Moodle*), Classroom, Zoom, Facebook, *Whatsapp*, por mencionar algunas; además fue evidente que pocos comprendieron que habían de modificar técnicas, materiales y tiempos en el formato a distancia. Todo ello fue un desafío para los jóvenes y generó descontento, pues un estudiante debía usar, de manera simultánea, al menos tres plataformas digitales y atender las indicaciones de cada profesor; en ocasiones sin entender con claridad la forma de evaluación.

Al siguiente semestre (2020-2), la UACJ decidió usar la plataforma TEAMS de Microsoft para impartir las clases a distancia, en ella se incorporó el sistema de asistencia de profesores y estudiantes, así como de las sesiones, las cuales podrían ser grabadas en video si lo decidían los participantes y utilizar una amplia gama de herramientas y aplicaciones para la enseñanza.

Cabe mencionar que, la institución educativa en ningún momento promovió acciones punitivas para los docentes en caso de no actualizar sus métodos de enseñanza ni llevó el registro puntual de las acciones docentes; es de mencionar que sí promovió diferentes cursos, pero nunca fueron motivo de cancelación de contrato ni despido. Se siguió el respeto a la libertad de cátedra.

## De vuelta a clases presenciales: el recuento

Para ello se mostrará una selección de figuras, principalmente de la última encuesta (2022-1), donde participaron 311 estudiantes, lo que equivale a 34% hombres y 66% Mujeres. La edad de los estudiantes fue 18 a 19 años, 32%; de 20 a 21, 37%; de 22 a 23 años, 22%; 24 a 25 años, 3%; más de 25 años, 6%. En cuanto al origen de los estudiantes, 63% son de la ciudad de Nuevo Casas Grandes, mientras el resto es de origen foráneo. Además, 70% de los estudiantes tuvo una carga académica de 6 asignaturas; mientras 17%, se quedó con una carga mínima de cuatro asignaturas, lo cual les permita quedarse con beneficios como las becas académicas.

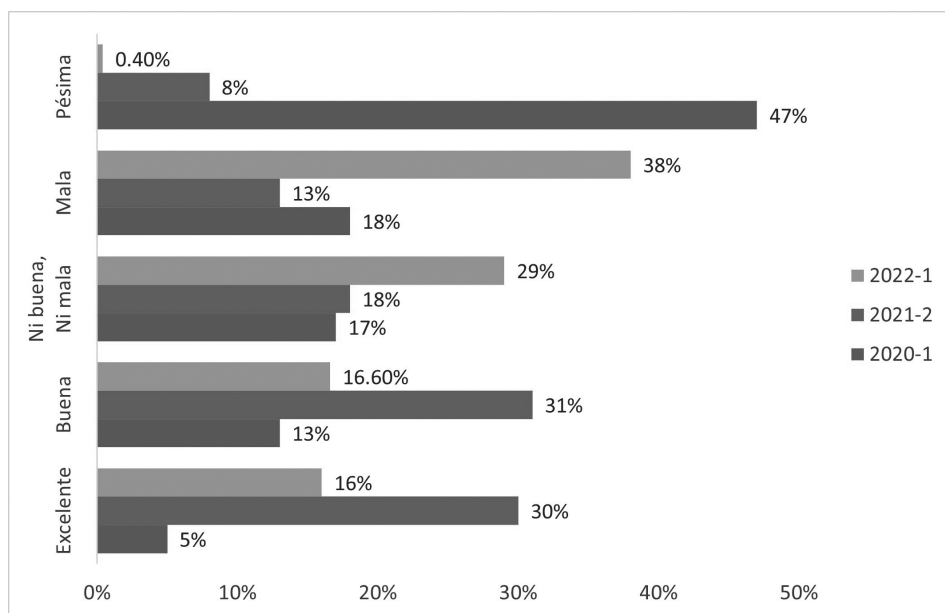
El regreso a las actividades académicas en enero de 2022, aunque era esperado, fue intempestivo. Si bien las clases comenzaron el 24 de enero, se dejó una semana para que el 31 del mismo mes se retomaran por completo las clases presenciales en todos los semestres de los ocho programas. De acuerdo con la institución universitaria, sólo había dos modalidades, una presencial y otra a distancia, lo que a su vez resultó, en una carga mixta para los estudiantes.

Como se muestra en la Figura 3, los estudiantes aceptaron, ya sea por la práctica o bien la cotidianidad, las clases a distancia con base en la plataforma digital fue de una percepción negativa (pésimo y malo), a una neutra (ni bueno ni malo y positiva

(buena y excelente). Es decir, en el primer semestre del confinamiento, la evaluación en pésimo fue de 47%, mientras en 2021-2, bajó a 8% y ya en 2022-1, cuando hubo un regreso a clases presenciales donde había clases híbridas, se indicó 0.4%, lo que implicó una mejora en varios aspectos, ya que los mismos jóvenes reconocieron una mejora en las habilidades digitales en general, tanto en el manejo de software como en el uso de la computadora. En esa proporción se dio el incremento en cuanto a Ni buena ni mala (18%), Bueno (31%) y, en menor proporción, Excelente, 30% en el semestre 2021-2, con tres semestres en confinamiento.

**Figura 3**

*Percepción de los estudiantes en cuanto a las clases a distancia (2020 a 2022)*

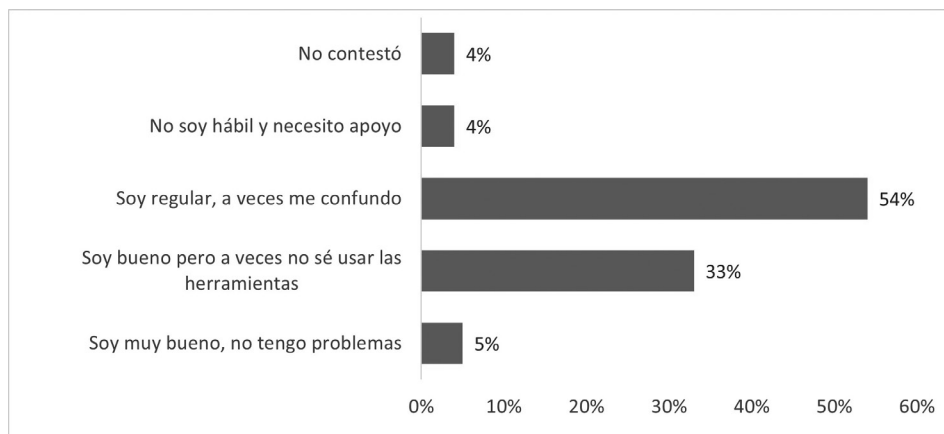


**Nota:** Los datos se muestran en porcentajes y suman el total de los universitarios participantes en la encuesta entre el semestre de enero a mayo de 2022. *Elaboración propia.*

Es decir, los jóvenes debieron llevar tanto asignaturas presenciales como a distancia en el mismo día. Esta situación provocó algunos desajustes en aquellos estudiantes que provienen de municipios aledaños y deben cambiar su residencia al menos durante el periodo escolar. 37% de alumnos(as), tuvieron clases presenciales, 9%, a distancia mientras 54%, fue mixta. En ese sentido, 49% de los estudiantes

mencionaron usar la computadora como principal herramienta para conectarse a las sesiones de clase, mientras el mismo porcentaje indicó preferir el teléfono inteligente y sólo 2%, cuenta con un ipad. 70% de ellos(as), el dispositivo es propio o personal, y el resto lo comparte con hermanos, o padres/madres de familia.

**Figura 4.**  
*Percepción de las habilidades digitales de los estudiantes de la DMNCC*

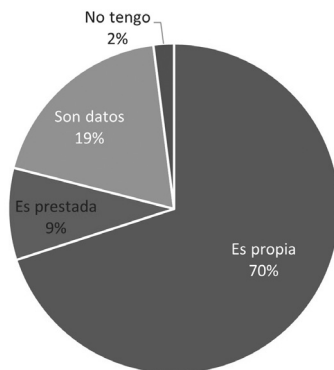


*Nota:* Los datos se muestran en porcentajes y suman el total de los universitarios participantes en la encuesta entre el semestre de agosto de 2021. *Elaboración propia.*

Como se muestra en la Figura 4, los estudiantes, en cuestión de percepción, tienen problemas en cuanto al uso de las tecnologías digitales, pues de manera clara mencionan que tienen habilidades *Regulares*, a veces me confundo (54%) mientras la opción, *Soy bueno*, pero a veces no sé usar las herramientas, también fue alto, pues alcanzó 33% en las respuestas, mientras que el soy muy bueno, no tengo problemas, apenas alcanzó 5%.

En cuanto al acceso de internet, los estudiantes prefieren conectarse desde su casa, pues es más estable y de mejor calidad que la intermitencia que se tiene en la señal de la universidad. Así, se identificó (Figura 5), que 70% cuenta con su propia red de internet, lo que podría facilitar el acceso a las sesiones de clase; 19%, usa datos de los teléfonos inteligentes, mientras 9%, son de red prestada, ya sea de amigos, vecinos o familiares; en tanto 2%, mencionó no tener red de internet. Cabe mencionar que, en cuanto a calidad de la red, se evaluó con una escala de 0 a 10, donde cero equivalía a muy mala y el 10, a excelente; los escolares decidieron dar una calificación de 7.0.

**Figura 5.**  
Tipos de conexión a internet que tienen los escolares en el semestre 2022-1



**Nota:** Los datos se muestran en porcentajes y suman el total de los universitarios participantes en la encuesta entre el semestre de enero a mayo de 2022, aunque esta tendencia fue similar en todas las encuestas anteriores. *Elaboración propia.*

Los estudiantes mencionaron que el principal problema que tuvieron para el regreso a clases fue la mudanza a la ciudad (36%), ello es comprensible debido a que debieron no sólo organizar la mudanza de su hogar a la ciudad de Nuevo Casas Grandes, así como el pago de la renta, alimentos, entre otros gastos como la conexión de internet y servicios. Le siguió el traslado a la DMNCG (23%), pues se redujeron rutas para recoger a los estudiantes que no tienen vehículo propio o los horarios no se acomodaban a las sesiones de clase de los muchachos. De igual manera, los horarios de clase, para muchos(as), fue problemático debido al horario mixto que tenían, pues podían tener una sesión presencial, en las instalaciones universitarias y a la siguiente clase, en la modalidad a distancia y luego de nuevo presencial.

