

Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez / Alejandro Mercado Celis coords.

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

2



La presente obra está bajo una licencia de:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Este es un resumen legible por humanos (y no un sustituto) de la [licencia](#). [Advertencia](#).

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la [misma licencia](#) del original.

**Las comunidades virtuales
en la sociedad contemporánea
Volumen 2**

COLECCIÓN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información

**Las comunidades virtuales
en la sociedad contemporánea
Volumen 2**

**Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez
Alejandro Mercado Celis**
Coordinadores



**Universidad Nacional Autónoma de México
2024**

HM851
C741

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea /
Coordinadores Georgina Araceli Torres Vargas, Graciela Martínez-
Zalce Sánchez, Alejandro Mercado Celis. - México : UNAM. Instituto
de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2024.

2 v. (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-30-9251-7 (Obra completa)

ISBN: 978-607-30-9252-4 (v. 1)

ISBN: 978-607-30-9253-1 (v. 2)

1. Tecnología de la Información. 2. Internet. 3. Información -
Aspectos sociales. I. Torres Vargas, Georgina Araceli, coordinadora. II.
Martínez-Zalce Sánchez, Graciela, coordinadora. III. Mercado Celis,
Alejandro, coordinador. IV. ser.

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS Y DE LA INFORMACIÓN
Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México
Impreso y hecho en México

ISBN (obra completa): 978-607-30-9251-7

ISBN (volumen 2): 978-607-30-9253-1

El artículo “El uso de Discord para la creación de comunidades en línea durante la pandemia por COVID-19” de Georgina Araceli Torres Vargas y Hugo Alberto Guadarrama Sánchez se realizó gracias al Programa de Apoyo a la Investigación e Innovación Tecnológica UNAM-PAPIIT IG300724.

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

Alejandro Mercado Celis	vii
-------------------------------	-----

Comunidades virtuales en diferentes plataformas

EL USO DE DISCORD PARA LA CREACIÓN DE COMUNIDADES EN LÍNEA DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19 Georgina Araceli Torres Vargas Hugo Alberto Guadarrama Sánchez	3
---	---

COMUNIDAD VIRTUAL E INVESTIGACIÓN DE HISTORIA POLÍTICA LOCAL: FUNDACIÓN INTERNACIONAL MARCELO QUIROGA SANTA CRUZ Hugo Rodas Morales	19
---	----

EL SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN SOBRE METADATOS COMO COMUNIDAD VIRTUAL Ariel Alejandro Rodríguez García Berenice Baeza Escobedo	39
--	----

EL CONCEPTO DE VIDA EN CO-PRESENCIA (<i>ONLIFE</i>) COMO UNA RESPUESTA A LOS NUEVOS PARADIGMAS SOCIALES ENTRE LO <i>OFFLINE</i> Y <i>ONLINE</i> . UN ESTUDIO DESDE LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO SOCIAL Ana Laura Pérez Aparicio	59
--	----

Diversidad y representaciones en comunidades digitales

INVESTIGACIONES DIGITALES Y PANDÉMICAS EN TORNO A LAS <i>DRAG QUEENS</i> DE MÉXICO Deborah Faudoa Rodríguez	77
---	----

LOS JÓVENES LGBT+ Y LA SOCIALIDAD DIGITAL Raúl Anthony Olmedo Neri.....	95
LA FORMACIÓN DE COMUNIDADES DIGITALES EN INSTAGRAM: LAS @VETERANAS_AND_RUCAS, UN CASO SOBRE MEMORIA E IDENTIDAD NARRATIVA ENTRE CHICANOS Y LATINOS EN ESTADOS UNIDOS Alfonso Vázquez Pérez.....	111
EMPRENDIMIENTO DESDE UNA SOLA PIEZA: LA COMUNIDAD VIRTUAL DE LA BELLEZA EN MÉXICO Leticia Fuentes Vera.....	131
LA REPLICACIÓN DESTRUCTIVA EN LAS COMUNIDADES VIRTUALES: <i>FANDOM</i> DE LOS VIDEOJUEGOS Aarón Cid Ramírez.....	145

Activismo digital

LA INFORMACIÓN EN REDES SOCIALES. ASPECTOS ÉTICOS EN EL ACTIVISMO CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN MÉXICO Mariana González Sánchez.....	163
ACTIVISMO DIGITAL INDÍGENA POR LA DEFENSA DEL TERRITORIO EN AMÉRICA LATINA: ESTUDIO DE CASOS EN FACEBOOK Daniel Alfonso Debo Armenta José Guadalupe Rivera González.....	181
RADIOGRAFÍA DE LA TECNOPOLÍTICA FEMINISTA EN MÉXICO DURANTE EL CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA DE COVID-19: DENUNCIA, PROTESTA, ACUERPAMIENTO, PEDAGOGÍAS Y ESPIRALES DEL SILENCIO Alejandra Nallely Collado Campos.....	201

Introducción

En la sociedad contemporánea, el tejido social se ha entrelazado de manera significativa con el mundo digital, dando lugar a la formación y evolución de comunidades virtuales que abarcan una amplia gama de intereses, identidades y objetivos. Este segundo volumen se sumerge aún más en el vibrante y complejo panorama de estos grupos, explorando tres secciones temáticas distintas que arrojarán luz sobre su impacto, diversidad y potencial para el activismo en el siglo XXI.

El primer capítulo, “Comunidades virtuales en diferentes plataformas”, ofrece un vistazo a las diversas plataformas en línea que sirven como hogar para estos colectivos. Desde redes sociales hasta foros en línea y espacios de juego en línea, estos capítulos analizan cómo las plataformas influyen en la naturaleza y dinámica de las colectividades virtuales, así como en su evolución en respuesta a las cambiantes tecnologías y tendencias digitales. El segundo capítulo, “Diversidad y representaciones en comunidades digitales”, se adentra en la importancia

de la inclusión y explora cómo las sociedades digitales pueden ser espacios tanto de encuentro como de conflicto en torno a la diversidad de género, étnica y cultural, y cómo estas representaciones influyen en la formación de la identidad digital. Finalmente, el tercer capítulo, “Activismo Digital”, analiza el papel crucial que desempeñan los grupos virtuales en la promoción de causas y movimientos sociales. Desde la organización de campañas de concientización hasta la movilización para el cambio social, aquí se revela cómo el activismo en línea se ha convertido en un medio poderoso para la acción colectiva y la defensa de derechos en la era digital.

A lo largo de este volumen se despliega frente al lector el dinámico y variado mundo de las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Cada capítulo ofrece una mirada única sobre cómo estas se han convertido en protagonistas clave en la forma en que se vive, interactúa y lucha por el cambio social en un entorno cada vez más conectado digitalmente.

En la era digital, la creación y expansión de comunidades virtuales se ha convertido en un fenómeno fascinante. Estas encuentran su hogar en una diversidad de plataformas en línea, cada una con sus características únicas y su capacidad para dar forma a la interacción y el sentido de pertenencia en línea. Este capítulo del libro, titulado “Comunidades virtuales en diferentes plataformas”, se adentra en cómo diferentes espacios digitales han sido utilizados para la creación y el fortalecimiento de colectividades en línea. Cada capítulo explora cómo estas han surgido y evolucionado en respuesta a las oportunidades y desafíos que se ofrecen en varias plataformas digitales.

En el primer trabajo, “El uso de Discord para la creación de comunidades en línea durante la pandemia por COVID-19” de Georgina Araceli Torres Vargas y Hugo Alberto Guadarrama

Sánchez, se introduce la plataforma Discord y cómo esta ha sido fundamental para mantener la conexión social y crear comunidades a pesar del distanciamiento físico que causó la enfermedad. Debido a las limitaciones tecnológicas y la necesidad de realizar actividades a distancia, surgieron grupos en línea de manera espontánea. Los usuarios tuvieron que adaptarse a las características de las herramientas tecnológicas disponibles en ese momento. En particular, el texto destaca la adopción de Discord, originalmente diseñado para juegos en línea, como una solución para otras actividades durante el periodo de confinamiento pandémico.

A continuación, en “Comunidad virtual e investigación de historia política local: Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz”, Hugo Rodas Morales explora la creación de una comunidad virtual de investigación a través de una fundación basada en México y operando como Asociación Civil. Esta reúne a investigadores que trabajan en la reconstrucción de archivos históricos de Bolivia y se distingue por su independencia de instancias estatales y su enfoque local-global. La Asociación busca ofrecer contenidos críticos que complementen la esfera pública global. Su misión incluye la unificación de archivos públicos en una página web y la transformación de la política de masas actual mediante la reinterpretación de la tecnología para transmitir contenidos intergeneracionales y combinar sus diferentes experiencias en la historia política local.

En el trabajo de Ariel Alejandro Rodríguez García y Berenice Baeza Escobedo, “El Seminario de Investigación sobre metadatos como comunidad virtual”, se muestra su funcionamiento en torno a la investigación de metadatos e importancia en la organización y recuperación de la información. El texto aborda la legitimación y formación de comunidades, centrándose en

las virtuales. Se mencionan metodologías como el modelo ADDIE y una categorización en tres dimensiones: espacio, tiempo y estructura. Se plantea la pregunta de si las comunidades virtuales nacen o se crean, concluyendo que generalmente se crean a través de una transición desde una modalidad presencial hacia una híbrida y, finalmente, virtual. Se explora cómo una comunidad de investigación sobre metadatos representa un ejemplo de migración comunitaria al convertirse en una colectividad virtual debido al uso de tecnologías Web 2.0.

Por otra parte, en “El concepto de vida en co-presencia (*onlife*) como una respuesta a los nuevos paradigmas sociales entre lo *offline* y *online*. Un estudio desde la construcción del espacio social”, Ana Laura Pérez Aparicio ofrece una visión de cómo el espacio social se construye en la intersección entre el mundo en línea y fuera de línea, y cómo esta co-presencia da forma a identidades y relaciones digitales.

El texto presenta una propuesta que busca nombrar y comprender las prácticas sociales en el espacio digital, que han evolucionado rápidamente debido a los avances tecnológicos. Los investigadores, liderados por Luciano Floridi, introducen el concepto de *onlife* o vida en co-presencia para superar la división tradicional entre las interacciones en línea y fuera de línea. La propuesta pretende ampliar la base conceptual que engloba estas prácticas sociales, reconociendo que las relaciones sociales transcurren en contextos complejos que van más allá de esta dualidad, y se enfoca en ver estas interacciones como una realidad unificada en lugar de separarlas en categorías distintas.

A través de las colaboraciones que conforman este capítulo, los autores y autoras brindan una ventana a la riqueza y la diversidad de comunidades virtuales que han florecido en diferentes

plataformas digitales, y del por qué continúan moldeando la forma en que se vive, aprende y conecta en la era digital.

Las comunidades digitales constituyen el reflejo de la diversidad y complejidad de la sociedad contemporánea. Estos espacios en línea no solo fomentan la interacción y la creación de lazos entre individuos, sino también ofrecen un terreno fértil para la exploración y expresión de diversas identidades y experiencias.

En el capítulo “Diversidad y representaciones en comunidades digitales” se despliega la riqueza de la diversidad y la representación en el mundo digital.

El primer trabajo, “Investigaciones digitales y pandémicas en torno a las *drag queens* de México”, de Deborah Faudoa Rodríguez, se guía a través de un fascinante estudio sobre la vida y el impacto de las *drag queens* mexicanas en el contexto digital, demostrando cómo estas artistas han encontrado en línea un espacio vital para su arte y activismo. En dicha orientación de investigación, la autora examina cómo se adaptaron a las restricciones nocturnas causadas por la pandemia de COVID-19, que cerró numerosos bares y antros donde solían actuar. La vida nocturna, fundamental para la comunidad LGBT, se vio afectada, lo que también impactó en la práctica del *drag*. Como consecuencia, este sector migró hacia plataformas digitales, realizando espectáculos virtuales y aceptando propinas en línea. El estudio revela el por qué el *drag* se ha convertido en un objeto de consumo, con las redes sociales desempeñando un papel clave en la promoción y la búsqueda de trabajo en lugares de renombre basados en la cantidad de seguidores.

De la misma manera, Raúl Anthony Olmedo Neri en “Los jóvenes LGBT+ y la socialidad digital” examina cómo esa comunidad ha utilizado las redes sociales y otras plataformas

digitales como medios para la expresión, el apoyo mutuo y la lucha por los derechos. Se advierte que, contrario a la creencia común, el espacio digital se ha convertido en un lugar clave para la socialización de individuos que enfrentan el estigma y la discriminación debido a su orientación sexual e identidad de género. El uso de Internet por parte de la comunidad LGBTQ+ ha permitido la creación de espacios seguros para la interacción y ha influido en la experiencia juvenil contemporánea, ya que estos jóvenes utilizan la tecnología tanto para actividades cotidianas como para establecer conexiones significativas con otros que comparten sus experiencias.

En el estudio se destaca la importancia de las comunidades digitales y las plataformas sociodigitales para las personas LGBTQ+, donde pueden desarrollar estrategias de activismo, promover discursos contrahegemónicos y acceder a información que fortalezca su identidad sexual y de género.

Con respecto a “La formación de comunidades digitales en Instagram: las @veteranas_and_rucas, un caso sobre memoria e identidad narrativa entre chicanos y latinos en Estados Unidos”, Alfonso Vázquez Pérez arroja luz sobre cómo estas comunidades digitales han surgido en torno a la memoria y la identidad narrativa. Toma como objeto de estudio el perfil de Instagram “Veteranas and Rucas” desde una perspectiva de antropología digital. En el texto se argumenta que las representaciones culturales chicano-latina en Estados Unidos se trasladan cada vez más a Internet y a las redes sociales, como Instagram, donde se redefine la percepción de la comunidad virtual, la memoria y la identidad narrativa.

En “Emprendimiento desde una sola pieza: la comunidad virtual de la belleza en México”, Leticia Fuentes Vera muestra cómo las comunidades digitales han sido esenciales para el

crecimiento de esta industria en México. En tal sentido, en el texto se analiza la evolución de la comunidad de creadores de contenido en YouTube en México, enfocándose en la transición desde tutoriales de maquillaje de lujo hasta la emergencia de una nueva generación de *beauty bloggers*, que se centran en productos adquiridos en el centro histórico de la Ciudad de México. Estas creadoras, que no encajan en el estereotipo tradicional de *beauty bloggers*, han formado una comunidad emprendedora que conecta a personas interesadas en iniciar negocios, realizar transacciones en línea y comprar productos para uso personal.

Finalmente, Aarón Cid Ramírez en “La replicación destructiva en las comunidades virtuales: *fandom* de los videojuegos”, explora los comportamientos destructivos y tóxicos en línea. Este estudio se enfoca en entender cómo las comunidades virtuales pueden replicar la narrativa de los videojuegos en la vida real: a veces cruzan la línea de lo ficticio para atraer más jugadores a medida que se difunden problemas que afectan la forma en que juegan. El autor trabaja con datos y modelos para analizar cómo la comunidad, los desarrolladores y hackers contribuyen a un entorno caótico y en constante cambio.

A lo largo de este capítulo, se observa que una gran diversidad de voces, experiencias e identidades encuentran un espacio vital en las colectividades en línea, las cuales contribuyen a darle forma y a empoderar a aquellos que buscan representación y expresión.

En un mundo cada vez más interconectado y digitalizado, el activismo ha encontrado en la esfera virtual un nuevo y poderoso medio para la promoción del cambio social, la concienciación y la movilización colectiva. El capítulo titulado “Activismo digital” ilustra cómo la tecnología y las comunidades en línea

han impulsado y transformado los movimientos de activismo en la era digital. Cada uno de los trabajos aborda un aspecto crucial que va desde la ética en la lucha contra la violencia de género hasta el activismo indígena por la defensa del territorio en América Latina y las complejas dinámicas de la tecnopolítica feminista en México durante la pandemia de COVID-19.

En “La información en redes sociales. Aspectos éticos en el activismo contra la violencia de género en México”, Mariana González Sánchez examina las implicaciones éticas del activismo en línea en la lucha contra la violencia de género, destacando la importancia de la información y la toma de conciencia en las redes sociales. Se recuerda que este problema persiste en diversas partes del mundo, incluyendo México, y se manifiesta en el feminicidio, la discriminación y la extorsión sexual en línea, acciones que representan amenazas constantes para la vida y la seguridad de las mujeres.

A través del activismo en línea, se tiene el poder de convocar y movilizar a grandes grupos de personas para proponer soluciones a cuestiones urgentes. Por lo tanto, los espacios digitales se convierten en un entorno propicio para evaluar el uso ético de la información en relación con estos desafíos.

Por otra parte, la colaboración de Daniel Alfonso Debo Armenta y José Guadalupe Rivera González, “Activismo digital indígena por la defensa del territorio en América Latina: Estudio de casos en Facebook”, conduce a través de las luchas de las comunidades indígenas en América Latina y el por qué utilizan las redes sociales, en especial Facebook, para defender sus territorios y derechos.

Se concluye que este movimiento va más allá de simples publicaciones, fotos o videos; representa la oportunidad de llevar un problema local a un ámbito internacional, fomentando

el debate y el intercambio. En el texto se dan argumentos para afirmar que este tipo de activismo resulta esencial para las comunidades indígenas de la región, ya que proporciona visibilidad en las redes sociales e impulsa acciones colectivas que desafíen la discriminación, la desigualdad, la corrupción y la explotación que enfrentan.

Finalmente, en “Radiografía de la tecnopolítica feminista en México durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19: denuncia, protesta, acuerpamiento, pedagogías y espirales del silencio”, Alejandra Nallely Collado Campos invita a explorar cómo la práctica tecnopolítica feminista en México fue influenciada por dificultades sanitarias y cómo la vida virtual modificó la praxis del movimiento en este contexto. El objetivo del estudio radica en identificar las conexiones y evoluciones feministas que surgieron en los espacios digitales, especialmente en Facebook e Instagram, durante la pandemia. Se examina las principales manifestaciones de violencia digital dirigidas a mujeres y niñas durante este periodo, así como los discursos mediáticos, institucionales y políticos que la justificaron. Mediante la metodología de etnografía digital se puede observar y analizar las prácticas, ideas y conceptos de la tecnopolítica feminista en el entorno virtual.

A lo largo de este capítulo se muestra cómo el activismo digital ha cambiado la forma en que se abordan y se movilizan las cuestiones sociales y políticas en el siglo XXI. Estos capítulos arrojan luz sobre la capacidad de las comunidades en línea y la tecnología para influir en el cambio social y promover la justicia en un mundo cada vez más conectado digitalmente.

Se espera que los dos volúmenes de este libro contribuyan significativamente a la investigación y enseñanza en el campo multidisciplinario de las comunidades virtuales. En este

Las comunidades virtuales...

ámbito, resulta esencial mantener una actualización constante de los marcos teóricos y enfoques metodológicos para adaptarse de manera ágil a las cambiantes transformaciones tecnológicas.

Asimismo, resulta crucial que la investigación responda de manera pronta a las oportunidades cambiantes que ofrecen las plataformas para fomentar la formación de comunidades virtuales y reconocer la capacidad de los usuarios para utilizar de manera imaginativa y creativa los recursos virtuales.

Alejandro Mercado Celis

**COMUNIDADES VIRTUALES
EN DIFERENTES PLATAFORMAS**

El uso de Discord para la creación de comunidades en línea durante la pandemia por COVID-19

GEORGINA ARACELI TORRES VARGAS

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

HUGO ALBERTO GUADARRAMA SÁNCHEZ

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

Las comunidades, independientemente del tipo de espacios en las que interactúen, comparten intereses o necesidades sobre alguna actividad o tema en común, lo que las cohesiona y enriquece. En el caso de comunidades en línea, esta interacción resulta inmediata, lo cual permite que se lleven a cabo nuevas formas de comunicarse. Esta dinámica también se genera a partir de las herramientas o los medios tecnológicos que le dan soporte.

Debido al uso de Internet y los servicios que ofrece, se han formado varios tipos de comunidades en línea que a lo largo del tiempo adquieren cierta identidad por las actividades que pueden desarrollar y satisfacen una necesidad de información, uso de tiempo libre, entre otras. Estos usuarios en intersección utilizan una amplia gama de servicios digitales; plataformas en donde se generan redes sociales, foros en línea, hilos

temáticos, etcétera, con la finalidad de intercambiar ideas y exponer dudas de diversa índole. Las comunidades virtuales, digitales o en línea se muestran como espacios interesantes y diversos, que permiten la generación de ideas y un escenario en donde se trabaja de manera colaborativa.

Se suele categorizar de acuerdo con cada disciplina desde la cual se nutren y subespecializan. También por los factores tecnológicos que las determinan; estos se refieren a las cualidades instrumentales y no instrumentales, como el tipo de uso que se da a los medios digitales en línea. Resulta común que, al ser herramientas y extensiones de las personas, los medios digitales se usen para expresar emociones, sentimientos y reacciones.

Sin embargo, la explotación de la tecnología depende de las habilidades con que cuente el individuo, es decir, la creatividad y el nivel de conocimiento técnico de cada usuario, por lo que la comunicación a nivel vivencial se puede ver rebasado hasta una utilización más robusta de los medios digitales.

Las cualidades instrumentales se refieren al apoyo que proporciona la herramienta, plataforma, o sistema para coadyuvar a los usuarios a realizar sus tareas y actividades, incluyendo la facilidad de uso. Por su parte, las cualidades no instrumentales del sistema incluyen factores relacionados con la interacción “humano-computadora”, por ejemplo, qué tan atractivo puede ser un sistema o aplicación digital de acuerdo con su ergonomía gráfica, sin dejar de lado los aspectos lingüísticos que afectan la comprensión de los entornos en cada comunidad virtual, digital o en línea.

A partir de las características de las comunidades y de sus habilidades para el uso de la tecnología, se establecen grupos en línea que interactúan bajo el cobijo de herramientas instrumentales y no instrumentales muy particulares. Esas colectividades

muchas veces surgen de forma un tanto espontánea, tal y como se pudo observar durante el periodo más álgido de la pandemia por COVID-19, debido a la necesidad de contar con medios tecnológicos que permitieran llevar a cabo quehaceres conjuntos a distancia. Las herramientas con las que entonces se contaba eran limitadas y respondían a otras demandas; los usuarios tuvieron que adaptar sus necesidades a las características que les ofrecía esa tecnología. En este sentido, el presente texto da cuenta sucinta del fenómeno que se experimentó con la adopción del sistema Discord, desarrollado para un uso en el ámbito de juegos en línea, pero que se empleó para otras actividades durante el lapso de confinamiento provocado por la pandemia reciente.

DESARROLLO

Comunidades virtuales y comunidades en línea

Actualmente el término de *comunidades* se diversifica con respecto a las interacciones cotidianas que giran alrededor de las actividades y temas específicos, los cuales, dependiendo de su espectro y rango de notoriedad, alteran de manera progresiva la tecnología –ya sea manual, mecánica, eléctrica, electrónica y/o digital–, a partir de las relaciones que se producen en diferentes esferas de comunicación desde distintas partes del planeta según sus necesidades académicas, de entretenimiento o de índole comercial, aunque en todas ellas incide el eje político como vía de mediación y regulación. Una de las tipologías sobre comunidades virtuales (CV) las agrupa en cuatro categorías (Armstrong y Hegel 1997), basadas en:

- 1) Intereses sobre temas específicos.
- 2) Relaciones personales.
- 3) Actividades de entretenimiento.
- 4) Transacciones económicas.

En lo referente a los términos de comunidades digitales, se cuenta con cierta divergencia en sus definiciones (Agostini y Mechant 2019) puesto que la virtualidad se ciñe a un contexto tecnológico impregnado por las interacciones a través de mundos virtuales o de simulación, con el uso de tecnologías de segunda y tercera dimensión y los servicios de mensajería instantánea de la década de 1990. Las comunidades digitales, en tal contexto, constituyen una idea abstracta de un conjunto de individuos que generan comunicaciones a través de la representación digital de sus reacciones y emociones mediante un código binario, el cual codifica y decodifica las expresiones.

Por su parte, las comunidades en línea pueden entenderse como un conjunto de personas que acceden al servicio de Internet y, posteriormente, ingresan a algún servicio de comunicación, alojamiento de contenidos y/o plataforma digital con la intención de consumir contenidos y producir comunicaciones de acuerdo con una serie de temas interconectados a una categoría nuclear. Asimismo, podrían concebirse como un entramado de grupos, equipos y círculos sociales que intercambian información y conocimiento para solventar alguna problemática institucional o comprender algún contexto específico de la vida social, a través de una constante comunicación en línea (Kindsmüller *et al.* 2009).

En un aspecto técnico, las comunidades en línea requieren de un servicio de almacenamiento de contenidos y una dirección IP (Internet Protocol) para ubicar, detectar, identificar y

acceder a los espacios de comunicación; textuales, asincrónicos o sincrónicos. En un nivel más avanzado de configuración, las comunicaciones en línea tendrían que gestionarse con otra clase de servicios con la finalidad de complementar la infraestructura digital de las comunidades, como es el caso de los servicios de videollamadas capaces de soportar la interacción de diferentes usuarios.

Las sociedades en línea están sujetas a los servicios de conexión a Internet, ya sean proporcionados por el Estado o a través de una suscripción con algún Proveedor de Servicio de Internet (por sus siglas en inglés ISP), además de las restricciones o libertades de acceso que se presenten en el territorio en donde habitan los individuos, asimismo, se requieren medios tecnológicos cuya conexión al servicio de Internet cuente con la arquitectura adecuada de hardware y la capacidad suficiente de software para utilizar los ejecutables que permiten el acceso y la interacción en línea.

En segunda instancia, la longevidad de las comunidades en línea depende de la aceptación a nivel social en el uso de determinadas tecnologías digitales, las cuales se caracterizan por su legibilidad¹ y la facilidad de instalación, acceso y operatividad. Además, en un nivel primordial son las necesidades de comunicación, de información y de conocimiento los aspectos que determinan la creación y la ampliación de las comunidades que se proyectan, reconfiguran, sintetizan y representan a través de los servicios de comunicación digital en línea, como el caso de Discord.

1 Para Guerra González, la legibilidad “responde a una buena combinación de colores, tamaños y tipos de letras, fondos e ilustraciones, que permite leer en la pantalla y navegar de una manera adecuada y atractiva” (2016, 7).

La adaptación de Discord en el desarrollo de actividades educativas en línea

En el caso de las comunidades en línea enfocadas en actividades concretas, se hizo notorio que durante la pandemia por COVID-19 trasladaron sus formas de interacción en determinados servicios digitales de comunicación como Discord, el cual fue desarrollado en el ámbito del entretenimiento, de manera específica en el sector de los videojuegos en línea. Discord se popularizó desde su distribución, en el 2015, con el propósito de garantizar la comunicación en tiempo real entre los videojugadores conectados desde diferentes puntos geográficos.

A manera de paréntesis, huelga decir que el servicio de Discord se ha ido cohesionando con otros de transmisión audiovisual como Twitch, el cual permite a los *streamers* y a sus respectivos suscriptores entablar comunicaciones a través de los mensajes de texto en tiempo real. De esta forma, Discord ha sido un complemento con Twitch al momento de coordinar interacciones, tácticas y estrategias con otros videojugadores que se encuentran en la misma partida o punto de encuentro en determinados videojuegos.

Durante su primer año, en Discord había solo 25 millones personas que utilizaban la plataforma, posteriormente, con la pandemia de 2019 aumentó en gran medida (Moro *et al.* 2021). En la actualidad reúne aproximadamente 150 millones de usuarios, los cuales encontraron una utilidad de apoyo a la educación y al desarrollo de las comunidades en los servidores de Discord, asimismo, usuarios de otros servicios digitales –como Facebook, X (antes Twitter) y WhatsApp, por citar algunos–, comenzaron a utilizarla como alternativa de comunicación asincrónica y sincrónica.

Entre las características que permitieron un uso creciente de Discord se tiene el tipo de socialización no presencial durante el confinamiento, puesto que se hizo necesaria la interacción a distancia con los compañeros de clase y amigos. En este sentido, Discord se mostró como una excelente alternativa frente a otros servicios digitales como Zoom y Google Meet, que requieren de un mayor nivel de recursos para transferir datos de audio y video, además de incorporar otras aplicaciones digitales para establecer una comunicación más amplia que emulara a la presencial.

Discord integra en su interfaz de usuario secciones de mensajes de texto, salas de comunicación por voz en tiempo real, así como la habilitación de la cámara de cada teléfono móvil o computadora para transmitir la imagen de cada usuario. No obstante, la personalización de cada servidor en Discord depende del nivel de programación de los usuarios, pues la incorporación de mecanismos digitales está sujeta a las necesidades de cada grupo, colectivo o comunidad.

Se puede considerar que un servicio digital en línea tiene el atributo de ser integrador por su compaginación con otros servicios de terceros, como navegadores, sitios Web, plataformas audiovisuales y aplicaciones digitales. Ello depende en gran medida de la complejidad con la que ha sido desarrollado el programa informático del servicio digital constituido por el código fuente, protocolos de voz, protocolos de conexión, datos geoespaciales y envío de contenidos por banda ancha, por mencionar algunas de sus propiedades.

Otra perspectiva para entender la naturaleza de los servicios digitales integradores es su capacidad de compatibilidad con otras tecnologías que van desde la instalación del ejecutable en los sistemas operativos y su conexión con los navegadores

Web, el software de productividad y los diversos lenguajes de programación que se utilizan en el entorno de la red informática, con el propósito de que los contenidos digitales puedan ser enviados y recibidos de forma íntegra a través de la interfaz digital (Summers 2013).

En ese sentido, Discord forma parte de esta categoría. Si bien su uso tuvo un origen en el ámbito de los videojuegos en línea, cuya comunicación en tiempo real era primordial, con el paso del tiempo ha tenido diferentes utilizaciones dependiendo de los intereses comerciales, económicos, artísticos, culturales, laborales y académicos, entre otros. Ello requiere del trabajo en equipo, así como compartir los recursos de información que permean el contexto actual: contenidos interactivos, audiovisuales, sonoros, gráficos y textuales. La función de canal de voz sirvió para que los alumnos discutieran, aunado a que la plataforma cuenta con supresión de ruido que permite mayor nitidez de la voz. Otras de las características que provocaron su uso creciente fue la posibilidad de combinar aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp y de videoconferencias como Zoom.

Se puede aseverar que el uso de Discord se trasladó hacia un ámbito escolar desde la gamificación, que representa un término que alude a la utilización de componentes y estándares de diseño de juegos en entornos distintos. En este aspecto, cabe destacar que la gamificación fortalece la didáctica como una vía que promueve el contacto entre la enseñanza y el aprendizaje (Urh *et al.* 2015); asimismo, busca generar el aprendizaje significativo a través de diferentes estímulos a partir de la accesibilidad, la cual depende de los recursos y elementos disponibles en tareas específicas.

Algunos estudios apuntan que la popularización de Discord entre diversas poblaciones de estudiantes fue gracias a la motivación y al entusiasmo por las actividades de aprendizaje, en virtud del uso de medios relacionados con los juegos que resultan muy familiares para los jóvenes. Este fenómeno se relaciona de manera estrecha con lo que se denomina Modelo de Aceptación de la Tecnología, propuesto en 1986, pero que en la actualidad ha incorporado diversas variables. Este modelo se fundamenta en la premisa de que ante una nueva tecnología existen factores predominantes que influyen para decidir utilizarla o no. A saber, se identifican los siguientes:

- 1) La utilidad.
- 2) La facilidad de uso.
- 3) La actitud del usuario frente a la tecnología (Awoyemi y Awoyemi 2021).

En el caso que aquí ocupa, claramente se presentan estos elementos, en la utilidad que se otorgó al servicio de comunicación digital de Discord, así como la familiaridad previa que ya tenían algunas poblaciones. Quizá uno de los factores que más influyó en su adopción es justo que a partir de los juegos en línea el usuario tuvo una actitud positiva que le permitió implementar nuevos usos del sistema. Por ejemplo, la comunidad de estudiantes de la Universidad de Victoria adoptó Discord para intercambiar información sobre materiales de aprendizaje, exámenes, conferencias, además de compartir actividades fuera de clase, como el ver películas en grupo (Arifianto e Izzudin 2021).

Previo a la pandemia, los entornos digitales de aprendizaje disponibles no contaban con componentes robustos que incluyeran el manejo de diferentes recursos de información y

la facilidad de comunicación por diferentes vías como los Sistemas de Gestión de Aprendizaje. Los cuales, como Moodle, no proporcionaban las condiciones adecuadas de interacción en tiempo real, sobre todo para tener comunicación síncrona (Bradley 2021), es decir, no se ofrecían las funcionalidades de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Fue así que la implementación de esta herramienta como auxiliar en la comunicación requerida se hizo de forma casi espontánea debido a la necesidad inmediata.

Los EVA se observan como aquellos medios digitales que descansan en la tecnología de la información y están diseñados para que los alumnos interactúen con diferentes recursos digitales de aprendizaje (para resolver actividades, tareas y ejercicios), en donde la comunicación está mediada por algunos procesos automáticos (U.S. Department of Education, Office of Planning, Evaluation and Policy Development, Policy and Program Studies Service 2018).

De acuerdo con las características de los EVA, Discord funcionaba en otras actividades ajenas a los videojuegos durante el periodo de la pandemia. En el caso que aquí ocupa, puede afirmarse que, aun cuando su interfaz y configuración digital difieren de otros servicios y plataformas de apoyo a la educación, se convirtió en sustituto de los EVA, con la demanda de una curva de aprendizaje para aquellos usuarios que nunca habían tenido contacto con este servicio de comunicación enfocado a los videojuegos. Sin embargo, quienes ya tenían experiencia previa lo popularizaron entre aquellos que no habían sido usuarios.

A pesar de las dificultades que en un principio enfrentaron algunos alumnos en cuanto a su manejo, Discord ofreció ventajas, entre ellas, el generar diferentes resultados en el proceso

de actividades de enseñanza y aprendizaje utilizando los espacios temáticos en cada servidor.² Puesto que dichos espacios tienden a segmentarse en habitaciones de comunicación en donde pueden ingresar una determinada cantidad de usuarios a las aulas digitales, salas de acceso general y habitaciones privadas, se hizo viable la programación de conferencias, debates y creación de listados de recursos de información a través del hiperenlace, e incluso fue posible el envío de contenidos digitales (en formatos doc, pdf, dotx, odt, txt, pptx, mp3, jpg, por citar algunos).

En determinados contextos, las funciones de Discord permiten actividades de enseñanza, práctica y aprendizaje en línea mediante la transmisión de voz, en combinación con la pantalla compartida gestionada por los profesores con el propósito de propiciar un entorno artificial en la interacción entre ellos y estudiantes. Esta característica hizo que la atmósfera del aula en línea fuera amigable y se establecieran interacciones por diferentes medios.

Pese a las iniciativas para favorecer la educación a distancia, pocas escuelas, colegios y universidades adaptaron y adoptaron sus programas de enseñanza en Discord, siendo una decisión generada por los propios alumnos, ello debido a que la naturaleza del medio y de su mensaje está acotada a un ambiente ajeno a la instrucción académica, empero durante la situación sanitaria por COVID-19 sirvió como alternativa de comunicación para establecer relaciones lo más cercanas posibles a la presencial.

2 En el contexto de Discord, el servidor es el espacio donde interactúa o vive una comunidad.

En este sentido, el uso de Discord llevó a los estudiantes a retomar el modelo de aprendizaje colaborativo que les permite adquirir nuevo conocimiento a raíz de las interacciones y las comunicaciones. Cada miembro colabora en la obtención de respuestas y objetivos de la misma área o tema de interés, e intercambiar recursos digitales de aprendizaje dentro de la red.

Así, se confirma que se articuló una relación directa con los entornos virtuales de aprendizaje, puesto que Discord representó un medio que, sin ser diseñado como EVA, se mostró como un sistema más robusto que los que ya estaban en uso. Al respecto, es deseable que nuevas investigaciones y estudios puedan coadyuvar al establecimiento de nuevos espacios de interacción académica constituidos por herramientas enfocadas a la colaboración, quizá tomando como ejemplo a Discord y avanzar así hacia el desarrollo de un sistema que permita:

- 1) Intercambio de datos.
- 2) Apoyar en la comunicación entre equipos.
- 3) Auxiliar en la administración de proyectos.

A partir de la aceptación de las tecnologías digitales como medios para llevar a cabo actividades educativas a distancia, resulta posible adoptarlas en otras actividades académicas, el reto consiste en encontrar la forma y las herramientas que se puedan utilizar según el contexto particular de las comunidades, tal es el caso de los Espacios Virtuales de Investigación (EVI), que servirían de apoyo en la constitución de grupos de trabajo en línea dirigidos hacia la investigación de temas en común y desde diferentes disciplinas.

De acuerdo con lo anterior, se muestra cómo algunas tecnologías que inicialmente se desarrollaron para otros fines

pueden ser reapropiadas y asignarse a otros usos. El proceso de reapropiación de Discord por las comunidades de jóvenes que lo usaban con fines lúdicos en tiempos previos a la pandemia sirve de ejemplo de cómo el uso de los servicios digitales puede reinterpretarse e integrarse a las prácticas diarias con nuevos objetivos.

CONCLUSIONES

Como consideraciones finales se puede señalar que a partir del valor asignado a Discord durante la pandemia por COVID-19, existen retos en el diseño de medios que apoyen de forma más amplia la actividad de las comunidades inmersas en los espacios virtuales de aprendizaje a fin de integrar las actividades escolares en línea.

Discord se aprecia conforme un modelo a replantear bajo el contexto de un medio que apoye en la creación de comunidades educativas en línea, las cuales necesitan tecnologías diversas que se integren en una misma plataforma que permita la interacción, así como la colaboración, el compartir contenidos de diferente naturaleza y la comunicación con profesores.

Si bien Discord se generó para fines lúdicos, es posible que se tome como punto de partida para el diseño de una tecnología más robusta que favorezca el trabajo de comunidades educativas en línea. Cabe señalar que para el ámbito académico su composición, presentación y en general su diseño, demandó de una curva de aprendizaje en aquellos estudiantes que nunca habían utilizado esta plataforma. Sin embargo, en este caso, los usuarios priorizaron la utilidad frente a la facilidad de uso, lo que obliga a preguntar cuáles deben ser las cualidades

que habrán de ofrecer los sistemas que soporten la interacción y trabajo colaborativo en línea para fines académicos.

Quizá sea tiempo de analizar el problema desde diferentes aristas, sea desde el uso final, así como en el diseño tecnológico, el pedagógico, el de manejo de contenidos digitales, la integración de diversos medios digitales, así como los niveles de interacción de acuerdo con los roles de profesor, alumno o administrador de contenidos (en el caso de los EVE); y de investigador o administrador de contenidos para los EVI.

Se hace necesario replantearse esta situación para diseñar sistemas que apoyen de forma amplia estas tareas. De alguna manera, el aprendizaje que se tuvo en este terreno a partir de la emergencia sanitaria habrá que capitalizarlo en aras de una mejora con la cual, sin duda alguna, las comunidades en línea podrían ser beneficiadas.

REFERENCIAS

- Agostini, S. y P. Mechant. 2019. "Towards a Definition of Virtual Community". *Signo y Pensamiento* 38(74). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp38-74.tdvc>.
- Arifianto, M. e I. Izzudin. 2021. "Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media". *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 16(20): 179-95.
- Armstrong, A. y J. Hagel. 1997. *Net Gain: Expanding Markets through Virtual Communities*. Boston: Harvard Business Press.

- Awoyemi, R. A. y R. O. Awoyemi. 2021. "A Mediated Approach to the Virtual Learning Environment (VLE): Implications for Academic Libraries in the 21st Century". *International Journal of Library and Information Services (IJLIS)* 10(2): 1-10.
- Bradley, V. 2021. "Learning Management System (LMS) use with online instruction". *International Journal of Technology in Education* 4(1): 68-92. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>.
- Guerra G. J. T. 2016. "Propuesta metodológica para la evaluación de portales infomediarios de recursos abiertos en instituciones de educación superior". *Bibliotecas: revista de la Escuela de Bibliotecología, Documentación e Información* 34(1), enero-junio: 1-14.
- Kindsmüller, M., A. Melzer y T. Mentler. 2009. "Online Communities and Online Community Building". En *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Mehdi Khosrow-Pour (ed.), 2899-2905. Hershey: Information Science Reference.
- Moro, G. H. M., A. Vermonde, A. Mittelbach, B. Azevedo, B. Campagnolo, C. Carvilhe, J. G. Noronha Filho, M. Perin y C. N. Silla. 2021. "Using Discord as an Extension of the Emergency Remote Teaching Classroom during the COVID-19 Pandemic". *2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, Lincoln, Nebraska: 1-9. doi: 10.1109/FIE49875.2021.9637214.
- Summers, 2013. *Effective Methods for Software and Systems Integration*. Nueva York: Auerbach Publications Taylor & Francis Group.
- U.S. Department of Education, Office of Planning, Evaluation and Policy Development, Policy and Program Studies Service. 2018. *National Study of English Learners and Digital*

Learning Resources. Washington: Office of Educational Technology. <https://tech.ed.gov/files/2018/10/matrix-digital-learning-resources-supports.pdf>.