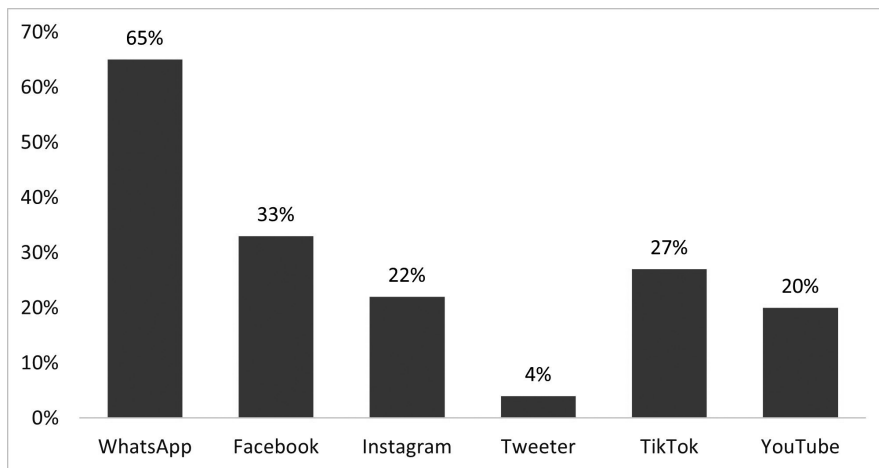
En cuanto a los usos de las redes sociales, los estudiantes mencionaron que en promedio tienen tres redes sociales diferentes, donde destaca WhatsApp (65%), Facebook (33%), Tik Tok (27%) e Instagram (22%); en este caso es relevante la respuesta, pues WhatsApp fue una de las redes de mayor interacción no sólo entre los estudiantes y los docentes, sino por la creación de grupos entre sus compañeros, quienes entre sí buscaron apoyo o colaboración en la realización de actividades escolares. (Figura 6)

Además, la mayor parte de los estudiantes (30%), mencionaron que nada tienen que recomendarle a la universidad, pues consideran que “todo marcha bien”, 19% señaló que sí hay que mejorar la organización y mejorar las medidas sanitarias, 16%,

durante el regreso a clases. Por otro lado, 15% señaló la opción de flexibilidad y comprensión de los docentes; abrir la cafetería, 12%; por lo que al último se mencionó: respetar los horarios de clase, con 8%.

**Figura 6.**

*Uso de redes sociales por estudiantes universitarios con tiempo de 5 horas diarias*



*Nota:* Los datos se muestran en porcentajes y no suman 100% en conjunto, debido a que los participantes debían seleccionar dos opciones; datos obtenidos de la encuesta entre el semestre de agosto de 2021. *Elaboración propia* (2022)

Fue relevante saber que, para los estudiantes, la universidad como institución educativa, no tiene responsabilidad en sus estudios universitarios, pues en ningún momento se solicitó el apoyo en cuestiones técnicas a laboratorios, de conectividad u otra relacionada con el mejoramiento de las sesiones de clase, a pesar de que carecen de habilidades en esas áreas, de acuerdo con su propia percepción.

De esa forma, se cierra este apartado referente a la exposición de los datos empíricos de los sujetos y objetos de estudio. A continuación, se mostrarán las reflexiones finales para dar por concluido el presente capítulo.

## Reflexiones finales

Como se ha expuesto a lo largo del texto y con base a las preguntas formuladas, se puede establecer que, el proceso evolutivo y de transformación de las universidades no sólo es a causa de la promoción en contenidos preeminentes sobre habilidades

profesionales que tienden a las demandas del mercado; por sobre, y en menoscabo de la de conocimientos formales, disciplinarios e incluso de formación científica. A ello se suma el rápido desarrollo de las tecnologías digitales, ya sean herramientas, aplicaciones o plataformas, que están re diseñando no sólo las interacciones entre los actores de las instituciones educativas, sino que incluso permite impulsar nuevos desarrollos para las actividades educativas, donde los docentes participan en las transformaciones para adaptarse a las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, pues se requiere incorporar las experiencias obtenidas de los sujetos en los periodos de pandemia, pues éstas son duda, son de gran valor para lograr ese objetivo.

Es claro que luego de la pandemia, los jóvenes emergen con cierto nivel de conocimiento más adecuado en cuanto a la incorporación de la tecnología y las herramientas digitales en su vida cotidiana desde diferentes formas y para múltiples usos; si bien, por un momento fue crítico, debido al uso privilegiado del entretenimiento y distracción, con lo acontecido durante la pandemia del virus Sars Cov2, los hábitos cambiaron, pues de forma obligatoria debieron utilizar sus dispositivos digitales o computadoras personales para continuar su formación profesional. Sin embargo, queda en duda saber el nivel de mejora en los procesos de aprendizaje dado el modelo de educación a distancia, debido a que no todos tuvieron las mismas condiciones educativas o los procesos de pensamiento son diferenciales.

Así, las habilidades de los jóvenes universitarios emergieron bajo el reflejo de la sociedad desigual, descollando aquellos que no adolecieron de ningún problema para seguir con sus estudios, pues contaron con equipo actualizado, conectividad, soporte de la familia y jefe(a) de familia, así como la solvencia económica para mantenerse en confinamiento sin presentificar experiencia alguna de perder a un familiar o amigo por causa del virus Covid 19; de manera contraria, hubo otros que sí tuvieron problemas para solventar sus necesidades y aun así se mantuvieron en clases.

Si bien es cierto, hubo desigualdades en cuanto a los mismos estudiantes por los elementos de la brecha digital, que implica no sólo el acceso a la tecnología, sino que incluye el conocimiento del uso y conocimiento para extenderlo a otras actividades, es importante reconocer que fueron los jóvenes quienes mostraron mayor flexibilidad para adaptarse a las condiciones escolares en casa, pero también para apropiarse de las tecnologías. A pesar de todo ello se mantuvieron con una carga promedio de cinco clases por semestre, lo que implica que se mantuvo la idea para continuar sus estudios y egresar en los tiempos considerados en el programa académico.

Por otro lado, la educación a distancia fue una oportunidad para continuar con los estudios y formación profesional, sin embargo, se pudieron evidenciar las desigualdades en las que se encuentra la juventud universitaria en cuanto al acceso a los espacios comunes de los jóvenes destacando: el cierre de las instalaciones de educación, la pérdida de apoyos que brindaba la universidad, acceso a laboratorios de



cómputo, bibliotecas, becas, alimentación, programas de esparcimiento o intercambios, al igual que áreas deportivas y culturales.

Así, se subraya uno de los principales retos de las universidades consistente en lograr converger las habilidades del estudiantado, tanto en la parte tecnológica como en los demás elementos constitutivos del Ser universitario; es decir, lograr formar ciudadanos que sean agentes de cambio en una sociedad ávida de desarrollo, justicia e igualdad, ahí el principal reto que tienen las universidades.

Desde el punto de vista del desarrollo tecnológico, buena parte de la argumentación resalta la importancia de lograr estudiantes mejor formados y con el mayor número de habilidades. Sin embargo, cabe precisar que el mismo desarrollo tecnológico, sobre todo el relacionado con el vertiginoso acceso a la conectividad personal, particularmente, a través de las redes sociales, ha favorecido la mercantilización de aquel, alienando a sujetos que individualizan sus relaciones personales y escolares, en desmedro de la significación de la vida humana como colectivo.

## Referencias

- Baudrillard, J. (2007). *La sociedad del consumo. Sus mitos y su estructura*. Siglo XXI. México. <https://ganexa.edu.pa/wp-content/uploads/2014/11/ARTGBaudrillardJeanLaSociedadDeConsumoSusMitosSusEstructuras.pdf>
- Bautista Flores, E. (2020). Trayectoria académica y usos de las Tecnologías de Información y la Comunicación en jóvenes de primer ingreso a la universidad. *Mediaciones*. Revista académica de comunicación del CCH. Año 1, número 1, enero-junio. <https://mediacionescch.com/wp-content/uploads/2020/10/Mediaciones-1.-Comunicacion-jovenes-e-identidad.pdf>
- Bautista Flores, E. (2021). Abordaje disciplinar en los estudios de mercadotecnia: una propuesta multidisciplinar. En *Metodologías, enfoques y estructuras de trabajos de investigación en ciencias administrativas*, Aida Yarira Reyes y Diego Adiel Sandoval (Coords). El Colegio de Chihuahua. México.
- Brunner, J.J. (2009). Apuntes sobre sociología de la educación superior en contexto internacional, regional y local. *Estudios Pedagógicos*, XXXV(2),203-230. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514137012>
- Brunner, J.J., Labraña, J. R., Ganga, F. y Rodríguez-Ponce, E. (2019). Teoría del capitalismo académico en los estudios de educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, e33, 1-13.doi:10.24320/redie.2019.21. e33.3181
- Casimiro Urcos, J. F., Benites Azabache, J. C., Sánchez Aguirre, F. M., Flores Rosa, V. R., & Palma Albino, F. (2020). Percepción de la conducta por aislamiento social obligatorio en jóvenes universitarios por Covid-19. *Revista Conrado*, 16(77), 74-80.