Urh, M., G. Vukovic, E. Jereb y R. Pintar. 2015. "The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education". *Procedia. Social and Behavioral Sciences* 197: 388-97.

Comunidad virtual e investigación de historia
política local: fundación internacional
Marcelo Quiroga Santa Cruz

HUGO RODAS MORALES

Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz

INTRODUCCIÓN

**Condiciones y praxis de una comunidad
virtual y periférica**

La Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz (2022, 8-9) cuya sede se sitúa en Ciudad de México y con página web: www.lafundaciondemarcelo.org, adopta la forma jurídica de una Asociación Civil en tanto *comunidad virtual de investigación*. Se suma así al conocimiento de una sociedad nacional (boliviana), proporcionando contenidos críticos a la práctica de una esfera pública nueva, de carácter global, a partir de la reconstrucción unificada de archivos históricos para la protección de una historia política local en el entorno de una contraesfera pública más diversa que nunca;

contraesfera que expresa la historia de desplazamiento de la esfera pública de los siglos XIX-XX por la incivilidad íntima –“la perversión de la fraternidad en la experiencia comunal moderna”, según escribiera Sennett (2002, 581) en un ensayo al respecto– y de la lucha en el espacio de la narrativa por cosechar la “larga marcha de la confianza originaria” (Kluger 2014, 26) que la voluntad humana produjera socialmente, frente al discurso estadounidense que reemplaza el carisma por la misión de líderes religiosos y militares capaces de “anticiparse a las crisis” pues “la misión es eterna y puede haber sido impuesta por Dios”, en relación con los voluntarios reunidos en organizaciones de la sociedad civil sin fines de lucro, como iglesias, hospitales, *scouts*, *visiting nurses*, *cancer association*, colegios comunitarios y otras (Drucker 1991, 160 y 179).

Al atender a una historia específica que da razón de su universalidad y se resiste a la subsunción universal del *estructuralismo* sobre lo local,¹ se observa que lo banal en la realidad social implica la historia de lo singular, verbigracia, el estudio sociológico del carisma que realizara Max Weber, motivado por la atención que le provocaban los políticos modernos,

1 Como la crítica a la tradición eurocéntrica, reivindicada por Quiroga Santa Cruz como “historia propia” de América Latina, en la ocasión en que era obliterada por el estructuralismo francés investido institucionalmente en el presidente (Claude Lévi-Strauss) del XLII Congreso de los Americanistas, en el centenario de esa institución reunida a principios de septiembre de 1976 en París. Fue el simposio “Poder y fascismo en América Latina”, coordinado por Quiroga, “cuya importancia le permitió elevar sus conclusiones a la sesión de clausura, denunciando casos de comunidades indígenas americanas sometidas a diferentes situaciones de abusos a veces con participación gubernamental”, incluyendo miembros del congreso como el s.j. lingüista y antropólogo Bartomeu Melià, expulsado del Paraguay al denunciar públicamente la masacre sistemática de la etnia de los aches-guayaki (Del Pino 1977, 332). En sentido opuesto, siguiendo la diplomacia oficial mexicana de la época del PRI (Comas 1974, 114).

usando los aspectos más triviales de su vida privada para captar al público.

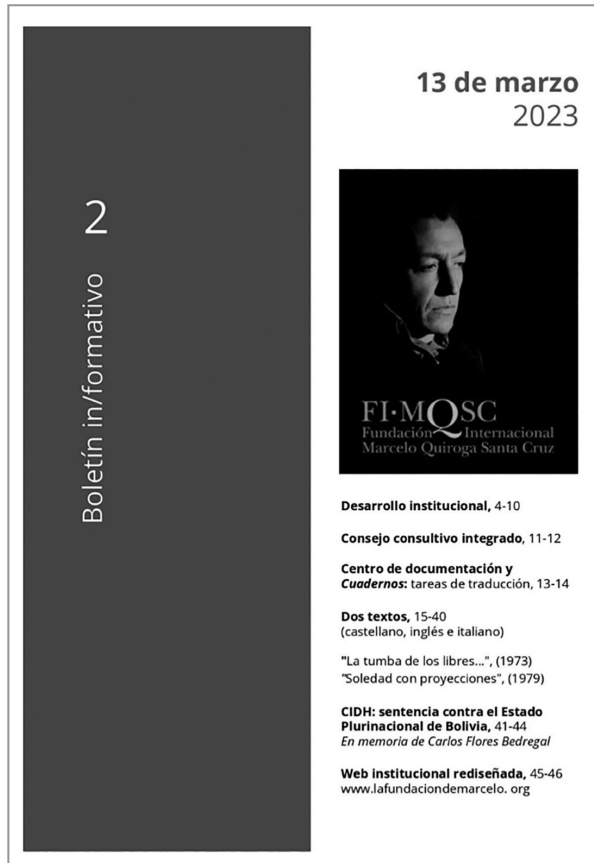
Ilustración 1

Portada Boletín in/informativo, núm. 1



Fuente: Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz (2022).

Ilustración 2
Portada Boletín in/informativo, núm. 2



Fuente: Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz (2023).

Este fenómeno, entendido reductivamente en el cambio de siglos XIX-XX (por Max Weber) como desorden o “perturbación social”, provocó que el mismo supuesto de investigación favorecido por la novedosa banalización de la actividad política diera lugar no solo a la hipótesis de una intensificación de los

sentimientos a través de la banalización excitante de situaciones privadas y la crítica del carisma secular, sino a la opacidad de una hipótesis alternativa que hoy resulta indiscutiblemente visible en la sociedad posmoderna: la de una “sociedad del espectáculo” cuyas hipérboles, por ejemplo la del escándalo (Sarlo 2018, 92), que se extiende y mercantiliza mediante los medios de comunicación de masas: “Tanto Weber como Freud podían imaginar el enorme poder del carisma estableciendo el orden o perdiendo su fuerza y volviéndose rutinario; *ninguno de los dos imaginaba que el carisma podía constituir una fuerza para la trivialización del sentimiento* más que para su intensificación, y como tal el lubricante de un mundo racional y ordenado” (Sennett 2002, 593. Cursivas propias). Cuanto más cabe decir ahora en un entorno de comunicación en masa y la mediación comunicacional.

Vuelto sobre sí mismo como narcisismo autorrealizante en la sociedad actual, el entretenimiento contemporáneo se plantea como problema de lo que Sennett describía sobre la declinante esfera pública del mundo moderno (“racional y ordenado”) y para toda estrategia desde abajo, desde las “tumbas no visitadas”, que propician los trabajadores de una contraesfera pública crítica.²

Puesto que los congresos académicos de la sociedad evidencian cada vez más que la mediación tecnológica es mayor que el contacto interpersonal, representan hoy *instancias o momentos de comunidades virtuales* en las que (como Fundación

2 Se desarrolla esta cuestión en: “El entretenimiento desde Luhmann y la teoría crítica: autorrealización individual/atomización social”, *mimeo* del Seminario permanente de sociocibernética crítica aplicada al estudio de América del Norte, coordinado por el Dr. Juan Carlos Barrón del Centro de Investigaciones sobre América del Norte (CISAN) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) (Rodas 2023).

en el sentido de una red plural no alineada con instancias estatales sino actuando dentro de la sociedad civil) la interfaz tecnológica actúa como soporte virtual de redes académicas y de investigación, orientadas a la crítica de la realidad social contemporánea semejante a la NREN (por su sigla en inglés National Research and Education Network) cuyo carácter global resulta constitutivo de su cobertura y actividad a disimilitud del carácter diferenciador local de fundación (Cicileo *et al.* 2009, 114).

Toda fundación internacional se vincula a prácticas colectivas con objetivos dirigidos al bien común, en un flujo entre lo público y lo privado que sirve para vehicular los contenidos alternativos que el Estado representa, o simplemente complementarlos como sugiere la figura jurídica de la Asociación Civil al limitarse a no contrariar o perjudicar el bien común y el interés general (Vitolo 2019, 238-9). El concepto de *fundación*, entonces, profundiza una autoinhibición de la forma jurídica de Asociación Civil, asumiéndola tal un imperativo ético, esto es, la negación de los fines de lucro para sus miembros como salvaguarda de los fines a largo plazo de una organización autoconstituida y de carácter permanente, no limitada en el tiempo de su existencia.

Por su parte, el carácter de una *comunidad virtual de investigación* de contenidos locales críticos para enriquecer con ellos una esfera pública global se propone convertir la crisis de la política de masas (Manrique 2016, 196-7), expresada en la atomización social de “individuos conectados” y mediados por “redes sociales”, en otra política que trascienda el horizonte nacional y que signifique con sentidos nuevos la interfaz tecnológica al transcodificar contenidos intergeneracionales, traduciendo las prácticas de los jóvenes (Serres 2014) con las experiencias fallidas de la historia anterior y el silenciamiento

en el presente de la dimensión utópica del pasado, o lo que bellamente George Eliot llamó “las tumbas no visitadas”, en su novela relativa a la vida en provincias *Middlemarch* (1874).

Podría decirse que la experiencia virtual en la constitución de una comunidad sugiere preguntas sobre el estado de la cuestión de un colectivo en ciernes o por desarrollar, la realidad de la Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz comenzó por la irrealidad de su existencia virtual que parecía ya lograda. Esto sugiere que no es el progreso la medida de la vida de una institución sino la imaginación que pueda poner en movimiento lo que la constituye y recuerda aquel antiguo señalamiento de Maquiavelo respecto a que las instituciones no debían olvidar la sombra del espíritu que las hizo posibles.

Cabe el siguiente cuestionamiento: ¿cuál es el grado de autonomía posible en el relacionamiento con otras instituciones para enfrentar una situación que requiere acciones comunes con objetivos de reparación difusos?, ¿un fraude cibernético es una falla entrópica, o puede representar una posibilidad de relacionamiento interinstitucional vinculante? En el segundo caso, el de la reestructuración de la institución en cuestión, las interrogantes se deben al silencio que se percibe como retroalimentación de los dos meses de ausencia señalados. ¿Se puede existir en el vacío? ¿Después del anuncio público de una página Web, alguien se expresa de modo real sobre la comunidad virtual que representa? Este estado ilusorio de la representación, de funcionamiento automático de una institución, ¿se limita al ámbito de las comunidades virtuales?

Toda comunidad virtual, se dijo para responder a esas interrogantes que resultaron de la primera experiencia empírica de lo virtual, no puede olvidar los dos planos simultáneos en los que se asienta para llevar su construcción a planos más

elevados y futuros: 1) El de los *mass media* como protección del silencio del pasado frente a la poética de la multitud o “socialismo vivido” postergado; 2) El del campo de lucha de la simultaneidad narrativa autor-lector, desde las organizaciones de la sociedad civil frente al sistema de poder global.

La protección del silencio del pasado frente a la poética de la multitud

Como Fundación, se cumple con los requisitos jurídicos del ámbito mexicano constituyéndose por decisión propia y, más allá de un instrumento privado (un acta con reconocimiento notarial de firmas), como un instrumento público con la respectiva escritura. El Derecho Público se encarga de señalar que la “realización de una obra de interés social” sin fines de lucro, supone organizacionalmente que su Consejo de administración (en este caso, tanto el Consejo consultivo como el Comité coordinador) laboren a título gratuito (Carballeira 2009, 195), puesto que toda Asociación Civil (*universitas personarum*) conocida por las iniciales A.C., sostiene diferencias que conviene recordar respecto a la forma de institución que se denomina “Fundación” (*universitas rerum*).

La primera adquiere una personalidad jurídica y colectiva distinta a la de los miembros individuales que la componen y por eso su carácter asociativo y de comunicación hacia la sociedad es central (Balfhor 2007, 14). La segunda, en cambio, nace del acto de voluntad de su fundador y tiene como objetivo principal que los beneficiarios no sean sus integrantes sino la comunidad social en conjunto, es por tanto más altruista que una asociación civil (Elechiguerra, Corral y Laguregui 2015, 35) y requiere que su personalidad (como Fundación) sea distinta

a la de su instituyente (Fundador), quien pasa a ser un tercero ajeno a la dirección (Cahían 2003, 48-53). Esta distancia entre Fundador y comité coordinador es visible para quien desde la virtualidad observe a la institución en materia, porque el Fundador se percibe materialmente “desaparecido” por el Estado de la sociedad a la que pertenece.

Esta no es una cuestión menor, pues impone un recaudo que la teoría crítica ha señalado con suficiente claridad y que retoma la información, precisamente en el marco de este Congreso. Fue Max Horkheimer quien sugirió que no se debe ser sádico en nombre de la verdad y conviene retardar el conocimiento del horror, dándole tiempo a la experiencia sensible para poder lidiar con él (Kluge 2014, 81).³ El acercamiento a un pasado sensible, a una herida actualizada (recuérdese que crímenes de lesa humanidad como la tortura, no prescriben en el tiempo), tiene varias implicaciones histórico-políticas y teóricas que apenas se mencionan a manera de pistas de investigación, al igual que la experiencia de una “comunidad virtual de investigación”, cuyo objetivo es poner a disposición del público la obra completa de su Fundador, sin disminuir su sentido politizador (problematizador) de lo que se entiende por orden natural de las cosas. Se trata de un método constructivista a partir del desorden y no sistémico del orden (este último notablemente representado en la epistemología de Luhmann).⁴

3 Una digresión de actualidad cinematográfica latinoamericana: la película *Argentina, 1985*, dirigida por Santiago Mitre, ficciona hechos y nombres *indirectamente sensibles* para nuestra propia institución (secuestro, tortura y “desaparición” de su Fundador) aludiendo a parte, no todo, del “derecho a la vida” en la Argentina. Cuando Juan Rulfo en México intentó comunicarlo de manera directa, motivó repercusiones locales negativas dividiendo la esfera pública de la cultura mexicana (la revista *Proceso* lo documentó en 1981).

4 Ver a Comas (1974) y a Del Pino (1977).

Las fundaciones, cuya noción original nace con el cristianismo (López-Nieto 2006, 23), son definidas en la modernidad como instituciones sin fines de lucro que buscan “espacios de acción solidaria” no atendidas por el Estado y por una cesión de este último sobre todo en el ámbito económico (Cahían 2003, 41-42). Sin embargo, tienen un carácter distinto en sus objetivos culturales que resultan propios de un proceso permanente de educación (Pérez y Fol 2019, 120) o de información constante como distinción de diferencias –que es algo semejante (Rodas 1998, 123-37)– y están abiertas al aprendizaje (Drucker 1991, 178). Para el presente caso de la Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz, el Fundador da nombre a la institución por ser un ejemplo a seguir de manera diferenciada, porque fue una personalidad intelectual cuya obra en conjunto constituye propiamente el capital fundacional o patrimonio que se busca poner en conocimiento de la sociedad, lo que en las actuales condiciones del desarrollo tecnológico global supone un acceso doble: virtual (Web) y material (obra completa impresa).

Esto responde a que el Estado como institucionalidad pública, de manera histórica debilitado en las últimas décadas por el llamado proceso de “globalización capitalista”, ha ido cediendo algunas de sus prerrogativas como sector gubernamental, y las del sector privado productivo hacia las del llamado tercer sector de actividades privadas no lucrativas, representado por las Asociaciones Civiles (Organizaciones No Gubernamentales, las ONG) y las Fundaciones que cooperan con el poder público, de forma teórica sin llegar a sustituirlo, a pesar de su función de “célula social de máxima proyección”. En México, las fundaciones son “entidades legalmente independientes, pero con estrechos vínculos con la empresa a nivel estratégico,

financiero y del gobierno mismo de la fundación” (Villar, Dutcher y Gandini 2014, 19). La autonomía de una comunidad virtual no supone desconocimiento de las regulaciones locales sino distancia de ellas debido al carácter de una comunicación deslocalizada.

La Fundación tiene la particularidad de que la figura de su fundador supone para el Estado Plurinacional de Bolivia una deuda histórica con relación a derechos humanos conculcados, a los que no se ha hecho justicia desde hace más de 40 años, además de haberse premiado a la institución militar responsable de un crimen de Estado: cursa una demanda de los familiares de Marcelo Quiroga Santa Cruz ante la Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH), perteneciente a la Organización de Naciones Unidas. De manera que los fines culturales están encausados a beneficiar a la sociedad boliviana con el conocimiento de la obra de uno de sus intelectuales más destacados, revela un óptimo estatal no logrado, propio de una historia de crisis en las relaciones sociedad civil-Estado en Bolivia.

El campo narrativo de la simultaneidad autor-lector

La consecuencia organizativa de esta irresuelta situación histórico-política tiene al menos seis dimensiones teóricas que importan a los objetivos institucionales, en el sentido de la recuperación de un acervo intelectual y político de gran parte del siglo XX en Bolivia. Entre esas dimensiones que se deben articular con los objetivos y contenidos de la institución, cabe mencionar algunos ejes programáticos a trabajar hacia delante:

- 1) El campo de la memoria que suele referirse comúnmente como el de aquellos que habiendo muerto “ya no están

entre los vivos”. Esto último debiera plantearse como interrogación, sobre todo si se trata de culturas que no expulsan a sus muertos al espacio aséptico y aislado de un panteón. No es necesario decir que la sede en México de la Fundación no es menos rica heurísticamente en este aspecto que el que designa a los muertos en Bolivia. Marcelo Quiroga vivió en México durante sus años de exilio, entre 1974 y 1977.

- 2) El proceso autoconstituyente de un “grupo fusionado”, o “equipo horizontal no alienado” (Sartre 2004, 268-270) que cumpla tareas culturales nuevas respecto a los valores dominantes y funcione investida de derechos y obligaciones autónomas, independiente del que determinan otras autoridades públicas (Elechiguerra, Corral y Laguregui 2015, 44). Esto alcanza a la dirección ejecutiva de organizaciones del sector privado y su formación técnica especializada o “*management* institucional sin fines de lucro”, incluida la gestión para la recaudación de fondos (*fund raising*) y donaciones o el “capital gratuito” (Elechiguerra, Corral y Laguregui 2015, 45), que menciona la literatura jurídica relativa a Fundaciones y Asociaciones Civiles (Cahián 2003, 45). En este ámbito parece preciso el desarrollo de nociones o categorías que consideren el entorno de las instituciones sin fines de lucro más allá de reducciones economicistas propias del sector de servicios: por ejemplo, el término “cliente”, que no parece adecuarse a las relaciones entre beneficiarios y miembros de una institución sin fines de lucro (Balfhor 2007, 63). Más que una idea clara de cómo obtener recursos (Synergos 2003, 9) parece valioso tener claridad en cómo no obtenerlos cuando se trata de resguardar un patrimonio cultural.

- 3) La virtualidad de contenidos debatidos en una contraesfera pública global no regulada de modo estatal o privado, para que el *substratum* de la Fundación, entendido como el patrimonio que garantiza el cumplimiento de sus objetivos, se traduzca en un acervo propio (un Centro de documentación) dialogante en el ámbito de la “alucinación consensuada” del ciberespacio. ¿Cómo transmitir determinado conocimiento u obra intelectual en una *paideia* virtual, entre sujetos intergeneracionales (Serres 2014, 27-31) y además entre vivos y muertos (Kluge 2014; 2016)? El reto de la diversidad para las comunidades virtuales parece situarse en la construcción de un vínculo democrático de la sociedad civil que no debe darse por supuesto como racionalidad común fuerte (O’Sullivan 2012, 33).
- 4) Derivas contradictorias de la globalidad histórica contemporánea que complejiza (problematiza) el espacio de acción de las Fundaciones en varias dimensiones simultáneas, es la simbiosis actual entre economía y cultura y la correlativa ambigüedad de las regulaciones de distintos países en la categorización de las ONG como instituciones sin fines de lucro, como capacidad potencial para resolver el monto del patrimonio suficiente para el logro de objetivos (Cahián 2003, 50) o para distinguir Asociaciones Civiles de Fundaciones respecto a las organizaciones privadas con fines mercantiles (Balfhor 2007, 17).
- 5) La narración de la historia no desde la linealidad del progreso sino con las varias realidades simultáneas, la mayoría de ellas en contradicción entre sí, a la manera de un espacio pluralista en el que “las plantas conceptuales sembradas por Marx” dan flores virtuales que llevamos a los muertos por la libertad que los vivos pueden ejercer

(Kluge 2016, 66-67). Esta metáfora sobre la conexión no arbitraria de lo real al modo de una red o rizoma por el que está conectada la copa del árbol con sus raíces, sugiere como parte de la esfera pública una red de libros en la que muchos trabajan juntos sin necesidad de saberlo. Si la fantasía, materia prima de lo poético, en su excesivo goce puede volvernos insensibles, a la vez permite también la narración equilibrada del límite al postular la simultaneidad de la alianza en el tiempo entre lectores y autores del pasado con el presente. Esto “es lo que sustenta la prevalencia del entretenimiento en los medios” (Kluge 2014, 34).

- 6) La incivilidad de los líderes carismáticos modernos consiste en no distinguir ya sus sentimientos expresados al público con los de este: son los escándalos de la banalidad los que dan cuerpo y fuerza a los famosos “hombres (y mujeres) sin atributos” de los *reality shows* televisivos.⁵ El anacrónico control clasista que ejercía el líder en el siglo XIX –del que habla Drucker cuando refiere la misión nada impersonal y el trabajo comprometido del líder en el contexto estadounidense del derrumbe de la enseñanza formal desde los años 50 y el auge del autoaprendizaje (1991, 15 y 149)–, sin olvidar que los libros de autoayuda y el formato electrónico de lectura en los que la conexión autor-lector se vuelve una identificación, ceden a la dramatización de motivaciones.

Así, se puede decir que “la electrónica protege el silencio del pasado” (Sennett 2002, 615), ya que promueve lo inconexo

5 Cualquiera puede ser famoso y para eso se inventó Gran Hermano, esa “tibia y consoladora ilusión”, esa acción de “lo siempre igual” que construye la mercancía de los *mass media*; se trata del *show business* (Sarlo 2018).

de las cualidades subjetivas; la alianza entre Ilustración y Poética que refiere Kluge, en el punto en que permanecen irrealizadas se rompe con la dramatización pública de la intimidad.⁶ Si el sentimiento íntimo impudicamente expuesto aparece como el significado de la realidad, potenciado por el periodismo, el aprendizaje ciudadano moderno del juego y la impersonalidad se ve desplazado por la tiranía de la intimidad: si la clase es filtrada a través de la personalidad individual del líder, emergen problemas que las personas consideran por “estar juntas entre ellas” (Sennett 2002, 719).

CONCLUSIONES

Dos cierres provisionales

Toda comunidad virtual parece determinada por su realidad material y fáctica, pero comporta *una autonomía virtual que es su diferencia específica* en el ámbito de Internet y las comunidades virtuales: las fundaciones y las asociaciones civiles son formas de un campo del Derecho Público en construcción, o mejor, de una esfera de opinión pública no sometida al Derecho Público de ningún Estado.

La *unidad de tiempo y lugar* que supone la consideración de la sensibilidad humana entre individuos que no se conocieron, y

6 “Los medios electrónicos masivos desempeñan un rol crucial en esta desviación, logrando simultáneamente la sobreexposición de la vida personal del líder y oscureciendo su trabajo en el despacho”, escribió Sennett (2002, 580). La tragedia antigua mostraba la dirección de la acción hacia el sufrimiento; el actor era alguien que sufría bajándose del escenario, pero hoy “el sufrimiento pierde la forma concluyente cuando pierde su fundamento”. La esfera pública es un bien personal invaluable a condición de mantener un tránsito no mediado entre subjetividad y comunidad, postula Kluge (2016, 82).

que no estando vivos comparten una ciudadanía común y virtual fundada en la “república de los libros” –y no deja de mencionarse que este ámbito del *conocimiento* parece más valioso que el de la *información*–, es interdependiente de la condición de globalidad de la sociedad contemporánea. En medio de una lógica de consumo y plusvalor, que convierte al trabajo muerto que son las máquinas en sentido degradado de lo humano, se encuentra la tarea cultural que la Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz considera rectora y Kluge llama “vida del espíritu, una vida que marcha por separado, pero puede latir al unísono” (2014, 80). Esto visto desde la obra de Kluge, con base en el desorden dialéctico de realidades distinguibles.

En cambio, a partir de la tiranía de la intimidad que pretende no aburrir a su público sino “entretenerlo”, cuestión planteada por François Jost y que Sarlo responde con la estrategia del escándalo (Sarlo 2018). Así, desde el orden global de los medios electrónicos en la actualidad dominante, se pensaría que por *entretenimiento* cabe definir la insatisfacción autorrealizada del Yo, lo mismo que del deseo momentáneamente satisfecho en el recíproco impulso del péndulo schopenhaueriano entre voluntad y aburrimiento: la anulación de la esfera pública y del pensamiento.

REFERENCIAS

- Balfhor, C. 2007. *Cómo administrar una Organización No Gubernamental* (ONG). Buenos Aires: Editorial de la Universidad Católica Argentina.
- Cahián, A. 2003. *Derecho de las fundaciones*. Buenos Aires: Ediciones La Rocca.
- Carballeira, T. 2009. *Fundaciones y administración pública*. Barcelona: Atelier.
- Elechiguerra, C., J. Corral L. y M. Laguregui. 2015. *La gestión de asociaciones y fundaciones*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Cicileo, G., R. Gagliano, C. O'Flaherty, C. Olvera, J. Palet, M. Rocha y Á. Vives. 2009. *IPv6 para todos. Guía de uso y aplicación para diversos entornos*. Buenos Aires: Asociación Civil Argentinos en internet.
- Comas, J. 1974. *Cien años de Congresos Internacionales de Americanistas*. México: Instituto de Investigaciones Históricas/Instituto de Investigaciones Antropológicas-UNAM.
- Drucker, P. 1991. *Dirección de instituciones sin fines de lucro*. Traducido por Zoraida Valcárcel. México: El ateneo.
- Fundación Internacional Marcelo Quiroga Santa Cruz. 2022. *Boletín in/informativo* 1: 1-24.
- , 2023. *Boletín in/informativo* 2: 1-48.
- Kluge, A. 2014. *El contexto de un jardín. Discursos sobre las artes, la esfera pública y la tarea de autor*. Traducido por Carla Imbrogno. Buenos Aires: Caja Negra.
- , 2016. *Novedades de la antigüedad ideológica. Marx-Einseinstein-El capital*. Traducido por Hugo López-Castrillo. Madrid: Brumaria.

- López-Nieto, F. 2006. *La ordenación legal de las fundaciones*. Madrid: Wolters Kluwer España.
- Manrique, N. 2016. *Una alucinación consensual. Redes sociales, cultura y socialización en internet*. Lima: PUCP.
- O'Sullivan, N. 2012. La asociación civil y la búsqueda de un liberalismo político. *Cuadernos de pensamiento político*, Fundación para el Análisis y los Estudios Sociales (FAES) 34: 21-54.
- Pérez, J., y R. Fol. 2019. *Manual práctico de sociedades y asociaciones civiles*. Ciudad de México: Tax Editores Unidos.
- Del Pino, F. 1977. "Los Simposios del último Congreso de Americanistas". *Revista de Indias* 37: 331-2.
- Rodas, H. 1998. "Una mirada a la política de información antidrogas (Problemas del discurso y comunicación sobre las drogas)". *Quórum VII* 59 (marzo-abril): 123-37.
- , 2023. "El entretenimiento desde Luhmann y la teoría crítica: autorrealización".
- Sartre, Jean-Paul. 2004. *Crítica de la razón dialéctica II: del grupo a la historia*. Buenos Aires: Losada.
- Sarlo, B. 2018. *La intimidad pública*. Buenos Aires: Seix Barral.
- Sennett, Rd. 2002. *El declive del hombre público*. Traducido por Gerardo Di Masso. Barcelona: Ediciones Península.
- Serres, M. 2016. *Pulgarcita*. Traducido por Vera Waksman. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

- Synergos. 2003. *Creando una fundación. Guía para profesionales con base en experiencias de África, Asia y América Latina*. Traducido por Wordware Traduções Ltda. Nueva York: The Synergos Institute.
- Vítolo, Dl. 2019. *Asociaciones Civiles y Fundaciones*. Buenos Aires: Erreius.
- Villar, R., J. Butcher y L. Gandini. 2014. *Fundaciones empresariales en México. Un estudio exploratorio*. Ciudad de México: Centro de Investigación y Estudios sobre Sociedad Civil A.C.

El Seminario de Investigación sobre Metadatos como comunidad virtual

ARIEL ALEJANDRO RODRÍGUEZ GARCÍA

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

BERENICE BAEZA ESCOBEDO

Doctorado en Bibliotecología y Estudios de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

Las comunidades virtuales (CV), sean de trabajo, aprendizaje, investigación o por recreación, según una distinción habitual, son veteranas y jóvenes al mismo tiempo; antediluvianas en término de años, se remontan a la década de 1970.

Las CV han adquirido un lugar central en la sociedad actual, especialmente por la implantación de nuevas tecnologías (sistemas de documentación multimedia, nuevos sistemas e interfaces para el almacenamiento y recuperación, así como nuevas modalidades de intercambio comunicativo), y el uso de la Web 2.0, conocida como Sociedad Web.

Los avances tecnológicos y las numerosas aplicaciones de gestión de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han facilitado la comunicación para la colaboración e intercambio de opiniones sobre temas específicos, que

expresan deseos, necesidades o simplemente establecen relaciones. La implementación de estos avances tecnológicos de manera global ha posibilitado la creación y la transformación de comunidades físicas o presenciales a comunidades virtuales.

Las prácticas comunitarias, regularmente, consisten en que los grupos de personas se reúnen por un interés común, una afición o por compartir una misma problemática o profesión. De ahí que sea necesario realizar varios procedimientos para legitimar una comunidad. Para el caso de las CV se han diseñado varias metodologías para su creación, como es el caso del modelo ADDIE –Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (Bond y Lockee 2014, 2)–, y otro más que refiere a que una comunidad, según Skyrme (2017), propone tres dimensiones de la virtualidad; el espacio, el tiempo y la estructura que conduce a tres tipos: presencial virtual, permanencia y capacidades virtuales. Dadas esas particularidades, surge una pregunta: ¿las comunidades virtuales nacen o se hacen? Desde la presente investigación se afirma que las comunidades virtuales se hacen debido a que hay una transición por la cual debe pasar cualquier práctica comunitaria.

De acuerdo con el modelo ADDIE, se deben cumplir las siguientes fases: ser una comunidad presencial, después híbrida y, finalmente, virtual. Aunque hay casos documentados (Korzhan *et al.* 2014; Lin y Sherbino 2015, 481-482) en los cuales las comunidades nacen de manera virtual derivadas de las nuevas tecnologías y herramientas que emplea la e-ciencia, el acceso abierto, la Web 2.0, la biblioteca 2.0 (Manness 2006) y la información 2.0 (De Saulles 2012).

El objetivo principal de este trabajo reside en explicar cómo una comunidad de investigación presencial orientada al

estudio de los metadatos ha transitado a una virtual debido a los cambios experimentados por su mismo desarrollo en lo particular y su temática en lo general. Se afirma que la transición de la colectividad presencial de metadatos a su nueva perspectiva como comunidad virtual se debe al aumento de sus actividades a causa del uso de las tecnologías asociadas a la Web 2.0 y la crisis sanitaria declarada por la Organización Mundial de la Salud. Para comprobar lo anterior, el presente trabajo se valió de la investigación analítico-descriptiva, la teoría fundamentada (Charmaz 2014) y el método mixto (Heyvaert, Hannes y Onghena 2016) para dar el sustento teórico metodológico. Finalmente, los hallazgos muestran que la comunidad virtual en exploración sobre metadatos representa un ejemplo de migración comunitaria virtual.

DESARROLLO

Las comunidades virtuales

De los distintos puntos de vista con respecto al concepto de *comunidad*, se considera relevante mencionar el propuesto por Neal (1996), quien refiere que es un grupo relativamente estable de gente cuya conexión principal entre sí se constituye en la línea bajo la cual se discute sobre alguna o varias áreas de interés compartido.

De manera similar, Rheingold –especialista en las implicaciones culturales, sociales y políticas de la comunicación moderna tal como Internet– señala que las comunidades virtuales constituyen “[...] agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones

públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentido humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio” (1996, 20).

Considerando que el ser humano es un ente social, en el contexto de la virtualidad su naturaleza de interacción con su entorno y espacio parece volverse incierta, dado que sus colectivos, comunidades y sociedades se transforman tanto en su núcleo como en sus propósitos.

En palabras de Benassini (1998), la idea de comunidad remite a una forma de organización en la que subsisten los nexos de pertenencia. Por ello, sus miembros comparten un código de valores en común, quienes se conocen entre sí y se apoyan en los problemas que enfrentan individual o grupalmente, pero sobre todo persiste la comunicación y el propósito implícito de reproducir un proyecto grupal.

Dicho lo anterior, Wellman (2001, 228), refiere que “[...] las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertinencia y una identidad social”. Dichas comunidades se crean en un lugar físico, emocional y mental, donde las personas comparten su vida.

Así, una comunidad constituye una compleja red de unidades sociales y flexibles que imperan en una limitación geográficas o lingüísticas. Por el contrario, con la implementación de Internet y las TIC se han configurado colectividades de otro tipo que, a decir, cuentan con una nueva modalidad de intercambio de comunicación; van creando las posibilidades de comunicación interpersonal y de distribución de información a través de la red, lo que da origen a una nueva estructura organizacional de la comunidad, donde las personas se agrupan en torno a una temática y objetivo común, donde estas personas

se encuentran para discutir, relacionarse, intercambiar información y organizarse, donde no es necesario reunirse de forma presencial.

Se infiere que las “comunidades virtuales” se establecen en ambientes basados en la Web o el ciberespacio, que reúnen a personas relacionadas con una temática específica, que comparten documentos y recursos electrónicos, y persiguen intereses comunes. Lo que es lo mismo, de acuerdo con Tissen, Andriesse y Lekanne, “[...] una comunidad virtual es una red de personas provistas de Tecnologías de la Información y la Comunicación, con una disciplina o interés común (profesional), que permite a sus miembros compartir información e innovación” (2000, 225).

En definitiva, Tesouro Cid y Puiggalí Allepuz (2006) sostienen que en las comunidades virtuales la participación de los sujetos se consolida en proyectos comunes. Es decir, no se manifiesta como un colectivo determinado por unos límites espaciales y temporales, sino como una configuración de sujetos que entablan entre sí vínculos comunicativos y relaciones paritarias en busca de un objetivo común.

En síntesis, las comunidades virtuales forman un conjunto de relaciones sociales, unidas por un interés común o circunstancias compartidas, que se dan en el ciberespacio y que representan una extensión de la vida cotidiana.

El siguiente punto a tratar sobre dichas comunidades trata sobre sus características. Al ser una comunidad de intereses compartidos, su ubicación será la que especifique su ruta de acceso o URL (Uniform Resource Location) o la red social digital que le dará significado en su arreglo dentro del ciberespacio.

De acuerdo con Skyrme (2017), las características de las comunidades virtuales son las siguientes:

- 1) Las barreras de tiempo y espacio se reducen.
- 2) Las estructuras organizacionales son tipo red y más dinámicas.
- 3) La interfaz entre los miembros es diferente.
- 4) Asociadas para adoptar nuevos patrones de trabajo.
- 5) El lugar del conocimiento se difunde. No es necesariamente un lugar específico.

En cambio, para Barry Wellman (2001, 228), las características más importantes son:

- 1) El argumento de persona a persona en el proceso de comunicación resulta completamente independiente del lugar local o espacio compartido (por ejemplo, conectividad a través de teléfonos celulares inalámbricos donde uno interactúa con otro sin importar la ubicación).
- 2) Como redes de vínculos interpersonales que brindan sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia e identidad social. No se limitan a barrios y pueblos.
- 3) Las redes comunitarias pueden existir en lugares locales, espacios compartidos y ciberespacio.
- 4) La gente usa efectivamente la tecnología de la información y el Internet para crear redes y sostener lazos comunitarios en el ciberespacio, formando así relaciones significativas y de apoyo.
- 5) Las comunidades en el ciberespacio están de forma espacial liberadas de la geografía.
- 6) Los límites sociales, ramificados socialmente en sus conexiones, fusionados de manera tópica en áreas de interés, separados psicológicamente de los lazos interpersonales

cercanos, con una responsabilidad limitada para sus miembros.

Algo parecido se observa con la postura de Hagel y Armstrong (1997, 8-10), quienes destacan que uno de los valores de las comunidades virtuales reside en que sean agentes de expansión de mercados y le asignan cinco características esenciales:

- 1) Un foco distintivo.
- 2) Capacidad para integrar el contenido informativo con la comunicación entre los miembros.
- 3) Apreciación por y énfasis en el contenido generado por los miembros.
- 4) Posibilidad de acceder a organizaciones competitivas.
- 5) Orientación corporativa de los organizadores de la comunidad virtual.

De acuerdo con lo antes expuesto, se desprenden un número de posibilidades cuyo límite está dado por la imaginación, la necesidad y los intereses, ya que las comunidades virtuales tienen una nueva modalidad de organización que pone en contacto a un número ilimitado de usuarios interesados en temáticas, de preferencia lo más precisas posible, como pueden ser para investigadores y profesionales de la salud; los aficionados al deporte; la literatura y los medios de comunicación; o bien, a los defensores de reivindicaciones sociales como el feminismo, el debate contra la tortura, la promoción de los derechos humanos, entre otras más.

Para comprender mejor lo hasta aquí reseñado acerca de las comunidades virtuales, se enfocará en aquellas identificadas

como de investigación o académicas que, entre otras particularidades, son organizaciones que mantienen una continuidad temporal, pero que sobre todo están definidas por compartir una práctica entre sus diferentes miembros.

Además de tener una idea en común en el ámbito académico, crecen las actividades sociales entre personas pertenecientes a dicha comunidad, pues desean compartir intereses, creencias y valores. Las comunidades virtuales sobre metadatos conforman organizaciones proyectadas para compartir prácticas, avances y novedades sobre su materia de interés. Además, muestran los adelantos en investigación relativa a plataformas, softwares o aplicaciones móviles, entre otros temas.

A fin de resolver el cuestionamiento acerca de si las comunidades virtuales académicas y/o investigación nacen o se hacen, se realizó un estudio exploratorio de algunas comunidades existentes. Dicha observación se llevó a cabo del 15 de agosto al 20 de septiembre del 2022 y cuyos resultados se muestran a continuación.

El estudio se esquematizó de acuerdo con los fundamentos del modelo ADDIE, el cual permitió delimitar 15 indicadores: nombre de la organización; mapa del sitio; dirección de URL; acrónimo o siglas de la organización; fecha de fundación; tipo o subtipo de comunidad; propósito; ubicación geográfica; región a la que atiende; organismo paterno; organigrama; objetivo; agenda de trabajo; membresía; programa de actividades; publicaciones; contactos; sitios de interés relacionados; blog/wiki; comunicación interna para los miembros y novedades.

Por lo que se refiere a los hallazgos derivados de este estudio, las diez comunidades virtuales cuentan con una dirección de sitio Web (URL). Cinco comunidades pertenecen a Estados

Unidos, cuatro a Europa y otra a Australia. Las fechas de creación datan entre 1946 y 2021 (ver *Cuadro 1*).

Cuadro 1
Comunidad/URL/Fundación/Ubicación

COMUNIDAD VIRTUAL	URL	FECHA DE FUNDACIÓN	UBICACIÓN/ PAÍS
OCLC RESEARCH	https://www.oclc.org/research/about.html	1978	Estados Unidos
ICOM INTERNATIONAL COMMITTEE FOR DOCUMENTATION	https://icom.museum/en/	1946	Francia
METADATA INTEREST GROUP	https://www.ala.org/core/membercenter/interest-groups/metadata	Aprox. 2020	Estados Unidos
INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE ON SURVEYING AND MAPPING	https://www.icsm.gov.au	2018	Australia
EUROSTAT. CROS. INTEREST GROUP. DATA AND METADATA EXCHANGE	https://ec.europa.eu/eurostat/cros/contentdata-and-metadata-exchange_en	2014	Europa
THE DIGITAL LIBRARY FEDERATION	https://www.diglib.org/assessment-interest-group-metadata-working-group-tools-subgroup/	2016	Estados Unidos
DUBLIN CORE	https://www.dublincore.org/	1994	Estados Unidos
RESEARCH DATA ALLIANCE (RDA)	https://www.rd-alliance.org	2013	Reino Unido
NISO	https://www.niso.org	2019	Estados Unidos
DATA CITE	https://schema.datacite.org/	2021	No tiene

Fuente: Elaboración propia.

En lo tocante al tipo, propósito y región que atienden, se encontró que ocho de estas comunidades virtuales se organizan en subgrupos de trabajo y dos son de investigación. Las diez

se dedican al estudio, desarrollo, aplicación e intercambio de los estándares de metadatos, así como a la definición de las buenas prácticas en el uso de estos. Respecto de la región que atienden, siete comunidades tienen alcance internacional, dos nacionales y una regional (ver *Cuadro 2*).

Cuadro 2
Comunidad/tipo/Propósito/Región

COMUNIDAD VIRTUAL	TIPO	PROPÓSITO	REGIÓN QUE ATIENDE
OCLC RESEARCH	Investigación orientada a los avances en las bibliotecas y archivos	Estudiar las prácticas de descripción bibliográfica y archivística para los sitios web archivados.	Internacional
ICOM INTERNATIONAL COMMITTEE FOR DOCUMENTATION	Investigación sobre el Patrimonio Cultural y Natural Mundial	Identificar, desarrollar y/o actualizar la documentación relevante de museos en español y portugués.	Internacional
METADATA INTEREST GROUP	Subgrupo por disciplina de Metadatos	Intercambiar información sobre desarrollos de investigación, herramientas y actividades actuales que afectan los metadatos y los recursos de información en red.	Nacional, Estados Unidos
INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE ON SURVEYING AND MAPPING	Topografía y Cartografía	Apoyar la comprensión más amplia y una aplicación coherente de los metadatos de información de ubicación, sobre la base de estándares acordados.	Internacional
EUROSTAT.CROS. INTEREST GROUP. DATA AND METADATA EXCHANGE	Procesos y estándares de intercambio de datos y metadatos que se implementan en el Sistema Estadístico Europeo	Descubrir cómo se intercambian datos y metadatos en el ESS; Descubrir los estándares que se utilizan en la producción, transmisión y validación de datos y metadatos.	Europa

Cuadro 2
Comunidad/tipo/Propósito/Región
(continuación)

THE DIGITAL LIBRARY FEDERATION	Subgrupo por disciplina	Desarrollar habilidades, compartir ideas, fortalecer el compromiso digital y colecciones e iniciativas tecnológicas avanzadas.	Internacional
DUBLIN CORE	Comunidad de metadatos	Apoyar el diseño de metadatos y las mejores prácticas en toda la ecología de los metadatos.	Internacional
RESEARCH DATA ALLIANCE (RDA)	Subgrupo por disciplinas. Está el subgrupo de bibliotecarios	Construir la infraestructura social y técnica para permitir el intercambio abierto y la reutilización de datos.	Internacional
NISO	Grupo de Trabajo de Pautas de Metadatos de Video y Audio	En la industria de la información académica, de investigación y profesional actual, el video y el audio están creciendo en popularidad y volumen y, con el rápido progreso de la tecnología de transmisión, en alcance global. Las bibliotecas están viendo una mayor demanda de sus usuarios, los editores están desarrollando sus ofertas de medios y los desarrolladores de software y otros proveedores están mejorando el soporte para los activos de medios en sus productos y sistemas.	Nacional, Estados Unidos
DATA CITE	Tratamientos de los datos para que sean citables, buscables y accesibles	Cumplir con los estándares básicos y se adhieran a un esquema uniforme y consistente.	Internacional

Fuente: Elaboración propia.

Acerca de la organización paterna, miembros y agenda de actividades, cinco de las comunidades virtuales presentan organización paterna y las otras cinco no. Cabe señalar que la

comunidad RDA menciona que entre las organizaciones paternas fundadoras se encuentra Australian Government, European Commission, NIST, NSF, CNRS, JST, RDA_DRC, Montreal University, entre otras. En lo que toca a las membresías, todas cuentan con un presidente, un vicepresidente, secretario, comisiones, grupos de trabajo, membresías institucionales y grupales e individuales. Sobre las agendas de trabajo, todas las actualizan en lo que respecta a congresos, reuniones, webinarios, entre otros (ver *Cuadro 3*).

Cuadro 3
Comunidad/Organ. Paterna/Objetivo/Agenda

COMUNIDAD VIRUTAL	ORGANIZACIÓN PATERNA	MIEMBROS	AGENDA DE TRABAJO
OCLC RESEARCH	Asociación de bibliotecarios de investigación de OCLC	El Consejo Directivo, conformado por 15 miembros, ejerce sus responsabilidades de una manera singular: responde únicamente a los miembros que representan y no a accionistas ni inversionistas de capital de riesgo.	Si
ICOM INTERNATIONAL COMMITTEE FOR DOCUMENTATION	No tiene	CIDOC está dirigido por una Junta, cuyos miembros principales son elegidos por todos los miembros en la Conferencia Trienal del ICOM.	Si
METADATA INTEREST GROUP	American Library Association	Cuenta con un Presidente, Vicepresidente y miembros del Staff.	Si
INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE ON SURVEYING AND MAPPING	ANZLIC: el Consejo de Información Espacial (ANZLIC) y el Comité Intergubernamental de Topografía y Cartografía (ICSM)	Apoyar la comprensión más amplia y una aplicación coherente de los metadatos de información de ubicación, sobre la base de estándares acordados.	Si

Cuadro 3
Comunidad/Organ. Paterna/Objetivo/Agenda
(continuación)

EUROSTAT. CROS. INTEREST GROUP. DATA AND METADATA EXCHANGE	European Commission	Usuario; Miembro del Portal: Miembro del Grupo; Colaborador del Grupo y Editor de grupo.	Si
THE DIGITAL LIBRARY FEDERATION	Federación de Bibliotecas Digitales	Presidente, Vicepresidente, Staff y miembro del grupo.	Si
DUBLIN CORE	No tiene	Presidente /Moderador; Comités de trabajo; Grupos de trabajo y participantes.	Si
RESEARCH DATA ALLIANCE (RDA)	No tiene	Consta de cinco organos: Consejo de la RDA, la Secretaría. La Junta de Asesores Técnica, La Junta de Asesores Organizacionales y la Junta de Asesores Regionales.	Si
NISO	No tiene	Red Canadiense de Investigación y Conocimiento; Miembros votantes.	Si
DATA CITE	No tiene	Tiene dos grupos directivos, el de Servicios y Tecnología y el de Comunidad y Compromiso. Los miembros interesados identifican estrategias relacionadas con la planificación, los servicios y la divulgación de la sostenibilidad.	Si

Fuente: Elaboración propia.

En relación con su programa, publicaciones, contacto y novedades, seis comunidades lo contienen en su programa anual y cuatro no. Acerca de las publicaciones, ocho despliegan la opción y dos no. Mientras que nueve incluyen la dirección de contacto y una no; ocho incluyen sus novedades y dos comunidades no (ver *Cuadro 4*).

Cuadro 4
Programa/Publicaciones/Conitaelo/Novedades

COMUNIDAD VIRUTAL	PROGRAMA	PUBLICACIONES	CONTACTO	NOVEDADES
OCLC RESEARCH	Si	Si	Si	Si
ICOM INTERNATIONAL COMMITTEE FOR DOCUMENTATION	Si	Si	Si	Si
METADATA INTEREST GROUP	No tiene	No tiene	Si	Si
INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE ON SURVEYING AND MAPPING	Si	Si	Si	Si
EUROSTAT. CROS. INTEREST GROUP. DATA AND METADATA EXCHANGE	No tiene	No tiene	Si	No tiene
THE DIGITAL LIBRARY FEDERATION	No tiene	Si	Si	Si
DUBLIN CORE	Si	Si	Si	Si
RESEARCH DATA ALLIANCE (RDA)	Si	Si	Si	Si
NISO	Si	Si	Si	Si
DATA CITE	No tiene	Si	No tiene	No tiene

Fuente: Elaboración propia.

Por lo que se refiere a las opciones de sitios de interés, sección para miembros y blog/wiki, el estudio arrojó los siguientes datos. Con relación a los sitios de interés, nueve de las diez comunidades virtuales incluyen los enlaces a sitios web sobre sus temáticas. Siete consideran un espacio de comunicación interna para todos sus miembros. Mientras que cinco sí incluyen un sitio para el desarrollo de blogs y/o wikis de trabajo, las otras cinco no los consideran (ver *Cuadro 5*).

Cuadro 5
Sitios de interés/Para miembros/Blog-Wiki

COMUNIDAD VIRUTAL	SITIOS DE INTERÉS	PARA MIEMBROS	BLOG/WIKI
OCLC RESEARCH	Si	Si	Si
ICOM INTERNATIONAL COMMITTEE FOR DOCUMENTATION	Si	Si	Si
METADATA INTEREST GROUP	Si	Si	No tiene
INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE ON SURVEYING AND MAPPING	Si	Si	Si
EUROSTAT. CROS. INTEREST GROUP. DATA AND METADATA EXCHANGE	Si	No tiene	No tiene
THE DIGITAL LIBRARY FEDERATION	Si	Si	Si
DUBLIN CORE	Si	Si	Si
RESEARCH DATA ALLIANCE (RDA)	Si	No tiene	No tiene
NISO	Si	Si	No tiene
DATA CITE	No tiene	No tiene	No tiene

Fuente: Elaboración propia.

El Seminario de Investigación sobre Metadatos (SIM) como comunidad virtual

El SIM se origina como comunidad de investigación presencial a partir del Grupo Cultura Digital y Organización de la Información. Esta comunidad se reúne con el interés e inquietud de varios bibliotecólogos y participantes del Cuarto Encuentro

de Catalogación y Metadatos (2009), por indagar y disertar sobre las nuevas alternativas que se presentan en la descripción de los recursos electrónicos (ahora recursos de información).

La comunidad de Cultura Digital y Organización de la Información evoluciona tomando forma como Seminario de Investigación sobre Metadatos (SIM) para el 2012, cuyos objetivos general y específicos son: analizar las distintas estructuras y esquemas de metadatos con el propósito de crear un adecuado almacenamiento, descripción, representación, accesibilidad y usabilidad a los datos de los objetos digitales; identificar, desde la perspectiva de la Bibliotecología y Estudios de la información, las teorías y prácticas que sustentan la constitución del universo de los metadatos.

La comunidad de investigación SIM inicialmente trabajó bajo tres ejes de interés, cultural digital o cibercultura, docencia y organización de la información y bibliotecas, en torno de los cuales se constituyó el objeto de estudio que eran los Ecosistemas de Información (Rivera-Aguilera *et al.* 2011, 155).

Entre los años de 2013 y 2014, los miembros del SIM se concentrarían en trabajar internamente para dar respuesta a varios cuestionamientos: ¿cuál sería el futuro de la catalogación con el surgimiento de la actividad de los metadatos? ¿Cuál sería el futuro de los catalogadores profesionales después de introducirse las nuevas actividades técnicas y metodologías para describir y representar los nacientes recursos de información? Y si es cierto que la actividad de los metadatos actúa como una pieza clave en la interoperabilidad de los datos; la creación de vocabularios; la granularidad de los datos y su posible reconocimiento en la Web semántica.

Los miembros del SIM han resuelto eso y otros cuestionamientos a través de varias actividades académicas así como de

publicaciones¹ (libros y artículos de investigación) y diversas mesas redondas. A raíz de la realización de estas actividades, se fueron sumando más participantes a la comunidad del SIM, entre los cuales se encuentran investigadores, profesores nacionales y extranjeros, así como estudiantes de maestría y doctorado del Programa de Maestría y Doctorado en Bibliotecología y Estudios de la Información que se imparte en la Universidad Nacional.

CONCLUSIONES

¿Las comunidades virtuales nacen o se hacen?

Dicho todo lo anterior, los integrantes del SIM se propusieron comentar y reflexionar sobre la posibilidad de abordar la temática de manera digital. Aunque en los años previos a la pandemia por COVID-19 no era común realizar reuniones virtuales, el SIM venía trabajando de esa forma, ya que hay miembros del seminario que por su lugar de origen no se encontraban en la Ciudad de México, así que se enlazaban por videoconferencia. Además, se reportaban actividades en redes sociales, la educación a distancia, al igual que la generación y reproducción de los contenidos digitales. Debido a la situación sanitaria que surgió desde el 2020, comenzaron los preparativos para pasar de una comunidad híbrida a virtual.

Eso originó un gran reto para el SIM: ingresar a una etapa de desarrollo como comunidad de investigación en los metadatos. Ahora se puede decir que la perspectiva investigativa daría

1 Para conocer más sobre estas actividades se recomienda revisar el cuadernillo de Rodríguez García (2023).

un giro al estudiar el aumento exponencial de los contenidos digitales; la participación activa de los prosumidores de información a través de las tecnologías móviles como las tabletas y los teléfonos inteligentes, y estar al tanto de los cambios propiciados por la nueva vida virtual en la globalización de la información. De ahí lo valioso de la opinión de Rodríguez García (2022), quien señala que:

Desde la perspectiva de los metadatos, las colecciones de recursos digitales solamente se pueden poner a disposición a través de ciertos metadatos que serán las interfaces entre lo que busca el usuario y lo que es el contenido de la colección digital. Por eso es que los metadatos responden a temas o asuntos en particular; a un tipo de recurso o alguna característica en especial. En suma, los contenidos digitales en pequeñas colecciones están en posibilidades de crear grandes repositorios en universidades, museos, archivos, oficinas gubernamentales, laboratorios, entre otro tipo de instituciones (Rodríguez 2022, párr. 7).

Con esa perspectiva fue que las actividades académicas virtuales realizadas a finales del 2020 por los miembros de la comunidad virtual del Semanario de Investigación sobre Metadatos se orientaran hacia el análisis de los aspectos de convergencia, conectividad, modelos y nuevas características.

REFERENCIAS

- Benassini, C. 1998. "De las Comunidades Sociales a las ¿Comunidades? Virtuales". *Razón y palabra* 3(10). <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n10/claudia.htm>.
- Bond, M. A., y B. B. Lockee. 2014. *Build Virtual Communities of Practices for Distance Educators*. Suiza: Springer Cham.

- Charmaz, K. 2014. *Constructing Grounded Theory: Practical Guide through Qualitative Analysis*. Segunda edición. Los Angeles: SAGE.
- De Saulles, M. 2012. *Information 2.0: New Models of Information Production, Distribution, and Consumption*. Londres: Facet Publishing.
- Hagel III, J., y A. Armstrong. 1997. *Net Gain: Expanding Markets through Virtual Communities*. Boston: Harvard Business School Press.
- Heyvaert, M., K. Hannes y P. Onghena. 2017. *Using Mixed Methods Research Synthesis for Literature Reviews*. Los Angeles: SAGE.
- Korzh, R., A. Peleshchyshyn, Y. Syerov y S. Fedushko. 2014. "The Cataloging of Virtual Communities of Educational Thematic". *Webology* 11(1): 1-16. <http://www.webology.org/2014/v11n1/a117.pdf>.
- Lin, M., y J. Sherbino. 2015. "Creating a Virtual Journal Club". *Journal of Graduate Medical Education* 7(3): 481-2.
- Manness, J. 2006. "Library 2.0 Theory: Web 2.0 and its Implications for Libraries". *Webology* 3(2): 1-13.
- Neal, C. 1996. *Virtually Liberal: Do Virtual Communities Have a Place in Liberal Theory?* <http://www.dur.ac.uk/dss8zz2/tec.htm>.
- Rheingold, H. 1996. *La Comunidad Virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Rivera A., A. B., A. Pozo M., M. G. Barrera G., E. Ortega G., B. Estupiñán C., y A. A. Rodríguez G. 2011. "Los ecosistemas de la información y su papel en los cambios sociales en 1810, 1910 y 2010". En *Proceso revolucionarios, bibliotecas y movimientos culturales*, J. Ríos O., y C. A. Ramírez

- V. (coords.). 153-166. México: Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM.
- Rodríguez G., A. A. 2022. “Nuevas perspectivas de los sistemas de etiquetación social de los contenidos digitales”. En *Contenidos digitales: Convergencia, conectividad, modelos y nuevas características*, 113-130. México: Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM.
- Rodríguez G., A. A. (coord). 2023 *Datos y metadatos, sus debates teóricos y prácticos del ayer, del hoy y sus discusiones futuras*. México: Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM. https://ru.iibi.unam.mx/jspui/handle/IIBI_UNAM/656.
- Skyrme, J. D. 2017. *Knowledge Networking: Creating the Collaborative Enterprise*. Londres: Routledge.
- Tesouro C., M., y Puiggalí A., J. 2006. “Las Comunidades Virtuales y de Conocimiento en el ámbito educativo”. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* 28 (julio). <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsdoj&AN=edsdoj.50f1b4bbc5484394afb915ec02aacf02&lang=es&site=eds-live>.
- Tissen R., D. A., y F. Lekanne D. 2000. *El valor del conocimiento: para aumentar el rendimiento de las empresas*. España: Prentice Hall.
- Wellman, B. 2001. “Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking”. *International Journal of Urban and Regional Research* 22(2): 227-52.

El concepto de vida en co-presencia (*onlife*)
como una respuesta a los nuevos paradigmas
sociales entre lo *offline* y *online*. Un estudio
desde la construcción del espacio social

ANA LAURA PÉREZ APARICIO

Posgrado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

INTRODUCCIÓN

Los cambios derivados del avance tecnológico que trajo consigo la Cuarta Revolución Industrial o Tecnológica, no solo permiten observar variaciones en la economía, sino también en los planos de lo social, la política, etcétera, donde, además, se plantean interrogantes sobre las repercusiones en el tejido social que buscan ser respondidas desde la ciencia social. Respecto al impacto de las nuevas tecnologías en la vida, en un principio, se hacían aproximaciones conceptuales y teóricas dirigidas a nociones acerca de la separación entre lo físico y lo digital, concibiendo ambos planos como esferas o campos donde las personas realizan acciones o se comunican de formas diferenciadas. Sin embargo, este tipo de categorizaciones comenzaron a quedarse cortas y obstaculizaron el estudio y análisis de la complejidad de los fenómenos sociales en

la red de redes, debido a que estos fueron añadiendo prácticas como parte de una experiencia continua que demanda repensar el piso teórico-conceptual, y de reflexión dual, en el que se encontraban las sociedades contemporáneas y sus realidades.

La presente propuesta tiene por objetivo abordar la discusión acerca de lo que –desde hace casi una década– se presentó como una opción para identificar las prácticas sociales en el espacio digital, como resultado de una constante y acelerada evolución tecnológica. A partir de la noción de *espacio* que ofrece Henri Lefebvre, la distinción entre lo que sucede en línea y fuera de línea respecto a los espacios físicos y el ciberespacio, bajo la necesidad de abrir esta dicotomía y profundizar en relaciones más complejas a partir de la herramienta metodológica tomada para este trabajo: el concepto de vida en co-presencia, introducido por estudiosos de la etnografía digital y concebido por Luciano Floridi como una visión *onlife* de la presencia en el ciberespacio y los espacios físicos, ya no como dos esferas separadas sino unidas a través de las interacciones que tienen lugar en estos.

Esta búsqueda por nombrar nuevos paradigmas sociales busca ofrecer una aproximación conceptual y teórica más allá de la división tradicional entre lo que sucede en línea y fuera de ella, propuesta que después retoma la etnografía digital para plantear un estudio integral, debido a que las relaciones sociales en distintos contextos sobrepasan esta condición dual para plantear una relación más compleja.

Con lo anterior, no se quiere hacer una aseveración que generalice las condiciones y situaciones de las sociedades de todo el mundo y su relación con la tecnología, porque existen sociedades que no disponen de los medios para tener una presencia constante en el espacio digital, como resultado de malas

políticas, gobiernos ineficientes y situaciones sistémicas que han imposibilitado la utopía de llevar a cada persona del planeta un acceso igualitario a distintos bienes y servicios, incluyendo el acceso a Internet.

No obstante, Edgar Gómez Cruz propone la siguiente consideración al momento de hacer referencia sobre los análisis de los fenómenos sociales, la cultura digital y la digitalización de la vida a través de las nuevas tecnologías, de donde incluso con el Internet de las Cosas (IoT, por sus siglas en inglés) ya plantea nuevas posibilidades de vida; estos pueden ser elementos de desestabilización de la ciencia social tradicional. A medida que las tecnologías se vuelven parte de la vida cotidiana, se generan retos para quienes deciden estudiar la realidad social (Gómez 2018).

Nociones del espacio y el ciberespacio

Henri Lefebvre, desde sus trabajos de geografía humana asociados al espacio y la ciudad, realiza una propuesta para abordar qué sucede en el espacio y cómo aproximarse a su estudio. Establece que el espacio se construye a partir de las relaciones que tienen lugar en él, pero la atención no solo se centra en ello como lo hacía Marx, sino en la manera en la que se configura el espacio a sí mismo (Baringo 2013-2014).

El propio autor plantea algunas interrogantes sobre el papel y función del espacio, retomando la tradición marxista donde espacio conforma el escenario de relaciones de desigualdad, dominio y sometimiento; además, no desecha las aproximaciones anteriores a su trabajo, sino que las recupera para abordar la interrogante: ¿qué es el espacio?

¿Es concebible que el ejercicio de la hegemonía podría dejar el espacio sin tocar? ¿Podría el espacio no ser más que el *locus* pasivo de las relaciones sociales, el medio en el que su combinación adquiere lugar, o la suma de los procedimientos empleados en su eliminación? La respuesta es no. Más adelante voy a demostrar el activo rol –operativo o instrumental– del espacio, como conocimiento y como acción, en el modo de producción existente. Voy a mostrar cómo sirve el espacio y cómo la hegemonía hace uso del mismo, en el establecimiento, sobre la base de una lógica subyacente y con la ayuda de los conocimientos y la experiencia técnica, de un ‘sistema’ (Lefebvre citado en Torres 2016, 243).

Lefebvre propone darle un papel más activo al espacio a través de las relaciones de producción y reproducción que se dan en este, que no solo inciden en las personas y los procesos, sino también en el espacio, entendido como un ente que participa en el proceso y que es producto de las interacciones capitalistas de producción, cambio e intercambio, así como de generación de ganancias y posicionamiento de interés por parte de los grupos que se encuentran en él.

El autor parte de las relaciones y procesos que tienen lugar en los espacios bajo el sistema capitalista, donde evidencia que se necesita “[...] admitir la ‘influencia’ de los capitales y del capitalismo en las cuestiones prácticas relativas al espacio, desde la construcción de inmuebles a la distribución de inversiones y a la división mundial del trabajo” (Lefebvre 2013, 70). Donde, conceptualiza como capitalismo a las fuerzas del mercado, el flujo de los capitales, las relaciones de trabajo, etcétera, en los que destaca la hegemonía de una clase (aludiendo a Gramsci), ubicada en la burguesía como aquella que ejerce influencia cultural y social a través de distintas figuras como políticos o intelectuales, y que representa instituciones de distinta índole sobre una que no tiene estos elementos: el proletariado (Lefebvre 2013, 71).

Partiendo de que Lefebvre establece que el espacio constituye un producto social (2013, 86), planteando que existe una parte como proceso y otra como objeto, ambas inseparables (Baringo 2013-2014), propone una triada conceptual en la que identifica elementos que se pueden descifrar y leer a través de los procesos de significación presentes en este (Baringo 2013-2014, 77-8) y de que se puede evidenciar

[...] que el espacio así producido sirve tanto de instrumento del pensamiento como de la acción; al mismo tiempo, que constituye un medio de producción, un medio de control y, en consecuencia, de dominación y de poder, pero que escapa parcialmente, en tanto que tal, a los que se sirven de él. Las fuerzas sociales y políticas (estatales) engendraron este de él. Las fuerzas sociales y políticas (estatales) engendraron este espacio al intentar adueñarse de él completamente, sin llegar no obstante a conseguirlo; las mismas fuerzas que impulsan la realidad espacial hacia una especie de autonomía imposible de dominar pugnan por agotarla, fijarla con el propósito de sojuzgarla (Baringo 2013-2014, 86).

Con el pequeño recorrido de la propuesta que hace Lefebvre sobre el espacio social, se aventura a establecer que la construcción de este en el ciberespacio también resulta de las relaciones técnicas, políticas, económicas, etcétera, en el que una hegemonía representada por distintos actores funciona como tejedor de la estructura en la que tendrán lugar las relaciones sociales en Internet.

Una vez que el desarrollo de la ARPANET proliferó como una interconexión entre distintas instituciones con la finalidad de dinamizar y agilizar la comunicación; comenzaron a surgir preguntas alrededor del espacio donde ocurría el intercambio de información y desarrollo informático, resultado de los procesos telemáticos que albergaban la interacción y el flujo de información

entre sus partes y las posibilidades comunicativas que estos podrían generar en el futuro.

Ante tal incógnita, surge como parte de la ciencia ficción el concepto de ciberespacio en la novela *Neuromante* de William Gibson, de 1984, donde –desde la metáfora, y como texto iniciador de un subgénero denominado *cyberpunk*¹ se describe un mundo virtual y su relación con el físico, cuyas herramientas tecnológicas permiten a las personas entrar y salir de un espacio hacia otro. Es entonces que a través de la narrativa que tiene el libro se logra construir la siguiente definición de ciberespacio: “Una alucinación consensual experimentada diariamente por millones de legítimos operadores en todas las naciones [...]; una representación gráfica de información proveniente de todas las computadoras del sistema humano. Una complejidad inimaginable” (Gómez Cruz 2007, 32).

Gibson se aproxima, para la década de 1980, a la posibilidad creciente de que el uso de esta red de comunicación estuviera al alcance de todas las personas del planeta a través del uso de dispositivos que permitieran esta conexión, tal y como las computadoras. La expresión metafórica que dibuja Gibson comienza a dar cuenta de la graficación de un espacio de posibilidades diversas, infinitas y alternas que se tienen en la realidad física, sin embargo, el que equipare la idea del ciberespacio a una alucinación, para la época, fue tomada como un fenómeno poco apegado a la realidad física con estructuras no definidas en constante cambio, pero en un aparente o endeble control.

1 El *cyberpunk* como un subgénero de la ciencia ficción, concebido como una corriente de la ciencia ficción que surgió a principios de la década de 1980, hace referencia al cruce entre la cibernética, que incluye los avances científicos y tecnológicos de la época, y el punk como aquella expresión social que abarcó varios aspectos de la vida social y está asociado con la rebelión y transgresión.

De igual forma, y muchos años después, una novela mexicana considerada también como parte del *cyberpunk* abordaba, bajo la misma línea editorial, un esquema sobre lo que es el imaginario colectivo² del ciberespacio. Bernardo Fernández, en su novela *Gel Azul* de 2009, apunta a una apreciación colectiva de lo que es el ciberespacio como una realidad virtual compartida por quienes tienen acceso a ella, y que establece relación con las prácticas cotidianas de las personas (Carmona 2017, 56-7).

Con el desarrollo de esta red de redes (como se conoce actualmente) es que la evolución en sus funciones, así como el impacto que ha tenido en la vida de un gran número de personas en el mundo, se encuentra definida por distintas fases que han servido para nombrar la relación que guarda el avance tecnológico con la sociedad. Es importante anotar que estas fases se encuentran ubicadas como Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0, cada una de ellas caracterizada por distintos procesos comunicativos: la primera con el desarrollo del correo electrónico, la segunda por las redes sociales y plataformas como blogs, la tercera conocida como la Web semántica por la incorporación de nuevas funciones geoespaciales y mayor transmisión de datos; y la cuarta, donde se ubica el fenómeno del Internet de las cosas.

Conforme al desarrollo de nuevas funciones en las plataformas e interfases que componen Internet, los procesos de

2 Se concibe como un imaginario colectivo: “aquello que cuyas mismas estructuras heredadas y adquiridas en el tiempo y actualidad, estructuran a una sociedad determinada, que además está compuesta de representaciones simbólicas que le dan sentido y permanencia a la misma [...] Esta estructura, cuya construcción se encuentra bajo la supervisión y enriquecimiento de instituciones hegemónicas, inicia una toma de conciencia por parte de la sociedad que las adopta y vive con ellas, dando cuenta así de su condición de sumisión y control por parte de una superestructura que cubre cada aspecto de la vida [...]” (Pérez 2018, 15).

sociabilidad e interacción social se diversificaron para dar paso a distintos fenómenos que en estos días pasan desapercibidos debido a su normalización, pero a medida que se fueron presentando necesitaron ser nombrados para dar certeza a lo que ocurría. Quien comenzó a proponer conceptos a estos nuevos fenómenos sociales fue Manuel Castells, en el primer volumen de su libro *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, para hacer mención a la formación de procesos de sociabilidad en el espacio, propone la sociedad red.

Castells realiza un análisis sobre la forma en la que las personas se integran a nuevos procesos de producción y consumo en el binomio capitalismo-tecnología, dando lugar a una sociedad red (1998, 37-8). Este concepto considerado como un

[...] ámbito en constante transformación que incide a la vez que se retroalimenta de cambios en percepciones, actitudes y comportamientos cotidianos, convirtiendo a ciudadanos, organizaciones y mercados en propulsores individuales de cambios colectivos tan vertiginosos como imprevisibles (Uriarte y Acevedo 2018, 35).

La característica de esta sociedad red radica en que está determinada por su diversidad cultural e instituciones que se entrelazan con el flujo continuo de información, así como sus estrategias de producción y consumo que redefinen la relación entre las personas.

Las sociedades contemporáneas, al menos aquellas que tienen un alto grado de desarrollo tecnológico, permiten que las personas que las integran tengan acceso a estas tecnologías, más allá de cómo sean nombradas (que no es objeto de este artículo profundizar), lo que plantea a partir de sus relaciones con la hegemonía y entre sus miembros nuevas formas de socialización e interpretación de la realidad, por lo que conviene ver

qué otras posibilidades de estudio son más convenientes a sus características.

La vida en co-presencia/*onlife*

Como ya se mencionó, con la Cuarta Revolución Industrial o Tecnológica, los cambios se vieron reflejados no solo en un espacio social físico sino en Internet³ y el ciberespacio; que a través de diversas plataformas han modificado la forma en la que se interactúa y se relaciona en distintos niveles (micro, meso y macro).

En relación con el desarrollo del espacio digital y las formas en las que impacta en nuestras vidas:

[...] un número cada vez mayor de personas vive en un mundo híbrido en el que las fronteras entre qué es físico (o real) y qué es digital (o electrónico), se desvanecen. En este mundo híbrido las identidades, las experiencias y posibilidades de vida de las personas comienzan a integrar las facetas físicas y virtuales de existencia, por lo cual la consciencia está, en cierta medida, compartida entre una conexión física y un yo virtual en línea [...] la ubicuidad de los teléfonos celulares es un indicador de a lo que han llegado las conexiones electrónicas, devenidas indispensables para la gente en su manejo de la vida cotidiana (Jordan 2009, 181).

Ante tal escenario, la etnografía como método involucra a quien investiga directamente con el objeto que estudia, proporciona una visión desde quienes viven el día a día de lo que se quiere analizar (Di Prospero 2017, 46). Dentro de la diversidad

3 La Internet entendida como la “red mundial de redes informáticas que funciona gracias a un lenguaje común que define la manera en que los datos y mensajes son encaminados por medio de las líneas telefónicas y otros enlaces de comunicación” (Hernández 2023).

de este campo, se inserta la etnografía digital en co-presencia o, como Luciano Floridi menciona a partir del *Manifiesto Onlife*, como una condición *onlife*, una respuesta conceptual y de estudio para superar los planteamientos dicotómicos que reducen la vida actual a situaciones en línea y fuera de línea.

En principio, el *Manifiesto Online* nace como un mandato y una necesidad social para tratar de explicar qué está pasando con las relaciones sociales ahora que el espacio digital representa una noción vivida, cotidiana y de uso frecuente en las vidas de la mayoría. Fue presentado el 8 de febrero de 2013 en un evento organizado en Bruselas por la Dirección General de Redes de Comunicación, Contenidos y Tecnología (DG Connect) de la Comisión Europea, y realizado por un grupo colegiado de investigadores⁴ de distintas disciplinas bajo el propósito de darle nombre a los cambios sociales resultantes de la dualidad sociedad-internet.

Este manifiesto se propone adentrarse a posibles conceptualizaciones que aborden lo que sucede en la realidad social y, para ello, se necesita una visión inter, multi y transdisciplinaria, que involucre los trabajos de expertos en distintas áreas del conocimiento como la antropología, las ciencias cognitivas, la informática, la ingeniería, el derecho, las neurociencias, la filosofía, las ciencias políticas, la psicología, la sociología, entre otras. Lo anterior permitirá entender a las sociedades actuales y la forma en la que se construye y mantiene su tejido social. Esta visión incluye también los instrumentos y estrategias

⁴ El cuerpo colegiado que estuvo a cargo de los trabajos de investigación que dieron lugar al *Manifiesto Onlife* fueron: Luciano Floridi (como editor), Stefana Broadbent, Nicole Dewandre, Charles Ess, Jean-Gabriel Ganascia, Mireille Hildebrandt, Yiannis Laouris, Claire Lobet-Maris, Sarah Oates, Ugo Pagallo, Judith Simon, May Thorseth y Peter-Paul Verbeek (Scolari 2015).

que emprenden; además, busca centrarse en la discusión sobre la complejidad social actual y que esta sea abordada con elementos que cubran dicho crisol de elementos, características, tecnología, relaciones y representaciones (Comisión Europea 2013).

A partir del Manifiesto se rescata la labor de uno de sus creadores: Floridi, quien profundiza en el concepto *onlife* y ha propuesto otras posibilidades de análisis. En su libro *El Manifiesto Onlife: ser humano en una era hiperconectada* menciona que las TIC son fuerzas ambientales, y no únicamente herramientas que impactan en la construcción de la idea que se tiene sobre nosotros, la manera o las formas en las que se socializa con los interlocutores, la concepción que se obtiene sobre la realidad, y las interacciones que se disponen en esa realidad en específico, que pueden distar entre sociedades o grupos de personas (Peters y Jandri 2019).

Por su parte, y como una posible traducción al término *on-life*, la co-presencia (en específico para lo que sucede en línea) descentraliza la noción de espacio sin excluirla y habilita la posibilidad de establecerse a través de una variedad de modos, donde la co-ubicación física es uno entre otros. Esto no solo permite al investigador tomar configuraciones mediadas muy en serio (ya que son un medio o recurso para ser co-presente), sino que no excluye las situaciones cara a cara. La co-presencia como punto de partida ofrece un tratamiento más simétrico de las formas de interacción (Beaulieu 2010, 2).

Como se mencionó, “esta técnica busca una centralidad entre lo que sucede en línea y fuera de línea, para dar respuesta a los desafíos que presenta el estudio de la realidad social, que evidencia una co-presencia y un ‘estar ahí’ donde se observan los fenómenos” (Bárceñas y Preza 2019). La co-presencia supone

estar en donde tienen lugar los intercambios sociales de acuerdo con los códigos de cada espacio, por lo que no conviene hacer distinciones tajantes entre lo que sucede en línea y fuera de línea, sino cómo sucede el fenómeno social para quienes comparten e intercambian informaciones y se comunican en ambas vías como algo dado y determinado por su cotidianidad.

CONCLUSIONES

Lo que se busca con esta propuesta es ampliar la posibilidades de entender cómo Internet y el ciberespacio no solo han modificado la forma en la que se concibe la vida cotidiana, sino que a la par de tal evolución tecnológica también deben cambiar las maneras en las que desde las distintas áreas del conocimiento se analizan los problemas sociales contemporáneos, principalmente aquellos cuyas personas o grupos sociales involucrados se encuentran en constante contacto con las nuevas tecnologías y asumen ya como parte de su sentido de estar en el mundo.

Finalmente, la división entre lo que sucede en línea y fuera de línea como un camino ya trazado de abordaje de los problemas sociales actuales, sólo se dificulta al momento de querer explicar y analizar a las sociedades que viven su día a día con estas tecnologías.

REFERENCIAS

- Bárcenas B., K. y N. Preza C. 2019. “Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife”. *Virtualis* 10(18): 134-51. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/287/294>.
- Baringo E., D. 2013-2014. “La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración”. *Quid 16. Revista del Área de Estudios Urbanos* 3 (noviembre-octubre): 119-135. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/quid16/article/view/1133>.
- Beaulieu, A. 2010. “From co-location to co-presence: Shifts in the use of ethnography for the study of knowledge”. *Social Studies of Science* 40(3): 453-470. <https://doi.org/10.1177/0306312709359219>.
- Carmona O., G. 2017. “Gel Azul: el imaginario urbano del ciberespacio”. *Sociología y Tecnociencia* 7(1): 52-67.
- Castells, M. 1998. *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Sociedad red*, volumen 1. Madrid: Alianza.
- Comisión Europea. 2013. *ONLIFE Initiative: Concept Reengineering for rethinking societal concerns in the digital transition*. Bruselas, 12 de agosto.
- Di Prospero, C. 2017. “Antropología de lo digital: construcción del campo etnográfico en co-presencia”. *Revista Virtualis* 8(15), enero-junio: 44-60. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/219/204>.
- Floridi, L. (ed.). 2015. “The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era”. Springer Open. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-04093-6#about-this-book>.

- Gibson, William. 1989. *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Gómez C., E. 2007. *Metáforas de internet*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- _____. 2018. “Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital”. *Revista Virtualis* 8(16): 77-98. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/251/209>
- Hernández V. S., E. 2023. *Enciclopedia de Relaciones Internacionales*, 8.^a edición. México: Editorial Porrúa.
- Jordan, B. 2009. “Blurring boundaries: The ‘real’ and the ‘virtual’ in hybrid spaces”. *Human Organization* 68(2): 181-93. <https://www.jstor.org/stable/44148549>.
- Lefebvre, H. 2013. *La producción del espacio*. Madrid: Entre líneas, Capitán Swing.
- Pérez A., A. L., 2018. *Imaginarios colectivos y representaciones sociales. Los públicos asistentes a festivales de música en México: Vive Latino y Corona Capital*. Tesis para obtener el grado de maestra en Comunicación y Estudios de la Cultura, México: ICONOS.
- Peters, M. A., y P. Jandri. 2019. “Posthumanism, Open Ontologies and Bio-digital Becoming: Response to Luciano Floridi’s Onlife Manifesto”. *Educational Philosophy and Theory* 51(10): 971–980.
- Scolari, C. A. 2015. “El manifiesto onlife”. *Hipermediaciones*. 12 de agosto. <https://hipermediaciones.com/2015/08/12/onlife-manifiesto/>.
- Swab, K. 2016. *La cuarta revolución industrial*. Barcelona: Debate.

- Torres, F. 2016. "Henri Lefebvre y el espacio social: Aportes para analizar procesos de institucionalización de movimientos sociales en América Latina - La Organización Barrial Tupac Amaru (Jujuy- Argentina)". *Sociologias* 18(43): 240-70. https://www.researchgate.net/publication/312928668_Henri_Lefebvre_y_el_espacio_social_aportes_para_analizar_procesos_de_institucionalizacion_de_movimientos_sociales_en_America_Latina_-_La_organizacion_Barrial_Tupac_Amaru_Jujuy-Argentina.
- Uriarte, L. M. y M. Acevedo, 2018. "Sociedad red y transformación digital: hacia una evolución de la consciencia de las organizaciones". *Economía Industrial* 47: 35-49.

**DIVERSIDAD Y REPRESENTACIONES
EN COMUNIDADES DIGITALES**

Investigaciones digitales y pandémicas en torno a las *drag queens* de México

DEBORAH FAUDO A RODRÍGUEZ
Centro de Estudios Antropológicos, UNAM

INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se presenta una investigación alrededor de las consecuencias artístico-políticas de la masificación de la cultura *drag* en México. El contenido relevante se centra en las estrategias digitales que retomaron las *drag queens* a raíz de la pérdida de espacios de trabajo por el cierre de establecimientos nocturnos durante la etapa más crítica por COVID-19 en el 2020, y los resultados obtenidos por modalidad en línea.

Aunque desde un periodo anterior a la pandemia ya existían intentos por trasladar al *drag* a espacios diurnos y para todas las edades, estos no eran frecuentes ni exitosos, por lo que la práctica se refugiaba casi únicamente en antros y bares, con lo que fue grandemente afectada por el cierre de comercios a propósito de disminuir los contagios de coronavirus. Según la Asociación Mexicana de Bares, Discotecas y Centros Nocturnos,

tras 15 meses de la suspensión de actividades, ocho de cada diez establecimientos habían cerrado de manera permanente y se habían perdido aproximadamente 200 000 empleos de la industria nocturna, incluyendo realizadores de espectáculos, meseros, personal de limpieza, entre otros (Navarrete 2021).