- Castells, M. (2002). La era de la información. Economía, sociedad y cultural. La sociedad de la información. Vol. 1. Siglo XXI.
- Collarte, G. (2017). Marketing 1.0,2.0,3.0.4.0. Marketing digital Comunicaciones, Agosto. <https://gonzalocollarte.com/2017/08/15/marketing-1-0-2-0-3-0-y-4-0/>
- Dataméxico (2020). Nuevo Casas Grandes, municipio de Chihuahua. <https://datamexico.org/es/profile/geo/nuevo-casas-grandes?compare=madera>
- De Alonso Paz, A. (2020). Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las Desigualdades Educativas. IDDED21, Revista Internacional de educación para la Justicia social. UAM. Vol. 9, Núm. 3. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3>
- De Garay, A. (2012). Mis estudios y propuestas sobre los jóvenes universitarios Mexicano. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe. Idea Latinoamericana, Colección.
- De Garay, A., Miller, D., Montoya, I. (2016). Una misma institución, estudiantes diferentes. Los universitarios de nuevo ingreso de las unidades Azcapotzalco y Cuajimalpa de la UAM. Sociológica [en línea], 31 (Mayo-Agosto) Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-01732016000200095&lng-es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732016000200095&lng-es&tlng=es).
- Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control, Polis [En línea], 13, Publicado el 14 agosto 2012, consultado el 21 septiembre 2021. URL: <http://journals.openedition.org/polis/5509>
- Espinosa Salcido, M.R.; Jiménez Tovar, S y Bautista del Ángel, C. (2017). Jóvenes universitarios y recursos resilientes asociados a las creencias familiares Alternativas Psicológicas Febrero-Julio. <https://alternativas.me/26-numero-37-febrero-julio-2017/151-jovenes-universitarios-y-recursos-resilientes-asociados-a-las-creencias-familiares>
- Feixa, C. (1994). De las bandas a las culturas juveniles. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, V. (15),139-170. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31601507>
- Feixa, C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Vol. 4, No. 2
- García Rodríguez, G. (2019). Aproximaciones al concepto de imaginario social. Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas, 19(37), 31-42, julio-diciembre de 2019 DOI: <https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2019.2/a08>
- Gil Antón, M. (2005). El crecimiento de la educación superior privada en México: de lo pretendido a lo paradójico... ¿o inesperado? Revista de la Educación Superior Vol. XXXIV (1), No. 133, Enero-Marzo, pp. 9-20. <http://www.scielo.org.mx/pdf/resu/v34n133/0185-2760-resu-34-133-9.pdf>

- Gravano, A. (2020). De ideología a imaginario: un viaje de ida y vuelta. *Sociedad hoy* 28: 31-55, 2do Semestre. [https://revistasacademicas.udec.cl/index.php/sociedad\\_hoy/article/view/3790/3832](https://revistasacademicas.udec.cl/index.php/sociedad_hoy/article/view/3790/3832)
- Harari, Y.N. (2018). *21 lecciones para el Siglo XXI*. Debate. Penguin Random.
- Hernández-Herrera, Claudia Alejandra. (2019). Los jóvenes universitarios y su apreciación sobre algunos elementos que miden la calidad en la educación superior. *CienciaUAT*, 14(1), 102-120. Epub 03 de agosto de 2020. <https://doi.org/10.29059/cienciauat.v14i1.1114>
- Jiménez, A. (2020). Evolución del marketing del 1.0 al 4.0. II de septiembre, *Smile comunicación estratégica*. <https://smilecomunicacion.com/evolucion-del-marketing-del-1-0-al-4-0/>
- López Salazar, R., Bautista Flores, E. y Sánchez Carlos, Óscar A. (2019). Intereses educativos y expectativas laborales y profesionales de los estudiantes de nivel medio superior en la Región Noroeste de Chihuahua: un análisis por género, *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), pp. 257 - 274. doi: 10.33010/ie\_rie\_rediech.v10i19.720.
- Poy Solano, L. (2022). Cae a menos de la mitad cifra de ingresos a universidades. *La Jornada. Política*. (20 de marzo). Ciudad de México <https://www.jornada.com.mx/notas/2022/03/20/politica/cae-a-menos-de-la-mitad-cifra-de-ingresos-a-universidades/>
- Sandoval Díaz, J. (2014). La subjetividad en el enfoque del desarrollo: calidad de vida, bienestar subjetivo y capacidades. *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 9(30), 35-48. [fecha de Consulta 25 de Noviembre de 2021]. ISSN: 0718-1361. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83642583004>
- Sibilia, P. (2012). *Redes o paredes. La escuela en tiempos de dispersión*. Tinta fresca. Ensayos. Buenos Aires.
- Sibilia, P. (2013). La escuela en un mundo hiperconectado: ¿redes en vez de muros?. *Revista Educación Y Pedagogía*, 24(62), 135-144. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/14199>
- Silva, L. (2001). La compleja construcción contemporánea de la identidad: habitar 'el entre'. Universidad de la República Oriental del Uruguay. <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero18/compleja.html>
- Suárez-Cousillas, T. (2018). Evolución del marketing 1.0 al 4.0, *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, vol 01, núm. 022, 209-227. [https://www.researchgate.net/publication/330372274\\_Evolucion\\_del\\_marketing\\_1\\_0\\_al\\_4\\_0](https://www.researchgate.net/publication/330372274_Evolucion_del_marketing_1_0_al_4_0)
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza y Janés. Colombia. <https://cudeg.com.uy/wp-content/uploads/2017/10/La-tercera-ola.pdf>

# EPÍLOGO

## El giro digital en la investigación sobre juventudes: un campo de estudio (in) agotable

*Mónica R. Aguilar Mendizábal*

### Sobre los aportes de esta obra

*Juventudes y tecnologías digitales. Experiencias educativas, creativas y artísticas* es un libro que aporta de diferentes formas. Como texto académico ofrece colaboraciones sobre una temática actual que si bien se ha comenzado a trabajar ya hace casi un par de décadas, ofrece un inagotable futuro, pues es el propio campo de las tecnologías digitales el que ha demostrado un incontenible y acelerado dinamismo hacia el futuro. Además, se suma este libro a una línea de investigaciones que sobre el tema tecnológico ha integrado a las juventudes por su posición protagónica frente a la experiencia de lo digital. Se trata de investigaciones actuales, con información de primera mano, en tanto que son de resultados de investigaciones que retratan vivencias durante la pandemia, o bien en lo que podríamos llamar un periodo pospandémico, a partir de la segunda mitad del año 2022. Podríamos decir que las investigaciones se sitúan desde espacios físicos ubicados en el sur y sureste de México y en la región de Guajira, en Colombia, aunque algunos de sus actores residentes del mundo, habitan también en el centro de México, aunque su origen sea, por ejemplo, coreano. Esta ubicación física, localizada, finalmente ofrece lo específico de un entorno social, sin que esto se reduzca a ello, pues sabemos que una de las peculiaridades de lo digital, es su circulación virtual a través del internet global.

En este sentido, el libro se suma a los muy recientes trabajos publicados en los últimos años y que se refieren a México y otros países latinoamericanos. Las obras reseñadas en la introducción de este libro, son actuales y representativas, sin embargo, la dimensión temporal pospandémica, como experiencia que revolucionó los alcances tecno-digitales para la vida planetaria, es un tema que aún queda pendiente para su estudio.

El contenido de este libro es pues, una muestra de la amplia gama de posibilidades teórico-metodológicas con las que se ha abordado el campo de las tecnologías

digitales, sus articulaciones con los procesos culturales, específicamente desde la experiencia de las juventudes. Se pone de manifiesto que son las juventudes los principales actores que, en y desde su multidiversidad, se encuentran dinamizando la vitalidad de lo digital. Son las culturas juveniles las que juegan un papel protagónico en cuanto agentes de cambio, de consumo, de creatividad e impulsores de la circularidad de estos procesos, rompiendo con la linealidad otrora planteada para explicar procesos de consumo integrados por tres componentes elementales: el creador-el producto-el consumidor. Dicho por García Canclini, hace ya un poco más de una década, el papel de los jóvenes tendría una “participación ascendente en la economía de la producción cultural y como consumidores, como impulsores de las tecnologías digitales en todas las áreas de la creación y la comunicación cultural” (2012:5). El resultado de las investigaciones contenidas en este volumen, son la prueba de esa premisa. En esa misma obra, García Canclini nos advertía también que los jóvenes de muchas latitudes, “están modificando su lugar social”, colocándose en novedosas posiciones como “emprendedores independientes, *trendsetters*, *techsetters*, prosumidores” (idem).

Este capítulo de cierre, está inspirado, no solo por la multiplicidad de trabajos de investigación expuestos en este libro, sino también por el descubrimiento de una temática asombrosamente viva, en punto de enorme auge, que además se muestra como inagotable, por la profusión y la dinámica misma que continúa generándose en el desarrollo tecnológico y que parece no tener fin. De ahí que se propone dar cuenta de una creciente mirada teórico-metodológica, en la investigación social, muestra una suerte de giro digital, en tanto que es prácticamente imposible acercarnos a cualquier ámbito de la vida social, sin reconocer la inmersión de lo social en un espacio tecnologizado, en mayor o menor medida. Las juventudes son aquí el actor clave, por su enorme flexibilidad ante el descubrimiento de lo nuevo, por su naturaleza misma de acercarse sin temor a lo desconocido y el espíritu innovador casi orgánico.

En el capítulo introductorio, López Moya y Bermúdez, afirman que son las juventudes, a decir de quienes con los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales, además de la producción y consumo, experimentan de manera más extendida en los diversos ámbitos de su cotidianeidad. Estos usos y apropiaciones, generan “nuevas sensibilidades” en tanto que se dinamizan y actualizan permanentemente, generando experiencias novedosas. Parafraseando a Tabares y Correa (2014), los mismos autores enfatizan en que ese dinamismo está dibujado por elementos simbólicos, tensiones, nuevas prácticas y valores sociales, ideologías, ambigüedades y dualidades producto de la misma naturaleza de la interacción digital que suele ser dinámica, multidireccional, interconectada y compleja. Otro componente que delata la generación de nuevas sensibilidades, es la agencia digital que puede ser ejercida por cada individuo, permitiendo con esto “conservar su capacidad de controlar y

adaptarse a los cambios acelerados en la sociedad mediante el ejercicio de la competencia digital, la confianza y responsabilidad digital”. Los capítulos de este libro logran con creces expresar el desafío y la complejidad que ha ido ganando este campo de estudio. De ahí que pensar en que la investigación social y humanística esté frente a un giro digital, en tanto que asistimos y somos parte integral de un universo experiencial digitalizado, por lo que la investigación social, sea el que fuere su campo de estudio, no puede soslayarlo.