El cierre de comercios nocturnos no solo provocó que fueran afectados los empleos que dependen de esta industria, sino que, como mencionan Hollands y Chatterton (2003), este tipo de espacios resultan sumamente trascendentes para las corporalidades LGBT, ya que en ellos se pueden expresar identidades y sexualidades alternativas. Por esto, la comunidad se quedó con una falta de recintos para su esparcimiento y, en el caso del *drag*, también de lugares para mostrar su expresión artística. La mayoría de las *drag queens* no obtienen de esta práctica su ingreso económico principal, por lo que la dimensión monetaria de sus vidas no fue necesariamente alterada; aunque, por otro lado una parte esencial de su identidad comenzó a ser más difícil de realizarse. Al sufrir la ausencia de lugares donde transmitir su arte, las *drags* decidieron refugiarse en el mundo digital, por medio de concursos y espectáculos virtuales, que son el foco de este capítulo y en los que se profundizará.

Asimismo, se expondrá un análisis de la práctica del *drag* enmarcada en los mundos digitales a través de un esbozo sobre lo que es y no es el *drag*; después, se explicará la metodología para investigar el traslado del *drag* a espacios digitales durante los meses más complicados de la pandemia, así como la consecutiva reincorporación de la práctica a los antros y bares de México; posteriormente, se expondrán los resultados de la investigación y, finalmente, se desplegarán las conclusiones en torno al uso de la etnografía digital como herramienta metodológica.

NO-DEFINICIONES DEL *DRAG*

Para comenzar a enmarcar al *drag* dentro de una suerte de definición, resulta significativo mencionar que no existe un consenso acerca de qué es o cuáles son los elementos que le conforman. Sin embargo, es posible crear un esbozo general y recuperar algunas características que suelen estar presentes, para así llegar a comprenderlo e investigarlo de una mejor manera. Cabe resaltar que esto no pretende ser una definición final de la práctica, puesto que la propia naturaleza del *drag* y los debates dentro de este demuestran su versatilidad y ambigüedad.

El *drag* se enmarca dentro de los performances subversivos del género y, para comprenderlos, cabe retomar a Butler, cuyas teorías sobre el género explican que este constituye un conjunto de actos que no son determinados biológicamente, sino que se construyen de forma performativa, por medio de la cual se crea la ilusión de una identidad femenina o masculina. Al respecto, Solana menciona el concepto de *ocultismo*, por medio del cual el género se manifiesta como algo natural, debido a lo cual se ignora el hecho de que es artificial y una construcción social. Entonces, un performance disruptivo es aquél que conforma una subversión ante “[...] las normas del dispositivo de género que, a pesar de citar sus mecanismos y sus ideales, mina su poder opresivo y abre las posibilidades hacia nuevas configuraciones de género” (Solana 2013, 64).

Dentro de las teorizaciones en torno a los performances disruptivos de género, se ubican las identidades trans,¹ el travestismo,² el *drag*, entre otros términos. A pesar de ser distintos

1 Individuo que se identifica con un género distinto al asignado en el nacimiento.

2 Individuo que utiliza indumentaria asignada a un género distinto al asignado al nacer, sin necesariamente identificarse con este.

entre sí, cada uno cuenta con sus propias características, agenda política y maneras de provocar una disrupción en el género. Vale decir que estas teorizaciones y conceptualizaciones sobrepasan esta investigación, por lo que el enfoque continuará en la definición del *drag*.

Ilustración 1
Pixie Pixie



Fuente: *Pixie Pixie* (2022). Tomado de Instagram.

El término *drag* suele utilizarse para nombrar una práctica subversiva conformada por un hombre cisgénero que acuerpa características y comportamientos normalmente atribuidos a la feminidad, alterando su apariencia mediante vestimenta, maquillaje, pelucas, modificaciones corporales temporales, etcétera. Sin embargo, esta definición limita al *drag* a una crítica

masculina de los roles impuestos a la mujer por el género binario y excluye otro tipo de críticas, corporalidades e identidades que conforman a la práctica. La realidad reside en que cualquier persona puede realizar el *drag*: si bien en su mayoría son hombres cisgénero, también hay hombres transgénero, mujeres cisgénero y transgénero, personas no binarias, entre otros.

Asimismo, existen variantes dentro de la misma práctica que conforman estéticas distintas a las *queen*, como los *drag kings* que buscan apegarse a una estética masculina, o las *drag creatures* cuya expresión visual no se apega a uno u otro género, y en ocasiones ni siquiera asemejan a un actante humano. Una característica importante de la práctica del *drag* radica en que desborda lo binario, por lo que sería contradictorio utilizar términos como “hombre” y “mujer” dentro de su definición. Las críticas que provienen del *drag* son igual de diversas y no se limitan a exponer la performatividad del género, sino que también consisten en, por ejemplo, críticas a la belleza hegemónica, a personajes políticos, a la religión, etcétera.

El escribir una definición concreta y cerrada del *drag* constituye una tarea complicada y prácticamente imposible, ya que tiene una naturaleza que no puede estandarizarse, pues para cada persona que se identifica con este representa algo distinto y se compone de elementos diferentes. Con el propósito de que el lector comprenda a qué tipo de fenómenos artísticos refieren al *drag*, se presentará un esbozo descriptivo construido a partir de dos años de trabajo de campo digital *in situ*, con alrededor de treinta entrevistas realizadas a las *drag queens* mexicanas, y sumado a lecturas bibliográficas dedicadas al tema.

La mayoría de las teorizaciones en torno al *drag* se relacionan con el género. Por ejemplo Dougherty (2017), quien retoma

a Butler y sus tesis sobre los performances subversivos, y argumenta que el género no es un “ser”, sino un “hacer”, en otras palabras, representa un conjunto de acciones que los sujetos interiorizan a lo largo de su vida. Dougherty explica que el *drag* entra en estos performances, puesto que por medio de él se puede desnaturalizar el género y hacer evidente su artificialidad. Sin embargo, hay otro tipo de estudios que se enfocan en la teoría del *performance* como tal, por ejemplo, las de Lorenz (2012), quien considera al *drag* un set de métodos artísticos que desafían los fundamentos de las teorías sobre el arte, cuerpo, epistemología, entre otros.

Ilustración 2
Ssuculenta



Fuente: *Ssuculenta* (2022). Tomado de Instagram.

Por su parte, McGlotten (2015, 1-5) hace hincapié en que esta actividad no se reduce a un travestismo, y que constituye una forma de crítica social por medio de la expresión estética, aunque esta práctica “emerge de específicamente historias culturales *queer*”. Considerando lo anterior, se puede decir que el *drag* es:

Una práctica artística apegada al performance, donde los individuos se apropian de distintas corporalidades, usando el cuerpo como instrumento de arte. Sin embargo, lo que diferencia al *drag* de otros performances es que se juega con el cuerpo desde la disidencia genérica, que no necesariamente emula otro género, sino que se juega con las identidades que puede tener el ser humano: mujer, hombre, sin género, todos los géneros. Las posibilidades del *drag* son infinitas (Rodríguez 2022, 40-41).

De acuerdo con Faudoa Rodríguez (2022), hay diversos elementos que suelen constituir al *drag*, los cuales se presentan a continuación en forma de espiral, sin un orden o jerarquía entre ellos. Esta puntualización no es final, sino continua, y no pretende definir lo indefinible, sino ser una ayuda visual para comprender de mejor manera lo que significa el *drag*.

Ilustración 3

Las consecuencias estético-políticas de la masificación del drag en México



Fuente: Deborah Faudoa Rodríguez (2022).

ETNOGRAFÍA DIGITAL

Este estudio no busca indagar profundamente en cuestiones metodológicas acerca de las etnografías digitales, sin embargo, se abordarán algunas reflexiones sobre el tema. Un buen punto de apertura consiste en definir qué se entiende como *etnografía digital*, considerando la conceptualización de Pink *et al.*, quienes retoman la definición de etnografía de O'Reilly como: “[...] investigación iterativa-inductiva (que evoluciona en el diseño a través del estudio), basándose en una familia de métodos [...] que reconoce el papel de la teoría, así como el propio papel del investigador y que ve a los humanos como parte objeto/parte sujeto” (2016, 20 [traducción propia]).

Para los autores, esa definición resulta relevante por subrayar el hecho de que los métodos y la teoría son “[...] dos aspectos de la investigación y el análisis etnográficos que cambian cuando los llevan a cabo diferentes investigadores” (Pink *et al.* 2016, 21). Al extrapolar esta idea a la etnografía digital, se concluye la incapacidad de definirla como una lista de métodos o herramientas específicas de investigación digital, puesto que cada etnógrafo la retomaría de forma distinta. Entonces, en un enfoque digital el investigador establece contacto con el sujeto de estudio mediado por el mundo digital con herramientas diversas, ya sean innovadoras o clásicas.

En los últimos años, las aproximaciones metodológicas digitales han tomado cada vez más fuerza, lo cual se intensificó durante la pandemia del COVID-19 debido a la imposibilidad o dificultad de realizar trabajo de campo *in situ* durante ese lapso. Las herramientas digitales también permiten tener otra mirada a esta problemática de estudio, ya que ayudan a complementar, contrarrestar o contradecir la información obtenida

por otros medios. Para esta investigación, no se empleó la etnografía digital como un reemplazo del trabajo de campo *in situ*, que pudo llevarse a cabo parcialmente meses antes de que comenzara la emergencia sanitaria en antros y bares de la Ciudad de México, sino que los datos recopilados de manera digital fueron articulados con aquellos encontrados en la vida *offline*. Asimismo, se siguieron procesos que parecían ocurrir enteramente en el mundo en línea, pero que también tenían sus efectos en la realidad fuera de lo digital, como se observa en el trabajo de Bárcenas y Presa, quienes señalan que “[...] al situarse epistemológicamente en la perspectiva de la etnografía digital/online, es importante asumir que tanto la dimensión en línea (*online*) como la fuera de línea (*offline*) están integradas en el entramado de diversas prácticas sociales” (2019, 136).

EL DRAG EN EL MUNDO DIGITAL

El cierre de establecimientos nocturnos imposibilitó que la práctica del *drag* sucediera de la forma en que antes se realizaba, por lo que fue necesario migrar a los espacios digitales, como Facebook y Youtube. Esto tuvo un crecimiento exponencial: primero, con algunos espectáculos digitales a nivel nacional de algunas *drags* destacables para la escena mexicana, como *Margaret y Ya* con su iniciativa *Corona Dragital*, o *Kuir Bit*, organizado por *Kanvas Li-On*. Después de esto surgieron iniciativas regionales, como *Draguitas con lugar*, *Drag CUUins* y *Drag Digital CUU* en Chihuahua, organizados por *Aurora Vo-Real*, *Mónica Woods* y la *Haus of Fanteasy*; de manera posterior, nacieron espectáculos digitales más especializados, como *Story Hour Drag Fest*, organizado específicamente para niños.

Todas estas propuestas consistían en un número variado de *drags*, desde cinco hasta 30; cada una enviaba un video realizando un espectáculo, ya fuera baile, canto, doblaje, etcétera. La condición para estos proyectos era emplear solo lo que sus realizadores tuvieran al alcance, dentro de su hogar, para cumplir con la petición gubernamental de “Quédate en casa”; sin embargo, al expandirse más el número de propuestas digitales y, con esto, la competitividad, las *drags* comenzaron a invertir más dinero y esfuerzo al rentar locaciones y contratar bailarines para sus participaciones.

El estudio de este material reveló que no solo aparecían *drags* de una ciudad, sino también intervenían participantes nacionales e internacionales. Con esto, se logró mapear la red de actores que se formó a través de la práctica del *drag* digital, que era mucho más compleja y amplia que en el mundo *offline*. A partir de dicho conocimiento se realizaron entrevistas, que permitieron profundizar en sus experiencias al migrar al mundo digital, así como sus vivencias ante la reconfiguración artística y laboral generada por la pandemia.

En un segundo momento, la comunidad *drag* encontró una segunda solución ante la falta de establecimientos nocturnos; esta consistió en realizar *shows* en comercios con autorización para abrir durante la pandemia, con muy pocos asistentes. Esto fue especialmente relevante después de que en la Ciudad de México se implementara el programa REABRE, que permitía la reapertura a antros y bares en la modalidad de restaurantes. Los espacios LGBT que participaron de esta iniciativa del gobierno dieron la oportunidad a un reducido número de *drags* de realizar espectáculos en sus establecimientos, y algunos les ofrecieron empleo como meseras caracterizadas en *drag* como atractivo principal.

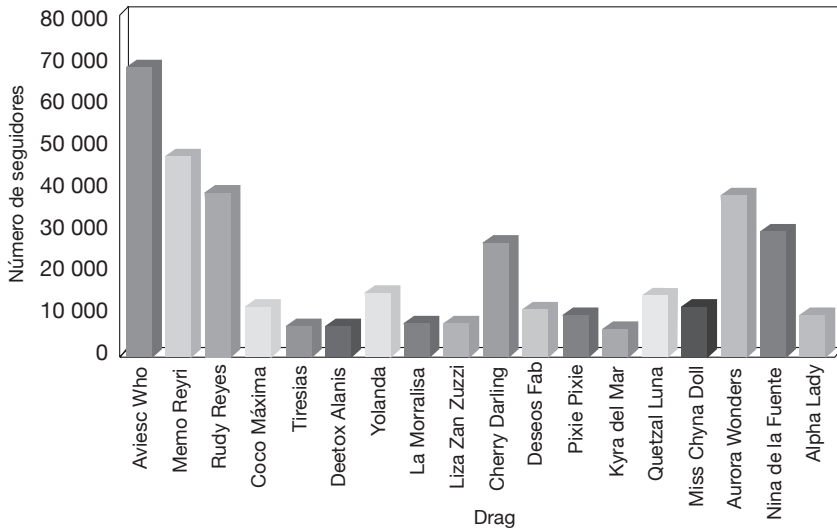
Con el objetivo de contar con un mejor análisis sobre la situación que pasaba el *drag* durante la pandemia, se agruparon a los actores clave en tres categorías y se crearon guiones de entrevista específicos para cada uno: primero, las *drags* con la oportunidad de ofrecer su espectáculo en cafés y restaurantes; después, las que se enfocaron en las iniciativas digitales; finalmente, las que fueron contratadas como meseras *drag*. Con ello, se elaboraron fichas informativas de los grupos documentados a fin de que fungieran como diario de campo digital. En ellas se incluye información relevante de cada uno de los sujetos de investigación: sus redes sociales, el tipo de *show* que ofrecen, si existía oportunidad de contactarlas de forma virtual para realizar una entrevista, etcétera. Por último, se colocó una variedad de códigos a las fichas con información referente a la familia *drag*³ a la que pertenecen, el antro en donde solían trabajar, las iniciativas digitales donde participaron, entre otras. Estas etiquetas sirvieron para el mapeo y para entender de una mejor manera cómo se formaron los entramados de apoyo.

La investigación digital arrojó resultados interesantes sobre los procesos vividos por las *drag queens* durante la pandemia, así como efectos inesperados en la comunidad. Al escuchar que los espacios nocturnos LGBT cerrarían en 2020, la hipótesis fue que el número de *drags* sería reducido por falta de espacios; sin embargo, sucedió lo contrario. Las iniciativas digitales eran espacios amables para las *baby drags* (término usado para referirse a alguien que recién comienza la práctica), por lo que una gran cantidad de personas se animó a incursionar

3 La familia *drag* es una manera en la que se crea comunidad dentro de esta práctica. Consiste en grupos de apoyo en donde se transmiten capitales sociales, económicos, culturales y simbólicos. Para más información, revisar a Faudoa Rodríguez (2022).

en este arte, ya fuera ofreciendo *show* o participando en concursos digitales. Esto significó un cambio a las dinámicas que se vivían en el mundo *offline*, puesto que las neófitas no suelen tener facilidad para encontrar puestos de trabajo en antros o bares, y se le suele dar preferencia a quienes cuentan con experiencia y una gran cantidad de seguidores, lo que se vio reflejado en el pequeño grupo contratado para realizar *shows* en restaurantes y cafés durante la pandemia, como puede verse en la siguiente gráfica.

Gráfica 1
Seguidores de drags que dieron show en la pandemia



Fuente: F. Rodríguez (2022).

El *boom* de las *baby drags* y la popularidad de las iniciativas digitales fueron una parte importante de la trayectoria que ha llevado el *drag* en su camino a la masificación, pues esta

práctica no ha sido ajena a las lógicas utilitarias que imprime el capitalismo. De acuerdo con la tesis de Faudoa Rodríguez, y a raíz de la evidencia etnográfica de la comercialización de esta práctica, el *drag* se interpreta como una nueva industria cultural. García Arnau argumenta que el propósito de estas industrias es perpetuar el orden de las cosas, y que una valiosa herramienta para alcanzar este objetivo se debe considerar la diferencia dentro de su sistema de producción y reproducción cultural. Para controlarlo, “[...] es necesario incluir incluso aquella producción que surge en los márgenes, aquella que no está –al menos en origen– destinada a la masa” (García 2019, 52). Bajo este proceso, la cultura ya no conforma un vehículo de comunicación de ideas, sino que su propósito se vuelve la generación de un beneficio monetario. El *drag* ha sido objeto de esta transformación en México desde hace cinco años, al estrenarse la primera temporada de *La Más Draga*, un *reality show* digital que destaca en el país.

Los datos obtenidos de la etnografía digital confirmaron el supuesto de que el *drag* comenzaba a transformarse en una industria cultural, un objeto de consumo. Poco a poco, los personajes *drag* se convirtieron en una marca y las redes sociales sirvieron de espacio para hacerse publicidad con un fin utilitario, puesto que las personas con un mayor número de seguidores logran conseguir empleo en antros y bares de forma más fácil; la popularidad en aplicaciones como Instagram también significa que pueden capitalizar sus cuentas al hacer comerciales de productos o eventos a cambio de una remuneración. Por ello, ha sido invaluable la investigación digital para entender los procesos de masificación del *drag*, ya que en línea ocurre una gran cantidad de procesos e interacciones que resultan igual de importantes de las que se podrían observar *in situ*.

La supervivencia del *drag* durante la pandemia no solo sucedió por la capacidad de adaptación de sus practicantes ni por la masificación, sino también por la nostalgia. El cierre de establecimientos LGBT representó la pérdida de la vida nocturna, algo que afecta grandemente a la oportunidad de expresar su sexualidad, como se mencionó al inicio del capítulo; derivado de ello, los sujetos tendieron a recrearlos digitalmente y, siendo las *drag queens* uno de los mayores símbolos del ambiente LGBT. Como señala Davis (1979), la nostalgia es un anhelo por lo inalcanzable y lo perdido, pero también funciona como una alternativa para enfrentar el cambio. Se puede reconstruir la identidad al replicar imágenes que hacen posible que haya un reconocimiento a sí mismo y al colectivo, lo que ayuda a que el presente y el futuro sean menos aterradores. Los espacios digitales y los restaurantes que presentaban espectáculos *drag* funcionaron durante la pandemia como *lieux de mémoire*, definidos como:

Entidades tangibles (monumentos, museos, edificios, lugares, equipamiento urbano) o entidades intangibles (canciones, *performances*, refranes, prácticas) que sirven como símbolos para una herencia comunal en una era moderna en la que desaparecen los milieux de memoria colectiva (entornos de memoria colectiva basados en rituales sociales encarnados) (Nigam 2020, 169).

Los proyectos digitales como lugares de memoria sirvieron para que las *drags* construyeran amplias redes de apoyo. Estas iniciativas existieron solo en los primeros meses de la pandemia y tuvieron un intenso, pero corto periodo de vida, ya que con la reapertura de antros y bares en México durante el final de 2021 y principios de 2022 la comunidad LGBT volvió a acercarse a estos establecimientos, dejando de lado la necesidad

de recrearlos en medios digitales. Esto provocó que los proyectos digitales desaparecieran poco a poco, causando efectos paradójicos en el *drag*, como la pérdida de espacios digitales para las *baby drags*; sin embargo, esta situación también permitió que algunas volvieran a ser contratadas en los antros, aunque su pago fue reducido significativamente por causa del reducido aforo autorizado, llegando a ganar solo 30% de lo que obtenían antes de la pandemia.

Ilustración 4
Ank



Fuente: Ank (2022). Tomado de Instagram.

CONCLUSIONES

A través de esta investigación durante la pandemia, se confirma que la práctica del *drag* modificó sus formas de existencia y logró adaptarse a los entornos digitales para conseguir expresar su arte. Desde los inicios del *drag*, sus practicantes se han comportado resilientes ante diversas situaciones adversas, por lo que sigue siendo relevante estudiar los procesos por los que pasa el *drag* post-pandémico, sobre todo desde la perspectiva de su masificación, para registrar su evolución, no solo con respecto a su formato sino también con la concepción misma del *drag*.

La etnografía digital como herramienta metodológica permitió comprender los procesos que estaban sucediendo dentro del *drag* durante la pandemia de COVID-19. Lejos de que el cierre de establecimientos nocturnos significara un impedimento para el estudio, esta situación permitió obtener datos a los que no se habría tenido acceso *in situ*. Los registros *offline* y *online* obtenidos antes de la pandemia en 2020 se complementaron los unos a los otros, lo que ayudó a comprender que el mundo virtual no está desvinculado del mundo real. Asimismo, el acercamiento digital extendió las indagaciones hacia entornos subnacionales, puesto que al mapear las redes de apoyo que surgieron con los *shows* virtuales, se entrevistaron a *drags* de Yucatán, Chihuahua, Ciudad de México, Jalisco, Oaxaca, entre otros.

Por último, esta investigación puede dar pie a futuros estudios sobre el *drag* con un acercamiento digital; la etnografía en esta modalidad probó ser una herramienta vital, ya que los mundos *online* han tomado gran relevancia para la comunidad *drag*. Si se realizara un análisis de esta práctica sin utilizar

herramientas del mundo *online*, se perdería una gran cantidad de datos y de interacciones importantes para los fenómenos estudiados.

REFERENCIAS

- Bárceñas B., K. y N. Presa C. 2019. “Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo *online*”. *Virtualis. Revista de Cultura Digital* 1: 136.
- Davis, F. 1979. *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. Nueva York: The Free Press.
- Dougherty, C. 2017. *Drag Performance and Femininity: Redefining Drag Culture through Identity Performance of Transgender Women Drag Queens*. Tesis de maestría. Estados Unidos: Minnesota State University.
- Faudoa R., D. 2022. *Las consecuencias artístico-políticas de la masificación del drag en México*. Tesis de licenciatura. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- García A., A. 2019. “Adorno, Horkheimer y la ‘industria cultural’: La construcción de una crítica de la superestructura”. *Tendencias Sociales. Revista de Sociología* 3: 48-59.
- Hollands, R. y P. Chatterlon. 2003. *Urban nightscapes: Youth cultures, pleasure spaces and corporate power*. Nueva York: Routledge.
- Lorenz, R. 2012. *Queer Art: A Freak Theory*. Bielefeld: Transcript Publishing.
- McGlotten, Sa. 2015. “The Political Aesthetics of Drag”. *Metro-politics*, 13 de octubre.

- Navarrete, S. 2021. “La pandemia de COVID-19 ‘apaga la luz’ de 80% de los antros y bares de la CDMX”. *Expansión Política*, 3 de julio. <https://politica.expansion.mx/cdmx/2021/07/03/la-pandemia-de-covid-19-apaga-la-luz-de-80-de-los-antros-y-bares-de-la-cdmx>.
- Nigam, S. 2020. “Interpretando la ciudad: el renacimiento del burlesque de Montreal vs el Quartier des Spectacles”. En *Noche urbana y economía nocturna en América del Norte*, A. Mercado-Celis y E. Hernández G. (eds.), 177-94. México: Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM.
- Pink, S., H. Horst, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, y J. Tacchi. 2016. *Etnografía digital: principios y práctica*. España: Ediciones Morata.
- Solana, M. 2013. “Pornografía y subversión: una aproximación desde la teoría de género de Judith Butler”. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales* 20(62): 159-79.

Los jóvenes LGBT+ y la socialidad digital

RAÚL ANTHONY OLMEDO NERI

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e Internet se han convertido en elementos estructurales del imaginario social juvenil contemporáneo; dado el acelerado proceso de incorporación en la vida cotidiana, su relevancia ha decantado en que estos sujetos sociales puedan –y deban– vivir su breve experiencia *en* y *a través* de estos recursos tecnológicos-comunicativos. Dicho de otra manera, actualmente lleva implícito el sello irrestricto de las TIC y del espacio digital como elementos inherentes a su constitución y desarrollo.

Sin embargo, este proceso no es homogéneo; las brechas digitales de su acceso y manejo de la tecnología e Internet, así como la caracterización del sujeto que las emplea muestran un panorama amplio y heterogéneo sobre las formas en que

estos dispositivos tecnológicos¹ son incorporados en la vida cotidiana de las/los jóvenes.

Destacan aquellos jóvenes cuyas orientaciones sexuales e identidades de género cuestionan empíricamente la heteronorma. El grupo de lesbianas, gays, bisexuales o trans (LGBT+) posee una dimensión sexo-identitaria que les genera tensiones porque transgreden la visión cisgénero-heterosexual que predomina en la sociedad. Al contravenir la heteronorma, los jóvenes LGBT+ vivencian posibilidades y restricciones a procesos sociales, culturales e identitarios relacionados a su disidencia sexogenérica, por lo que su presentación en el espacio público/privado se vuelve particular, lo cual desemboca en una experiencia juvenil distinta a la de aquellos jóvenes cuya dimensión sexo-identitaria no supone tales conflictos.

En este sentido, el uso y la percepción que le dan a Internet y las TIC resulta cualitativamente distinta, ya que los dispositivos tecnológicos y el espacio digital se configuran como lugares de autonomía relativa y ventanas de acceso a fuentes, narrativas y redes sociales de apoyo que fortalecen su dimensión sexo-identitaria.

El estudio de jóvenes LGBT+ en México y América Latina es escaso. Por ello, reconocerlos como un grupo social específico permite caracterizar las articulaciones de Internet y las TIC dentro de su experiencia juvenil para satisfacer necesidades y procesos objeto de estigma (Goffman 2006). Esto no significa que los jóvenes LGBT+ los empleen de modo opuesto a

1 Se emplea este término para enunciar el cúmulo de poderes y discursos que intervienen en la constitución de cualquier TIC e Internet, pero además se reconoce el ejercicio de poder que emplea el sujeto sobre el objeto tecnológico-comunicativo durante su proceso de apropiación e integración en la vida cotidiana.

los jóvenes cisgénero-heterosexuales (Espinel, Hernández y Rojas 2020), sino que cualitativamente las TIC e Internet simbolizan herramientas y espacios dentro de su experiencia juvenil que les permiten reducir el estigma y la otrificación (Pérez 2021) mediante la agencia que cada joven posee cuando se vuelve un usuario-operador.²

Así, las posibilidades operativas que ofrecen las plataformas sociodigitales a los jóvenes LGBT+ permiten que exploren, reconozcan y fortalezcan sus procesos de identidad, cultura y socialidad con otros usuarios-operadores con los que comparten la dimensión sexo-identitaria o la opresión del sistema heteronormativo.

De esta manera, el presente trabajo muestra algunas consideraciones analíticas acerca de este proceso y se recupera el caso del grupo UNAM LGTTTI+ en Facebook, para ahondar en la problematización hacia la apropiación de la tecnología por parte de los jóvenes LGBT+, particularmente en el campo de la *socialidad*, entendiendo este concepto como la posibilidad contextual, material y humana para que dos sujetos puedan desarrollar una interacción social.³

2 Con este término se reconoce la doble dimensión que ejerce el sujeto al emplear las TIC para ingresar y apropiarse del espacio digital. Mientras la noción de usuario remite a la proyección del sujeto en la tecnología e Internet, el carácter de operador refleja la posibilidad y el conocimiento para emplear dichos recursos tecnológicos para conseguir ciertos objetivos. El usuario-operador es, en suma, quien hace que tanto los dispositivos tecnológicos como Internet funcionen social y culturalmente.

3 Este término no debe confundirse con el de *sociabilidad*. La sociabilidad remite a la capacidad e interés del sujeto social para concretar una interacción con una o más personas. La *socialidad*, por el contrario, es un elemento que le precede ya que genera las condiciones para que dos sujetos puedan interactuar.

DESARROLLO

La experiencia juvenil LGBT+

La experiencia juvenil no debe entenderse como un resultado, sino como un proceso temporal y particular que moldea la forma en que el joven ve el mundo y participa en él. Se clasifica como heterogénea porque su vivencia está determinada por las condiciones materiales e inmateriales del sujeto: clase social, género, orientación sexual, ubicación geográfica y el acceso a las TIC e Internet configuran categorías transversales que prefiguran dicha experiencia.

Estas categorías se ensamblan a partir de la constitución del sujeto social en su devenir histórico, por lo que su presencia y articulación es, además de heterogénea, contingente; estas desigualdades y diferencias conforman la condición juvenil (Reguillo 2010). De ellas, la orientación sexual, la identidad de género, las TIC e Internet poseen una relación funcional y simbólica; si bien, las dos primeras no determinan el acceso a esas herramientas, la dimensión sexo-identitaria sí interviene en los usos y percepciones sobre los dispositivos tecnológicos y el espacio digital. Ante la falta de narrativas o contenidos mediáticos inclusivos en los medios de comunicación masiva y la sistemática discriminación a la que son objetos las personas LGBT+ en la vida cotidiana (Olmedo 2021b), las TIC e Internet se convierten en recursos tecnológicos que ofrecen un primer acceso, entre otras cosas, a contenidos producidos por y para las disidencias sexogenéricas (Wuest 2014), espacios potenciales para socializar con otras personas pertenecientes a estas comunidades, así como una potencial red de contactos con los que se puede construir/vivir una experiencia juvenil.

Por lo anterior, las posibilidades para producir contenido, intervenir los flujos de información e incrementar los vínculos sociales en el espacio digital (Olmedo 2021a) hacen posible que las TIC e Internet fomenten la conectividad y la socialidad entre usuarios-operadores LGBT+. Así, las orientaciones sexuales e identidades de género no heteronormadas constituyen un factor cohesionador entre aquellos sujetos espacialmente distantes, pero biográficamente próximos por la dicotomía violencia/convivencia presente en sus historias de vida.

En este sentido, la distancia geográfica entre los usuarios-operadores se reduce a través del espacio digital y en él se promueve la socialidad mediante la interacción (con otros) y la interactividad (con el contenido); por ello, la capacidad de desarrollar vínculos con otros que tienen una experiencia o una dimensión sexo-identitaria comunes hace que el escepticismo en Internet se reduzca y la confianza se incremente.

Si bien el uso de Internet y las TIC por parte de las personas LGBT+ se ha orientado de manera histórica a organizar procesos de acción colectiva y al establecimiento de vínculos entre sus pares en otros lugares y contextos para fortalecer el sentido de comunidad (Martel 2013), los jóvenes LGBT+ amplían estos usos al campo de las relaciones sexoafectivas (Gallego 2011), amistad, consumo cultural y construcción de la identidad.

Habitar el espacio digital y los dispositivos tecnológicos va de la mano con la interacción e interactividad que se promueven a través de sus interfaces; así, ya no se hacen cosas *mediante* la tecnología, sino *dentro* de ella (Sfez 1995). De esta manera, los jóvenes LGBT+ residen en Internet y las TIC mediante los procesos de socialización ofrecidos por las posibilidades tecno-operativas, mismas que identifican a través del uso cotidiano y progresivo de estas herramientas. Así, pensar el espacio digital

como un lugar de socialidad implica superar la dimensión instrumental que históricamente ha limitado el estudio de la comunicación y la tecnología (Sfez 1995). Conforme el joven LGBT+ profundiza la presencia de Internet y las TIC en su vida, la socialidad del espacio digital incrementa al grado de observación del mundo y su participación en él (Silverstone 2004).

Por lo anterior, la socialidad digital resulta funcional para los jóvenes LGBT+ porque a través de la cercanía que ofrecen las TIC e Internet, estos usuarios-operadores pueden establecer redes con otros usuarios que: 1) comparten la dimensión sexo-identitaria, 2) reconocen las restricciones de la heteronorma o 3) se asumen como aliados a estas disidencias sexogenéricas. Dichos vínculos constituyen las redes sociales de apoyo, las cuales redundan útiles para que estos usuarios-operadores construyan un sentido de comunidad que les permita reducir la percepción de opresión, generen una experiencia juvenil LGBT+ (Parra 2021) y con ello consolidar su identidad sexual.

Entonces, la experiencia juvenil LGBT+ se caracteriza por las finalidades que conseguirá el joven LGBT+ y por los procesos en los que participará mediante las TIC e Internet. Ello pertenece a un *continuum* que posee en sus polos extremos la total aceptación e inclusión del usuario-operador LGBT+ y la presencia sistemática del estigma y la opresión en el ámbito digital. Las formas de violencia simbólica, física y (audio)visual se denominan *otrificación* (Pérez 2021); estas manifestaciones pueden variar dependiendo el espacio en donde se presenten y pueden actuar de manera aislada o conjunta.

La otrificación se materializa en Internet mediante los ataques desde perfiles desconocidos o cuentas falsas hacia los usuarios-operadores LGBT+, así como los discursos de odio y la censura a cuentas que difunden contenido LGBT+. De este

modo, habitar el espacio digital implica una disputa permanente sobre las posibilidades y restricciones en torno al estigma y la socialidad, las cuales se digitalizan; esto permite afirmar que Internet no representa un espacio seguro *per se*, por el contrario, esa percepción y vivencia se construye intersubjetivamente mediante la capacidad de agencia que ejercen los usuarios-operadores al adecuar su participación digital, intervenir los flujos de contenido y establecer filtros para la interacción social de tal manera que la probabilidad de otrificación se reduzca al mínimo.

El grupo UNAM LGBTTI+ en Facebook

La relevancia de las plataformas sociodigitales (Olmedo 2022) en México se evidencia en la primera década del siglo XXI. Respecto a Facebook, el primer grupo público LGBT+ mexicano del que se tiene conocimiento fue creado en diciembre de 2009 y estaba orientado a definir acciones políticas y sociales para evitar que se rechazara la propuesta de matrimonio igualitario en la Ciudad de México (antes Distrito Federal) (Olmedo 2020). Desde un sentido político y de acción colectiva en ese primer grupo, el de la UNAM LGBTTI+ posee otras finalidades muy vinculadas al campo de interés de este trabajo: el fomento de la socialidad entre jóvenes LGBT+ universitarios.

Este grupo fue creado el 15 de marzo de 2015 y en su descripción explica que:

La comunidad LGBTTI de la UNAM ha creado este grupo con el fin de hacer visible las orientaciones e identidades sexuales existentes que se encuentran activas dentro de la máxima casa de estudios en México y Latino América, además de promover la participación y sana convivencia de las personas que se consideran dentro de esta

comunidad. También podrá encontrarse información de actividades de la comunidad LGBTTTI que surgen dentro de la UNAM, tanto para promover su participación como para darlas a conocer (UNAM LGBTTTI+ “Descripción del grupo”, párr. 1).

Sfez (1995) identifica que la relación tecnología-comunicación se manifiesta de tres maneras distintas, dependiendo de los intereses del sujeto que la emplee: 1) puede tener un carácter instrumental, 2) ser un lugar de encuentro o 3) servir de soporte para la proyección del sujeto. Estas tres acepciones no están en contradicción ya que pueden articularse dependiendo de los intereses y las posibilidades tecno-operativas de los usuarios-operadores.

En la descripción del grupo en Facebook se observan estas tres dimensiones cohesionadas a partir de la experiencia juvenil LGBT+: la visibilidad de las “orientaciones e identidades sexuales” remite a la proyección del sujeto a través del soporte digital de las interfaces; la “participación y sana convivencia de las personas que se consideran dentro de esta comunidad” refleja la búsqueda por construir espacios (físicos y digitales) habitables y seguros para estos usuarios-operadores; finalmente, la intención de volver ese grupo como un lugar donde podrá “encontrarse información de actividades de la comunidad LGBTTTI que surgen dentro de la UNAM” responde a los fines que se pretenden conseguir.

Ahora bien, el acercamiento que el espacio digital ofrece a los usuarios-operadores LGBT+ se presenta implícita al convertirse en un lugar que aglutina de manera contingente a 2 347 miembros hasta el 24 de octubre de 2022. Estos usuarios-operadores pueden ser universitarios de diferentes carreras y grados, de otras instituciones, quienes no tienen una adscripción

universitaria o incluso aquellos cuya edad ya no los considera jóvenes.

Los usuarios-operadores se unen al grupo por el interés en el contenido creado por y para personas LGBT+, así como por la posibilidad de socializar dentro y fuera de las pantallas. Esto es importante porque, contrario al mito del aislamiento de los jóvenes por la tecnología, las TIC e Internet constituyen un pilar de la experiencia juvenil contemporánea, por lo que la socialidad puede desarrollarse dentro, fuera o derivado de la tecnología. Cada una de estas posibilidades descansa en la permanente articulación que hace el usuario-operador entre lo digital y lo no digital en su vida cotidiana.

La *Ilustración 1* muestra un ejemplo de cómo los usuarios hacen uso de su agencia para crear espacios de socialidad derivados de este grupo en Facebook.

Ilustración 1

Publicación para potenciar la socialidad entre los miembros del grupo



Fuente: Publicada el 15 de agosto en UNAM LGBTTTT+ (Pastelde Choconuez 2022).

La creación de un grupo de Messenger representa un ejercicio donde los usuarios-operadores aprovechan la interacción que les ofrece la interfaz para pasar de la socialidad a la sociabilidad. Esta acción no es la única; existen otras estrategias que pretenden articular lo digital con los espacios físicos cotidianos para estos jóvenes LGBT+ universitarios, como ilustra la siguiente figura.

Ilustración 2
Iniciativa de pícnic en el grupo UNAM LGBTTTI+



Fuente: Publicada el 21 de septiembre en UNAM LGBTTTI+ (Balderas 2022).

La convocatoria de un pícnic intenta concretar la interacción previamente establecida entre los miembros de varios grupos en Facebook. Esta convocatoria forma parte del grupo Udiversidad UNAM,⁴ misma red que se compartió en el grupo aquí

⁴ Grupo de Facebook de una colectiva estudiantil LGBT+ que fue creada el 4 de agosto de 2006; el grupo de Facebook fue creado el 25 de junio de 2013.

analizado; dado su carácter público, los usuarios-operadores LGBT+ tienen libertad de navegar e integrarse a otros grupos o páginas, lo cual propicia que se establezcan flujos reticulares de contenido. Esta confluencia de actividades, contenidos y usuarios-operadores enriquece tanto el flujo de información como el sentido de comunidad.

El interés por trascender las pantallas tiene la finalidad de concretar, fortalecer o ampliar la interacción social que los usuarios-operadores establecen de manera previa a través de las TIC e Internet. Cuando la interacción social decanta en espacios públicos y cotidianos los usuarios-operadores incrementan su confianza y el sentido de comunidad previamente construidos en Internet. Esto muestra que la experiencia juvenil no se limita al espacio digital, sino que este sirve de puente para articular la socialidad en otros espacios físicos, comunes y seguros.

El éxito de este tipo de estrategias depende de una serie de elementos contingentes al usuario-operador: la fecha, la hora y el lugar donde se realizan estos encuentros representan factores que posibilitan y restringen la asistencia a las reuniones. Sumado a esto, la potencial otrificación que pueden vivir o las experiencias previas en su devenir histórico también intervienen en la posibilidad de que los usuarios-operadores se hagan presentes en este tipo de eventos.

A pesar de ello, el pícnic logró congregarse a varios jóvenes LGBT+ quienes conviven y refuerzan sus vínculos sociales; el esfuerzo por crear y/o fortalecer el sentido de comunidad entre las disidencias sexogenéricas más allá de Internet responde al interés de construir y pertenecer a un 'nosotros', esto es, un grupo de (auto)identificación que descansa en la dimensión sexo-identitaria. Contrario a los intentos por separar lo *offline* de lo *online*, la realización de reuniones en espacios físicos

deriva de la socialidad preestablecida en un grupo en Facebook, mostrando que la experiencia juvenil contemporánea se mueve entre lo digital y lo no digital a partir de los intereses de los usuarios-operadores.

Además, entre sus publicaciones se comparten fotografías de dichas reuniones, contenido que motiva a que más usuarios-operadores se sumen a futuros encuentros. Mediante esos espacios físicos, los perfiles recuperan su corporalidad, por lo que se interpela al sujeto en la vida cotidiana. Finalmente, la relación entre lo digital y lo no digital muestra la reflexividad y la ubicuidad que caracterizan la experiencia juvenil actual.

CONCLUSIONES

El uso que le dan los jóvenes LGBT+ al Internet es particular; la forma en que integran las TIC e Internet responde a los intereses y procesos que constituyen su experiencia juvenil, pero también a los constreñimientos que viven en su vida cotidiana. Ello implica reconocer las diferencias cualitativas con respecto a los cisgénero-heterosexuales. Asimismo, la otrificación es un factor que interviene de manera contingente y arbitraria en la experiencia juvenil LGBT+, razón por la que se desarrollan estrategias para sortear la violencia y ser partícipe en esas comunidades.