Las juventudes, como grupo etario (entre los 18 y 35 años de edad, para llegar a un consenso entre lo que los autores de esta obra señalan), son personas que como nativos digitales, han vivido toda su vida dentro de los cánones tecnológicos de la sociedad digitalizada. Esto puede afirmarse, aun considerando autores que señalan que se podría hacer una separación entre las juventudes menos interconectadas por la tecnología; por ejemplo, aquellas que se ubican en las áreas semiurbanas o rurales. No obstante, las investigaciones señalan también que aun cuando en ciertas zonas no esté presente la red, las juventudes se encuentran ya integrados de una u otra forma a la dimensión tecnológica. Cuando se hace referencia a su protagonismo, no es en un sentido discriminatorio hacia otros grupos etarios, simplemente se reafirma el vínculo natural que se da con este sector. Prácticamente, ningún individuo social se escapa del contacto mínimo o intensificado del mundo digital. Hoy día, podríamos incluso decir que un individuo que no cuenta con el acceso a la tecnología, puede encontrarse aislado a una identificación como individuo parte de una sociedad. Por ejemplo, los diversos mecanismos de identificación como el registro civil, las identificaciones oficiales, los sistemas de salud y tributarios, la educación, por mencionar algunos.

En un sentido amplio, cada capítulo ofrece un acercamiento que permite conocer y comprender una realidad presente, dinámica, fluida que, desde hace ahora décadas, ha ido permeando en red, enredándose y enredando cada ámbito de la vida social. Lo que caracteriza esta obra es la diversidad en perspectivas que retoma cada uno de los trabajos de investigación aquí plasmados, pero también se hace palpable lo indispensable de esa diversidad de miradas para comprender un fenómeno tan complejo. Así lo han enfatizado teóricos que han abordado estos temas, es necesario no solamente abordarlos en un sentido interdisciplinar, sino desde una mirada múltiple de la transdisciplina, ya que “...no resulta fácil aprehender [los] con los recursos clásicos de la sociología, la antropología y la economía de la cultura” (op cit.: 4)

Los capítulos del libro, seccionados en cuatro ejes, pueden ser leídos en el orden sugerido o bien en orden aleatorio, pues todos ellos se encuentran interconectados entre sí. Los ejes vertebrales son las juventudes y las tecnologías digitales, el mundo de internet y la virtualidad, pero se encuentran con otras interseccionalidades como los procesos creativos y artísticos; el género y la participación política; la identificación étnica, y la experiencia de lo digital en los procesos educativos. Como telón de fondo se

expone ineludiblemente la pandemia generada por el SARS COV 2, como etapa desde la que se detonó exponencialmente el mundo tecnológico, las creatividades y las dinámicas otrora inimaginables que se impusieron para hacer frente a esta situación de salud a nivel mundial. Los cuatro apartados, a saber: Juventudes y procesos creativos digitales; Género, juventudes y tecnologías digitales; Juventudes afrodescendientes e indígenas en apropiación de las tecnologías digitales; y Juventudes, educación y experiencias digitales, son una muestra del universo en el que se ubican estas experiencias y desde donde las juventudes están expresándose con las herramientas mundo contemporáneo digital. Como parte de este epílogo, repasemos a continuación, algunas de las aportaciones que nos ofrecen los capítulos en particular.

## Juventudes y procesos creativos digitales

Los cuatro capítulos que integran esta sección, introducen la reflexión sobre el universo de los procesos creativos, relacionados con el arte, la historia y el patrimonio cultural, y una novedosa mirada hacia una forma de emprendedores que utilizan como medio diversas plataformas sociales para tener una impronta directa sobre diversos públicos, pero resaltando principalmente el sujeto central de este libro, las juventudes. Los autores han planteado de diversas formas que el origen del internet, los procesos tecnológicos y digitales tiene como fuente una enorme creatividad. Es este ámbito tecnológico, sí, pero finalmente como lo mencionara Manuel Castells, estamos frente a una creación cultural (2003). Con ello nos recuerda que toda invención, tecnológica, tiene en un origen el poder de la creación, característica que quizás reconocemos más visiblemente en los procesos artísticos y de innovación cultural. Pensar entonces en la creación tecnológica y vincularla a los procesos creativos en la música, en la obra plástica, en la producción multimedia, en formas innovadoras de pensar el patrimonio histórico y cultural, así como en mostrar la capacidad de autoproducirse y “haciendo de la necesidad virtud” (Cruces, 2012, prólogo) y convertirse en emprendedores con el uso y desde las plataformas tecnológicas es además de fascinante, un *momentum* de la vida contemporánea que no podemos soslayar. Es entonces en estos cuatro capítulos donde se muestran los alcances creativos que las juventudes allí expuestas, despliegan para acceder no solamente al uso y hacerse consumidores, sino prosumidores, como atinadamente se les ha llamado, cuando en un proceso de creatividad fluida, dialógica e interactuante son capaces de moverse en el mundo de lo que ofrece la red en tanto producción cultural, y a la vez la capacidad de producir nuevos contenidos creativos, hasta producirse como productos que entran a la red del consumo interminable. En palabras de García Canclini, “la creatividad cultural se halla tanto en la gestación, como en la comunicación y la recepción, que se entremezclan sin un orden secuencial (2012:14).

En este sentido, el capítulo de Chacón Reynosa y Zebadúa Carbonell, refiere al universo de la música y las “coordenadas culturales” que las juventudes siguieron durante el incierto periodo pandémico. Los autores encontraron en las juventudes “nuevas formas”, de acercarse y movilizarse en espacios que aprendieron a conocer mejor, en tanto que no les eran desconocidos. Estos espacios, principalmente las plataformas digitales se han potencializado como “espacios simbólicos” de intercambio, interacción, en donde la producción diversa es resultado de este intercambio, pero también se han convertido en espacios que involucran un lenguaje común, o que se va aprendiendo como común para expresar las corporeidades en tiempos donde el contacto visual y físico que permite la interacción cara a cara, era prácticamente imposible. En esta misma línea de reflexión, Jiménez Aguilar, como parte de su investigación doctoral, escudriña y entra al mundo íntimo de jóvenes creadores en la ciudad capital de Chiapas. Dicho sea de paso, la centralidad que cobra un espacio urbano ubicado en el sur nos muestra el dinamismo que puede cobrar cualquier espacio físico, porque lo que se exhibe es el espacio red. Sin embargo, mientras continuemos habitando referentes espaciales físicos, resulta interesante observar cómo se concibe la creación desde una ciudad como ésta, que no necesariamente –porque no es lo relevante-, tiene las características de las megalópolis como Nueva York, Berlín o Tokio. Se pondera entonces hablar de culturas digitales y creatividad juvenil contemporánea, que muestra la ruptura de las dicotomías que se establecen entre entornos en línea y entornos fuera de línea. El concepto de *onlife*, expone y marca un antes y un después, en tanto que estos artistas del teatro, la performance, el muralismo urbano, la música y la gestión cultural son habitantes de un universo en el que se impone un *intra* mundo digital, sin necesariamente marcar los momentos de conexión o desconexión, el entrar y el salir. Se habita la vida en un modo *onlife*, y con ello la autora sostiene una ruptura de la dicotomía, “entornos en línea/fuera de línea”, sino que se trata de “procesos entramados, relacionales”. Los siguientes dos capítulos tienen un punto en común: la innovación de la mano de la creatividad. En su capítulo, Robledo Sánchez trata el tema de una de las figuras emblema de esta era digital y del emprendimiento que es sin duda cultural, pero también económico. Se trata de jóvenes *influencers* o creadores de contenido digital. La autora nos muestra el caso, por demás interesante y explora esta versatilidad sin límites que tiene la cultura en red. Toma como muestra jóvenes coreanos radicados (o fuera y dentro de, en el sentido *onlife*) en diferentes puntos de México. La autora coloca de manera acertada, este fenómeno dentro del ámbito de las industrias culturales emergentes. Por otro lado, Pérez Morales y Fabila Echaury exponen a través de un ensayo, un recorrido conceptual sobre el acercamiento a la creación estética, para situarlo en una experiencia de jóvenes tabasqueños creadores de obra, que dialoga con el entorno de la estética local de su ciudad, que es considerada en



términos del patrimonio cultural, un referente histórico y turístico para la entidad. Las autoras muestran el entramado que se establece entre la obra de estos jóvenes y el uso de la tecnología tanto para el diseño, creación como para la exposición de esos productos culturales.