En este sentido, la búsqueda de amistades o contactos que vivencian esta opresión heteronormativa resulta crucial para fortalecer su autorreconocimiento como parte de estas comunidades; en ese proceso, las TIC e Internet juegan un papel estratégico ya que su uso no solo amplía la información, sino que posibilita la interacción social para crear un 'nosotros' discursivo y simbólico.

En este trabajo se han mostrado algunos recursos analíticos sobre la socialidad en Internet y se ha contextualizado con un grupo LGBT+ público en Facebook. De su análisis resulta que Internet solo se asimila como un espacio seguro para las orientaciones sexuales e identidades de género no heteronormadas cuando estos usuarios-operadores ejercen su capacidad de agencia para habitar el espacio digital.

Finalmente, cabe resaltar que los usuarios-operadores ocupan el espacio digital en la medida en que aprovechan las posibilidades técnico-operativas que ofrecen las plataformas sociodigitales para extender sus redes sociales, encontrarse con otros disidentes de la heteronorma y vivir procesos de socialización que emanan de su propia dimensión sexo-identitaria.

REFERENCIAS

- Balderas, J. D. 2022. Imagen publicada en muro de Facebook. *Grupo UNAM LGBTTTT+*, 21 de septiembre. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2197709860404889&set=g.1557343564514818>.
- Espinel R., G. A., C. A. Hernández S. y J. P. Rojas S. 2020. "Usos, apropiaciones y nuevas prácticas comunicativas de los usuarios adolescentes de facebook". *Saber, Ciencias y Libertad* 15(1): 280-96. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2020v15n1.6316>.
- Goffman, E. 2006. *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Martel, F. 2013. *Global Gay. Cómo la revolución gay está cambiando el mundo*. Madrid: Taurus.

- Olmedo N., R. A. 2020. “La comunicación emergente en México (2009-2016): las organizaciones civiles en la lucha por el matrimonio igualitario”. M.C. diss, Universidad Nacional Autónoma de México.
- _____. 2021a. “Cartografías conectivas: un acercamiento a la construcción de redes sociodigitales del movimiento LGBT+”. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* 147 (julio): 123-42. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v1i147.4456>.
- _____. 2021b. “Seguir la revolución: las redes del movimiento LGBT+ mexicano en Twitter”. *Revista Temas Sociológicos* 29 (diciembre): 163-92. <https://doi.org/10.29344/07196458.29.2937>.
- _____. 2022. “#ElOrgulloPermanece ante la pandemia. Usuarios, redes y contenido LGBT+ mexicanos en Twitter”. *Comunicación y Sociedad* 29(junio): 1-22. <https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8130>.
- Parra, N. 2021. “Transiciones y soportes. La familia y la comunidad en las trayectorias biográficas de adolescentes trans”. *Quadernos de Psicología* 23(1), (abril): 1-20. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1636>.
- Pastelde Choconuez, E. 2022. “Imagen publicada en muro de Facebook”. *Grupo UNAM LGBTTTI+*, 15 de agosto. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=393432719605702&set=g.1557343564514818>.
- Pérez S., G. 2021. *Identidad y virtualidad. Aproximaciones desde la comunicación*. México: Tintable.
- Reguillo, R. 2010. “La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares”. En *Los jóvenes en México*, R. Reguillo (coord.), 395-429. México: Fondo de Cultura Económica.

- Sfez, L. 1995. *Crítica de la comunicación*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Silverstone, R. 2004. *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu.
- UNAM LGBTTTI+. 2015. “Descripción del grupo de Facebook. *UNAM LGBTTTI+*”. 28 de octubre. <https://www.facebook.com/groups/UNAMLGBTTTI/about>.
- Wuest, B. 2014. “Stories like Mine: Coming Out Videos and Queer Identities on YouTube”. En *Queer Youth and Media Cultures*, C. Pullen (ed.), 19-33. Nueva York: Palgrave Macmillan.

La formación de comunidades digitales
en Instagram: las *@veteranas_and_rucas*,
un caso sobre memoria e identidad narrativa
entre chicanos y latinos en Estados Unidos

ALFONSO VÁZQUEZ PÉREZ

Escuela Nacional de Antropología e Historia

INTRODUCCIÓN

El *ser en el mundo* no solo se delinea en el espacio de las relaciones físicas *cara a cara* en la actualidad. La tecnología y, en particular, los dispositivos que conjuntan la computación, lo electrónico, la programación informática, el diseño industrial y la interfaz gráfica, son mediadores que, en cierta medida, ayudan a construir, proyectar y afirmar la existencia, la trascendencia y la libertad de las personas. El teléfono celular (*smartphone*) conforma uno de estos mediadores *vitales*¹ que, a través de diversas herramientas o estrategias híbridas de comunicación, posicionan a los individuos en el mundo de lo sociodigital.

1 Para una aproximación al concepto de “tecnologías vitales” recomiendo consultar a Gómez Cruz (2022).

Las herramientas que el teléfono celular brinda a los usuarios son diversas y pueden ir de las más simples a las más complejas: indicar la hora y la fecha, almacenar información sobre nuestros amigos o “grabar vídeos dignos de Hollywood”. Estas herramientas se conocen como aplicaciones (*apps*) y se definen como programas informáticos (software) que ayudan a realizar operaciones o funciones específicas, y son tan diversas como la misma actividad del ser humano: algunas sirven para contar los pasos que se dan al día, controlar las finanzas personales, pintar el mundo de forma virtual, salir con gente nueva o encontrar estrellas y constelaciones en el cielo. Y, por supuesto, existe una aplicación que brinda a las personas “el poder de construir una comunidad y acercar al mundo” (Instagram s.f., párr. 1), conocida como Instagram.

El objetivo de este artículo reside en analizar el proceso de configuración de comunidades digitales e identidades narrativas que se despliegan en el perfil de Instagram denominado *Veteranas and Rucas*, por medio de la relación entre las nociones de archivo, imagen y memoria, usando como método las herramientas que brinda la antropología de lo digital. Se considera que estudiar dichos mecanismos de construcción de comunidad e identidad a través de las narrativas en Instagram permite un acercamiento a las experiencias de los sujetos y su subjetividad, es decir a su *ser en el mundo*.²

El texto se divide en tres momentos: el primero se dedica a presentar algunas reflexiones sobre los alcances y posibilidades

2 Un primer antecedente sobre el estudio de la digitalidad entre los miembros de las comunidades chicanas en Estados Unidos de Norteamérica es el trabajo de Francisco Javier Cortázar Rodríguez, titulado “Chicanos y mexicoamericanos en tres comunidades electrónicas” (2004), en el que analiza las identidades colectivas a través de los mensajes producidos en tres grupos de discusión en Internet con temas de literatura, arte y sociedad.

de una antropología de lo digital en el campo de los fenómenos sociales vinculados a Internet, a partir de las reflexiones de Elizenda Ardèvol, Débora Lanzeni, Miguel Del Fresno y Edgar Gómez Cruz; posteriormente, se expone, de manera general, algunas características de Instagram; y, finalmente, se profundiza en los aspectos sociales que el perfil de *@veteranas_and_rucas* contiene para problematizar nociones como las de comunidad, archivo, imagen e identidad.

DESARROLLO

#antropología del digital

En los recientes años, se han dedicado reflexiones acerca de las formas de representación de la cultura chicana en el siglo XX en diversos soportes o dispositivos, pero principalmente el cinematográfico, desde una dimensión histórica, con la finalidad de comprender los fenómenos vinculados a la construcción de la identidad entre los miembros de esta comunidad.³ En este recorrido se presentó lo inevitable: una mayor presencia de otras formas de manifestaciones culturales vinculadas a lo chicano y lo latino en Internet y, en particular, en las redes sociodigitales como Instagram.

3 Las investigaciones que he realizado se han centrado en el análisis discursivo de los filmes *American me* (Olmos 1991) y *Zoot Suit* (Valdez 1981), a partir de los cuales se examinan las condiciones sociohistóricas y culturales que influyen en la representación de la violencia en el cine chicano y los diversos elementos simbólicos presentes en cinematografía que permiten la construcción de un discurso identitario chicano a finales del siglo XX. A través del proyecto *Chicanxs sin Fronteras*, se ha llevado a cabo una serie de entrevistas a diversos personajes vinculados con la cultura chicana y sus distintas manifestaciones, como Guadalupe Rosales, artista multidisciplinaria y creadora del proyecto *Veteranas and Rucas* y *Map Pointz*.

De la pantalla cinematográfica a la pantalla móvil-digital hay una relación que, en primera instancia, parece obvia; sin embargo, al detenerse a pensar sobre las diferencias entre sus soportes materiales, alcances sociales y formas de interacción que suscitan entre las personas que las producen y consumen, se hace evidente la complejidad, ante la cual la dimensión histórica no resulta suficiente para la comprensión de cómo ahora las redes sociodigitales reconfiguran los imaginarios y nociones sobre la representación, la identidad, el archivo, la imagen y la memoria. Una vía que puede complementar el abordaje de lo sociodigital es la mirada desde una antropología propiamente de lo digital.

La digitalidad, entendida como una serie de procedimientos tecnológicos de automatización, datificación y conexión que conceptualizan unidades de “información discreta” (Maldonado 2020, 14) en diversos formatos que impactan en la vida cotidiana y social de los sujetos, es un campo de exploración epistemológica al que cada vez más investigadores sociales y humanistas se han incorporado, por lo que se han abierto diversas betas exploratorias desde la comunicación, filosofía, historia, sociología y antropología. Un punto coincidente sobre la tecnología digital reside en que esta ha redefinido las distintas esferas de lo social, cultural, económico, estético y político. En particular, desde la antropología, Ardèvol y Lanzeni consideran que un recorrido por los estudios visuales, lo digital y la materialidad permite entender los procesos de creación de lo social y cómo en las cuestiones sobre tecnología digital se redefine lo social y lo cultural a la vez que se abren nuevos entendimientos acerca de la acción política.

Siguiendo la propuesta de estos autores, abordar la digitalidad desde una perspectiva antropológica ayuda a comprender

la diversidad cultural y la transformación social, pues la tecnología no está separada de la vida. Lo digital abre nuevos espacios sociales, formas productivas, de control social y de relacionarse, generando continuidades y discontinuidades en las maneras de *estar en el mundo* (Ardèvol y Lanzeni 2014, 13). Por ello, una antropología de la digitalidad permitiría plantear interrogantes que vinculen lo anterior con categorías como corporeidad, subjetividad, comunidad, imagen, memoria o archivo.

Respecto a la diversidad cultural –una de las coordenadas que circunscriben este ensayo–, Ardèvol y Lanzeni enfatizan una propuesta significativa:

La agenda para el estudio de la diversidad cultural en lo digital no puede reducirse a un análisis de la representación de lo cultural en los medios digitales. Al abordar el estudio de las políticas culturales de representación en los medios digitales, proponemos formas de análisis que no se detengan ante la representación, sino vincular lo visual con la cultura material y la producción de ontologías (de formas de estar en el mundo) (2014, 24).

De este modo, una antropología de la digitalidad tendría que enfocarse en las conexiones que se presentan en Internet: los aspectos visuales, las formas materiales y el *ser en el mundo* que los sujetos propician desde contextos locales y globales. Instagram tendría que ser analizado y comprendido no solo a partir de las representaciones, discursos, ideologías y órdenes de lo simbólico que despliega, sino también a partir de las acciones, reacciones, interacciones, dinámicas, los espacios y la temporalidad de quienes lo producen, consumen y reconfiguran; es decir, a partir de “los puntos centrales de la vida social” (Ardèvol y Lanzeni 2014, 28). Hay que recordar que detrás de todo procedimiento tecnológico que conceptualiza

unidades de información discreta existe una actividad humana que lo genera y, frente a ello, millones de usuarios que reconfiguran dichas acciones.

Por otra parte, la antropología de lo digital está anclada en un concepto imprescindible para la comprensión del mundo social: la cultura. *Cultura e identidad* representan nociones que se complejizan al estar inmersas en dinámicas que van más allá del mundo *en línea* o el de las redes sociodigitales: “[...] en consecuencia, ni cultura, ni identidad pueden darse por concluidas sino insertas en la misma velocidad, persisten, se retroalimentan e influyen, fluyen híbridas y ampliadas en el ciberespacio” (Del Fresno 2011, 44).

Un método para abordar nuevas rutas de exploración de la cultura y la identidad en lo digital consiste en la *netnografía* que, de acuerdo con Del Fresno, plantea dos preguntas: ¿qué sucede con las relaciones sociales *online*?, y ¿cuáles son las causas y claves del desencantamiento y éxito de la sociabilidad en dicho ámbito?; ello, bajo la premisa de que las comunidades *en línea* conforman espacios relacionales nuevos en donde se experimenta:

[...] una sociabilidad ampliada que permite arquitecturas electivas de la identidad y que, no obstante, está condicionada por el código subyacente que posibilita y limita –al mismo tiempo– la expresión y la comunicación y el control, la privacidad expuesta, la intimidad como representación (Del Fresno 2011, 44).

Un método etnográfico para el estudio de la cultura digital y las aplicaciones de dispositivos, como el teléfono celular, debe responder a los alcances epistemológicos y gnoseológicos congruentes con las necesidades de comprensión del vínculo que hay entre la existencia y la trascendencia de los sujetos a

través de los aparatos tecnológicos de pulsos digitales. Una propuesta que amplía el horizonte, en este sentido, es la de Gómez Cruz, quien puntualiza la importancia de un “estilo” de hacer investigación que rechace la separación de la corporalidad, la materialidad y la sociabilidad y, a su vez, que deje de ser tecno-céntrico, a lo que denomina etnografía celular:

Una etnografía celular no es (solo) aquella que utiliza una tecnología específica –el teléfono celular– para recolectar datos o que estudia cómo esta tecnología es utilizada por las personas. Propongo que una etnografía celular es aquella que relaciona, a través de diversos dispositivos teóricos y metodológicos, a la pregunta sobre la relación entre diversas células (visualidad, movilidad, espacialidad, conectividad, sensorialidad y automatización, etc.) (Gómez 2017, 87).

Instagram representa un espacio que invita a reflexionar sobre una sociabilidad en línea que es delineada a partir de un código basado en la exposición de imágenes cotidianas en donde se presenta la privacidad, la intimidad y la subjetividad de los usuarios para construir, proyectar y afirmar su existencia. Contribuye a la creación de lo social, y viceversa, lo social constituye la base para el desarrollo de su digitalidad, por lo que sus ritmos, cambios, continuidades y discontinuidades están estrechamente enlazadas. El abordaje de la relación tecnología/sociedad desde una perspectiva antropológica permite identificar y analizar esas células.

La vida es un Insta(nte)

La vida es un insta(nte) que se devela a través del teléfono móvil, ¿cómo interpretar estas palabras en el mundo contemporáneo?, tal vez, señalando que la trascendencia de los actos, el

ser en el mundo, se define por las publicaciones en las redes sociodigitales, el número de vistas que tiene, el tipo de comentarios que se hacen en torno a ellas y la cantidad de “me gusta” (*likes*) que alimentan el individualismo. En el espacio digital se inician procesos de auto-descubrimiento y descubrimiento del *otro* a través de los códigos informáticos de aplicaciones como Instagram.

Mostrar instantes que sean *grammable* seducen a cualquier sujeto que cuente con un teléfono móvil. Instagram se presenta como una plataforma o aplicación que brinda a las personas el poder de construir una comunidad y acercar al mundo, por lo que todos son bienvenidos (Instagram s.f.). Actualmente, Instagram promete comunidad, empoderamiento, acercamiento, seguridad y solidaridad, a través de la creación y emisión de imágenes instantáneas y de video que viajan a manera de telegramas.

Instagram fue creada por los programadores informáticos Kevin Systrom y Mike Krieger en 2010, exclusivamente para los teléfonos iPhone. En sus inicios se presentaba como una aplicación “[...] gratis, divertida y un modo simple de hacer y compartir fotografías maravillosas en nuestro iPhone, la promesa no termina ahí, transforma tus momentos cotidianos en obras de arte que querrás compartir con tus amigos y familia” (Álvarez 2013, 100). Posteriormente, para el 3 del abril del 2012 ya podía ser descargada para dispositivos Android y, en la actualidad, cuenta con más de 1 000 000 000 de usuarios. En la actualidad, se presenta como una aplicación que permite acercarnos a las personas y a las cosas que nos gustan, conectarnos con amigos de distintas partes del mundo, explora nuestra comunidad, en la que podrás mostrarte tal cual eres, y compartir momentos cotidianos y destacados de tu vida (Google Play s.f.).

Acercar, conectar, expresar, agregar, enviar, conversar, publicar, consultar, inspirar y descubrir son las actividades que un usuario de esta aplicación puede llevar a cabo. Representa un mediador para que el *ser en el mundo* se manifieste en imagen, en primera instancia, y, en segundo lugar, en texto. Fue diseñada para aprovechar estas posibilidades; sin embargo:

Instagram se libera del texto y funciona básicamente con imágenes, a diferencia de otras redes sociales establece relaciones entre los usuarios por medio de la fotografía. En esta red la imagen funciona como lenguaje universal que permite seguir a múltiples personas de locaciones remotas, casi desconocidas, sin la necesidad de conocer otro idioma. Las instantáneas se convierten en registro, discurso, descripción, relato, propaganda, broma y más; aprovechando las cualidades de la naturaleza del mensaje fotográfico logran informar, representar, sorprender, hacer, significar, emocionar o incitar (Álvarez 2013, 101).

Publicar una imagen a través de Instagram te permitirá *pertenecer a las comunidades digitales en la que puedes empoderarte, acercarte a otros con seguridad y fortalecer la solidaridad*, pero bajo la condición de que:

Uno de los cambios que produce la lejanía física implícita en las redes sociales es la de romper la naturaleza recíproca de la visión. Si bien yo puedo ver el contenido que tú decides compartir, también yo puedo elegir deliberadamente no ser visto y no exponerme en la red social. Se crea un nuevo modo ver de los usuarios, somos conscientes del modo de ver del que decide exponerse en Instagram, ya que podemos definirlo desde la imagen en la elección del tema, el encuadre, el momento, etcétera. Sin embargo, debemos cuestionarnos cómo miramos las instantáneas de la plataforma, porque aunque no nos mostremos “nunca miramos solo una cosa; siempre miramos la relación entre las cosas y nosotros mismos” (John Berger) (Álvarez 2013, 102).

Los usuarios se exponen en Instagram a la vista de los demás, *hechizados* por el código que genera “algo similar al cine, ya que en una serie de imágenes aisladas encontramos historias de vida” (Álvarez 2013, 103). *Subir* una imagen –acompañada en ocasiones por un texto– crea el acontecimiento social, cultural, estético e informático. Lo cotidiano se vuelve trascendente al ser expuesto en las pantallas dirigidas a las retinas del espectador, provocando experiencias, imaginarios y sensaciones.

Un archivo para las mujeres de California: @veteranas_and_rucas

En la actualidad, Instagram es un espacio en el que se despliegan distintas narrativas vinculadas a la experiencia chicana, latina y mexicano-estadounidense en los Estados Unidos. Esta plataforma constituye un medio que diversos actores ocupan para relatar sus historias de vida relacionadas con aspectos sociales, culturales y políticos que los definen como sujetos. De este modo, existe una gran cantidad de perfiles en donde se vierten sus vivencias con un imaginario alrededor de nociones como cultura, identidad, comunidad y memoria. Actores de cine, activistas, escritores, artistas visuales, colectivos y académicos ocupan Instagram para narrar sus historias, mostrar su trabajo, proyectar una imagen determinada, exaltar su religiosidad y vincularse con diferentes personas de la comunidad.

Por ejemplo, la escritora chicana Sandra Cisneros, a través de su perfil, narra la importancia de su obra, los símbolos con los que se identifica y las tradiciones que la vinculan con el imaginario de lo mexicano (Cisneros s.f.). Por su parte, en el perfil de la activista chicana Dolores Huerta (s.f.) se difunden actos políticos en defensa de diversas causas y sectores

sociales en los Estados Unidos, se convocan a manifestaciones y se invita a la organización y la lucha comunitaria por las minorías. No solo personajes con una trayectoria de varias décadas ocupan dicha plataforma, sino también jóvenes activistas como Michael Montenegro, cuyo proyecto Chicano Culture Santa Barbara se encarga de documentar y difundir diversas manifestaciones sociales, políticas y culturales relacionadas con la experiencia chicana en Santa Barbara, California.

Entre esta amplia cantidad de perfiles, existe uno que resulta significativo por su número de seguidores y el tipo de contenido que presenta: *@veteranas_and_rucas*. *Veteranas and rucas* es un proyecto creado por la artista multidisciplinaria Guadalupe Rosales⁴, quien exhibe imágenes de archivo e historias de mujeres latinas y chicanas, entre las décadas de 1970 y finales de 1990, a manera de un archivo digital para las mujeres de California con el objetivo de replantear su pasado compartiendo sus historias para crear futuros mejores (Veteranas and Rucas s.f.)

De acuerdo con Rosales, este proyecto se fundamenta en la subrepresentación, la tergiversación y el borrado histórico de las comunidades latinas en el sur de California; a su vez, representa una invitación a que las comunidades latinas compartan imágenes y recuerdos personales para crear narrativas visuales que celebren identidades e historia en subculturas. Además, destaca su cualidad de archivo que muestra cómo se

4 Guadalupe Rosales nació en Estados Unidos en 1980. Su familia es originaria de los estados de Michoacán y Zacatecas. Rosales es una artista multidisciplinaria y creadora de contenido para redes sociodigitales, que tiene como lugar de trabajo la ciudad de Los Ángeles, California. Se graduó en una maestría en Bellas Artes por el Instituto de Artes de Chicago. Su trabajo ha sido presentado en diversas exposiciones en Estados Unidos, México y Europa.

enmarca la historia y la cultura, quién hace esta producción, se convierte en un mecanismo de celebración, humanización y reflejo de los atributos positivos y honestos de su cultura compartida. Y, por último, el perfil se define como un espacio para la curación colectiva y la narración de historias para que surja un nuevo diálogo sobre la cultura juvenil que de otro modo no existiría (Rosales s.f.).

Veteranas and Rucas significa un ejercicio de memoria para su creadora. Rosales explica que este proyecto inició en 2015 con la finalidad de reencontrarse con su pasado a través de la memoria vinculada con la comunidad, las fiestas, la violencia, la familia y las amistades. Por ello, decidió crear un proyecto en Instagram para exponer estos pensamientos, experiencias y sentimientos sobre su pasado (Rosales 2020).

La anterior presentación de *Veteranas and Rucas* devela la relación entre la dimensión material, simbólica, experiencial y narrativa que caracteriza la creación de contenidos en Internet. *Veteranas and Rucas* expone a través del dispositivo celular –la materialidad– imágenes e ideas que propician narrativas en torno al archivo, la corporeidad, la memoria, la comunidad, la identidad y la cultura. Además, ejemplifica las amplias posibilidades que las redes sociodigitales posibilitan entre sus usuarios, en particular, entre artistas y colectivos. De acuerdo con Álvarez, “Instagram abre grandes posibilidades para los usuarios, desde fines comerciales y publicitarios, una suerte de expresión artística, hasta cumplir la simple necesidad de compartir fotografías con amigos y familia” (2013, 104). En este sentido, *Veteranas and Rucas* funciona como una curaduría de la vida cotidiana, una suerte de expresión artística en donde se decide qué parte de la personalidad mostrar y cómo presentarla; a su vez, tiene una cualidad publicitaria, que es aprovechada

por Rosales para mostrar su trabajo en formas novedosas; y, finalmente, es una expresión social o ideológica, ya que permite transmitir un mensaje identitario contundente y “transformar este medio en una construcción cultural e ideológica como artefacto intelectual” (Álvarez 2013, 104-5).

Retomando la presentación del perfil de *Veteranas and Rucas*, uno de los primeros aspectos que llama la atención es su caracterización como archivo visual para la construcción de “futuros mejores”, lo cual recuerda su vínculo con la memoria, el presente y el porvenir. *Veteranas and Rucas* conduce a una pregunta fundamental respecto a la digitalidad y la noción de archivo: ¿cómo se rompe el paradigma del archivo institucional a través de las plataformas sociodigitales? Este cuestionamiento remite a la discusión a partir del archivo personal, la transfiguración del archivo familiar hacia el virtual, público, efímero y movable, contrario a la idea del institucional e histórico, inamovible e inaccesible para el público no especializado.⁵

En una entrevista realizada a Rosales (2020), se destacan los mecanismos de construcción del archivo digital a partir de la recopilación de fotografías de jóvenes latinas del este de Los Ángeles, quienes le envían a diario sus fotografías con historias que les permite identificarse como partícipes de una cultura y una comunidad –chicana, latina, *mexican-american* o de gente de color–.

5 La digitalidad lleva a replantear la noción tradicional del archivo fijo, arcóntico, inaccesible y acabado. La digitalidad abre las posibilidades que tiene los procesos transitorios en el producción y almacenamiento de diversos datos que, en apariencia, podrían simular al ordenamiento archivístico, pero que en realidad lo confrontan al poner en cuestionamiento la propia materialidad, lo analógico y la autoridad. Para una reflexión más profunda sobre un crítica a la noción de archivo, revisar el texto de Rufer (2016).

En el nivel de la producción, el archivo que expone Rosales es personal, familiar y comunitario, el cual parte de una operación de tipo archivística o curatorial, en la que se selecciona, se discrimina y delimita a la imagen. Sobre este proceso Rosales explica:

No subo todas las fotos. Es una forma de meditar con ellas y con la persona. Observo las fotos; tengo un diálogo con las personas cuando me mandan la foto y siempre les pregunto de quién es la foto, quiénes aparecen en ella, qué año, dónde fueron tomadas y si cuentan una historia. Es algo para conectarme con la persona y con la comunidad. Es una manera para que las personas sepan que doy importancia a la foto (Rosales 2020).

La idea de un archivo visual en Instagram, como plantea Rosales, desafía la idea clásica de la consulta especializada y dirigida por disciplinas como la historia. Ahora, cualquier usuario conectado a las redes sociodigitales puede trabajar datos ordenados –en este caso, imágenes– a partir de procesos de ocultamiento y selección, así como presentar narrativas sobre el pasado, parecidas a las que se encuentran en los archivos institucionales, pero que no se pueden definir como tal.

Por otra parte, la imagen fotográfica representa la vía para la sociabilidad o comunidad. Esta operación inicial para Rosales resulta fundamental, ya que a partir de ella se puede abrir el diálogo con los sujetos para construir identidades narrativas: “Hay mucha gente que si se abre y me cuenta una historia muy fuerte. Entonces, entre nosotras y nosotros escribimos la historia sobre lo que se quiere decir de la foto al público” (Rosales 2020).

La imagen, para ello, debe contar con ciertas cualidades que la hagan publicable para que signifique algo a la comunidad a la que va dirigida:

Lo que me atrae es que primero, la foto esté clara, es lo que importa, porque quiero que diga una historia. [En segundo lugar], que sea fuerte y que sea personal. Una persona me puede enviar diez fotos, pero yo elijo una de esas. Después de eso, la imagen debe hacernos sentir en confianza y que nos va a empoderar personalmente y como una comunidad (Rosales 2020).

La estética de la imagen también influye al momento de reproducir el acontecimiento. De algún modo, las fotografías deben contener un aura que remita a sensaciones vinculadas con la experiencia de vivir en la ciudad de Los Ángeles, de ser *angelino*:

Los Ángeles es mi inspiración. Ahora que mi profesión es ser artista, es más la propia ciudad y su esencia lo que me inspira. El color, los olores, el clima y la nostalgia. Los murales de la ciudad también. Cuando era chica e iba a la escuela lo que veía eran los murales del arte chicano de los años sesenta en los edificios, y que todavía existen (Rosales 2020).

De este modo, las imágenes deben ser contempladas como “lecciones para el presente”, de acuerdo con Rosales:

Porque pueden servir para cambiar la manera en cómo hemos sido representadas y representados por las instituciones, la historia, las películas, los periódicos y los libros. Estas imágenes son una forma de iniciativa para contar nuestra historia. Todas estas fotos ayudan al cambio porque son reales, íntimas. Es un espacio colectivo para cambiar las formas de representación (Rosales 2020).

A su vez, la imagen se vincula con la corporeidad, la experiencia y la socialidad de la mujer en la ciudad de Los Ángeles. El cuerpo es el estabilizador de la identidad narrativa que se asocia a las experiencias en torno a aspectos como la violencia:

Es algo muy personal que no me sentía fuerte para hablar de la violencia. Yo tenía que abrirme a mis experiencias en Los Ángeles y también porque noté que muchas mujeres y mi hermana no podían hablar del trauma. Cuando comencé este proyecto y empecé a hablar de mis experiencias noté que muchas mujeres querían hablar de sus propias experiencias. Noté que la violencia siempre era desde la perspectiva de un hombre que era más respetada y aceptada. Ahora siento que, aunque hay mujeres que están hablando de cosas buenas y malas como el trauma, todavía falta mucho que hacer, pero han cambiado las cosas. Hay más mujeres que se vienen al frente y empiezan a hablar. Mi hermana es una de ellas (Rosales 2020).

Instagram le permite socializar a Rosales con mujeres que desean compartir sus experiencias y llevarlas a una comunidad más grande, como explica a continuación:

Mi amiga Kim es una buena amiga mía. Yo la conocí por Instagram. Y la forma en cómo yo la conocí es que ella me contó una historia de que estuvo en una balacera en un parque. Le dieron un balazo en la espalda y le había dicho el doctor que quedaría invalida. Ella me contó esta historia por Instagram en privado. Ella estuvo en una silla de ruedas como por seis meses y ella pensó que iba a quedar inválida. Tiene una cicatriz en el pecho. Se casó, tuvo hijos, y no mostraba la cicatriz a sus hijos, a los que nunca les contó sobre este hecho y su pasado. Cuando hablamos de este pasado me dijo que iba a abrir una página dedicada a mis fotos, a mis archivos. Y subió la foto con la cicatriz y contó su historia. Me dijo: “por tu proyecto ya puedo hablar de mi propia experiencia”. Como que está creciendo un movimiento. Muchas mujeres están empezando a hablar de sus propias experiencias (Rosales 2020).

En otro sentido, una de las hipótesis de trabajo señala que los sujetos despliegan a través de las plataformas sociodigitales, como Instagram, una serie de relatos históricos y de ficción con el propósito de configurar sus identidades narrativas,

debido a su capacidad de construcción de la subjetividad y, por ende, del *ser-en-el mundo* contemporáneo.

La identidad narrativa, planteada por Paul Ricoeur, se constituye a través de un proceso, por lo que es móvil y dinámica. La identidad no está dada con anticipación, ni es una forma fija del conocimiento, ya que ésta se constituye a partir del texto; en otras palabras, es aquella que el sujeto humano alcanza por la *mediación* de la función narrativa y, en este caso, la digital. Para Ricoeur, la dimensión narrativa de la identidad conlleva un aspecto del *sí mismo*, que se define como la dimensión temporal de la experiencia humana, que se puede conceptualizar como *historia de una vida*:

El relato es la dimensión lingüística que proporcionamos a la dimensión temporal de la vida. Aunque es complicado hablar directamente de la historia de una vida, podemos hablar de ella indirectamente gracias a la poética del relato. La historia de una vida se convierte en una historia contada (Ricoeur 2009, 341-2).

Por su parte, Charles Taylor considera que la identidad moderna se construye socialmente a partir de los vínculos con distintos sujetos y de una narración que se hace de lo que somos y de quiénes somos, por ello, la identidad se establece como una narración social. A su vez, sustenta que para la identidad personal, el sujeto no decide o no elige las fuentes de su identidad, sino que la construye a partir de la relación social y política con los otros significantes (Zárate 2015, 118).

CONCLUSIÓN

Veteranas and Rucas se puede considerar un medio para la creación de narrativas visuales e identidades narrativas relacionadas con la comunidad chicana, latina y mexicana-americana. Al ser un dispositivo sociodigital, Instagram funciona como un archivo para la producción, circulación y consumo de representaciones culturales conectadas a lo material, lo simbólico y las experiencias de su creadora y de los usuarios que la alimentan con imágenes personales y familiares, por lo que produce géneros narrativos y sentidos culturales vinculados a la identidad, la memoria y la comunidad.

El proceso de creación de *Veteranas and Rucas* está vinculado con dimensiones de interacción, con la tecnología digital y con las imágenes, las cuales existen en una perspectiva social que las rodea, las instituye y las posibilita para reafirmar identidades colectivas y adscripción a grupos étnicos, nacionales y locales.

REFERENCIAS

- Álvarez, G. 2013. "Instagram, realidad y presente". En *Las redes sociales. Una manera de pensar el mundo*, A. Constante (coord.), 99-112. México: Ediciones Sin Nombre-Universidad Nacional Autónoma de México.
- "Apple iPhone 13 Mini (512 GB)", Amazon, consultado el 1 de junio de 2022, https://www.amazon.com.mx/Apple-iPhone-13-Mini-128-GB/dp/B09G97D352/ref=asc_df_B09G97D352/?tag=gledskshopmx-20&linkCode=df0&hvadid=547087606755&hvpos=&hvnetw=g&hvran-

d=9631875261791758127&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&h-vdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1010043&hv-targid=pla-1435145252828&th=1.

Ardèvol, E. y D. Lanzeni. 2014. “Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología”. *Anthropologica* 32(33): 11-38.

Cisneros, S. s.f. Perfil de @officialsandracisneros. Instagram. <https://www.instagram.com/officialsandracisneros/>.

Cortázar R., F. J. 2004. “Chicanos y mexicoamericanos en tres comunidades electrónicas”. *Comunicación y Sociedad* 2 (julio-diciembre): 125-59.

Del Fresno, M. 2011. *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*. Barcelona: Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya.

Google Play. s.f. “Descripción de la aplicación Instagram”. *Playstore*. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.instagram.android&hl=es_419&gl=US&pli=1

Gómez C., E. 2017. “Etnografía celular, una propuesta emergente de etnografía digital”. *Virtualis* 8(16), julio-diciembre: 77-98.

_____. 2022. *Tecnologías Vitales. Pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. México: Puertabierta Editores.

Huerta, D. s.f. Perfil de @doloreshuerta. Instagram. <https://www.instagram.com/doloreshuerta/>.

Instagram. s.f. “Sobre Instagram”. Instagram. <https://about.instagram.com/>.

Maldonado S., J. F. 2020. “La filosofía frente a la tecnología computacional digital o la invención de la digitalidad”. *Revista Filosofía UIS* 19(1): 11-20.

- Ricoeur, P. 2009. "La identidad narrativa". En *Sujeto y relato. Antología de textos teóricos*, volumen 1, María Stoopen (coord.), 339-55. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rosales, G. s.f. "Instagram projects". *Veteranas and Rucas*, <https://www.veteranasandrucas.com/projects-1>.
- _____. 2020. "Rucas, identidad y las madrugadas sin fin". Entrevista por *Chicanismo sin Fronteras*, volumen 8, 22 de febrero [audio]. <https://www.mixcloud.com/radiogohan/chicanismo-sin-fronteras-vol-8-rucas-identidad-y-las-madrugadas-sin-fin-22-2-2020/>.
- Rufer, M. 2016. "El archivo: de la metáfora extractiva a la ruptura poscolonial". En *(In)disciplinar la investigación: Archivo, trabajo de campo y escritura*, Frida Gorbach y Mario Rufer (coords.), 160-86. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Siglo Veintiuno Editores.
- Veteranas and Rucas. s.f. Perfil de @veteranas_and_rucas. Instagram. https://www.instagram.com/veteranas_and_rucas/?hl=es.
- Zárate O., J. F. 2015. "La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor". *Eidos* 23: 117-34.

Emprendimiento desde una sola pieza: la comunidad virtual de la belleza en México

LETICIA FUENTES VERA

Escuela Nacional de Antropología e Historia

INTRODUCCIÓN

A partir del 2008, en la plataforma YouTube México comenzó a aparecer contenido relacionado con el maquillaje donde jóvenes mostraban productos y daban *consejos* sobre cómo maquillarse, y estos videos fueron un éxito. Así, las grandes marcas comenzaron a contratar a personas con fama en YouTube para que fueran imagen de sus productos. A estas creadoras se les había visto como jóvenes con una posición económica acomodada, chicas aficionadas a la moda y marcas de lujo, que de manera ocasional hacían tutoriales con maquillaje de bajo costo. Sin embargo, al paso de una década otro tipo de *youtubers* comenzaron a subir videos mostrando mercancía y tutoriales con productos adquiridos en el Centro histórico de la Ciudad de México.

El objetivo de este capítulo se centra en observar la emergencia de una nueva generación de *beauty vloggers* que crearon

una comunidad emprendedora dentro de una comunidad aún más grande, ya que las dinámicas comerciales y de marketing tienen lugar en algunas calles del Centro histórico. Para ello, se realizó una etnografía virtual con la finalidad de analizar la evolución de canales sobre contenido de belleza, particularmente de maquillaje, cuyos resultados apuntan a la decadencia del tutorial y la migración del formato largo a los *reels*, esto en relación con los cambios en las tendencias de belleza, conflictos entre creadores y la irrupción de mercancía china sin registros sanitarios.

LA COMUNIDAD DE LA BELLEZA: DINÁMICAS Y CONCEPTOS

Desde finales del siglo XX, Zygmunt Bauman (2017, 88) advirtió que los cambios derivados del ascenso de las tecnologías, aunados al individualismo característico de la sociedad moderna tardía, habrían de consolidar una sociedad cuyas prácticas, decisiones y prioridades de consumo están enfocadas en satisfacer sus necesidades de forma instantánea, lo cual ha sido gradualmente posible con el uso de Internet.

La plataforma YouTube fue creada en 2005 por Chad Hurley, Jawed Karim y Steve Chen, y tiempo después fue comprada por Google, quien vio una nueva forma de compartir contenidos audiovisuales y un potencial cambio en la manera en que empresas, productores y usuarios podían anunciar, vender e intercambiar información, conocimientos y mercancías (Castelló y Barrilero 2021, 185-210). En YouTube se construyó una comunidad virtual, en otras palabras, usuarios con intereses en común que interactúan mediante dispositivos digitales.

El modelo participativo y de identificación entre los miembros dentro de la comunidad virtual derivaron en la consolidación de “sentimientos de membresía, distribución de roles e identidades” (Méndez y Galvanovskis 2011, 9). Dentro de la comunidad virtual no es necesario que las personas se conozcan cara a cara para consolidar redes de apoyo, hacer amistad y relacionarse más allá de sus límites.

Existen cuatro elementos para identificar el funcionamiento del sentido de comunidad en el ciberespacio: el primero radica en la membresía, que indica quien pertenece a la comunidad y quien no, implica una historia en común, adquirir responsabilidades y derechos; el segundo recae en la influencia, relacionada con el alcance de las acciones de los miembros al interior de la comunidad y la trayectoria de aquellos que destacan, por ejemplo, cuando se convierten en creadores de contenido y después en *influencers*; el tercero refleja la integración y satisfacción de necesidades, que trata de un reforzamiento de la membresía mediante la motivación que reciben los miembros cada vez que cubren sus exigencias comunicativas; por último, se encuentra la conexión emocional que se fortalece con acontecimientos significativos que fomentan el contacto entre el grupo (Méndez y Galvanovskis 2011, 11).

Estos elementos pueden observarse por medio de la etnografía digital, pues esta sigue a los creadores en el ciberespacio, observa sus prácticas mediáticas, interacciones y modo de resolver problemas. En este sentido, los videos subidos a los diferentes canales de YouTube seleccionados por determinados criterios (año de creación, temática, evolución e idioma) conforman los textos etnográficos para interpretar (Pink *et al.* 2019, 22). Por su parte, la comunidad que se quiere delinear también puede ser estudiada de manera digital a partir

de las formas de participación en las cajas de comentarios, transmisiones en vivo o redes sociales. Los resultados de la etnografía digital se presentan en cronología con dos cuadros del periodo entre 2006 y 2020.

En marzo del 2006 Adrienne K. Nelson, una maquillista profesional, subió el video titulado *Makeup Lessons - LOOK HOT in 5 Minutes or Less* (Nelson 2006), considerado el primer tutorial de maquillaje en YouTube; meses después llegaron más videos de este tipo, lo cual significó para las marcas amplias posibilidades de consolidar un modelo de mercado exitoso. En México, la cronología de la creación de canales sobre maquillaje comienza en 2008 con el canal Mymakeupcorner, le siguen en 2009 GabyTips y Yuya, quienes subieron los primeros videos de ese tópico en español, en ellos las jóvenes hablan a la cámara o incluyen subtítulos para explicar lo que están haciendo (Maquiciencia 2022).