## Género, juventudes y tecnologías digitales

Desde una atención particular a las condiciones de desigualdad de género, los contenidos de la segunda parte del libro, abordan la participación política de los jóvenes, desde las plataformas digitales y redes sociales. Con una investigación realizada directamente con entrevistas y encuestas dirigidas a jóvenes mujeres y hombres universitarios, Ramírez López, expone la experiencia de jóvenes universitarias estudiantes de administración pública y que se muestran como nuevos sujetos políticos, a través de las plataformas digitales. Las diferencias de participación en cuanto a su condición de género son interesantes, pues aunque las mujeres han ganado una notoria participación, continúan siendo los hombres quienes se colocan como líderes de opinión. Esta aún tímida participación, porque “hablar de política” podría ser todavía en el ámbito universitario de esos jóvenes, un tanto intimidatorio, resulta contrastante con los resultados que expone Mena Farrera en el siguiente capítulo. El autor parte de una reflexión en torno a esta etapa de imperiosa tecnología, reconocida como Tecnoceno, idea por demás sugerente para sumar a una de las ideas que sostienen varios de los capítulos de este libro. Me refiero a la hibridación de los mundos virtual/social, distante a la otrora concepción de dos mundos o realidades paralelas. El autor hace un llamado a las ciencias sociales y las humanidades a renovar su corpus teórico que permita dar cuenta de esta complejidad. El capítulo retoma como experiencia a analizar el amplio espacio que ha sido ganado por el movimiento feminista, particularmente en los últimos quince años, el cual ha caminado in crescendo y accediendo sin reparos hacia todas las formas y vías de expresión. La última marcha del 8 de marzo del 2020, justo antes del inicio del confinamiento, fue desbordante con toda la fuerza de la llamada cuarta ola del feminismo, con un protagonismo juvenil inédito. Esta fuerza se ha recuperado y va en aumento, en la reciente marcha en CDMX y otras ciudades del país, el pasado 8 de marzo del 2023. A pesar del confinamiento, las feministas, principalmente las jóvenes feministas, tomaron el ciberespacio para manifestarse desde las principales redes sociales, como lo expone Mena Farrera, ilustrando las expresiones de los movimientos #8M y #9M. Desde una metodología que adopta la etnografía digital reconoce la necesidad de abordar “desde la ciencia de datos” la geolocalización de la producción de noticias, mensajes, diálogos y poder integrar un análisis en red. Durante la pandemia, metodologías como esta se hicieron más evidentes, se reforzaron las ya existentes y se

abrió aún más el universo de posibilidades para adentrarnos a un trabajo de campo cibernético y en red. A estas dos experiencias claramente feministas podríamos sumar lo acontecido con el movimiento #Yosoy132, que revolucionó también desde las juventudes y sumando a un público mayor, el posicionamiento político de estudiantes de la Universidad Iberoamericana, en franca crítica hacia un candidato a la elección popular.

## Juventudes afrodescendientes e indígenas en apropiación de las tecnologías digitales

Otro de los núcleos de esta obra, son las juventudes indígenas y afrodescendientes, y este es el centro de los tres capítulos que componen el tercer eje. En estos trabajos se narra y analiza la experiencia tecnológica también a partir de la pandemia, con la particular vivencia de las juventudes indígenas y afrodescendientes. Las investigaciones aquí expuestas, ofrecen miradas teórico-metodológicas a las realidades contemporáneas del sujeto joven y su intersección con la identificación étnica y de origen afro. Un tema nodal en la discusión de los tres capítulos, es el uso y apropiación que han hecho de la tecnología digital. Se deja de manifiesto, nuevamente la creatividad y el agenciamiento de estos jóvenes por apropiarse de formas democratizantes, como son las redes sociodigitales y los espacios tecnológicos y virtuales.

Estos capítulos aportan datos a esta discusión y apuntalan una perspectiva constructivista y creativa en torno a la agencia de las juventudes. Meneses Cárdenas comparte desde una perspectiva fenomenológica, las experiencias vividas de estar en el mundo de jóvenes indígenas oaxaqueños y afrodescendientes colombianos. Un estar en el mundo del internet, que es reconstruido por el autor, a través del método de Etnografía digital multisituada. Nos hace reflexionar sobre el dinamismo de la identificación étnica de estos jóvenes que, al entrar a la red, desde diferentes experiencias virtuales y “multipantallas” rompen con la estigmatización todavía extendida, que coloca a estas juventudes en un marco de referencia de una “supuesta homogeneidad cultural”. Si bien muestran y viven un sentido de pertenencia étnica, exploran, se identifican también con otros mundos culturales y traspasan las fronteras culturales. Siguiendo la idea de este autor, la red internet, las redes sociodigitales y plataformas permiten un encuentro amplio, diverso y extendido de encuentros identitarios dinámicos y fluidos, que aún frente a los limitantes materiales o de acceso al internet, las juventudes dan muestra de creatividad para lograr su apropiación en diferentes niveles. Además el autor encuentra en la experiencia de las juventudes indígenas y afrodescendientes, datos que “desmontan la idea esencialista de una supuesta homogeneidad cultural por compartir adscripción de etnicidad” (cit. Manuscrito). Las juventudes viven una experiencia diferenciada de un “estar-ahí-en-internet”.

Para reforzar estas premisas, Bermúdez Urbina y López Moya, exponen a través de la indagación de un amplio estado del arte, cómo las investigaciones recientes en México y Latinoamérica han colocado a los jóvenes usuarios de las tecnologías digitales, entre los dos grandes polos: sea en el escenario para el peligro de la pérdida identitaria, o bien como consumidores pasivos. A través de su texto, nos van mostrando una ruptura frente a esa mirada dicotómica, pues las realidades de estas juventudes, muestran dinamismo, inserción en sus propios procesos, innovación. Dejan de manifiesto que aún las investigaciones están en ciernes y que es necesario indagar, escudriñar, ampliar las investigaciones sobre la incursión de las juventudes, así como las infancias indígenas a estos procesos. Es indiscutible hoy día que la tecnología digital ha trastocado en diferentes dimensiones la vida prácticamente cotidiana individual y colectiva, desbordándose el lugar físico de residencia, pertenencia o de movilidad temporal o permanente. En este sentido, los autores suscriben que “las tecnologías han desbordado los ámbitos indígenas comunitarios y están transformando las experiencias vitales de las infancias y juventudes indígenas” (cit. Manuscrito, pg. 25), al mismo tiempo que las juventudes indígenas se apropian del uso de la tecnología para mostrar sus propias agendas de auto representación. Concluyen mencionando la importancia de que la investigación social comprometida abunde en estos temas, aún incipientes en este ámbito particular.

Finalmente, el capítulo de cierre de este apartado, es un trabajo de orden colaborativo, resultado también de un proceso de investigación-creación con un objetivo político que es innovador y coloca un precedente para repensar los usos del arte, la acción política y la muestra o tratamiento de la exposición museográfica. Edgar Ruiz en colaboración PH Joel y Saúl Kaka, los dos últimos artistas plásticos de origen zoque, y el primero, investigador y antropólogo. Resalta la intención puesta en la obra plástica, pero también como parte de un performance político, para manifestar políticamente la defensa del territorio de esa localidad zoque desplazada por la erupción del Volcán Chichonal a principios de los años 1980. La acción política se manifiesta en la creación performática en donde la obra es protagonista, pero también el discurso que es llevado hasta un espacio de la CDMX ante las autoridades. Por otra parte, la exposición performática es también colocada en el espacio virtual de la galería MUY situada en San Cristóbal de Las Casas, desde donde es posible interactuar con la obra y con esto poder palpar una forma distinta e innovadora de puesta en escena, siendo la escena, la virtualidad.

## Juventudes, educación y experiencias digitales

Los tres capítulos de este apartado detonan reflexiones pertinentes en torno a uno de los ámbitos de la vida que se trastocó por completo, durante la pandemia SARS

COVID-19: el campo educativo. Ahora podemos recordar aquél día de marzo del año 2020, cuando en México se hizo un llamado público a atender las medidas de confinamiento y distanciamiento social para afrontar la pandemia. Estas medidas obligaron a las sociedades del mundo, y en particular en México, a llevar la escuela a la casa. Todos los ámbitos de la vida cotidiana fueron recluyéndose también poco a poco, hacia el interior de los hogares: el trabajo en casa, las compras a distancia a través de aplicaciones, la atención médica, que en buena medida fue desde casa para dejar exclusiva atención a los pacientes que presentaban signos de gravedad por COVID 19. En el plano de la educación, la mayoría de la población joven, incluidas aquí las infancias, fueron llevadas al confinamiento. La sociedad y sus instituciones educativas (tanto privadas como públicas) se obligaron a poner en marcha un gran reto de creatividad para dar continuidad a los ciclos escolares y académicos en progreso. La creatividad desplegada fue ilimitada, y de ello dan cuenta las investigaciones expuestas en este apartado. En este repliegue de la escuela y las universidades hacia el espacio privado, íntimo de la casa, se caracterizó también por el uso de muy diversos dispositivos, según lo permitieran las condiciones materiales: computadora personal, tablet y, principalmente los teléfonos celulares. Este último, como dispositivo, pero también transformado en el más personal e íntimo. Como resaltan Suárez Domínguez, Navarro Martínez y Jiménez García, si algo se puso de manifiesto durante el periodo pandémico, fue la agencia cultural de las juventudes. Esta puesta en práctica de una serie de iniciativas ante lo que la situación exigía, resultó en que los jóvenes universitarios, "...encontraran en los espacios digitales los medios para construir una agencia cultural desde la cual atienden las demandas que la institución escolar hace para ellos y, al mismo tiempo, propician espacios de expresión, participación e incorporación de contenidos culturales" (p.2 del manuscrito). Se hizo evidente su capacidad creadora y resiliente, en este caso representativo, de estudiantes de la Universidad Veracruzana, que consiguieron llevar adelante sus actividades escolares, al mismo tiempo de sobrevivir en términos de su vinculación con su mundo social y cultural. Este estudio de caso nos muestra una de las múltiples experiencias que miles, millones de estudiantes, organizados o en solitario, apoyados o no por sus instituciones o por su entorno familiar, enfrentaron de cara a una situación completamente inédita, como fue la pandemia. Además de mostrarnos la puesta en marcha de la agencia de estos jóvenes, pone en relieve, los retos que las instituciones académicas también tuvieron que enfrentar. Ambas realidades, la de los jóvenes y las de las instituciones, representan ahora un ejercicio ya aprendido y en permanente mejoramiento para el presente y los años por venir. Si algo dejó la pandemia fue un gran aprendizaje sobre la importancia de aprender, diseñar/crear y poner en práctica todas las formas posibles de innovación tecno educativa. La agencia cultural aquí es problematizada también por los autores, no solo referida a "modos de participación para hacer visibles a los

actores tomando como referencia al estado, con la finalidad de que ellos orienten de mejor forma sus demandas ante esta entidad”, sino que la agencia cultural, “tiene más relevancia como noción socio antropológica, en tanto que implica al consumo cultural y a los espacios virtuales y digitales como fuentes de mediación y producción de contenido” (cit. Conclusiones). En este mismo sentido, Bautista Flores, Sifuentes Mendoza y López Salazar ponen en relieve la crisis enfrentada por las instituciones educativas frente al confinamiento, situación que permitió desarrollar o acelerar las vías para la transformación digital del ámbito universitario. Una apuesta relevante de este trabajo, es mostrar como un reto crucial para las universidades, “lograr convergencia en las habilidades del estudiantado, tanto en la parte tecnológica como en los demás elementos constitutivos del Ser universitario”, las universidades como precursoras para “formar ciudadanos que sean agentes de cambio en una sociedad ávida de desarrollo, justicia e igualdad”. El capítulo de Briseño Mass, Nahón y Bautista, nos ofrece los resultados de un exitoso proyecto de investigación, cuya apuesta fue indagar sobre las condiciones enfrentadas por mujeres indígenas universitarias de Oaxaca, y su acceso a las herramientas tecno-digitales durante el periodo pandémico. Si bien, los autores concluyen que a pesar de esfuerzos importantes, realizados fundamentalmente por las jóvenes universitarias, el entorno social que históricamente se ha constituido como “un orden social desigual de género, discriminatorio e inequitativo en donde las diferencias biológicas se convierten en desigualdades sociales, culturales, económicas y, por supuesto, tecnológicas”, coloca a las mujeres ante grandes retos por lograr un mayor acceso, no solo a las tecnologías, sino a continuar su formación profesional y académica. Nuevamente, se hace presente la creatividad de las juventudes, en este caso mujeres, que además de la adversidad impuesta por la pandemia, el cierre de sus centros escolares y las deficiencias de las instituciones por enfrentar la situación, ellas ponen a prueba el statu quo y buscan por todos los medios continuar con su formación académica. Es de resaltar que dentro del propio proyecto de investigación, este grupo de trabajo, abrió el espacio a jóvenes universitarias que participaron como jóvenes investigadoras, propiciando con esto el reforzamiento de su formación académica y con ello una oportunidad para avanzar en la disminución de la brecha desigual de género.

Los trabajos de este apartado dan cuenta del papel de las instituciones educativas, particularmente las universidades, y pone en relieve los retos que deben sortearse para dar respuesta, no solamente a situaciones que la pandemia colocó como atención inmediata, sino en el compromiso de coadyuvar con las juventudes y favorecer las habilidades y capacidades, desde su Ser universitario, desde su ser joven y creativo. Las investigaciones, aportan reflexiones, cuestionamientos y preguntas que sin duda, el sector educativo, debería tomar en consideración si se desea estar a la altura de los aprendizajes que el periodo pandémico dejó.

## Asignaturas pendientes para nuestro *habitar en red*: la ciudadanía digital y conciencia del presente.

El contenido de esta obra, centrado en las juventudes y su relación con el entorno digital, muestra una diversidad de vivencias que aunque geolocalizadas, y experimentadas durante y post la pandemia, evocan una experiencia global. Al leer los diferentes capítulos reconocemos una realidad vivida en este planeta en los últimos años y que seguramente será el hito que marque el siglo XXI. La era digital, como producto y a su vez característica intrínseca de la globalización, ha traído consigo una acelerada transformación de lo humano y sus capacidades de pensamiento, de comunicación, de actuación, de creación y de relación. Si bien, las experiencias plasmadas en estos capítulos, evocan lo propositivo y todo aquello que ha permitido adquirir más y mejores capacidades tecnológicas, comunicacionales, educativas y de acceso a la información mundial; se hace necesaria una pausa para meditar a lo largo de unas líneas, sobre las implicaciones menos positivas o no tan optimistas que esta revolución digital trae consigo. A la luz de las ideas compartidas en esta obra, en este epílogo, es necesario meditar sobre lo que implica transitar los cambios, caminos inevitables, tal vez, pero que nos obligan a tener conciencia de éstos y sus implicaciones. La humanidad, desde su existencia ha avanzado hacia hacer asequible la vida, desarrollando técnicas acordes a lo considerado necesario. De la mano del avance tecnológico, también ha existido la tarea de reflexionar, incluso cuestionar el desarrollo humano en sus diferentes ámbitos. Sería deseable que este desarrollo en ascenso se acompañe de una conciencia del presente que como humanidad estamos viviendo y de hacernos de aprendizajes, relación, contacto con la tecnología más amables a nuestro ser y estar en el mundo. Se hacen necesario, en este sentido, establecer pautas de relación ética con lo inminentemente humano. Desde códigos de convivencia en las redes sociales, hasta los límites de las múltiples aplicaciones de la inteligencia artificial (IA). Me refiero a *Habitar en red*, desde nuestra naturaleza humana, conscientes de que también los avances tecnológicos, en tanto que proceden de lo humano, devengan en recursos que sublimen aquello humano. Desde la filosofía y con un enfoque radical y crítico, el surcoreano Byung Chul Han (2014), señala que nos encontramos ante una crisis, una suerte de “transformación radical”, provocada por la revolución digital. En sus publicaciones ha señalado que la sociedad se encuentra en una suma de individualidades, nombrada por él, “enjambre digital”. Este enjambre, no es inherente a ninguna alma, a ningún espíritu, en tanto que el alma congrega, unifica. El enjambre es coyuntural, logra constituirse por individuos, aislados, que incluso pueden o no tener un “nombre”. Cuentan con un “perfil propio”, el cual puede ser ahora de una forma y de otra distinta cada vez. Desde este punto de vista, sugerente a repensar nuestra posición en el mundo frente al momento

tecnológico que vivimos, nos lleva a varias cuestiones que nos hagan conscientes de nuestro habitar en red. Una de estas vías es aprender a ser ciudadanos digitales y ampliar esta mirada, más allá de un concepto, sino de seres autocríticos, juventudes e infancias o capaces de decidir sobre cómo queremos integrar la tecnología en nuestras vidas y la vida de este planeta. Acercarnos desde un planteamiento crítico alejando de los extremos apocalípticos, pero también de las posiciones absolutamente apologéticas que pudieran nublar algunos rasgos que ponen en riesgo la sociabilidad, la integridad física y emocional, la privacidad, incluso que en el marasmo de información en el que nos movemos, sea imposible dilucidar entre realidades completamente ficcionales y realidades palpables.<sup>101</sup>

Como hemos podido constatar, los doce capítulos de este libro nos transportan a un mayor conocimiento en torno a las tecnologías digitales, la relación de este ámbito y las juventudes, y la compleja interconexión de este actor social como seres que viven en su mayoría y cada vez más una experiencia *onlife*. Conozcamos mucho o poco, estemos poco o más inmersos en la temática de las tecnologías digitales, las sociedades actuales desde hace varios años, se encuentran participando de una era digital. Otros temas, otras experiencias pueden seguir siendo valiosas para su estudio, análisis e interpretación, y ampliar el conocimiento sobre otras “sensibilidades digitales”. Los cruces entre la experiencia digital y los estilos de vida que ésta genera, por ejemplo, ¿Qué nuevos actores sociales emergen en los múltiples escenarios sociales, cuyos estilos de vida o formas de estar en el mundo, están prácticamente integrados en la experiencia digital? Pensemos por ejemplo, en los llamados “nómadas digitales”, personas en su mayoría jóvenes que a partir de la pandemia, asumieron el tele trabajo como una opción laboral. Este interesante fenómeno social, conlleva ejes temáticos de suma relevancia, como el repensar las formas clásicas del trabajo no solo presencial, sino nuevas formas que crean sus propias reglas del juego y a las cuales, seguramente las empresas formales han tenido que ceder o flexibilizarse. Estos nómadas digitales se apropian y a su vez son precursores de otros fenómenos como la gentrificación de las ciudades, la creciente y acelerada cosmopolitización de ciudades, entidades o pequeños poblados desde donde se establecen temporalmente, ya que su estilo de vida es justamente el de no residir en un sitio por largas temporadas. ¿Qué implicaciones tendrá este estilo de vida en las siguientes generaciones? ¿Cómo se conjugan estas nuevas formas de trabajo con formas de vida convencionales, por ejemplo: qué formas familiares o de relaciones interpersonales están generando?

---

<sup>101</sup> Me refiero aquí a cuestiones que van desde las llamadas *fake news* que circulan todo el tiempo y que son relativamente identificables incluso contrastando varias fuentes; hasta la aplicación de la IA en espacios cotidianos que limiten o modifiquen capacidades humanas. Esto es solo una provocación a la reflexión, mucho se ha escrito al respecto.

Estas nuevas formas de emprendedores juveniles que optan por formas de estar en el mundo en donde la tecnología es un motor de referencia, las que seguramente seguirán revolucionando los mercados laborales, los consumos culturales, nuevas formas de educación, de hacer política y más. Parafraseando a Manuel Castells, en la actual era del conocimiento, la internet, como innovación tecnológica es el paradigma, que puede ser considerado el parangón de lo que fue en la innovación tecnológica industrial, la máquina de vapor, y posteriormente el motor eléctrico (2003:1).

Otro campo que puede ofrecer inquietantes temáticas y generar nuevas búsquedas es, en el campo del feminismo. El ciberfeminismo y las brechas que las mujeres han abierto para aprovechar las herramientas tecnodigitales son de enorme relevancia. Varios temas podrían continuar explorándose desde allí. Una de ellas podría ser el acercamiento a las páginas web, muchas de ellas interactivas y multiherramienta que han diseñado organizaciones de mujeres que siguen diferentes objetivos en torno a las demandas feministas y de acompañamiento. Me refiero a plataformas digitales en las que es posible encontrar un sinfín de materiales (video, bibliográfico, información diversa sobre actividades, encuentros, talleres y más)<sup>102</sup>.