A partir del 2010 la plataforma logró consolidarse en Hispanoamérica y los videos empezaron a consumirse de manera masiva en esta región. Las marcas no tardaron en promocionar sus productos con ayuda de estas populares figuras, cuya mayor arma publicitaria reside en la identificación con sus audiencias que las escuchan a la hora de consumir (López 2016, 226). YouTube constituye una plataforma donde las herramientas derivadas del arribo de la Web 2.0 establecieron una lógica relacional basada en la interacción entre usuarios, intercambio de información y traslado de las actividades cotidianas a los entornos virtuales, como comprar, aprender y relacionarse (Livingstone 2004, 18-20). Desde 2011 se permite a los creadores obtener ingresos mediante el recurso Google AdSense que gestiona los contenidos comerciales, esto dio paso a la monetización de los canales por visitas recibidas y,

por otro lado, se encuentran los contratos por publicidad donde se pagan determinados porcentajes derivados de las ventas de los productos anunciados y las ganancias que se desprenden del *merchandising* como la venta de diferentes materiales con la imagen del *youtuber* (López 2016, 230).

Con el cambio en la gestión de los canales, se da por terminada una primera etapa del emprendimiento, en la que el creador de contenido utilizaba los recursos que la plataforma le ofrecía y de ahí prosiguió a la intervención de empresas de marketing digital y especialistas en contenidos audiovisuales (Lavalle y Atarama 2016, 93-95).

En el caso de la comunidad del maquillaje, aparecieron videos con mucha mayor calidad, cortinillas de entrada y mayores recursos como invitados, eventos y rifa de productos. Por último, tomó mayor importancia la inclusión de hashtags y el etiquetado de otras cuentas para redirigir los videos a los portales de las marcas. La brecha entre los creadores y sus suscriptores se fue haciendo más grande porque, en algunos casos, quedó atrás su imagen natural.

Entre 2010 y 2012, Nena, Miku, Miranda Ibáñez, Aurora González y Pamela Segura, *youtubers* mexicanas, publicaron sus primeros videos donde se pueden notar las transformaciones en los intereses de las *vloggers*, pues pasaron de los videos de inspiración en el maquillaje de las celebridades a recomendaciones y tutoriales de maquillaje para eventos sociales y formales. De esta forma, las creadoras de contenido pusieron en tendencia sus técnicas y conocimientos con un sello propio, y de manera adicional, produjeron videos de reseñas donde hablan de sus productos favoritos, pero también de aquellos que no cumplían sus expectativas. Poco a poco los tutoriales perdieron terreno, pero no desaparecieron. Además, el contenido

también se diversificó con videoblogs acerca de las experiencias diarias, viajes, cambios de residencia y la adquisición de productos de lujo de las creadoras (Fuentes 2022, 21).

En el periodo de 2013 y 2016, los videos se fueron haciendo monótonos, pues con cada lanzamiento de productos cientos de creadores subían a la plataforma la reseña correspondiente, en México, algunos de esos artículos eran inaccesibles para las suscriptoras por sus costos elevados o porque no se vendían en el país. Asimismo, el drama se apoderó de YouTube: los videos ya no mostraban las tendencias de maquillaje sino conflictos entre los *influencers*, lo cual fragmentó a la comunidad. Después, algunos *youtubers* abandonaron su canal y redes sociales, o su contenido viró hacia otros intereses como críticas de cine, recetas de cocina o historias de ficción. La evolución de los canales enfocados en el contenido de tutoriales de maquillaje hasta 2012 aparece en el *Cuadro 1*.

Como se observa en el *Cuadro 1*, casi la mitad de las creadoras lograron colaborar con alguna marca o crear una propia, y gran parte de ellas aún se dedica al contenido de reseñas y tutoriales de maquillaje, pero estos conforman canales consolidados entre la comunidad de la belleza y las mismas creadoras han señalado las transformaciones en las dinámicas de monetización, colaboraciones y reseñas pagadas, así como el declive de los tutoriales que ya no dejan las mismas vistas que en años anteriores. Sin embargo, también se nota el viraje hacia los videoblogs de estilo de vida y al menos cuatro casos muestran el reciente abandono del canal sin explicación. Esta ausencia puede provocar que la audiencia busque el contenido de otras creadoras más constantes. En casos como el de Yuya o Miranda Ibáñez, las cuestiones personales las llevaron a no tener actividad reciente, para así dedicarse a otros proyectos,

mientras que para Aurora González B y Mymakeupcorner se desconocen los motivos del cambio.

Cuadro 1
Canales sobre maquillaje en español creados entre 2008 y 2012

Nombre del Canal	Año de creación	Marca de maquillaje o colaboración	Rumbo actual del canal
Mymakeupcorner	2008	-	Reseñas y tutoriales de maquillaje. Canal inactivo desde 2018.
GabyTips	2009	-	Videoblogs sobre estilo de vida y reseñas de productos variados.
Yuya	2009	Yuya (Submarca de Republic Cosmetics)	Videoblogs sobre estilo de vida y reseñas de productos variados. Canal sin actividad desde hace 10 meses.
Lilia Cortes	2009	-	Reseñas y tutoriales de maquillaje.
RosyMcMichael	2010	Colaboración con MAC Cosmetics y Beauty Creations	Reseñas y tutoriales de maquillaje.
Jackie Hernández	2010	Jdez	Contenido de terror y misterio. Pocos tutoriales y reseñas desde hace más de un año.
Miranda Ibáñez	2011	-	Tutoriales de cocina y videoblogs. Canal inactivo desde hace 2 años.
BeautybyNena	2011	-	Reseñas y tutoriales de maquillaje.
Mitzy Cervantes	2011	-	Reseñas y tutoriales de maquillaje.
Miku	2012	Miku Cosmetics	Reseñas y tutoriales de maquillaje.
Aurora González B	2012	-	Reseñas y tutoriales de maquillaje. Canal inactivo desde hace 9 meses.
Pamela Segura	2012	Colaboración con Bianca Makeup	Reseñas y tutoriales de maquillaje.

Fuente: elaboración propia.

NUEVA GENERACIÓN DE *BEAUTY VLOGGERS*

En este contexto, en el 2017 la comunidad de la belleza en México vio un renacimiento de los videos de reseñas y tutoriales de maquillaje, pero con otras caras y marcas de bajo costo. Antes de este año, en los canales más populares en español habían aparecido videos especiales donde se mostraban productos económicos, pero con buen funcionamiento. Sin embargo, estos videos tenían la finalidad de dar diversidad al contenido, así como seguir las inquietudes de los suscriptores plasmadas en los comentarios respecto a mostrar marcas y productos de más fácil acceso para la mayoría de los consumidores. De esta forma, la nueva oleada de *beauty vloggers* respondió a las necesidades de la comunidad, solo que estas jóvenes emprendedoras poco se parecían a las creadoras ya consolidadas y, ante la fragmentación existente, una célula con intereses muy específicos vigorizó a una comunidad dentro de otra más grande, por consiguiente, en México nació una *comunidad emprendedora de la belleza* más preocupada por el precio y accesibilidad de los productos, pero sobre todo por la innovación, sin que ello significara mayores gastos.

Así, el Centro histórico de la Ciudad de México se convirtió en el nuevo estudio de grabación. En los videos de Michelle Salinas, Vanessa Cortés, Nay 1206, Lizz Muller, EGlam Vázquez, DamarisWit o Alyba, entre otras, resultan comunes los recorridos por las calles del Carmen, Republica de Colombia y Argentina para mostrar a los suscriptores donde pueden comprar maquillaje de diferentes calidades a bajo precio. Estas creadoras acumularon miles de vistas y, si bien la mayoría de ellas cuenta con contenido relacionado con reseñas o son profesionales del maquillaje, tienen mayor compromiso con usuarias

que buscan recomendaciones para empezar un negocio rentable o aumentar sus ingresos, si a esto se suma el hecho de que las distribuidoras y negocios ubicados en el Centro histórico se percataron del alcance de las redes sociales, pues los videos de recorridos y transmisiones en vivo desde las tiendas resultaron una gran estrategia de difusión.

De este modo, vendedoras y demostradoras también recibieron los reflectores y colaboraron con las *youtubers* dejándolas grabar las novedades, dando precios de mayoreo y menudeo, códigos de descuento y regalos a los clientes que se presentarán en tiendas físicas, también crearon sus propias redes sociales donde suben fotografías de la mercancía y pequeños videos de reseñas. Las tiendas que entre 2017 y 2020 alcanzan mayor popularidad fueron Cosmetiworld S.A. El Universo del Cosmético, Nissarana, Cosméticos el Carmen, Cosméticos B&U, entre otras. Por su parte las marcas Beauty Creations, Okalan, Bissu, By Apple, L.A Girl, Pink Up, AmorUs, Klean-color y muchas más fueron promocionadas y sus productos reseñados en YouTube. El rumbo de los canales enfocados en el maquillaje de bajo costo y posteriormente en el emprendimiento se puede observar en el *Cuadro 2*.

Por lo menos la mitad de las creadoras que aparecen en el *cuadro 2* ya no sube tutoriales de maquillaje, mientras que los recorridos y visitas a los locales del Centro histórico, así como el contenido relacionado con compras o *hauls* de productos chinos o novedades están vigentes, ya que la comunidad emprendedora busca mercancía de bajo costo para reventa. Otro punto importante es que en 2020, con el confinamiento derivado de la pandemia por COVID-19, los suscriptores migraron hacia otras redes sociales, lo que significó un declive marcado en los tutoriales de maquillaje que fueron sustituidos por

los de cuidado de la piel y cambio en las tendencias de maquillaje hacia estilos más naturales (Matellanes y Rodríguez 2021, 215-17).

Cuadro 2
Canales sobre maquillaje de bajo costo creados entre 2013 y 2017

Nombre del Canal	Año de creación	Presencia en TikTok	Rumbo actual del canal
Michelle Salinas	2013	@mich.salinas	Recorridos en el Centro histórico, ya no sube tutoriales.
EGlam Vázquez	2016	@eglam_13	Recorridos en el Centro histórico, sube esporádicamente tutoriales con maquillaje chino.
Vanessa Cortes	2017	@vanessacortes474	Recorridos y reseñas de todo tipo de productos, incluido el maquillaje.
Nay 1206	2017	@nay_1206	Recorridos en el Centro histórico, ya no sube tutoriales.
Liz Muller	2011	@lizzmullerr	Reseñas de todo tipo de productos y tutoriales variados. Contenido sobre historias de terror y misterio.
DamarisWit	2017	@damariswit	Recorridos en el Centro histórico, sube esporádicamente tutoriales con maquillaje chino.
Alyba	2017	@alybatips	Recorridos en el Centro histórico, sube esporádicamente tutoriales con maquillaje chino.

Fuente: elaboración propia.

De este modo, una vez más se modificó el contenido de los videos, ya que los suscriptores permanecían en casa conectados para estudiar y trabajar, pero no podían salir. Las creadoras buscaron alternativas para continuar subiendo videos, como crear cuentas de TikTok, enfocar el contenido no solo en

maquillaje, sino en otros productos que también se venden en la locación seleccionada, la mayoría de origen chino.

Uno de los factores que destaparon los problemas derivados del uso y compra del maquillaje pirata fue la publicación en Netflix de una serie documental llamada *Sociedad de Consumo* (Holm 2019), donde se habla de la piratería a nivel mundial y los riesgos para la salud derivados de la poca higiene y los materiales de dudosa procedencia con los que se manufacturan estos productos, en particular paletas de sombra y labiales. Además, en YouTube ya se encontraban disponibles videos donde las usuarias compartían malas experiencias usando este maquillaje y advertían el riesgo de su uso como infecciones en ojos, quemaduras y salpullido en el rostro.

En este sentido, la marca china más popular en los videos de las creadoras de la comunidad emprendedora es Ultramo, la cual fue registrada en 2018 ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), dicho registro contempla el uso del nombre de la marca para la venta y distribución de productos cosméticos en general, no todos ellos medicados para el uso personal ni de la piel, cuestión que ha despertado las dudas de los consumidores debido a que la instancia correspondiente para el otorgamiento de los permisos sanitarios es la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios (COFEPRIS), y Ultramo no cuenta con permiso alguno hasta la fecha. La segunda señal de desconfianza está relacionada con las licencias, ya que utiliza imágenes similares a las de personajes populares y modifica los nombres y otros detalles (Fuentes 2022, 27-29). En cuanto a los precios, las paletas de sombras para ojos, que son de los productos más populares, oscilan entre los 30 y los 250 pesos dependiendo del tamaño, aunque en plataformas de venta los productos llegan a venderse hasta en el triple de

su precio. Por último, no existe un rostro detrás de la marca que se haga responsable o aclare las dudas que han surgido entre la comunidad, tampoco un departamento de atención a clientes que vigile los envíos o dé orientación sobre el origen, materiales y uso de los cosméticos.

CONCLUSIONES

Respecto al maquillaje chino, cabe señalar que previo a la pandemia algunas *youtubers* ya recorrían las calles de Peña y Peña y el Carmen en busca de productos piratas o clones de marcas originales. Sin embargo, las denuncias sobre los riesgos asociados a estos se movieron a la plataforma TikTok, donde los usuarios se han mostrado más interesados y empáticos ante las denuncias de riesgo sanitario, mientras que en YouTube comienzan a ser visibles las señales de aburrimiento tanto de las creadoras como de su audiencia que ven en los productos más de lo mismo, aunque Ultramo presente novedades por semana. A esto se le suma el hecho de que los tutoriales de maquillaje que emplean estos artículos están en declive, dado que algunas *youtubers* han modificado sus videos tanto en YouTube como en TikTok para mostrar otro tipo de novedades en los que esporádicamente se muestra maquillaje y con menos frecuencia tutoriales de belleza.

El análisis de los canales de YouTube de las nuevas *beauty vloggers* arrojó que, pese a las controversias, no se puede negar que las creadoras de la comunidad emprendedora de la belleza respondieron a la necesidad de contenido. La audiencia se cansó de las *influencers* que una vez que alcanzaban la fama abandonaron sus canales; el público estaba en busca de

identificarse y conectar de nuevo con las mujeres detrás de la pantalla, pero también entre miembros de la colectividad para que no se dispersaran. Las creadoras de la comunidad emprendedora de la belleza se reúnen con sus suscriptoras, tienden a responder mensajes y comentarios, e incluso el público puede encontrarse con ellas en las calles del Centro histórico, pues se caracterizan por unir y empoderar a personas, en su mayoría mujeres, que buscan iniciar un negocio, obtener ingresos y también comprar para consumo personal.

REFERENCIAS

- Bauman, Z. 2017. *La globalización. Consecuencias Humanas*. Tercera edición. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castelló, A., y C. Barrilero. 2021. “La presencia de marca en los contenidos de belleza de YouTube dirigidos al público sénior femenino”. *AdComunica* 21: 185-210. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.21.10>.
- Fuentes, L. 2022. “Canales de YouTube sobre maquillaje y compras en el centro de la Ciudad de México: Una etnografía virtual”. *Estampas Urbanas Vol. 2: Culturas urbanas, cultura digital y estudios de la ciudad*, Karles Antonio y Leticia Fuentes (coords.), 15-31. México: Etnografías.
- Holm J., S. (dir.). 2019. “Maquillaje falso”. *Sociedad de consumo*, temporada 1, episodio 1, en Netflix. <https://www.netflix.com/mx/title/81002391>.
- Lavalle, G., y T. Atarama. 2016. “Youtube como herramienta de marketing estratégico para la moda: Análisis del canal oficial What the chic en el 2015”. *AdComunica* 12: 91-108. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.6>.

- Livingstone, S. 2004. "What is media literacy?". *Intermedia* 32(3): 18-20. <http://eprints.lse.ac.uk/1027/>.
- López, A. 2016. "Youtubers, nueva lógica comercial y narrativa en la producción de contenidos para la Web". *Letra. Imagen. Sonido* 15: 225-41. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3830/3155>.
- Maquicianta. 2022. "Los Videos de maquillaje ya no funcionan? Acompáñame a ver esta triste maquihiistoria de YouTube". YouTube, 23 de febrero [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=dX11wOC1RKI>.
- Matellanes, M., y V. Rodríguez. 2021. "Conexión de los/las influencers con la generación Z en la industria del maquillaje". *Prisma Social* 35: 199-220. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4351>.
- Méndez, M. y A. Galvanovskis. 2011. "Sentido de comunidad virtual: Un estudio teórico empírico". *Psicología Iberoamericana* 19(1): 8-18. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=133920896002>.
- Nelson, A. 2006. "Makeup Lessons - LOOK HOT in 5 Minutes or Less". YouTube, 29 de marzo [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=5-P5bXdOBRk>
- Pink, S., H. Host, J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis y J. Tacchi. 2019. *Etnografía digital: Principios y práctica*. Madrid: Ediciones Morata.

La replicación destructiva en las comunidades virtuales: *fandom* de los videojuegos

AARÓN CID RAMÍREZ
Universidad Autónoma Metropolitana

INTRODUCCIÓN

Posterior a sus trabajos acerca del corazón del hombre, Erich Fromm afirmaba que el ser humano actual se caracteriza por su pasividad, ya que al identificarse con los valores del mercado se transforma él mismo en un bien de consumo que debe invertirse de tal forma que represente un aprovechamiento para sí mismo y su entorno. Tras esto empieza su trabajo interdisciplinario titulado *Anatomía sobre la destructividad humana*, en el cual buscaba analizar las principales corrientes de pensamiento de aquella época (1975) que ofrecían una interpretación sobre la forma de ser del humano, particularmente de su tendencia a destruir. Debido a la posición “privilegiada” del hombre como animal consciente de sí mismo, Fromm busca dejar en claro una bilateralidad presente en la humanidad desde sus principios: un deseo de evolución y construcción contra un deseo de involución y destrucción.

Por ello todas las actividades humanas se ven atravesadas por acciones que se encaminan en ambas direcciones y, aunque las constructivas predominan y con ellos la supervivencia y evolución de la humanidad, las destructivas se mantienen presentes y dejan una huella innegable en la memoria colectiva.

El objetivo de este trabajo es analizar sobre todo las acciones negativas desarrolladas mediante su comunidad de aficionados, *fandom*, presentes en una de las actividades de entretenimiento favoritas del mundo: los videojuegos. Particularmente por las amplias posibilidades de simulación o paralelismo que se dan entre la vida analógica y el entorno digital, cada vez más dominante en la realidad cotidiana.

DESARROLLO

Con los más recientes eventos de la pandemia por COVID-19, la industria con mayores ganancias ha sido la de los videojuegos, representando un beneficio durante todo el 2021 de 93.2 billones de dólares, destronando en dicho rubro a los medios de entretenimiento previos como el cine, teatro o música (Briseño 2021). La creciente disponibilidad de tiempo libre y las recomendaciones de aislamiento empujaron a la población mundial a acercarse a este entretenimiento y con ello crecieron los *fandom* en los videojuegos.

Al igual que el resto del entretenimiento, en los videojuegos se encuentran categorías que agrupan los gustos e intereses para que los jugadores puedan elegir. Sin embargo, una de ellas que suele atraer la atención de la comunidad *gamer* son los MMORPG (Masive Multiplayer Online Rol Play Game) que por sus siglas en inglés hace referencias a los videojuegos de

rol multijugador masivos en línea. Es decir, su enfoque principal radica en promover la interacción de grandes cantidades de jugadores en un mismo sitio o mundo abierto, donde cada persona puede elegir su *rol* dependiendo de sus intereses y estilos de juego. Su popularidad recae en la personalización y la estructuración de su *fandom*, que puede ir desde algunas comunidades muy organizadas que mantienen vivo el juego y aun lo reestructura, hasta los casos completos de anarquía que ocasionan cambios radicales en los mundos digitales e, incluso, con consecuencias en el mundo real.

Fuera de toda contemplación los jugadores siempre han encontrado formas de alterar las mecánicas y dinámicas de los juegos, representando fama y ganancia monetaria en quienes dedican su tiempo a encontrar debilidades en los juegos conocidos como *exploits*, demostrando que las capacidades de corrupción del ser humano atraviesan las barreras digitales y representan una amenaza constante.

Sería imposible analizar los MMORPG sin mencionar al que marcó la diferencia en la industria y que hasta la fecha se mantiene como el mundo digital con mayor cantidad de jugadores activos (Rhoton 2023): *World of Warcraft* (WoW), estrenado el 23 de noviembre de 2004, llegó durante una era de crecimiento exponencial de Internet y demostró las capacidades de conectividad alrededor del mundo, además de traer consigo a una base de jugadores veteranos conocedores de la saga con entregas como *Warcraft: Orc & Humans* desde 1994.

WoW logró capturar en un año a 5 millones de suscriptores (MB 2016) que formaban alianzas y dinámicas que han permitido su relevancia hasta la actualidad. Sin embargo, un evento capturó la atención dentro y fuera de ese mundo digital: El incidente de la sangre corrupta; iniciada como parte de

la actualización del 13 de septiembre que incluía en el juego la presencia del Dios de la Sangre “Hakkar, Cazador de Almas”, pensado como un reto para jugadores más experimentados quienes durante la batalla sufrían una reducción a sus estadísticas *debuff* que incluía un daño constante sobre la vida del personaje y que, además, se contagiaba al estar cerca de otro personaje, este efecto aplicado por el dios era conocido como “Sangre Corrupta”; la idea de los desarrolladores era que al derrotarlo o ser derrotado el personaje reaparecería en el mundo y dicho efecto habría desaparecido, pero no se tomó en cuenta a las mascotas de los jugadores (MB 2023). Las mascotas reaparecieron en el mundo aún contagiados de esta enfermedad y rápidamente se extendió por todo el mundo de WoW.

Las consecuencias fueron impredecibles, pues si bien los jugadores veteranos tenían habilidades y objetos para superar la plaga, los nuevos jugadores o más débiles solían contagiarse y morir en el momento, solo para volver a aparecer y contagiarse nuevamente en un ciclo que esparcía la plaga al resto del mundo. Pero el problema se profundizó más con las reacciones de los mismos jugadores; mientras algunos hacían lo posible por controlar los contagios y curar a otros personajes, otros se dedicaban a realizar una cacería sobre todos los contagiados e incluso hubo quienes se abocaron activamente a esparcir la plaga por las ciudades consideradas “seguras”. Estos últimos actuaban en combinación con quienes hacían turismo para contagiarse de la plaga y alianzas enteras que se dedicaron a introducir la plaga en la zona inicial del juego. Solucionar esto les tomó un mes a los desarrolladores, quienes optaron por el reinicio completo de los servidores, eliminar la posibilidad de contagio en las mascotas y delimitar los alcances de la plaga fuera de una zona en específica.

Pero frente a los eventos recientes de la pandemia por COVID-19 el surgimiento y proliferación de la plaga de sangre sirvió a los doctores Eric Lofgren y Nina Fefferman a proponer el uso de videojuegos como modelos experimentales de la investigación epidemiológica (Lofgren y Fefferman 2017), debido al increíble paralelismo entre las primeras noticias de infección desde China, el escepticismo de un sector de la población ante la emergencia y la hiperconectividad mundial que arrastró al mundo a una de las peores epidemias cuyas consecuencias aún resentimos.

La galaxia controlada

Con el tiempo los juegos MMORPG fueron refinándose en su planteamiento y dinámicas, llegando a ser tan complejo como dirigir una nación completa, lo cual es el caso de *EVE Online*, un juego de rol diseñado sobre una era espacial donde no existe una historia principal más allá de la creada por los jugadores y sus alianzas entre ellos. Su amplia capacidad en modos de juego y su alta curva de aprendizaje lo ha convertido en un juego que no es para cualquier persona, la dedicación en tiempo y habilidades resulta muy superior a cualquier otro juego de la misma categoría o cualquier otra (Bergstrom 2019).

Con una base de jugadores promedio de 30 000 activos al día y guardando el récord de la mayor batalla multijugador con 13 770 participantes en un solo conflicto (Redacción RPP 2021), el tiempo y la dedicación de la base de jugadores solo se vio superada por los grandes conflictos que hicieron surgir y desaparecer imperios de un momento a otro, con conflictos interestelares que superan a cualquiera del mundo analógico, mismos que –resulta necesario mencionar– dejan pérdidas monetarias reales.

De manera particular cabe contar la historia de “El Mittani”, un jugador excepcional que en cuestión de meses hizo desaparecer una de las facciones más poderosas e influyentes del juego *Band of Brothers*. Dicha facción controlaba en su totalidad el juego, sus expansiones y dinámicas, obligando a otras alianzas a servirles a pesar de los intentos pasados por destruirla, llegando a causar dos grandes conflictos que equivaldrían a las Guerras Mundiales, los casos de corrupción, saqueo, estafas y crímenes de guerra eran solo un paralelismo de todo lo que se sale de control en todo gran imperio militar (Burke 2022).

Altamente dividido, de manera interna surgió la facción “Goonswarm”, manejada por jugadores veteranos que ya no compartían los puntos de vista y manejos del entonces imperio, por ello se valieron de su jefe de espionaje “El Mittani”, para controlar las propiedades, naves y economía. Los jugadores a quienes pertenecía el desaparecido imperio no tardaron mucho en darse cuenta de lo sucedido e intentaron por todos los medios posibles recuperar lo perdido, llegando incluso a procesos legales con acusaciones por hackeo y robo de identidad en la vida real (CDRdude 2009), procesos infructuosos por ser parte de la dinámica de un videojuego.

Con el tiempo “El Mittani” se convirtió en el mayor tirano del videojuego, con decisiones y movimientos que pusieron en riesgo su imperio y la continuidad del juego. Las formas de administración de este personaje rayaron en la realidad con guerras psicológicas y bombardeos de propaganda que buscaban siempre enlistar nuevos adeptos a su imperio y continuar en el poder aún contra toda expectativa.

Las consecuencias sobre el juego aún se estudian a profundidad debido a las implicaciones socio-psico-económicas y la participación de su *fandom* en la perpetuidad de una tiranía

(Belaza *et al.* 2020). Esta terminó en 2022 con el anuncio de la renuncia al juego por parte de la persona detrás de “El Mittani”, quien tras afrontar problemas de la vida real –como su divorcio y muerte de su mascota– decidió dejar el juego para siempre (Chalk 2022).

Simulando lo totalitario

Cambiando de categoría de videojuegos a los simuladores, estos ofrecen una amplia selección de opciones y oportunidades que van desde ejercer el trabajo de tus sueños: piloto de aviones, director técnico de un equipo de fútbol o granjero moderno; hasta cumplir las ambiciones más profundas de los jugadores: gobernante absoluto del mundo.

Es el caso del experimento de Vincent Oscala, entonces estudiante de arquitectura en Filipinas y aficionado al videojuego *SimCity 3000*, un simulador de administración urbana que busca dar un sentido de realismo a través de dinámicas aleatorias de desastres naturales y la exigencia de contemplar los servicios e interconectividad de la ciudad para mantener a la población contenta, con oportunidades laborales y representando ingresos constantes al erario.

El proyecto tuvo una duración de un año y medio en el planteamiento teórico y matemático, más otro año y medio de ensayo y error con dos ciudades descartadas hasta formar Magnasanti (Márquez 2021), basándose en la geometría de la rueda de Bhavacakra, la rueda de la vida y la muerte en el budismo, optimizando los espacios de tal forma que los ciudadanos no tuvieran que desplazarse más allá de sus propias cuadras para cubrir todas sus necesidades, desde las laborales hasta las de esparcimiento, viviendo en grandes edificios de unidades

departamentales y básicamente condenados a morir en el mismo sitio en el que nacieron.

La reducción de delitos y el excelente orden social estaba basado en la persecución de los menores delitos, evitando que estos pudieran escalar o incentivaran al resto de la población a cometerlos. Altamente apoyado por su fuerza pública y la poca comunicación entre sectores, la población se refugia en todo el entretenimiento que puedan consumir: deportes, cine o parques principalmente, de tal forma que, en palabras de Oscala:

No se rebelan ni organizan revueltas ni generan caos social. Nadie se plantea desafiar al sistema con medios físicos porque impera un estado policial hipereficiente que los mantiene a raya. Todos están idiotizados, enfermos, esclavizados y manipulados de tal forma que el sistema se pueda perpetuar durante miles de años. 50 000, para ser exactos. Están todos atrapados en el tiempo y en el espacio (Serry 2015, párr. 14).

El alto costo de una vida perfectamente organizada y diseñada por el gobierno viene de la mano de un ambiente altamente contaminado en el aire, la pérdida de toda libertad y una esperanza de vida que no supera los 50 años; además de una desconexión total del resto del mundo, pues la ciudad Magnasanti está diseñada para que nadie entre ni salga de la ciudad. Desde su presentación, el autor causó revuelo por la potencial aplicación en la vida real, debate que ha sido recientemente reabierto ante el panorama de “ciudades inteligentes”, donde la tecnología reduce cada vez más la necesidad de salir de casa (Escribano 2015) y el entretenimiento representa la principal preocupación de las personas, tal como se vio con la explosión de las redes sociales durante los eventos de COVID-19.

La anarquía absoluta

Continuando sobre los juegos de simulación y construcción resulta necesario siempre mencionar a *Minecraft*, el juego que superó todo récord de ventas y jugadores, manteniéndose con una conectividad aproximada de 600 millones de jugadores en todo el mundo, fue y será un fenómeno que revolucionó la industria y el mundo por igual. Al punto de que existen planes de estudio en el mundo que lo incluyen como método de aprendizaje en gestión de recursos, trabajo en equipo, programación y diseño (Schulkin 2020).

Además, el juego ha inspirado una serie de servidores o mundos dedicados a temas en específico, tales como: la exploración de sitios históricos, juegos de rol inmersivos, lucha por supervivencia e, inclusive, dedicados a estudios religiosos con servidores de interacción cristiana o católica. Sin embargo, existe un servidor que desde sus inicios, en 2010, se dedicó exclusivamente a la anarquía, donde –a diferencia del resto de servidores– no se planteaba regla alguna ni en trato con los demás ni en cuanto administración de recursos, el servidor fue llamado 2B2T (2Builders2Tools).

Su fama creció de manera exponencial dentro de la comunidad del videojuego, principalmente en expertos que deseaban un reto. De manera rápida la falta de limitaciones se hizo evidente: los saqueos de recursos, la constante cacería de nuevos jugadores y la creación de comunidades que buscaban alguna forma de organización y de otros que pretendían sembrar más caos. Su extensa duración hizo necesaria la presencia de observadores, escribanos e historiadores que de forma celosa se han dedicado a registrar los sucesos dentro del servidor: desde el dominio absoluto de algunos grupos organizados

de jugadores, la implementación de nuevos contenidos del juego y toda clase de *exploits* que los mismos jugadores han encontrado (ToxicDude 2021).

Algunos de los proyectos que en este mundo de construcción se han llevado a cabo van desde la inundación de la zona de aparición principal, la red de carreteras que comunican los cuatro puntos cardinales de un mundo teóricamente infinito, las bases secretas de las agrupaciones de jugadores y la implementación de grandes granjas automáticas que producen recursos a través de errores en el juego, para después repartirlos a través de cuentas automatizadas de *bots* a cambio de una ganancia monetaria en el mundo real.

Los estafadores conforman parte de la orden del día en el juego, encerrando a los nuevos jugadores u obligándoles a trabajar en su favor por algo de interacción en el juego o simplemente para poder dejar la zona principal, la cual ha sido construida y destruida por igual en el lapso de los 13 años de existencia que tiene el juego y cuyo mundo ahora conjunta un aproximado de 14tb de información (Lloria 2022). Hay una gran cantidad de interacciones que representa lo peor de la comunidad con agrupaciones abiertamente supremacistas o que reviven el nazismo, cultos, la dedicación a la explotación y esclavismo o el simple impulso de destrucción incivilizada (Schwalb 2021) que ha dejado desolado gran parte del mapa del juego, pero que a pesar de todo mantiene una comunidad activa y organizada desde la anarquía.

Menciones

El presente trabajo busca analizar algunos ejemplos principales de las tendencias de involución presentes en los videojuegos,

y si bien la mayoría de los ejemplos tienen una limitada filtración en la vida real, siempre es necesario señalar que existen algunas que, desde las comunidades, ya han atravesado el mundo digital; menciones necesarias como las situaciones de acoso sexual y laboral en estudios de desarrolladores de videojuegos como el caso de Blizzard (Sanmartín 2021), la creciente toxicidad y sexualización de los creadores de contenido (EduPortas 2019), y los intentos de cárteles de droga como el del CJNG por reclutar o secuestrar niños a través de los videojuegos más famosos del momento (Dalby 2021).

CONCLUSIONES

Los paralelismos entre la realidad de nuestro mundo analógico y el digital se desdibujan a ritmos crecientes gracias a que las capacidades tecnológicas cierran cada vez más los requisitos para la hiperconectividad necesaria en los videojuegos. Los ejemplos revisados a lo largo de este estudio solo forman una pequeña parte de los impulsos de involución y destrucción que los mismos jugadores han trasladado a sus mundos digitales.

El éxito o fracaso en una industria tan competitiva como la de los videojuegos depende exclusivamente de la comunidad que pueda, o no, formar. Asimismo, depende de la constante creación de contenidos o actualizaciones que mantengan la atención y las continuas medidas anti-hackeo o pirateo que vulnera al juego y al *fandom* por igual. Sin embargo, el mismo *fandom* se encarga de romper de manera constante las limitantes del juego y encontrar vulnerabilidades que resulten en beneficios dentro y fuera del juego por igual. Esta, por lo demás, es una tendencia tan natural como lo demuestra la historia de

la humanidad, que puede llegar a corromper todo con lo que interacciona. Además, se busca señalar la importancia y aplicaciones que los videojuegos tienen para el diseño de modelos de estudio y experimentación que ayuden a recuperar datos aplicables en la vida analógica, y no exclusivos de las ciencias sociales, si no de algunos casos como los de WoW y la plaga de sangre cuyos datos sirvieron durante la emergencia por COVID-19. Este es un caso que puede atraer la atención de más investigadores debido a que los videojuegos forman parte innegable del mundo y su información puede ayudar en el diseño de futuras comunidades.

REFERENCIAS

- Belaza, A., J. Ryckebusch, K. Schoors, L. E. C. Rocha y B. Vandermarliere. 2020. "On the connection between real-world circumstances and online player behaviour: The case of EVE Online". *PLOS ONE*. Octubre 21. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0240196>.
- Bergstrom, K. 2019. "EVE Online: Exceptionalism in Online Gaming Cultures". *Human Technology* 15(3): 304-325. Noviembre. https://www.researchgate.net/publication/337645762_EVE_Online_is_not_for_Everyone_Exceptionalism_in_Online_Gaming_Cultures DOI:10.17011/ht/urn.201911265022. DOI:10.17011/ht/urn.201911265022.
- Briseño, R. 2021. "Game over? Los videojuegos en la pandemia. Experto Tec nos explica". *Conecta*. Marzo 5. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/hidalgo/investigacion/game-over-los-videojuegos-en-la-pandemia-experto-tec-nos-explica>.

- Burke, K. 2022. "The shady side of EVE Online". *SVG*. Agosto 30. <https://www.svg.com/982260/the-shady-side-of-eve-online/>.
- CDRdude. 2009. Metagaming in Eve: The war so far... Febre-
ro 9. <https://tl.net/forum/games/88121-metagaming-in-eve>.
- Chalk, A. 2022. "EVE Online's most notorious player has quit
the game". *PCGamer*. Julio 24. [https://www.pcgamer.com/
eve-onlines-most-notorious-player-has-quit-the-game/](https://www.pcgamer.com/eve-onlines-most-notorious-player-has-quit-the-game/).
- Dalby, C. 2021. "Carteles en México usan videojuegos para
reclutar a menores". *InSight Crime*. Octubre 15. [https://in-
sightcrime.org/es/noticias/carteles-mexico-usan-videojue-
gos-reclutar-menores/](https://in-sightcrime.org/es/noticias/carteles-mexico-usan-videojue-
gos-reclutar-menores/).
- EduPortas. 2019. "Cosificación de la mujer en Twitch: Hiper-se-
xualización en plataformas de videojuegos". *Difusor Ibero*.
Diciembre 29. [https://difusoribero.com/2019/12/29/cosifi-
cacion-de-la-mujer-en-twitch-hiper-sexualizacion-en-pla-
taformas-de-videojuegos/](https://difusoribero.com/2019/12/29/cosifi-
cacion-de-la-mujer-en-twitch-hiper-sexualizacion-en-pla-
taformas-de-videojuegos/).
- Escribano, F. 2015. "Smart Cities, Participación y Gamificación.
Un modelo Starcraftiano". *Jour*. Julio. [https://www.resear-
chgate.net/publication/324222780_Smart_Cities_Participa-
cion_y_Gamificacion_Un_modelo_Starcraftiano](https://www.resear-
chgate.net/publication/324222780_Smart_Cities_Participa-
cion_y_Gamificacion_Un_modelo_Starcraftiano).
- Lofgren, E. T., y N. H. Fefferman. 2007. "The untapped potential
of virtual game worlds to shed light on real world epidemics".
The Lancet infectious Diseases. Vol. 7, issue 9: 625-629, sep-
tiembre. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8).
- Lloria, A. 2022. "El servidor más antiguo de Minecraft son 14
TB de pura maldad, una sociedad tiránica a lo Mad Max con
hackers, esclavistas y nazis". *3D juegos PC*. Julio 24. [https://
www.3djuegospc.com/reportajes/servidor-antiguo-mine-
craft-14-tb-pura-maldad-sociedad-tiranica-a-mad-max-hac-
kers-esclavistas-nazis](https://
www.3djuegospc.com/reportajes/servidor-antiguo-mine-
craft-14-tb-pura-maldad-sociedad-tiranica-a-mad-max-hac-
kers-esclavistas-nazis).

- Márquez, R. 2021. “Cómo la peor ciudad para vivir del planeta inspiró la ciudad perfecta en SimCity”. *Vida extra*. 24 de noviembre. <https://www.vidaextra.com/pc/como-peor-ciudad-para-vivir-planeta-inspiro-ciudad-perfecta-simcity>.
- MB, F. 2016. “Cómo Warcraft se ha convertido en mucho más que una leyenda de videojuegos”. *Xataka*. Marzo 29. <https://www.xataka.com/videojuegos/como-warcraft-se-ha-convertido-en-mucho-mas-que-una-leyenda-de-los-videojuegos>.
- MB, F. 2023. “World of Warcraft y el incidente de la Sangre Corrupta: el increíble caso de la mayor epidemia de la historia de los videojuegos”. *Vida Extra*. Septiembre 30. <https://www.vidaextra.com/cultura/world-of-warcraft-incidente-sangre-corrupta-increible-caso-mayor-epidemia-historia-videojuegos-1>
- Redacción RPP. 2021. “Videojuego consiguió récord de jugadores en una misma batalla en línea: 13 mil personas colapsan”. *Eve Online*. 5 de Enero del 2021 4:06 PM. <https://rpp.pe/videojuegos/juegos/eve-online-videojuego-consiguio-record-de-jugadores-en-una-misma-batalla-13-mil-personas-en-linea-noticia-1313472>.
- Rhoton, S. 2023. “Los 14 MMORPG más jugados en 2023”. *Liga de Gamers*. <https://www.ligadegamers.com/mmorpg-mas-jugados/>
- Sanmartín, J. 2022. “Activision Blizzard recibe una demanda más que vuelve a dejar claro su grave problema de discriminación y acoso”. *Vida Extra*. Octubre 13. <https://www.vidaextra.com/industria/activision-blizzard-recibe-demanda-que-vuelve-a-dejar-claro-su-grave-problema-discriminacion-acoso#:~:text=Desde%20hace%20algo%20m%C3%A1s%20de,la%20plantilla%20de%20forma%20sistem%C3%A1tica>.

- Schulkin, J. 2020. “Los videojuegos son también escuela: Minecraft como aula virtual”. *Infoabe*. Julio 9. <https://www.infobae.com/gaming/2020/07/10/los-videojuegos-son-tambien-escuela-minecraft-como-aula-virtual/>.
- Schwalb, J. 2021. “Socialization and Civic Engagement in the Virtual Field of Video Games”. Tesis de Maestría en Ciencias por la Illinois State University. <https://ir.library.illinoisstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2467&context=etd>.
- Sterry, M. 2015. “Este tío se pasó el Sim City construyendo una ciudad totalitaria”. *FYI*. Febrero 12. <https://www.vice.com/es/article/yv9d9g/este-tio-se-paso-el-sim-city-construyendo-una-ciudad-totalitaria>.
- ToxicDude. 2021. “Minecraft 2B2T: La HISTORIA completa en ESPAÑOL”. Enero 4. https://www.youtube.com/watch?v=fJPUX_cGi8w&t=1s&ab_channel=ToxicDude.