Para finalizar, una reflexión se hace necesaria en medio de este entorno *onlife* del que las sociedades actuales –en menor o mayor medida- se encuentran inmersas. Se ha hablado de las formas diversas en las que la vida misma ha sido transformada a partir del boom digital, los cambios acelerados generados por la reciente pandemia, a la vez que las creatividades individuales, organizacionales e institucionales han puesto en marcha. A la par de los crecientes cambios se hace necesario cada vez más pensar y repensar las reglas mínimas, pero cada vez más sofisticadas para la convivencia digital. Se habla entonces de la ejecución de un modelo de ciudadanía digital que permita, partiendo de que coexistimos en ambientes híbridos (*onlife*) formas responsables de uso, intercambio, comunicación, educación, acceso a las herramientas multimedia, y en general el ejercicio de derechos ciudadanos. De acuerdo con Morduchowicz, asesora para la UNESCO, la ciudadanía digital “supone un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa” (Morduchowicz, Roxana, 2020:6). Si bien, se insiste que desde el ámbito de la educación, la sociedad –a través de la escuela y la figura docente- podrán generar un uso responsable, reflexivo del internet, e incluso preparar para el futuro a las juventudes con competencias que les permitirá ocupar la demanda laboral que conlleva la sociedad del conocimiento. Este organismo internacional, si bien promueve

---

<sup>102</sup> Véase como ejemplo: Tejedoras de Vida del Putumayo y No estás Sola (Colombia).  
<https://www.alianzatejedorasdevida.org/> y Católicas por el Derecho a decidir (México, Perú, Bolivia)  
<https://catolicasmexico.orgo>



que la ciudadanía digital, para el caso de América Latina, se encuentra en franco desarrollo, y que sus alcances dependen de la aplicación de los proyectos de políticas públicas de cada estado nación, se tiene conciencia de los derroteros que aún están presentes en las sociedades para poder avanzar en dicho propósito. La más importante de esas barreras, no es lograr una cobertura total de conectividad o de instrumentalización tecnológica, sino que la mayor barrera es la desigualdad social. El interés en generar políticas públicas a este respecto, se vincula con fenómenos que se han generado con el creciente uso de la Internet, y que como se mencionaba líneas arriba, requieren de nuevas formas de convivencia. El manejo de la privacidad de los datos, la excesiva exposición de los identificadores personales (sea en imágenes o en diversa data), la violencia digital y el acoso en sus diferentes expresiones (como el *cyberbullying*, el *grooming*, incluso las prácticas de *sexting* mal intencionadas). En un sentido amplio, el pensar en una ciudadanía digital, implica actuar con la conciencia de lo que implica cualquier actividad en la que interactuamos a través de la Internet.

Investigaciones sobre la digitalización en la educación, han hecho ver que la noción de ciudadanía digital implica más allá de integrar las tecnologías, así como las dinámicas en el proceso de aprendizaje y cómo aprendemos a través del uso de las tecnologías, se trata de “poder comprender qué significa habitar los circuitos digitales sin descuidar las responsabilidades asociadas” (Cobo, 2019:1). Esta no pretende ser una reflexión exhaustiva sobre este tema, pero resulta relevante que esta reflexión se extienda y que pueda ser integrada en cada ámbito de la vida *onlife*, no solo de las juventudes y las infancias, quienes como usuarios nativos, han adoptado el uso tecnológico, pero no así la plena conciencia sobre los riesgos. En México hay interesantes iniciativas que han trascendido en el campo de la privacidad de los datos personales (como la Ley Federal de Protección de Datos), desde el uso de la información en red (como la Ley Federal de Derechos de Autor), incluso la Ciudad de México, cuenta desde el año 2020, con la Ley de Ciudadanía Digital. Sin embargo, información amplia, clara y concisa sobre los riesgos y formas armónicas y respetuosas de socialización digital, aún están ausentes. Alcanzar estas nuevas formas de convivencia y llevarlas a la práctica, nos llevaría por el camino hacia la construcción de una ciudadanía digital.<sup>103</sup>

Sin duda, el ámbito de la educación es el espacio idóneo para generar esta conciencia, sin embargo, considerar la figura de ciudadano digital, es en primera

---

<sup>103</sup> En otros países de América Latina, como Chile, se han implementado estrategias comunicativas desde el propio Ministerio de Educación que resultan atractivas para generar en las juventudes e infancias la reflexividad de laA que se ha hablado. Mediante cápsulas de corta duración y en un lenguaje sencillo se expone, por ejemplo, el Decálogo del buen ciudadano digital. Disponible en: <https://formacionciudadana.mineduc.cl/ciudadania-digital/>

instancia ubicarnos como seres humanos, personas inmersas en sociedad y que desde las diferentes dimensiones de nuestro actuar somos capaces y responsables, no solo de lo que construimos y vamos dejando en el camino, a través de la “huella digital”, sino que aunque la internet sea un ámbito virtual, continuamos siendo actores en un mundo cara a cara, que es lo que realmente nos hace humanos.

## Referencias

- Barbero J., Martín (2010). Comunicación y cultura mundo: nuevas dinámicas mundiales de lo cultural. *Signo y pensamiento*, 29(57), 20-34.
- Castells, Manuel (2003) “La dimensión cultural de internet”. Ponencia impartida en el ciclo de debates culturales “Cultura XXI: ¿nueva economía?, ¿nueva sociedad?” organizado por la UOC y el Institut de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona.
- La versión online es consultable en <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>
- Cobo, Cristóbal “Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos” en *Revista mexicana de bachillerato a distancia*. Número 21, año 11, febrero de 2019.
- García Canclini, Néstor Francisco Cruces y Maritza Urteaga (coords) (2012) *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música*. Barcelona: Ariel Telefónica. ISBN 978-8408-00743-2
- Versión online es consultable en [http://www.fundacion.telefonica.com/es/que\\_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/164](http://www.fundacion.telefonica.com/es/que_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/164)
- Han B.C. *En el enjambre*. Herder. Barcelona, España, 2014.
- Morduchowicz, Roxana. “La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina”. UNESCO, 2020

### Páginas web:

Católicas por el Derecho a decidir (México, Perú, Bolivia)  
<https://catolicasmexico.org/>

Ministerio de Educación de Chile  
<https://formacionciudadana.mineduc.cl/ciudadania-digital/>

Tejedoras de Vida del Putumayo y No estás Sola (Colombia).  
<https://www.alianzatejedorasdevida.org/>



## Autoras y autores

**Abraham Nahón.** Doctor en Sociología por la Benemérita Universidad de Puebla. Profesor-investigador del Instituto de Investigaciones en Humanidades de la UABJO. Sus líneas de investigación y de interés son: arte, cultura, identidad, fotografía y sociedad. [abraham.nahon@gmail.com](mailto:abraham.nahon@gmail.com)

**Abraham Sifuentes Mendoza.** Doctor en Sociología por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Actualmente es Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. División Multidisciplinaria en Nuevo Casas Grandes. Líneas de Interés: Bienestar social. [abraham.sifuentes@uacj.mx](mailto:abraham.sifuentes@uacj.mx)

**Adriana Robledo Sánchez.** Antropóloga Social por la Universidad Autónoma Metropolitana (Iztapalapa); Maestra en Comunicación y Cultura Digital, por la Universidad Autónoma de Querétaro y Estudiante de Doctorado en Ciencias Sociales y Humanísticas en el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica (CESMECA) de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (UNICACH). Líneas de interés: industrias culturales, estudios coreanos, cultura digital y cultura fan. [adriana.rs05@outlook.com](mailto:adriana.rs05@outlook.com)

**Ana Karen Jiménez Aguilar.** Maestra en estudios culturales por la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH). Estudiante de Doctorado en Ciencias Sociales y Humanísticas en el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Líneas de interés: jóvenes artistas, espacialidades, prácticas creativas, experiencias urbanas. Correo: [anajimenezverde@gmail.com](mailto:anajimenezverde@gmail.com)

**Angélica María Fabila Echaui.** Profesora-Investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Doctora en Comunicación Educativa, Maestra en Tecnología Educativa, Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Miembro del Sistema Estatal de Investigadores. Perfil PRODEP. Líder del CA en Consolidación “Procesos comunicativos y formativos en escenarios Emergentes”. Autora de diversas publicaciones sobre comunicación y

sociedad, procesos de comunicación emergente, periodismo y educación mediada por tecnología. Áreas de interés en las que desarrolla investigación: Procesos emergentes de comunicación; Comunicación educativa y Medios y Tecnología. angelifa@hotmail.com

**Dulce Karol Ramírez López.** Doctora en Ciencias en Ecología y Desarrollo Sustentable con orientación en Población, ambiente y desarrollo rural por El Colegio de la Frontera Sur. Profesora Investigadora de la Licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Líneas de interés: Políticas públicas, género y educación. dulce.ramirez@unicach.mx

**Edgar J. Ruiz Garza.** Sociólogo y antropólogo. Lic. en sociología por la UNAM, Maestro en Antropología Social por CIESAS, Doctorante en el Posgrado en Estudios Latinoamericanos de la UNAM. Es autor publicaciones relacionadas con las juventudes y música popular contemporánea en lenguas originarias. Es co-curador del Festival Internacional Estruendo Multilingüe en el Museo Universitario del Chopo (UNAM). Coordina un proyecto de investigación/colaboración sobre experimentación sonora intercultural llamado Huums! Cronotopías Sonoras. Líneas de investigación: estudios socioculturales de la música, la escucha y el sonido. También estudios socioculturales de música, juventudes y etnicidad. edgarruiz55@gmail.com

**Eduardo Bautista Martínez.** Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-XOC). Profesor investigador del Instituto de Investigaciones Sociológicas de la UABJO. Sus líneas de investigación son: Relaciones de poder, género, cultura política y movimientos sociales. ecbm00@gmail.com

**Elizabeth Bautista Flores.** Doctora en Ciencias Sociales con especialidad en Comunicación y Política en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Actualmente es Profesora e Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. División Multidisciplinaria en Nuevo Casas Grandes. Líneas de Interés: Bienestar social. elizabeth.bautista@uacj.mx

**Flor de Líz Pérez Morales.** Profesora-Investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Doctora en Estudios Transdisciplinarios en Cultura y comunicación, Maestra en Docencia, Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Miembro del Sistema Estatal de Investigadores. Perfil PRODEP. Integrante del CA en Consolidación “Procesos comunicativos y formativos en Escenarios Emergentes”. Autora de publicaciones en

materia de periodismo, narrativa, semiología y comunicación social. Áreas de Interés en las que desarrolla investigación: procesos emergentes de comunicación; periodismo, medios y tecnología. flordelizp@hotmail.com

**Flor Marina Bermúdez Urbina.** Doctora en Pedagogía por la UNAM y maestra en Antropología Social por el CIESAS. Es integrante del SNI en el nivel I y Perfil PRODEP. Forma parte del Cuerpo Académico *Culturas urbanas y prácticas creativas en el Sur de México* del CESMECA-UNICACH. Es representante de la UNICACH en la Red Interuniversitaria Educación Superior y Pueblos Indígenas de América Latina (Red ESIAL) y en la Cátedra UNESCO-IESAL *Pueblos indígenas y afrodescendientes*. Entre sus publicaciones más recientes destaca el libro *Agencia Social y Educación Superior Intercultural en Jaltepec de Candayoc Mixe, Oaxaca*, publicado por el CESMECA-UNICACH y el Instituto Superior Intercultural Ayuuk (ISIA). flor.bermudez@unicach.mx

**José Luis Suárez Domínguez.** Doctor en Sociología por la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco (UAM-A). Actualmente labora en el Instituto de Investigaciones en Educación de la Universidad Veracruzana. Sus principales líneas de investigación son los estudiantes como actores sociales, la migración interna y el consumo cultural. lsuarez@uv.mx

**Jorge Alberto Meneses Cárdenas.** Doctor en Estudios Latinoamericanos por la UNAM. Es profesor-Investigador en el Instituto de la Comunicación de la Universidad del Mar. Líneas de interés: jóvenes universitarios indígenas y afrodescendientes; culturas digitales; etnografía y métodos digitales; antropología del deporte. jorgemenecs@hotmail.com

**Juan Pablo Zebadua Carbonell.** Antropólogo por la Universidad Veracruzana. Maestro y Doctor en Estudios Interculturales y Sociedades Multiculturales por la Universidad de Granada, España. Miembro del SNI Nivel I. Es docente e investigador en la Licenciatura en Comunicación y la Maestría en Estudios Culturales de la Facultad de Humanidades y el Doctorado en Estudios Regionales de la Universidad Autónoma de Chiapas. Es autor de libros, artículos y capítulos sobre *rock y juventudes*. Sus líneas de Investigación son: Las Juventudes, identidades, consumos culturales, interculturalidad, comunicación y jóvenes indígenas. juan.zebadua@unach.mx

**Karla Janeth Chacón Reynosa.** Docente de la Universidad Autónoma de Chiapas, de la Licenciatura en Comunicación, la Maestría en Estudios Culturales y el Doctorado en Estudios Regionales. Doctora en teoría sociológica, cultura,

conocimiento y comunicación por la Universidad Complutense de Madrid, España. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores nivel 1, Perfil PRODEP. Ha coordinado proyectos de investigación nacional con financiamiento nacional (CONACYT, SEIGEN, SIINV-UNACH) e internacional (Universidad de Davis, CA. Universidad de Los Llanos, Colombia). Pertenece a la Red Internacional de Posgrados sobre Cultura, a la Asociación Antropólogos Iberoamericanos en Red y a la Asociación Internacional de Sociología. Distinciones y reconocimientos como premios nacionales en direcciones de tesis y en formación de comunidades de investigación.: karlachaconr@unach.mx

**María Leticia Briseño Maas.** Doctora en Pedagogía por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Profesora investigadora del Instituto de Ciencias de la Educación, donde actualmente es directora. Sus líneas de investigación son: Educación, jóvenes, género, feminismos y cultura. mbrisenomaas@gmail.com

**Martín de la Cruz López Moya** es Doctor en Ciencias Sociales en el área de Comunicación y Política por la UAM, maestro en antropología social por el CIESAS y sociólogo por la UNACH. Integrante del SNI en el nivel 1 y Perfil PRODEP. Es profesor investigador en el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, donde coordina el Cuerpo Académico *Culturas urbanas y prácticas creativas en el Sur de México*. Sus líneas de investigación son: música, comunicación urbana y masculinidades. Es autor de los libros: *Hacerse hombres cabales. Masculinidad entre tojolabales y Caleidoscopio sonoro. Músicas urbanas en Chiapas*. Es miembro de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular Rama Latinoamericana (IASP-AL). martin.lopez@unicach.mx

**Mónica R. Aguilar Mendizábal.** Doctora en Ciencias Sociales con especialidad en Antropología, por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social. Es profesora investigadora en el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Sus líneas de investigación son: cultura, espiritualidades y religiosidades; corporalidades y género. Correo: monica.aguilar@unicach.mx

**Joel Pérez Hernández (PH Joel).** Es licenciado en antropología y artista plástico del pueblo tseltal, especializado en la pintura, escultura y performance. Su interés se centra en investigar, explorar y emplear materiales propios de la Selva Lacandona, como las arcillas, pigmentos de origen mineral y vegetal, maderas, huesos, rocas y utensilios de la vida cotidiana. Se basa en el conocimiento de la técnica y la elaboración de los materiales propios de los pueblos originarios, acentuando el respeto de la

identidad que la materia expresa por sí misma. Su trabajo tiene presencia nacional e internacional, además de involucrar en sus procesos un enfoque crítico sobre la disciplina antropológica. Jol618@outlook.com

**Ramón Abraham Mena Farrera.** Doctor en Ciencias Sociales y Humanísticas por el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (CESMECA-UNICACH) en conjunto con la Universidad de Alicante. Labora en El Colegio de la Frontera Sur. Departamento de Sociedad y Cultura, Grupo Académico Estudios de Género. Línea de interés: Género y TIC, Ciencias Sociales y Humanidades Digitales, Desarrollo y economía de compartir, Violencia digital contra las mujeres y Derechos humanos en ambientes digitales. rmena@ecosur.mx (ext. 1545). Publicaciones recientes: ORCID: 0000-0002-2242-3210

**Ricardo López Salazar.** Doctor en Ciencias con especialidad en Desarrollo Regional en el Centro de Investigación en Alimentación y Desarrollo. Actualmente es Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. División Multidisciplinaria en Nuevo Casas Grandes. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores N-I. Líneas de Interés: Bienestar social. ricardo.lopez@uacj.mx

**Saúl Méndez Díaz (Saúl Kak).** Pintor, performancista, cineasta y activista de la cultura zoque. Licenciado por la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, fue colaborador de la Galería de arte MUY (San Cristóbal de Las Casas, Chiapas) y director de su programa de residencias artísticas. Es integrante del Centro de Lengua y Cultura Zoque desde 2011. Su trabajo transdisciplinario se ha mostrado ampliamente en diversas galerías, festivales de cine, museos y espacios públicos nacionales e internacionales. Su arte activista busca difundir la situación, los retos y las luchas actuales del pueblo zoque. saul.kak100@gmail.com

**Sergio Iván Navarro Martínez.** Doctor en Ciencias Sociales y Humanísticas por el Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica de la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Actualmente labora en el Instituto de Investigaciones en Educación de la Universidad Veracruzana. Sus principales líneas de investigación son educación superior intercultural, vinculación comunitaria y jóvenes en contextos rurales. senavarro@uv.mx

**Silvia Jiménez García.** Licenciada en Antropología Social por la Universidad Veracruzana (UV). Adscrita al Sistema de Enseñanza Abierta en la carrera de Pedagogía de la Universidad Veracruzana. Sus principales líneas de investigación son sobre la universidad, estudiantes, evaluación. sijimenez@uv.mx



Juventudes y tecnologías digitales  
Experiencias artísticas, creativas y educativas  
se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2023,  
con tiraje de 300 ejemplares, en la Editorial Fray Bartolomé  
de las Casas, ubicada en Pedro Moreno, 7, barrio de Santa  
Lucía, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México.  
Corrección de estilo: Roberto Rico Chong  
Diseño y diagramación: Salvador López Hernández

La inmersión cotidiana en el amplio mundo de lo digital pareciera una experiencia colectiva reciente; tan propia de lo contemporáneo, que pocas veces se reflexiona de cómo se fue instaurando como parte de la convivencia comunicativa. Si bien desde la creación de la telefonía fija y la radio se inauguraron en su momento prácticas comunicativas novedosas, hoy podemos constatar que las transformaciones de las tecnologías digitales, sus usos y apropiaciones, han desplazado las actividades vitales diarias y, por lo mismo, las subjetividades. Esta obra reúne un conjunto de investigaciones de académicos adscritos a distintas universidades del país, de artistas visuales y estudiantes del posgrado en Ciencias Sociales y Humanísticas del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica, que narran experiencias con lo digital desencadenadas en el marco de la pandemia y confinamiento global reciente en distintos entornos regionales del país: Chihuahua, Veracruz, Tabasco, Oaxaca, con un mayor aporte de experiencias generadas en Chiapas. Con perspectivas variadas en sus contenidos y métodos de aproximación, los escritos aquí reunidos invitan al lector a reflexionar sobre las articulaciones que exploran los sentidos y desafíos de las juventudes, las prácticas y escenarios artísticos, educativos y los diversos aprendizajes que derivan de los usos y apropiaciones de las tecnologías digitales, así como la producción y las formas de consumo cultural digital que ahí se articulan.