ACTIVISMO DIGITAL

La información en redes sociales. Aspectos éticos en el activismo contra la violencia de género en México

MARIANA GONZÁLEZ SÁNCHEZ

Posgrado en Bibliotecología y Estudios de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

La ética o la filosofía moral se enfrenta a nuevas problemáticas, exige una constante reflexión sobre las costumbres y las nuevas perspectivas que ofrece la conducta humana, a su vez, existe la posibilidad de proponer soluciones que estén a la altura de los conflictos que se observan en la modernidad. En este sentido, los mensajes y fuentes de comunicación que navegan por nuevos canales, como el caso de Internet, ofrecen amplitudes en la dinámicas de la vida cotidiana. Cada pilar de la vida humana efectúa un hábito positivo o negativo, en cuyo caso, el uso de la información no representa la excepción para reflexionar acerca de los valores que influyen en la toma de decisiones, incluso para problematizar los contextos actuales.

El objetivo principal de la presente investigación reside en definir cuál es el manejo ético de la información en las RR.SS (redes sociales), respecto a los casos de violencia de género,

compartida por grupos activistas en México, investigación que fue realizada bajo una etnografía virtual que analiza la interacción informativa de actores sociales como los grupos activistas en violencia de género. Asimismo, da a conocer los temas más populares alrededor de estos eventos, principalmente los enfocados a la organización masiva, la exposición de demandas frente a diversas instituciones públicas o ser un referente ético para consultar información actualizada en los casos de feminicidio, dignificando a las víctimas.

El activismo feminista se convirtió en opción de comunicación con una importante acción colectiva en el uso de las redes sociales: Facebook, Twitter,¹ Instagram, entre otras. Los colectivos feministas digitales usan estos espacios para intercambiar ideas, imágenes, documentos, creación de espacios de denuncia y comunidades para organizar manifestaciones a instituciones de justicia o convertirse en una red de apoyo para mujeres violentadas. Las redes sociales han sido objeto de estudio de observación directa para analizar el tipo de convivencia e impacto de las TIC como agente informativo en una sociedad y exponer cualquier tipificación de violencia.

El estudio fue compuesto en dos fases de análisis: de redes sociales (ARS) y de ética (Strickland y Schlesinger 1969), donde se filtró y se observó por un lapso determinado. También se reflexiona si las redes sociales además de habilitar un campo de información en un caso de violencia de género, su tratamiento por las audiencias –que consiste en creación de contenidos, distribución, interacción y reflexión sobre el caso–, es considerado con principios o valores que sean congruentes con la búsqueda del bien común.

1 Twitter, ahora X.

Ética de la información

Este campo se encarga de abordar de manera crítica los asuntos morales que surgen a raíz del uso de la información, el cual representa un apoyo relevante para identificar, analizar y saber el impacto ético en las TIC, especialmente en las RR.SS. El reconocimiento de los valores humanos y sociales dentro del manejo actual de la información fomenta un marco intelectual que involucra la formulación de políticas enfocadas a la protección del derecho a la información. Los temas relacionados se analizan con:

- Legislación.
- Privacidad.
- Alfabetización informacional.
- Comunidades virtuales.
- Activismo.

Esta última tiene, en un inicio, tres actividades dirigidas a “informar, concientizar y denunciar” (Esquivel 2019, 123). En conclusión, la ética de la información impulsa al desarrollo de las relaciones morales en el campo informativo y en especial en el uso del Internet, pero sobre todo por –en teoría y en práctica– las reflexiones que protejan ciertos valores como la libertad, la democracia y la responsabilidad.

Los principios en la era del activismo digital

Los principios se representan por medio de valores observados en los actos realizados en Internet, si se habla en términos informativos puede presentarse en las actividades recibir,

transformar y difundir la información, las cuales permean en acciones de cierto grupo social con objetivos consolidados.

- *Principio de colaborar*, la acción colectiva reduce la ambivalencia, así como la falta de equidad, este valor estimula el aprendizaje y la solución de problemáticas.
- *Principio de verdad*, los bienes comunes, como la información, deben ser gestionados responsablemente y no provocar un sesgo intelectual.
- *Principio de libertad*, se enfoca desde la libertad de expresión hasta la libertad de acceso a la información.
- *Principio de solidaridad*, es el conjunto de relaciones que promueve y alienta a cualquier causa. También se refiere al cuidado de otro ser humano.
- *Principio de la verdad*, ayuda a construir sociedades más democráticas y abiertas.

El papel del ciberfeminismo en las redes sociales

El ciberfeminismo constituye un agente² en la transformación de las tecnologías, la producción desde un punto de vista de género, donde las mujeres son aprendices, creadoras y educadoras de un nuevo sistema que desafía las posiciones de poder; donde exploran los diferentes usos de la tecnología y qué beneficios pueden observarse en los momentos de ruptura; donde las conductas sociales presentan un cambio de paradigma e ideológico, de tal suerte que se observa un potencial directo para modificar patrones en las próximas generaciones.

2 Término aplicado en la sociología para un individuo o institución que se conecta con la estructura social y tiene capacidad de accionar.

La sociedad interconectada y el Internet muestran una amplitud en las posibilidades de convertirse en un agente que una y accione, pero deben existir los planos conscientes los cuales dirijan dichas acciones a un bien común, que sean adecuados y congruentes. El ciberfeminismo implica dos valores importantes: el conocimiento y el apoyo con bases ideológicas firmes, de tal forma que beneficie la práctica política que se efectúe con relación a los cambios. Transformar el feminismo en un nuevo espacio requiere la reflexión a temas importantes como la violencia de género, debido a que otorga una responsabilidad directa a todo tipo de conductas y en el proceso exige que las instituciones estén equilibradas a las exigencias de los individuos conscientes.

Los hashtags feministas como agente de información

Los hashtag “[...] son palabras de recuperación asociadas a asuntos o discusiones que desean ser indexadas en redes sociales, insertando el símbolo de numeral (#) antes de la palabra, frase o expresión” (Esquivel 2019, 8), dichas palabras brindan un testimonio del movimiento feminista en cualquier localidad o de algún periodo en específico. También conforman herramientas de recuperación porque pueden agrupar temas con cierto interés político, económico y social, además de ser un distintivo digital colectivo. En el caso del feminismo, “[...] la tecnología como los espacios mediados, no son neutrales y corresponden a estructuras de poder, que se conforman como centros para el debate público” (Castells 2011, 456), esta etiqueta virtual ayuda a reforzar el mensaje.

Esto permite que el Internet puede crear un territorio apto para expresar y publicar opiniones sobre asuntos que le con-

ciernen al interés común, de esta manera, las redes sociales cumplen con este criterio para estimular la conversación y llegar al núcleo de una voz unificada de la esfera pública. “Los movimientos feministas de todo el mundo buscan historizar la esfera pública para determinar los constructos genéricos masculinos que son institucionales para racionalizar la dominación” (Esquivel 2019, 4), esto implica retomar el discurso público y adaptarlo a las nuevas plataformas.

Esquivel explica que hay tres grupos temáticos que denuncian violencia de género y actúan mediante hashtags: “a) Violencia sobre los derechos reproductivos, b) Violencia sobre los derechos laborales de las mujeres, c) Violencia sexual y feminicida” (2019, 7). Los nuevos hashtags definen el quehacer feminista en redes sociales y saben congregarse mediante el lenguaje, aprendieron a militar para replicar tareas y mensajes que van dando forma a la denuncia pública.

METODOLOGÍA

Contexto: Caso de Debanhi Escobar

El caso de la joven Debanhi Escobar se hizo viral a partir del 9 de abril de 2022. El hecho sucedió en la localidad de General Escobedo en Monterrey, Nuevo León. Una joven estudiante de 18 años, que responde al nombre de Debanhi Escobar desaparece luego de asistir a una fiesta y tras abordar un taxi, solicitado supuestamente por aplicación, que la llevaría a su domicilio. Sin embargo, el viaje no fue concluido, ya que la joven por motivos desconocidos bajó del vehículo a la altura de la autopista Monterrey-Nuevo Laredo, lugar en el que fue

vista por última vez con vida, y le fue tomada la foto tan conocida en redes sociales, imagen donde se ve sola a la orilla de la autopista. El caso obtuvo una cobertura de nivel nacional e internacional. Tras una prolongada búsqueda, el 21 de abril localizan un cuerpo cerca de la última ubicación donde fue vista Debanhi. El 22 de abril las autoridades confirman que el cuerpo localizado corresponde al de la joven.

El evento se difundió ampliamente en redes sociales acompañado con los hashtags: #Debanhi y #NiUnaMenos. En menos de 48 horas el nombre de Debanhi fue tendencia en la red social Twitter llegando a medios nacionales. Se realizó una convocatoria a través de redes sociales conformadas por colectivos para localizar a la joven, también fue un punto clave para darle relevancia a los casos de mujeres desaparecidas de Nuevo León.

Los colectivos feministas crearon grupos de búsqueda y manifestaciones que fueron tomadas en cuenta por la Fiscalía de Nuevo León y el gobernador Samuel García. Algunas plataformas como Twitter y YouTube constituyeron un apoyo importante para recabar información que pudiera ayudar en el caso; como videograbaciones, testimonios, postura de los medios, visibilidad a casos aparentemente olvidados, entre otros.

Actualmente el caso de Debanhi no presenta un avance, las líneas de investigación siguen abiertas, sin embargo, se espera una explicación y una aplicación de la justicia congruente, esto representa un suceso que ha expuesto “[...] un fenómeno escalofriante que ahora es común en México: la desaparición de mujeres y niñas en todo el país” (López 2022, párr. 6).

La etnografía virtual

Constituye un método de investigación en línea que adapta abordajes etnográficos al estudio de comunidades y culturas creadas a través de interacción social, mediada por computadoras o servicios. Se compone de distintas herramientas para reforzar el ejercicio de observación directa y con ello recojer datos que revelen de manera clara –en este caso– las comunidades activistas feministas en México, especializadas en demandas contra la violencia feminicida, directrices para fundamentar sus exigencias, tanto al gobierno como a la sociedad en general.

El caso de Debanhi propició una diversidad de hashtags que recordaban a otras mujeres desaparecidas en México o que fueron víctimas del feminicidio. Lo cual sugirió identificar patrones de organización de estas etiquetas e identificar nexos con otros hashtags o comunidades virtuales. También se consideró que el eje de la conversación radicara en las víctimas de este tipo de violencia de género. Esquivel establece cinco criterios esenciales que se pueden observar en un hashtag para evaluar si es acorde a la causa:

1. El hashtag surgió a partir de un conflicto social de violencia o desigualdad contra las mujeres y niñas.
2. Fueron tendencia nacional en México y en algunos casos, internacional.
3. Los medios digitales lo retoman de forma constante.
4. Se realizaron movilizaciones en las calles a partir del surgimiento del hashtag o funcionó para congregar personas.
5. El nuevo hashtag reforzó hashtags iniciales o inició otros parecidos (2019, 17).

El procedimiento se compone de un análisis de redes sociales (ARS), el cual corresponde a “[...] una perspectiva que considera a los individuos como actores sociales interdependientes, también establece relaciones entre actores y elementos para poder observar e interpretar” (Faust 2002, 3) y un análisis ético (*lurking research*) que conforma “[...] una observación directa en seguir discusiones en foros, o leer artículos, mensajes, grupos de noticias y listas de distribución de manera pasiva, sin intervenir en ellas aportando comentarios” (Esquivel 2019, 8).

- Encontrar los hashtags que estén relacionados con el suceso.
- Encontrar cuáles son los lazos o causas de los actores sociales.
- Analizar cómo es la recepción de recursos informativos en redes sociales.
- Observar los valores grupales manifestados en tipo de información que guía la conversación.
- Proponer las alternativas que pueden aplicarse para reforzar esos valores.

El método expone el análisis de hashtags para averiguar cuál es el tipo de conversación más sobresaliente del caso, establece una observación sobre la interacción de la sociedad en general para definir una estrategia que refuerce los principios y fortalezca la ética informativa en situaciones semejantes.

Activismo feminista en Twitter

En una investigación realizada por García González detectó 35 colectivos feministas de relevancia, “[...] dan sentido al

movimiento, mediante los discursos que articulan contra la violencia de género y conocer cuáles son los repertorios de acción colectiva digital empleados” (2021, 34). Se consideró que los grupos deben contar con un representante y ser activos en redes sociales. Por igual, en sus plataformas se emplearon diferentes hashtags que lograron las principales tendencias en las redes sociales de Internet con la finalidad de visibilizar el problema de la violencia, principalmente en el espacio público.

La plataforma elegida para realizar el estudio fue Twitter.

Cuadro 1
*Principales hastags de los colectivos feministas
en el caso de Debanhi Escobar*

Colectivos	Hashtags
1. Brujas del Mar	● #DebanhiEscobar
2. Las del Aquelarre feminista	● #Debanhi
3. Colectiva Artemisas Veterinarias	● #Niunamenos
4. Igualdad Sustantiva	● #Niunamás
5. Red de Movimientos	● #JusticiaparaDebanhi
6. Siempre Unidas	● #MarioEscobar
7. Luchadoras	● #Sebusca
8. Abogadas con Glitter	● #FuerzaDonMario
9. Restauradoras con Glitter	
10. FEMXFEM	

Fuente: Elaboracion propia con datos de Twitter.

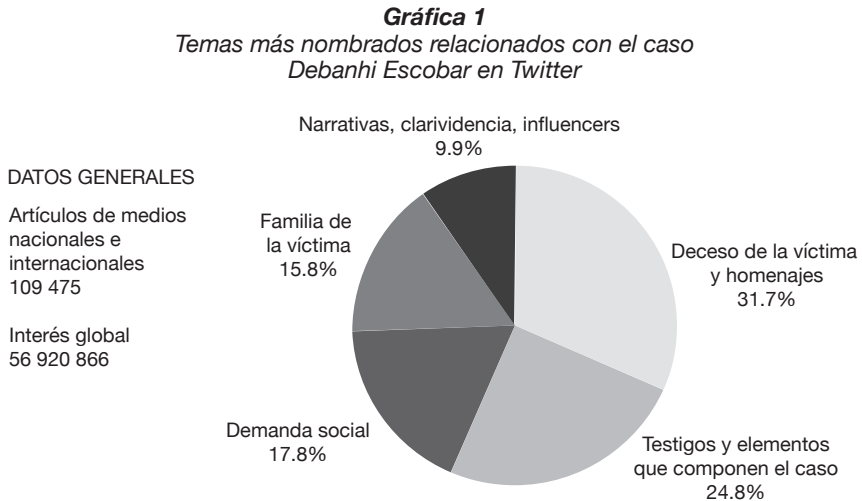
Herramienta: Brandwatch

El uso del hashtag realiza una curación de las conversaciones, es un término de recuperación brindado por las redes

sociales; esto permite el análisis sobre los contextos que guían el uso de la información y la conversación dentro del caso de Debanhi Escobar. La herramienta Brandwatch permite “[...] observar el conjunto de nodos que se vinculan por compartir, publicar y etiquetar personas con dicha variable” (Olmedo 2020, 67). Aquellas interacciones que se dan entre el usuario y el contenido se vinculan determinando los contextos principales, los temas relacionados que pueden ser analizados y darles una clasificación por su contenido.

RESULTADOS

¿Cuáles son los temas más nombrados del público relacionados con Debanhi?

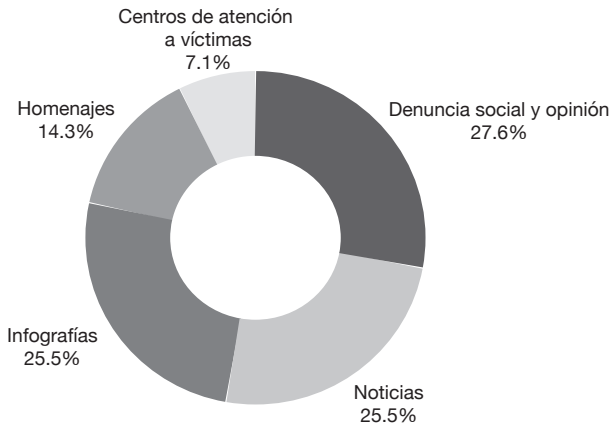


Fuente: Elaboración propia con datos de Twitter a través de la herramienta Brandwatch.

Esta recolección de datos que reflejan los temas más solicitados por el público: el primero y segundo lugar, se enfocan en las causas del deceso de Debanhi y quiénes fueron los involucrados en su feminicidio. El tercero conforma las publicaciones que realizan una denuncia social, etiquetando a diferentes medios e instituciones de justicia. El cuarto lo ocupan publicaciones que expresan la situación actual de la familia de la víctima y cómo han sobrellevado el proceso legal. El último, Narrativa, clarividencia e influencers, representa a las personas que se han “encargado” de reconstruir el caso por medio de teorías, hipótesis e incluso con lectura de tarot para encontrar una respuesta que las autoridades no han podido brindar al interés público.

¿Cuáles son los temas renombrados de los grupos activistas feministas relacionados con Debanhi?

Gráfica 2
Temas renombrados de los grupos activistas feministas del caso Debanhi Escobar



Fuente: Elaboración propia con datos de Twitter a través de la herramienta Brandwatch.

En la esfera del activismo feminista existe una rigurosidad empleada en la selección y creación de información. Los valores de solidaridad y colaboración se manifiestan en el primer tema resaltado: Denuncia social y opinión, que otorga una visibilidad a la víctima por largos periodos con ayuda de herramientas como los hashtag.

El valor de verdad y la justicia podrían reforzarse en el segundo tema: Noticias, al seleccionar mejores fuentes o analizar los contenidos.

Los últimos tres temas (Infografías, Homenajes y Centros de atención a víctimas) están dirigidos a instruir al público sobre qué es el feminicidio, detección de conductas violentas y qué centros están especializados para canalizar víctimas.

Aspectos éticos en el activismo contra la violencia de género en México

Para realizar una observación directa sobre el tipo de valores considerados en estos tópicos, se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

- Contenido informativo: analizar si la información con más impacto pasó por un proceso de lectura, profundización y selección adecuada de fuentes informativas.
- Si el hashtag beneficia a la víctima y la resolución del caso o se viraliza por un significativo periodo.

Los valores de verdad y de justicia perseguidos por las comunidades del activismo feminista en México podrían acentuarse en:

- Instruir a la población sobre la selección de sitios periodísticos de calidad y potencializar el trabajo de periodistas con una estricta ética profesional, con la finalidad de proteger a la persona sin afectar su proceso legal al filtrar las pruebas o fotografías.
- Formar alianzas con los medios o periodistas seleccionados para replicar contenido y nutrirse mutuamente.
- Hacer visibles publicaciones o contenidos que cumplan con criterios de fiabilidad para beneficiar el algoritmo de sus plataformas.
- Seguir vinculando los contenidos a los hashtag de más exposición para llegar a instituciones públicas.

Cuadro 2

El contenido informativo y el interés público

Contenido informativo	Interés público
<ul style="list-style-type: none">• Análisis del lenguaje en el cuerpo de la fuente.• ¿Quién es el autor?• ¿Cuál es el medio que publica?• ¿Cuáles son las palabras relacionadas?• ¿Qué tipo de imágenes tiene la publicación?• Detección de elementos que podrían ser perjudiciales para el caso (filtraciones).	<ul style="list-style-type: none">• Durabilidad del hashtag como tendencia.• Conexiones con otros hashtag.• Exposición en otras plataformas o medios.

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Dentro de un mundo globalizado e interconectado se debe hacer conciencia de la existencia de nuevas realidades que deben ser evolucionadas a la par de la creatividad tecnológica, esto involucra que la ética de la información se realice bajo ciertos principios y valores como la libertad, el colaborar, la descentralización, las cuales ayudan a convivir de forma armoniosa. Los seres humanos se desarrollan en una infósfera la cual muestra ciertas realidades *online* y *offline*, esto requiere que dentro de los ecosistemas digitales exista una postura proactiva que proteja de intereses, manifieste las necesidades de un colectivo y use las redes sociales como espacio de expresión pública.

Las redes sociales sirven principalmente para unificar y establecer relaciones, uniéndose a los movimientos ideológicos, incluso, los mismos miembros de la comunidad los han transformado en herramientas para reivindicar las luchas sociales.

El ciberfeminismo se hace valer de herramientas para ampliar su alcance, utiliza la tecnología a su favor para enviar un mensaje que pueda incitar la reflexión colectiva. Las denuncias adquieren más autonomía política y social cuando los recursos digitales –como los hashtag– pueden ilustrar las experiencias de violencia de género, las vuelven más empáticas y reales haciendo que el impacto tome un trasfondo internacional.

Uno de los escenarios más complejos de ilustrar corresponde a la línea de mujeres desaparecidas y el feminicidio; muchas veces ambas situaciones se encuentran en el mismo caso, como el caso de Debanhi Escobar, joven de 18 años, víctima de ese tipo de violencia cuyo suceso escaló a esferas internacionales para exponer el deficiente tratamiento administrativo de los órganos de justicia.

El hashtag de #Debanhi va acompañado de otro #NiUnaMenos que ha ayudado a visibilizar, vincular y viralizar adicionales casos de desaparición. Medios nacionales e internacionales han abordado este evento para darle más cobertura, los portales de noticias representan los más consultados para saber “el minuto a minuto” del caso.

Los hashtags conforman un nuevo lenguaje que ayuda a recuperar, analizar y distribuir información de manera viral, sin embargo, aún existe una falta de criterio para seleccionar fuentes que no recaigan en la *posverdad*, revictimización o amarillismo. Los principios más urgentes a reforzar en estas comunidades son la verdad y la justicia dentro de los contenidos; que se resuelve a partir de una transformación estructural, la cual podría ser cambiando el algoritmo de la plataforma, la alfabetización sobre las fuentes documentales y la ética periodística. Así, optimizando estos elementos se dignificará a la víctima frente a la sociedad en general y presionaría con más elementos a las instituciones de justicia.

REFERENCIAS

- Almendros, L. S., y J. Echeverría E. 2019. “Ingenierías, sociedades digitales e infósfera: una interpretación de la filosofía y la ética de la información de Luciano Floridi”. CTS: *Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, núm. 14: 149-167.
- Castells, M. 2015. *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*. España: John Wiley & Sons.

- Esquivel D., D. C. 2019. “Construcción de la protesta feminista en hashtags: aproximaciones desde el análisis de redes sociales”. *Comunicación y medios* 28, núm. 40: 184-198. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2019.53836>.
- Figueroa A., H. A. 2010. “La importancia de los bienes comunes de información para una sociedad y cultura libres”. *VII Seminario Hispano Mexicano de Investigación en Bibliotecología y Documentación*: núm. 597: 16-19. https://ru.iibi.unam.mx/jspui/handle/IIBI_UNAM/L61.
- Figueroa A., H. A. 2015. “Apertura radical y los movimientos sociales de acceso abierto a la información y al conocimiento, elementos fundamentales para fortalecer las redes de infodiversidad en la era digital: tendencias y retos.” E. Morales C. (coord.) *Actores en las redes de infodiversidad y el acceso abierto*. Repositorio FFyL, Ciudad de México: UNAM. https://ru.iibi.unam.mx/jspui/handle/IIBI_UNAM/L63.
- Floridi, L. 2006. “Ética de la información: su naturaleza y alcance”. *Isegoría*, 34. Madrid: CSIC. <https://isegoria.revistas.csic.es/index.php/isegoria/issue/view/1>.
- García G., L. Á. 2021. “Movimientos feministas en México: prácticas comunicativas digitales y riesgos”. *Virtualis* 12.23. México: Tecnológico de Monterrey. <https://www.revista-virtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/382/455>.
- Guzmán O., R. y Jiménez R. 2015. “La interseccionalidad como instrumento analítico de interpelación en la violencia de género”. *Oñati Socio-legal Series*, 5 (2): 596-612. España: Oñati International Institute for the Sociology of Law. <https://opo.iisj.net/index.php/osls/article/view/443>.
- Lamas, M. 2018. *Acoso: ¿Denuncia legítima o victimización?* México: Fondo de Cultura Económica.

- López, O. 2022. “La inquietante desaparición de Debanhi Escobar desata la indignación en México”. *The New York Times* (27 de Abril). <https://nyti.ms/3KTagIc>.
- Neri, R. A. 2020. “Acciones feministas en red: análisis del hashtag# Marcha8M en México”. *Conexión*, 14. CdMx: PUCP. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/conexion/article/view/23310>.
- Olmedo, A. 2020. “Manual introductorio al análisis de redes sociales”. *UCINET*, 6, 85. México.
- Pérez, R., O. Camacho, y G. Cervantes. 2014. “Las redes sociales y el activismo”. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4 (7), 6. Guadalajara: UdeG. <http://www.udg-virtual.udg.mx/paakat//index.php/paakat/article/view/226/339>.
- Sádaba, I. y A. Barranquero C. 2019. “Las redes sociales del ciberfeminismo en España: identidad y repertorios de acción”. *AtheneaDigital, revista de pensamiento e investigación social*, 19(1): e-2058. <https://atheneadigital.net/article/view/v19-1-sadaba-barranquero>.

Activismo digital indígena por la defensa del territorio en América Latina: estudio de casos en Facebook

DANIEL ALFONSO DEBO ARMENTA

Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, UASLP

JOSÉ GUADALUPE RIVERA GONZÁLEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, UASLP

INTRODUCCIÓN

La digitalización del mundo ha permitido a las personas la búsqueda de nuevos patrones de organización social (Battocchio 2014), la construcción de espacios de discusión y demandas, así como un nuevo sitio donde se dé la agitación social y política. Nuevos actores generan diversas acciones apoyadas en la tecnología y buscan generar un cambio apoyándose en estrategias y recursos, dichas dinámicas se encuentran construyendo lo que se ha llamado activismo digital.

En este sentido, en el inicio del siglo XXI, los pueblos indígenas luchan con gran ímpetu para reivindicar sus derechos en los medios electrónicos, estas identidades indígenas constituyen esos nuevos actores que se movilizan. Y lo hacen con mucha presencia porque “ser indígena” se ha convertido en

una categoría política reconocida en todos los niveles políticos, sociales y culturales de los diferentes estados-naciones (García 2003, 692). Lo cual resulta evidente porque el uso que dan las organizaciones indígenas al Internet y redes sociales en la actualidad es mediante la promoción social y cultural; han convertido los espacios digitales en un medio para reforzar y reivindicar las identidades, que muchas veces les han sido negadas en los contextos tangibles (Monasterios 2003, 2).

Esto representa en los pueblos, comunidades y grupos indígenas una forma de renovación de discursos que han sido reforzados, aprovechados y compartidos en los diferentes medios de comunicación, tradicionales y emergentes. La utilización de dichos medios por parte de las comunidades indígenas, como herramientas de lucha política, social y una alternativa que ayuda a su supervivencia cultural, representa entonces los activismos indígenas en los medios digitales (Internet, Facebook, Twitter¹, etcétera) como una propuesta que hace frente a la lógica dominante (Salazar 2002, 65).

Se puede decir entonces que los indígenas en la actualidad dan usos sociales a los recursos de Internet al construir comunidades y organizaciones que, como menciona Gómez Mont (2005), dependerán de la infraestructura tecnológica, de las estrategias y de una táctica que corresponde a la necesidad y usos concebidos desde la cosmovisión indígena.

Esta flexibilidad tecnológica puede dar paso a la autonomía (tan buscada por los indígenas), consecuencia del uso de las TIC que permiten la libertad para expresarse individual o colectivamente, elaborar y difundir mensajes desde su cosmovisión, movilizar, así como usar los medios emergentes para la

1 Ahora conocida como X.

realización de activismo indígena dentro de los nuevos movimientos sociales.

Según el Atlas de Justicia Ambiental (Pérez-Rincón 2022), hasta el 2015 existirían en la región centro y sur del continente americano al menos 1 140 conflictos que involucraban de manera directa a empresas multinacionales y Estados latinoamericanos en pugnas por territorios indígenas. La mayoría de dichos conflictos recaen en la minería, la extracción de petróleo, la construcción de presas, infraestructura carretera y también el uso de tierras para grandes procesos agroindustriales. Estas luchas indígenas resultan de la exigencia al respeto a su cosmovisión, a la libre determinación, a su cultura, a su lengua y al total derecho de pertenencia de su territorio. A una distancia de siete años existe claramente una sospecha: que estos conflictos en territorios indígenas han aumentado y con ello la aparición de activismos digitales indígenas.

Es preciso visibilizar la existencia de una diversidad de movimientos indígenas en la región latinoamericana, así como sus causas y sus luchas, sin embargo, la defensa del territorio representa un tema recurrente, razón por la cual los activistas indígenas han hecho uso de estrategias, herramientas y recursos digitales a su alcance para hacer notar sus demandas, sus luchas y sus triunfos, construyendo así un movimiento social contemporáneo que se convierte en un activismo digital indígena.

DESARROLLO

¿Qué es el activismo digital indígena?

Con el fin de entender mejor este tipo de activismo resulta necesario conceptualizarlo para posteriormente revelar sus carac-

terísticas específicas. En este sentido, el concepto se pudo construir a partir del entrelazamiento teórico entre la Teoría de la Movilización de Recursos y la Teoría de los Nuevos Movimientos Sociales. Así, algunos ejemplos de este acercamiento entre identidad y recursos utilizados en el activismo contemporáneo y los movimientos sociales recientes son la Primavera Árabe, #YoSoy132, o #BlackLivesMatter y el #MeToo.

Es importante señalar que este tipo de activismo involucra una parte identitaria que debe analizarse desde la reflexión de “lo indígena” en América Latina, así como el proceso de apropiación y uso de las TIC para la construcción de movimientos y activismos desde las comunidades y los pueblos indígenas. Es decir, el activismo digital indígena constituye un entrelazamiento entre los recursos, la identidad, la apropiación y el uso de herramientas para construir un movimiento para una causa, en este caso: la defensa del territorio (el territorio reflexionado también desde la propia cosmovisión de los pueblos originarios).

La definición que se construyó desde la reflexión teórica define el Activismo Digital Indígena como: un mecanismo poderoso e innovador de confrontación que promueve la participación/acción de identidades, comunidades y pueblos indígenas en los procesos culturales, políticos y sociales, a través del uso de medios emergentes del Internet y las redes sociales en contra del Estado y sus instituciones. Espacios digitales en los que producen y comparten información desde su propia cosmovisión, sus oportunidades políticas, culturales y tecnológicas, dando prioridad a la utilización de recursos materiales e inmateriales, complementando así el activismo tradicional, mismo que resulta de una apropiación tecnológica de lo digital para reducir el impacto en la desaparición de su cultura, su

identidad, su lengua y sus tradiciones, en este caso específico: la defensa de su territorio y los recursos naturales concentrados en este (Debo-Armenta 2021, 4).

Cabe señalar que, aunque el objetivo de esta investigación se centra en un estudio del activismo digital indígena en Facebook, fueron los mismos pueblos y comunidades indígenas los que ofrecieron información sobre las causas que los obligan a movilizarse por la defensa del territorio. Sus opiniones se recolectaron en diversos espacios (sociales, culturales, espirituales y académicos) en los cuales se explica qué es el territorio y la importancia que tiene para su propia cosmovisión lo simbólico, lo espiritual y lo relacionado con el ser indígena en un territorio específico, además, dicha información se generó desde diversas opiniones pertenecientes a representantes de culturas originarias de México, Colombia y Bolivia. En esta investigación se priorizó la reflexión sobre el territorio desde lo indígena para conocer –desde diversas perspectivas– su importancia.

Por ejemplo, Tomás Rojo Valencia² menciona que hay una relación indisoluble entre el hombre y el territorio, el *Yoeme* (montañas, mar y ríos), ya que este conforma un espacio de convivencia donde se desarrollan las relaciones sociales, políticas y económicas del pueblo Yaqui. Estas palabras describen que el territorio adquiere una extensión del ser humano (Rojo 2016).

Por su parte, Edith Herrera Martínez (2018) (*na savi*) de Zitlatepetl, Guerrero, explica que hay una relación ancestral con la tierra, una especie de equilibrio entre el campo, la ciénega, la lluvia (importante dentro de su cosmogonía), el hombre del cerro, la milpa, en su todo el territorio.

2 Líder, vocero y protector del territorio yaqui asesinado en Sonora (México) en junio del 2021.

En resumen, López Bárcenas (2017) entiende el territorio indígena como el espacio que estos pueblos necesitan para desarrollar sus vidas y al hacerlo mantenerse como indígenas; por lo que es importante reconocer las múltiples definiciones y conceptos acerca de territorio indígena, aquellos que vienen desde pueblos originarios, y aquellos otros que son construidos desde un enfoque no relacionado con la cosmovisión de los pueblos ancestrales de América Latina. Tal vez así se pueda entender la lucha que realizan por su defensa.

Precisamente en esta región es donde en la última década han aumentado las desigualdades sociales. Svampa (2019) menciona que como consecuencia de las reformas estructurales en materia de inversión privada se provocó la aparición de una especie de “neoextractivismo” que tuvo repercusiones en la expropiación y el acaparamiento de tierras para su explotación, incrementando las desigualdades en las comunidades indígenas. Estas desigualdades derivaron en la aparición de nuevas luchas sociales (indígenas) concentradas en la defensa del territorio contra proyectos mineros, de deforestación, de acaparamiento del agua; los cuales comprometen la supervivencia de las comunidades originarias, quienes han tenido la necesidad de organizarse y construir movimientos así como realizar acciones colectivas contra el despojo territorial del que son víctimas.

Entonces, resulta imperante atreverse a explorar estos movimientos sociales y sus activismos a fin de identificar sus características, sus estrategias, sus acciones, así como los recursos de los que se apropian para visibilizar sus causas, librar sus luchas, mantener un movimiento y exigir el cumplimiento de sus demandas. Por ello, la contribución de esta investigación ve con pertinencia el objetivo de analizar y examinar los elementos y las características que componen el activismo digital

indígena por la defensa del territorio en América Latina, dentro y fuera de la red.

Activismo digital indígena: casos representativos

Esta investigación en su metodología es multisituada (*online/offline*), en otras palabras, analizada dentro y fuera de Facebook (Hine 2004, 18). En su mayor parte fue realizada mediante la etnografía digital (Miller 2018, 67) en las páginas de Facebook de tres organizaciones indígenas de tres países latinoamericanos: Bolivia, Colombia y México, que se encuentran realizando activismo digital indígena por la defensa del territorio.

Pero también se obtuvo información desde una etnografía presencial, mediante entrevistas, de observación participante y de recolección de material audiovisual en el mismo territorio del conflicto.

Para la identificación de los casos se basó en los siguientes criterios generales, que dan paso para profundizar en la búsqueda de elementos más específicos que enriquezcan la investigación:

- Página de grupos, organizaciones y comunidades indígenas en Facebook (identificadas).
- Activismo *online/offline* por la defensa del territorio (entre más antigüedad tenga el movimiento será prioridad ante los nuevos movimientos).
- Producción propia de contenido audiovisual, fotografías, infografías, que documenten su activismo dentro y fuera de Facebook.

A continuación, se muestran las características de las acciones colectivas en lo *online* y otras actividades relacionadas con la defensa del territorio desde lo cultural, lo económico, lo político, lo legal y desde la propia cosmovisión indígena (Lemus 2016, 159) presentado en imágenes, texto y video en las páginas de Facebook. Se muestra una síntesis (cuadros siguientes) de la información recabada acerca de los recursos que se utilizan para el activismo digital indígena por la defensa del territorio en tres casos relevantes de Bolivia, Colombia y México.

La información contenida en los cuadros de cada caso refiere la cantidad de recursos (fotografías, imágenes, infografías, videos, cuestionarios, eventos, texto). Incluso llamados a la movilización, también se concentra la información propia y no propia, así como enlaces que muestran la movilización, es decir, todos los recursos que construyen para el activismo por la defensa del territorio.

Esto último resulta importante debido a que se puede identificar que, si bien todos los casos crean su contenido, esto es, los recursos para visibilizar su activismo, dicho contenido en sí mismo encierra una diversidad de recursos que impactarán en el activismo y en las acciones colectivas fuera de la red, al ser publicadas se transforman en recursos digitales, en una especie de complementariedad entre lo que se produce desde ambos contextos, una especie de entrelazamiento *online/offline*.

Caso Bolivia

Defendamos el Tipnis –No a la Carretera Villa Tunari-San Ignacio de Moxos.

Ilustración 1


Capturas de pantalla de recursos publicados en Facebook (Bolivia)



Fuente: Elaboración propia con captura de pantallas de Facebook.

El activismo digital de este caso ha evidenciado de manera oportuna tres grandes marchas entre 2017 y 2019, videos en vivo de las asambleas, las marchas, la adhesión a estas de otros grupos y comunidades indígenas, las confrontaciones y situaciones violentas del ejército y la policía boliviana contra los demandantes. Este material, incluso, ha sido tomado por los medios (tradicionales y emergentes) visualizando el movimiento por la defensa del territorio indígena. Quizá este rasgo sea por el cual radica la importancia de este caso. Su gran capacidad para lograr posicionarse como referente internacional resulta innegable, aun reconociendo desde dentro del movimiento el gran esfuerzo por apropiarse de las herramientas tecnológicas.

Cuadro 1
Información sintetizada de los recursos (Bolivia)

Activismo Digital Indígena						
Página Facebook	Publicación multimedia	Eventos	Llamado a acciones colectivas	Información propia	Información no propia	Enlaces de otras páginas de activismo indígena
	357 fotografías 53 videos 49 videos en vivo 3 grupos cerrados 3 infografías 7 cuestionarios en fotografías	Cuenta con 10 eventos, sus llamados se centran en encuentros (marchas y asambleas), así como invitación a congregarse en conferencias de prensa, y el seminario (La Lucha por los Derechos de la Naturaleza).	Han realizado recursos multimedia para hacer llamados dentro de las comunidades y fuera de ellas para la participación en las asambleas, marchas (mingas), consejos, etc. Lo que ha reflejado actividades académicas, reuniones con otras comunidades, marchas y bloqueos. Las llamadas se intensificaron durante la minga y la respuesta se puede observar en otras páginas de otras comunidades y activistas indígenas, así como en medios de comunicación y en el mismo Facebook.	Durante el primer semestre la información generada desde la página está enlazada con la página web. Los recursos audiovisuales son propios y también se comparten documentales, y otros recursos multimedia realizados por diversas asociaciones (ecologistas, ONG's, otras organizaciones indígenas). De junio a diciembre (2019) la producción audiovisual se ha visto limitada a compartir recursos de otras páginas o medios que cubren la defensa territorial del TIPNIS.	De enero a junio de 2019 se comparte información de otras páginas interesadas en la protección del TIPNIS, por lo que esta información es relacionada con activismo realizado en otras comunidades, apoyos de esas mismas comunidades, sociedad civil, y medios de comunicación, locales e internacionales por la defensa de este territorio indígena. Sin embargo, durante el segundo semestre del 2019, la información y contenido propio ha mermado su contenido en Facebook.	Mantiene intercambio de información y enlaces con páginas como: Territorio Indígena y Parque Nacional Isiboro Sécuré (TIPNIS), La cual se creó a la par de la página de Facebook y han compartido mucha de la información, también con la página de Fernando Vargas Mosua.

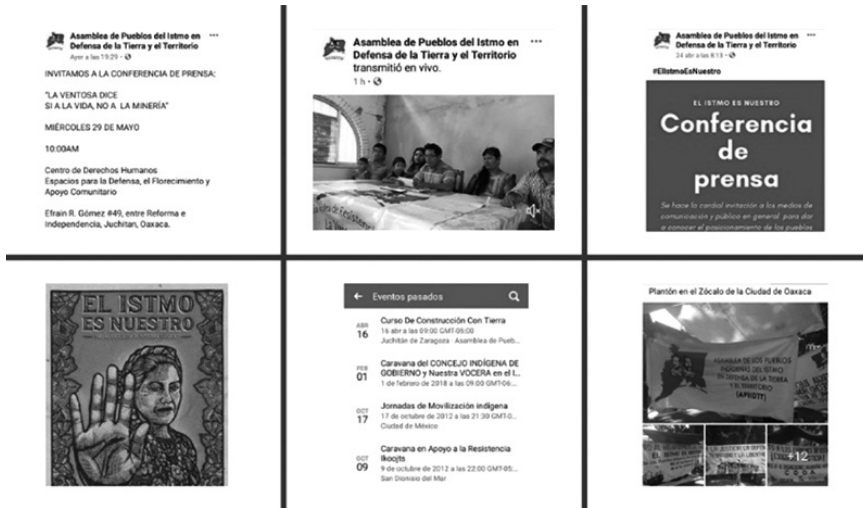
Fuente: Elaboración propia.

Caso México

Asamblea de Pueblos Indígenas del Istmo en Defensa de la Tierra y el Territorio (APIIDTT).

Ilustración 2

Capturas de pantalla de recursos publicados en Facebook (México)



Fuente: Elaboración propia con captura de pantallas de Facebook.

Cabe mencionar que el activismo de esta página se ha evidenciado desde 2011, intensificando los recursos con los que cuentan y aquellos que se han procurado. Por ejemplo, existen documentales, reportajes o investigaciones realizados en relación con la importancia de la zona del istmo de Tehuantepec. El activismo por la defensa del territorio se ha centrado en los recursos legales promovidos por las comunidades indígenas (San Mateo del Mar, San Dionisio del Mar y Álvaro Obregón), así como sus movilizaciones (marchas y plantones) y los recursos multimedia que muestran las acciones colectivas en sus asambleas con las autoridades indígenas de las comunidades.

Cuadro 2
Información sintetizada (México)

Activismo Digital Indígena						
Página Facebook	Publicación multimedia	Eventos	Llamado a acciones colectivas	Información propia	Información no propia	Enlaces de otras páginas de activismo indígena
	1283 fotografías 39 videos 6 videos en vivo 32 infografías 59 imágenes alusivas al activismo por la defensa del territorio.	4 eventos publicados. Curso De Construcción Con Tierra (16 abril 2019). Caravana del CONCEJO INDIGENA DE GOBIERNO Y Nuestra VOCERA en el Istmo (1 febrero 2019). Jornadas de Movilización Indígena (17 de octubre 2012). Caravanas de Apoyo a la Resistencia Iikoojts (9 de octubre 2012).	Realizaron videos en vivo de la Macha en Defensa de los Derechos Colectivos con más de 33 775 vistas en 56 videos en vivo en los que detallan la causa y los objetivos de la marcha. Es importante señalar el llamado a encuentros, asambleas, marchas, y plantones, se ha invitado incluso a participar en las consultas sobre los proyectos y oponerse a estas cuando no se cumplen las condiciones legales para ello.	De enero a mayo de 2019, se han publicado documentos, fotografías, así como reclamos al Estado por las represalias a su movimiento, llamados hacia otras comunidades en relación con las consultas de la región del Istmo. Posturas energéticas en torno a desaparición y asesinato de activistas de la región y otras regiones de México.	De enero a mayo de 2019, han apoyado su activismo (en menor grado) con páginas de medios de comunicación emergentes y alternativos, que documentan su lucha. Destacan publicaciones que conectan de cierta manera a las páginas del EZLN o similares en corrientes ideológicas, como con la Articulación de Pueblos Originarios del Istmo Oaxaqueño (APOIO), a nivel estatal con el Consejo Oaxaqueño de Organizaciones Autónomas (COOA) y a nivel nacional con la Red Nacional de Resistencia Civil (RNRC) y son miembros del Congreso Nacional Indígena y el Consejo Indígena de Gobierno.	Durante este mismo periodo se comparten información y publicaciones entre grupos de la región que realizan activismo por la defensa del territorio y derechos humanos, como en Facebook: El Istmo es Nuestro, Medios Comunes, Congreso Nacional Indígena, Educa Oaxaca, GeoComunes: geografía colaborativa en defensa de los bienes comunes, Colmena Oaxaca.

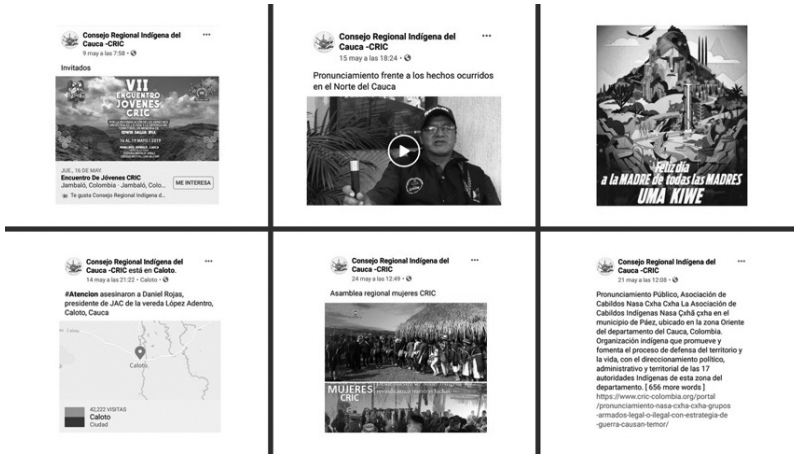
Fuente: Elaboración propia.

Caso Colombia

Consejo Regional Indígena del Cauca.

Ilustración 3

Capturas de pantalla de recursos publicados en Facebook (Colombia)



Fuente: Elaboración propia con captura de pantallas de Facebook.

Destaca que el equipo de comunicación del Consejo Regional Indígena del Cauca obtuvo recursos económicos y apoyo técnico para una serie documental titulada *Autonomías Territoriales*, grabada entre los meses de septiembre, octubre y noviembre de 2019 en comunidades del Departamento del Cauca, y transmitida en diciembre del mismo año. La serie, financiada por Telepacífico, consta de cuatro capítulos que evidencian diferentes conceptos que sustentan la autonomía territorial de los pueblos nasa, totoro, kokonuco, epirara siapirara, misak y y-nacona. También, forma parte del activismo que realiza el CRIC, ya que dicho documental precisamente expresa la autonomía territorial de diversas formas y cómo las distintas comunidades del Cauca hacen ejercicio de la autonomía para la recuperación de los territorios, de la cultura, de la vida.

Cuadro 3
Información sintetizada (Colombia)*

Activismo Digital Indígena						
Página Facebook	Publicación multimedia	Eventos	Llamado a acciones colectivas	Información propia	Información no propia	Enlaces de otras páginas de activismo indígena
	1872 fotografías 353 videos 32 videos en vivo 5 notas 2 archivos de audio 1 grupo cerrado 3 infografías 17 encuestas	Aunque solo cuenta con 8 eventos, sus llamados se centran en encuentros (indígenas, académicos, con la sociedad civil), en asambleas, y reuniones, también realizan convocatorias donde se pide la participación en distintas actividades, no solo marchas o mingas, sino en narrativas, realización de videos, etc.	Han realizado recursos multimedia para hacer llamados dentro de las comunidades y fuera de ellas para la participación en las asambleas, marchas (mingas), consejos, etc. Lo que ha reflejado actividades académicas, reuniones con otras comunidades, marchas y bloqueos. Las llamadas se intensificaron durante la minga y la respuesta se puede observar en otras páginas de otras	(Enero a junio 2019) La información generada desde la página está enlazada con la página web, Cuenta con una producción audiovisual importante, es decir sus videos son editados, musicalizados, subtítulos, etc. La información es usada y compartida por otras páginas. Cabe destacar que desde los primeros días de marzo se cubrió la minga, por lo tanto, la información es de primera mano, compartida en medios alternativos de información. Durante el segundo semestre del 2019 se realizó una cobertura en las mingas de Caldono (minga contra el asesinato de líderes indígenas, 6, 7 y 8 septiembre de 2019, Toribio en el Primer Encuentro Nacional de la Guardia Indígena (10, 11 y 12 de octubre)	(Enero a mayo 2019) Aunque comparten información no propia, la mayoría de lo compartido es relacionado con activismo en otras comunidades, apoyos de esas mismas comunidades, sociedad civil, y medios de comunicación, locales e internacionales. Esta página incluso sirve de referencia para otros movimientos indígenas. De julio a diciembre de 2019, fueron solo algunas publicaciones	Mantiene intercambio de información y enlaces con páginas como: Tel Yuwe, Jóvenes CRIC, Cabildo Indígena de Totoró y medios de comunicación alternativos e independientes.**

			comunidades y activistas indígenas, así como en medios de comunicación y en el mismo Facebook.	y Popayán en la Minga de Arte y Cultura Indígena (23, 24 y 25 de noviembre de 2019), así como la grabación, edición y proyección de la serie documental "Autonomías territoriales" en Telepacifico.	de páginas de otros países respecto a movimientos indígenas en Ecuador, Bolivia, Perú y México.
--	--	--	--	---	---

Notas:

* El Consejo Regional Indígena del Cauca fue conformado originalmente por apenas siete cabildos de ocho comunidades indígenas en 1971. En la actualidad, conforma uno de los consejos más influyentes de Colombia y de algunos países de Sudamérica, y su historia de activismo y movilizaciones han sido constantes desde su constitución.

** En su fase como movimiento indígena por la defensa del territorio en Facebook cuenta con recursos como una página web, y también existe una cuenta de Twitter. A su vez, son fuente y referente de información pues cuentan con una amplia difusión en redes, medios de comunicación locales e internacionales, porque sus acciones colectivas resultan evidentes y no pasan desapercibidas por la visibilidad masiva.

Fuente: Elaboración propia.

Este caso es excepcional pues ha logrado posicionarse a nivel mundial con ayuda de las redes sociales, recibiendo difusión de sus actividades, de sus luchas y de sus propuestas en medios de comunicación en países de la región de América Latina como Ecuador, Venezuela, Bolivia, Perú, así como de Europa, España, Francia y Alemania.

Como se observa, los cuadros representan la información un tanto sintetizada de lo que comprende un periodo en el cual se observó el activismo digital indígena por la defensa del territorio en cada caso, es decir, los recursos que se encuentran entrelazados con la identidad, y que motivan y expresan fuera y dentro de la red un tipo específico de activismo. Los activistas tienen la posibilidad de utilizar imágenes, texto y otros recursos con su marca identitaria, de esta manera el activismo digital indígena, de acuerdo con la apropiación, construcción y difusión de sus recursos logra impactar el contexto local e internacional.

Estos casos representan una pequeña parte de un número creciente de movimientos indígenas en América Latina. Al cierre de esta investigación en la región latinoamericana se experimentaban al menos dos grandes movimientos: el indígena en Ecuador (octubre de 2019), e Indígenas por la Defensa de la Amazonia Brasileña (septiembre de 2019). También existen movilizaciones importantes en México, Guatemala, Honduras, y Chile, visibles en la red. Por ello, resulta pertinente abrir a la investigación académica estos movimientos indígenas, sus recursos y estrategias en contextos (*offline/online*) en un entorno más amplio.

CONCLUSIONES

Lo que resta es visibilizar que la información expresada en los cuadros, esto es, los múltiples recursos digitales que cada movimiento utiliza constituyen una herramienta para las comunidades que posibilita estructurar el activismo que realizan para la defensa territorial, cabe destacar que estos recursos (imágenes, infografías, videos, textos, eventos, enlaces, etc.) corresponden a estrategias que tienen como objetivos informar, influir y movilizar a aquellos que siguen y apoyan el movimiento, no debe olvidarse que los recursos digitales se encuentran entrelazados con el activismo que ocurre fuera de Facebook, en otras palabras, el activismo puede surgir en Facebook y manifestarse en las calles, o el activismo que se origina en el espacio físico y se hace presente en Facebook, siempre entrelazado. En esta investigación el foco se encuentra en los recursos creados para el movimiento.

Porque el activismo digital indígena por la defensa del territorio se compone de no solo de publicaciones, de fotografía, o de videos, representa la oportunidad de llevar el movimiento de un contexto local a un contexto internacional. Incluso de debate, de intercambio. Significa algo más que solo “publicaciones”, ya que llega a ser la oportunidad de hacer crecer un movimiento, de realizar las acciones colectivas. También, la posibilidad de llegar a las entrañas del activismo indígena para conocer más acerca de sus características, porque el activismo digital indígena conforma solo una parte, –no la totalidad– de la lucha.

Resta solo decir que el activismo digital indígena en América Latina es un recurso cotidiano, de gran impacto para las comunidades indígenas de la región. Activismo que no es nuevo,

sin embargo, dada la visibilidad que obsequian las redes sociales digitales se ha vuelto tema de controversia y discusión en dichos espacios digitales, lo que puede llevar a cabo acciones colectivas que rompan con los ciclos de discriminación, de desigualdad, de corrupción y de explotación que sufren este tipo de comunidades.

Cabe mencionar que el activismo digital indígena debe ser observado por la riqueza que resulta de su análisis. Si bien en este documento se buscaba revelar sus características esenciales, resulta imperativo profundizar en su investigación, ya que representa un fenómeno que ocurre a menudo y del cual existen pocas investigaciones en la región de América Latina.

REFERENCIAS

- Battocchio, S. 2014. "Transformaciones de la movilización social a través de la red. El caso de Anonymous". Trabajo de fin de Máster. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Debo-Armenta, Daniel. 2021. "Activismo Digital Indígena: Revelando una nueva forma de activismo en Facebook". *XIV Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- García, C. 2003. "Activismo indígena en Latinoamérica: nuevos estudios, nuevos enfoques sobre los movimientos sociales étnicos". *Anuario de Estudios Americanos*. 60.2: 691-702. <https://estudiosamericanos.revistas.csic.es/index.php/estudiosamericanos/article/view/162/166>.

- Gomez-Mont A., C. L. 2005. "Tejiendo hilos de comunicación: los usos sociales de Internet en los pueblos indígenas de Mexico". Tesis de Maestría. México: Universidad Nacional Autónoma de México. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/71709>.
- Herrera M., E. 2018. Opinión ofrecida en el II Coloquio sobre Pensamiento Indígena Contemporáneo el 20 de septiembre. Instituto de Investigaciones Económicas. UNAM, México.
- Hine, C., 2004. "Virtual Ethnography Revisited". *Online Research Methods*, Research Methods Festival. Conference, 1 July 2004. Reino Unido: Oxford University. http://www.ccsr.ac.uk/methods/festival2004/programme/Thu/pm/MSTheatre/documents/HineSummary_000.doc.
- López B., F. J. 2017. *La tierra no se vende!: las tierras y los territorios de los pueblos indígenas en México*. México: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. <http://bd-ijc.iaa.unam.mx/items/show/342#lg=1&slide=0>.
- Monasterios, G. 2003. "Usos de Internet por Organizaciones Indígenas (OI) de Abya Yala: Para una alternativa en políticas comunicacionales". *Revista Comunicación*, 122: 60-69. <https://www.mapuche.info/mapuint/monasterios031100.pdf>.
- Pérez-Rincón, M. A. 2022. "Atlas Global de Justicia Ambiental". Los conflictos ambientales en América Latina III. En *Reflexiones sobre casos de estudio en la Argentina, Brasil, Colombia y México*. C. A. Ruggerio, P. B. Besana, J. Paneque-Gálvez y F. M. Suárez (eds. y coords.), 71-108. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de Investigaciones en Geografía Ambiental. https://ediciones.ungs.edu.ar/wp-content/uploads/2022/06/9789876306003_completo.pdf.

- Rojó V., T. 2016. Palabras expresadas por en el seminario: Conflictos por el Agua y Alternativas de Gestión en los Territorios de los Pueblos Indígenas de México, 3 de octubre.
- Salazar, J. F. 2002. "Activismo indígena en América Latina: estrategias para una construcción cultural de las tecnologías de información y comunicación". *Journal of Iberian and Latin American Research* 8.2: 61-80. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13260219.2002.10431783>.
- Svampa, M. 2019. *Las fronteras del neoextractivismo en América Latina: conflictos socioambientales, giro ecoterritorial y nuevas dependencias*. Alemania: Bielefeld University Press. http://calas.lat/sites/default/files/svampa_neoextractivismo.pdf.

Radiografía de la tecnopolítica feminista en México durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19: denuncia, protesta, acuerpamiento, pedagogías y espirales del silencio

ALEJANDRA NALLELY COLLADO CAMPOS

Centro de Investigaciones y Estudios de Género, UNAM

INTRODUCCIÓN

El contexto de la esfera digital y de las redes sociodigitales, así como las posibilidades de apropiación y conexión entre quienes interactúan en estas, se han convertido en temas importantes para analizar desde diversas miradas. En estos se asiste, de entre muchos otros fenómenos, a la expansión del discurso y a la memoria del movimiento feminista, que sigue en construcción. Los devenires feministas en México y su diversidad de praxis se han ido adaptando, transformando, conectando y desconectando conforme se desarrolla esta apropiación.

El presente estudio resulta de pertinencia académica y coyuntural en un momento en que el espacio público digital conforma el escenario de la maximización del discurso feminista

encarnado en diversas identidades, grupos, colectivas, organizaciones e instituciones organizadas que, de acuerdo con el argumento que guía esta investigación, se apropian del ecosistema digital, lo resignifican, lo transforman y transfiguran la teoría y la acción política feminista.

En este orden de ideas, este artículo se pregunta qué sucedió con la práctica tecnopolítica feminista en México durante la pandemia por COVID-19 y de qué manera la vida virtual modificó la praxis feminista en este contexto. Por tanto, el objetivo se enfoca en identificar conexiones y devenires feministas que se han mostrado en los ámbitos digitales, en particular en Facebook e Instagram, para analizar temas, debates y discusiones surgidos alrededor de estas.

Se parte de identificar las principales expresiones y actos de violencia digital hacia niñas y mujeres¹ durante la pandemia, así como los discursos mediáticos, institucionales y políticos que la justificaron, de igual forma analizar los elementos propios de la virtualidad que hacen posibles los encuentros y desencuentros del feminismo actual. De manera complementaria, el resultado del proceso investigativo deriva en el mapeo de temáticas, palabras y conceptos que protagonizaron el entorno de la tecnopolítica feminista durante la epidemia mundial por COVID-19.

La metodología propuesta para realizar esta investigación reside en la etnografía digital, definida por Hine (2004) como una metodología de investigación utilizada para el estudio empírico de los usos actuales de Internet. La etnografía digital posibilita la observación para registrar, describir y analizar

1 En este artículo se usará el término “niñas y mujeres” para referirse también a infancias y mujeres trans.

“ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas de grupos, culturas y comunidades” (Salgado 2007, 7), en este caso, la práctica tecnopolítica feminista en el espacio virtual.

Para desarrollar este trabajo investigativo, se atienden los conceptos de multitudes conectadas (Rovira 2017), tecnopolítica feminista (Pedraza y Rodríguez 2019), la espiral del silencio (Noelle-Neuman 1977), y devenir feminista (Braidotti 2000).

Tecnopolítica feminista en el contexto de COVID-19

Se encontró ante la configuración y reconfiguración del espacio público digital, de la identidad feminista, de las formas de representarse, de hacer ecos, de acuerparse, pensarse, conectarse y comunicarse, no solo desde el espacio digital hacia afuera, sino hacia adentro del feminismo; hacer tecnopolítica: politizar la praxis feminista digital.

En este contexto, resultan múltiples las aristas desde las cuales emplazar la mirada, no solo para nombrar los logros y procesos producto de la tecnopolítica feminista, como lo ejemplifican las denuncias de las violencias machistas, las múltiples y creativas formas de protesta, las redes y conexiones de resignificación de las consignas y los símbolos, el acuerpamiento digital y encarnado, sino también para reflexionar sobre los desencuentros, bifurcaciones, y polarizaciones que se han generado en este proceso de apropiación y ocupación digital durante la emergencia sanitaria por COVID-19.

La tecnopolítica se ha estudiado desde su aparición en el ecosistema digital partiendo de diversas perspectivas, y en casos particulares, como: el #15M en España, el #YoSoy132 y #NosFaltan43 en México, hasta extender su estudio a movimientos

feministas como el #NiUnaMás, el #MeToo, #AbortoLegalYa y el #9M.

Durante la pandemia las formas de violencia ya existentes hacia niñas y mujeres se hicieron más visibles y se recrudecieron. De acuerdo con el Observatorio Género y COVID en México:

La pandemia por COVID-19 no es solo un asunto de salud pública, impacta también la vida social y económica de las personas [...] las condiciones de desigualdad que imperan en México afectan de manera diferenciada a las mujeres de distintas poblaciones, debido a las fallas estructurales, el distanciamiento social, el trabajo en casa y los riesgos de permanecer más tiempo en entornos de violencia, entre otras razones (GIRE 2021, párr. 1).

Bajo la mirada feminista a esta realidad, el ecosistema digital se consolida como un espacio de oportunidad para la investigación, la concientización, la información, la visibilización, la formación, la protesta, la denuncia, la organización, el acompañamiento y la creación.

Medios digitales, feminismos y contexto

Se comprende a Internet y cualquiera de sus variantes, en este caso, redes sociodigitales, como medios de comunicación, dado que representan espacios de generación y reproducción de discursos y mensajes. Como en un sistema ecológico, *las especies* interactúan con el ambiente y lo modifican, al tiempo que resultan también afectadas por el ambiente, en una reconfiguración continua del ambiente y las especies. En este caso, el medioambiente lo conforman Internet y las redes sociodigitales, en tanto que las especies se constituyen por los feminismos que transforman el medio. A los elementos del

medio y las sujetas, resulta necesario situarles en un contexto que por igual atraviesa dicha relación. En este caso particular, el confinamiento y las medidas del #quédateencasa fueron determinantes para la forma en la que se afectaron el medio digital y los feminismos.

En este orden de ideas, las multitudes conectadas son resultado de las reconfiguraciones propias del ambiente con *la especie*: la plaza se extiende al ámbito digital, y el entorno digital se materializa en la plaza. Para Guiomar Rovira (2017), en las multitudes conectadas feministas se condensa el resultado de siglo y medio de luchas de mujeres contra el autoritarismo y el privilegio masculino, a lo que se añade la lucha ciberfeminista por habitar este espacio que se llama Red, y por la toma de las herramientas tecnológicas para reconfigurar el género con y en la tecnología. La tecnopolítica representa una de las formas en las que el cuerpo digital tomó otro cauce.

Javier Toret explica la tecnopolítica como “la reapropiación de las herramientas y espacios digitales para construir estados de ánimos y nociones comunes necesarias para empoderarse, posibilitar comportamientos colectivos en el espacio urbano que lleven a tomar las riendas de los asuntos comunes” (2013, 45). La tecnopolítica no necesariamente es llevada a cabo por activistas o especialistas en un tema, tampoco está centrada en la parte técnica de las herramientas de Internet como se postularía desde el ciberfeminismo: la tecnopolítica constituye una acción colectiva “[...]impropia, inapropiada, es la irrupción política de *los cualquiera*” (Toret 2013, 44). Como dicen Pedraza y Rodríguez, “el eje de la propuesta tecnopolítica feminista [...] es politizar las prácticas digitales en la vida cotidiana de las mujeres” (2017, 73) con la finalidad de reconstruir vínculos entre realidades diversas y re acuerparse.

Las formas de praxis feminista que se encuentran en el entorno digital no provienen de conceptos teóricos sino de la experiencia y las emociones politizadas. En buena medida, la praxis feminista en el ámbito digital, es una respuesta a la violencia digital. Según las colectivas Luchadoras y Social TIC (2018), la violencia digital es aquella que se perpetra a través de medios digitales: redes sociales, aplicaciones, correo electrónico, mensajería móvil, etcétera. Este tipo de violencia, como todas las que existen, causa daños en los ámbitos *offline* y, de acuerdo con estas colectivas, existen 13 tipos de agresiones las que se han tipificado hasta el momento. Siguiendo a Aimée Vega (2019), la violencia en línea no se queda en el mundo virtual, comenzando por el hecho de que es una extensión de la violencia *offline*.

Desde el concepto de la ciencia política, consabido como la espiral del silencio de Noelle-Neuman (1977), se explica la forma en la que la opinión pública resulta afectada por las ideas predominantes sobre un tema en particular, específicamente juicios u opiniones políticas expuestas en la esfera pública. La tendencia de la espiral conlleva silenciar a quienes tienen una posición distinta a la que se percibe que predomina, generando un ámbito de polarización, censura y violencia contra quienes expresan posturas políticas contrarias.

No obstante, este espacio se complejiza cuando dichas prácticas se filtran en la acción digital feminista y se tornan en desencuentros entre feminismos. En este aspecto se asiste, entonces, a la viralización, el contagio y la organización de los discursos de odio a través de estrategias de tecno-violencia, y en casos más masivos y organizados, de tecno-artillería-política (Reguillo 2019).

Comprendiendo que el ambiente tecnológico modifica a las sujetas de los feminismos, así como sus formas de actuar

y accionar, se retoma a Rosi Braidotti (2000), para pensar en devenires feministas *nómades*, sujetas políticas dinámicas y mutables, situadas en contextos cambiantes capaces de disputar los modos en los que se articula, se nombra y se acciona la agencia política y colectiva.

Aspectos metodológicos

Como parte de algunos de los métodos correspondientes a la etnografía virtual, se realizó búsqueda avanzada en Facebook e Instagram de colectivas, grupos y páginas feministas surgidas o reactivadas en el contexto de la pandemia con la finalidad de clasificar los temas y giros más sobresalientes en el entorno de la tecnopolítica feminista. Se indagó sobre los *hashtags* y palabras más utilizadas en Facebook e Instagram durante este periodo, como parte de campañas y/o temas particulares significativos en las discusiones al exterior y al interior del feminismo.

De manera complementaria, se realizaron mapeos de palabras y términos para generar visualizaciones de los resultados de encuestas en línea con académicas, activistas y artistas feministas, a través de las cuales se recolectaron datos generados por las protagonistas de la tecnopolítica feminista. Lo cual permitió el registro de información importante como: ubicación geográfica de las colectivas, proyectos y organizaciones tecnofeministas con mayor actividad e interacción durante la pandemia por COVID-19 para la población encuestada.

Durante el proceso de observación de las cuentas de Facebook e Instagram que aceptaron participar en las encuestas, el ámbito digital fue considerado como un espacio de experiencia ante el cual, quienes forman parte –incluyendo quien escribe–, se situaron como receptoras, productoras, agentes

activas, conectadas y sumergidas en la *praxis* feminista digital desde lo personal, lo colectivo, lo profesional y lo académico; como sujetas posicionadas desde un conocimiento y una experiencia situada (Haraway 1991).

La encuesta en línea

Se diseñó una encuesta con la finalidad de recuperar aspectos sobresalientes de los temas, memorias y acciones digitales feministas durante la pandemia por COVID-19. A partir de una exploración en los buscadores de Facebook e Instagram con términos clave para el movimiento feminista, se contactó de manera directa a través de estos medios a grupos, proyectos y colectivas para solicitar su apoyo para responder y difundir la encuesta.

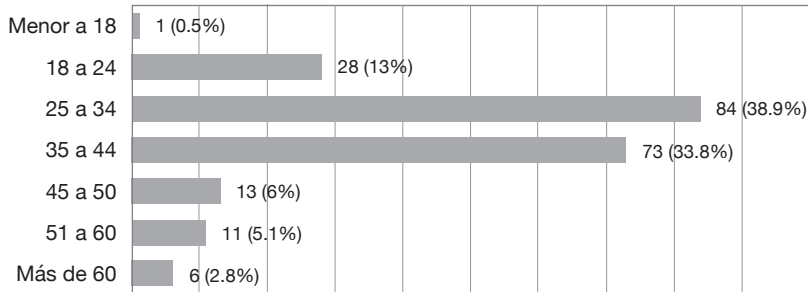
La batería de preguntas fue aplicada a través de la herramienta en línea *Google Forms*, cuyo formulario se mantuvo disponible durante tres semanas a partir del 25 de noviembre,² fecha significativa para la lucha feminista. El instrumento constó de dos secciones; la primera, compuesta por 18 cuestiones de índole obligatoria, nueve de opción múltiple, y nueve preguntas directas. El propósito consistió en conocer edades, ocupaciones, ubicación geográfica, opiniones, comportamientos y prácticas tecnopolíticas digitales durante la pandemia por COVID-19. La segunda sección, consta de cinco preguntas de carácter opcional, referidas a datos generales de las colectivas que participaron en la encuesta.³

2 Día Internacional para Eliminar la Violencia contra la Mujer.

3 Debido a la discriminación y a la violencia de las que muchas de estas colectivas han sido objeto, algunas de ellas/elles prefieren mantenerse en el anonimato.

La edad de las usuarias participantes al momento del sondeo osciló entre los 25 a los 34 años en un 38.9%, y de los 35 a los 44 años en un 33.8%, ambos rangos de edad conformaron los más predominantes. En la encuesta participaron usuarias menores de 18 años (0.5%) y mayores de 60 (2.8%). Estos datos revelan una cuestión generacional en lo que refiere al uso y consumo de redes sociodigitales, ya sea por un asunto de alfabetización digital, competencias en determinadas plataformas de redes sociodigitales y temas de afinidad con la cultura digital.

Gráfica 1
Edad de las encuestadas



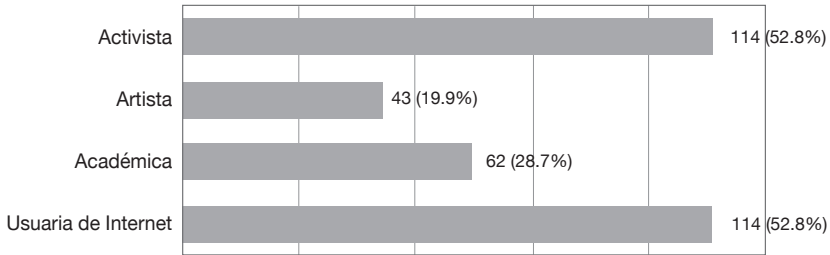
Fuente: Elaboración propia con herramienta de Google Forms.

Las participantes respondieron la encuesta –en su mayoría– desde Ciudad de México en un 53.6%, y desde el Estado de México en un 9.5%, dato que puede estar mostrando un sesgo algorítmico derivado del uso y consumo cotidiano de proyectos, páginas y perfiles de Facebook e Instagram en la práctica tecnopolítica cotidiana. Cabe resaltar la participación de usuarias de Chile, Colombia, Cuba, Venezuela, Lima, Estados Unidos y España, así como de estados de la República Mexicana

como Aguascalientes, Tamaulipas, Chiapas, Querétaro, Campeche, Ensenada, Coahuila, Cancún, Monterrey, San Luis Potosí, Zacatecas y Puebla.

Quienes respondieron esta encuesta se posicionaron como activistas y usuarias de Internet en un 52.8%, como académicas 28.7% y como artistas 19.9%. Cabe destacar que este ítem era de opción múltiple, bajo la idea de que estas formas de accionar en el feminismo no necesariamente se llevan a cabo por separado.

Gráfica 2
Formas en de acción feminista en el espacio público



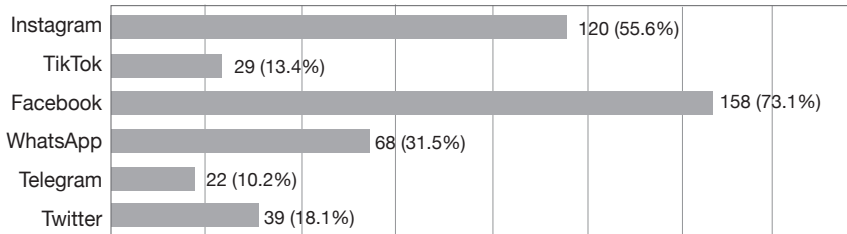
Fuente: Elaboración propia con herramienta de Google Forms.

El 50.5% de las participantes en esta encuesta no forman parte, al momento de responderla, de alguna colectiva feminista. Si bien la invitación a participar fue en contacto directo con colectivas, estas se encargaron de difundir entre sus proyectos, amigas y seguidoras, que no necesariamente forman parte de colectivas, aunque sí realizan acciones en grupo y de forma individual.

Las redes sociodigitales más utilizadas durante la pandemia por las usuarias en su ámbito personal, fueron: Whatsapp en un 79.9%, Facebook 62.6% e Instagram 56.5%; en el ámbito

profesional, laboral y académico, Whatsapp en un 68.7%, Facebook 42.5% e Instagram 29.4%; en el ámbito tecnopolítico y activista feminista digital se utilizó mayormente Facebook en un 73.1%, Instagram 55.6% y TikTok 13.4%. Estas fueron tres preguntas con posibilidades múltiples de respuesta, ya que el público usuario en Internet usa más de una red social a la vez y con distintos objetivos. Por su parte, el uso de estas redes corresponde a las edades reportadas por las participantes.

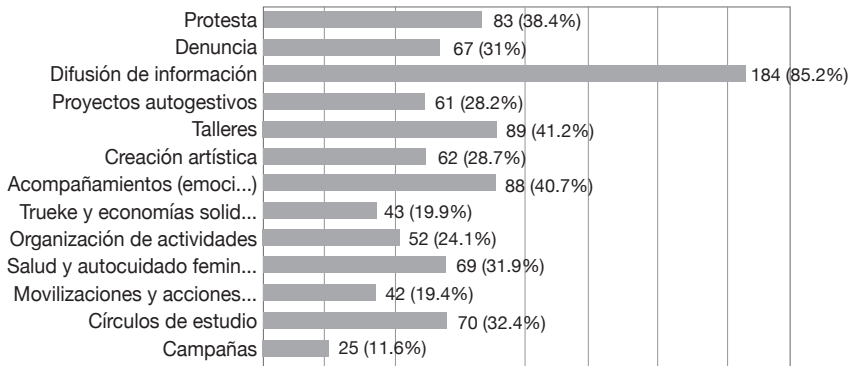
Gráfica 3
Redes sociodigitales más utilizadas durante la pandemia



Fuente: Elaboración propia con herramienta de Google Forms.

Entre las acciones feministas realizadas durante la pandemia se encuentran: difusión de información en un 85.2%, talleres 41.2%, acompañamientos 40.7%, protesta 38.4%, denuncia 31%, y más acciones como: proyectos autogestivos, creación artística, economías solidarias, organización de actividades diversas, círculos de estudio, campañas, producción académica, cine debates, creación de redes y agendas, participación en comedores comunitarios y apoyo económico a mujeres en situaciones complicadas de salud, laborales y familiares.

Gráfica 4
Acciones digitales feministas realizadas durante la pandemia



Fuente: Elaboración propia con herramienta de Google Forms.

Los temas más recurrentes abordados durante la pandemia, en el espacio tecnopolítico feminista observado en esta investigación, se muestran en el siguiente mapa de palabras, en la que sobresalen aquellos términos mayormente referidos por las participantes de la encuesta.

Ilustración 1
Mapa de temas más sobresalientes en redes tecnofeministas



Fuente: Elaboración propia con herramienta Word Cloud.

Mapa 1

Mapa de procedencia de colectivas activas en la pandemia de acuerdo a encuesta*

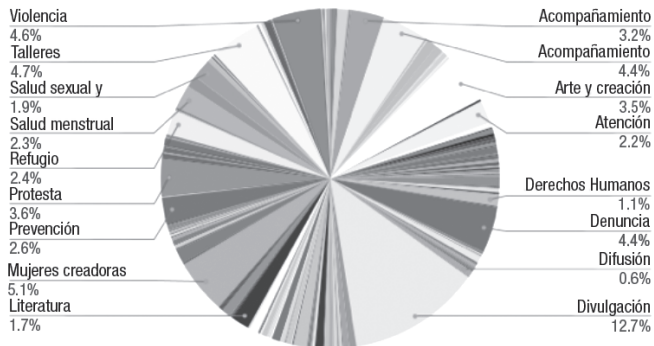


* Es posible ver el mapa con mayor detalle en el siguiente enlace: <https://datawrapper.dwcdn.net/HZ7oD/1/>

Fuente: Elaboración propia con herramienta *Datawrapper*.

Gráfica 5

Mapa de procedencia de colectivas activas en la pandemia de acuerdo con encuesta



Fuente: Elaboración propia con herramienta *Datawrapper*.

El discurso feminista en el espacio público digital es protagonizado por diversas identidades colectivas que gritan su rabia, *escrachean* a sus agresores, *hackean* el sistema y el lenguaje, se convierten en virus, llegan a distintas latitudes con *fanpages* de Facebook, cuentas de Instagram, podcast, lives y acciones directas digitales que abordan temas de autocuidado, salud menstrual, maternidad, periodismo, arte y mucho más; *tik-tokers* que concientizan mientras parodian al machismo, *nenis* que gestionan su autonomía económica, raperas, bordadoras, poetas, terapeutas, talleristas que aspiran a la construcción de otros mundos y que se enfrentan cada día a violencias normalizadas, a grupos organizados para violentar, discursos de odio y la constante pugna por los espacios de poder.

El ámbito digital revela procesos de espirales del silencio conformando la esfera de la tecnopolítica feminista. Se puede dar cuenta de ello, por un lado, en las reacciones de odio y violencia sexista, misógina y antifeminista que se manifiestan de formas diversas contra las acciones digitales realizadas por militantes o simpatizantes feministas, algunas de estas reacciones son las burlas, insultos, amenazas, comentarios, ataques virtuales, cancelación, funa y bloqueos de cuentas.

Cuando se pregunta sobre lo que ha mejorado el medio digital en el feminismo, sin duda se puede hablar de la visibilización, el alcance, el fenómeno intergeneracional y multitudinario de las más recientes marchas, de la toma de conciencia y los logros de jóvenes con más saberes y herramientas para poner el cuerpo, para transformar leyes, currículums, programas académicos y culturales, contenidos mediáticos y hasta sistemas familiares.

Pero no solo se ha de preguntar sobre lo que se mejora en el feminismo, sino también lo que se deja obsoleto. Los resultados

de la encuesta apuntan a la pérdida de acuerdos, del diálogo politizado, de la organización y del respeto ante diversas posturas, así como la pérdida del horizonte de los objetivos centrales de los feminismos a cambio de centrar la atención en el desacuerdo, el reproche y lo que divide. El debate y el cuestionamiento que ha caracterizado al feminismo se ha volcado en rupturas e imposibilidad de construir desde la diferencia y desde la escucha.

Desde las respuestas de las colaboradoras de esta encuesta, es importante ver cómo a pesar de las rupturas, de la división, la funa, la cancelación y las espirales del silencio, el foco de la lucha siguió siendo el bienestar y la lucha por los derechos de las niñas y mujeres, de la búsqueda de la erradicación de las violencias, de la reactivación de la economía, el autocuidado, la sanación física y emocional, el tejido de vínculos, el acuerpamiento, el reconocimiento del trabajo de cuidado y la búsqueda de justicia.

CONCLUSIONES

La praxis tecnopolítica digital es denuncia, conexión, resistencia y memoria colectiva que cuenta las historias subyacentes a la memoria construida de manera hegemónica, a las “verdades históricas” creadas desde la violencia para borrar vidas, legados y huellas, una estructura que las quiere desaparecer. La visibilización, la organización, el acuerpamiento y la irrupción en el espacio público digital a través de herramientas de transformación de mundos posibles, son formas de transgredir el orden simbólico que quiere silenciarlas, invisibilizarlas, desconectarlas de ellas mismas y de otras/otres; de la risa y de la vida.

Se atestigua cómo los feminismos se encuentran atravesados por la potencia de los discursos y al mismo tiempo su disputa, por la tecnología y los hashtags, pero también por las pintas, las consignas, las teorías, la producción artística, las identidades, la supervivencia y las coyunturas. Habitar el espacio digital es también poner el cuerpo; el hackeo al sistema no busca destruir, sino construir juntas. Por ello, también toca reconocer, analizar y preguntarse desde la autocrítica feminista, consciente y amorosa, ¿cómo enfrentar a una hegemonía patriarcal que fagocita los espacios, las palabras, las luchas?, que engulle aquello que se tiene que seguir conquistando generación tras generación, como vidas dignas y libres de violencia, como espacios de justicia, sanación y equidad, como representaciones justas, y el listado sin final que corresponde a demandas históricas.

Se seguirán trazando los nodos que se conectan no solo con ellas mismas a través de las herramientas de autocuidado y conocimiento que se ha aprendido y aprehendido en el ciberespacio –ahora transformado– por la pandemia, sino que se conectan también con otras compañeras y luchas de otros lugares y experiencias.

REFERENCIAS

- Braidotti, R. 2000. *Metamorfosis. Hacia una teoría materialista del devenir*. Madrid: Akal.
- CIEG UNAM. 2020. *Micrositio Covid-19 y Género*. México: UNAM. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://cieg.unam.mx/covid-genero/>.

- GIRE, Nos cayó el 20. 2021. *Diagnóstico y recomendaciones del Observatorio Género y COVID-19 en México*. México. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://observatorio-generoycovid19.mx/nos-cayo-el-20/>. Y <https://observatorio-generoycovid19.mx/>.
- Haraway, D. 1991. *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Hine, C. 2004. *Etnografía Virtual*. Barcelona: UOC.
- Luchadoras y Social TIC. 2018. *13 formas de agresión relacionadas contra la tecnología contra las mujeres*. México. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://luchadoras.mx/13-formas-violencia-linea-las-mujeres/>.
- Noelle-Neuman, E. 1997. *La espiral del silencio*. Opinión pública: nuestra piel social. México: Paidós.
- Pedraza, C., y C. Rodríguez. 2019. "Conversatorios, talleres y editatonas: tecnopolítica feminista y redes de aprendizaje en México". *Comunicación y medios* 28, núm. 40. Chile. Consultado el 12 de marzo de 2023. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-15292019000200084.
- Reguillo, R. 2019. *Resistencias en red: Tecnopolítica y violencias*. Argentina: Universidad de Rosario.
- Rovira, G. 2017. *Activismo en red y multitudes conectadas: comunicación y acción en la era de internet*. México: UAM Xochimilco.
- Salgado, A. C. 2007. *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos*. Perú: Liberabit.

- Toret, J. 2013. *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Vega, A. 2019. *Informe: ciberviolencia contra las mujeres y discurso de odio sexista*. México: INE México. Colección Género y Democracia.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volúmen 2. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.