

Fecha de recepción: marzo 2021  
Fecha de aprobación: abril 2021  
Fecha publicación: mayo 2021

# Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales

Carolina Di Palma <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Trabajo de investigación en la instancia de reconocimiento sobre consumos culturales interactivos de infancias. Observación de campo situado y entrevista en profundidad desde el punto de vista de los estudios culturales dan como resultado este proceso de investigación colectiva en formación docente que ubican en contextos históricos transformaciones de los procesos de subjetivación de las infancias actuales en tiempos de consumos de videojuegos, redes sociales y series. Nueva Economía, monetización del tiempo de ocio y extracción de renta del consumo a partir del extractivismo de datos y la economía de la atención es la coyuntura que nos interpela a pensar el derecho al juego digital.

**Palabras clave:** interactividad - biopolítica - gubernamentalidad algorítmica - videojuegos - convergencia digital - simulación virtual, infancias - procesos de subjetivación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 128-129]

---

<sup>(1)</sup> Candidata a doctora en Comunicación de la UNLP y PPGCOM UFF-Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Cuerpo, subjetividad y nuevas Tecnologías. Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata con tesis sobre la Convergencia digital pública infantil. Responsable de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka Tv pública de Argentina desde el año 2010. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación y Taller de nuevas infancias y nuevas juventudes en Institutos de formación docente de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2009.

## Investigación Año 2020. Pandemia COVID 19

1 gúgol, el número que tienen tanto ceros hasta que se cansa el cuerpo

Durante diez años en investigación en formación docente en el Instituto 39 de Provincia de Buenos Aires, y desde el equipo interno de convergencia digital del canal Pakapaka du-

rante todas las gestiones de Cielo Salviolo, El trabajo que desarrollaremos a continuación es un recorte de ese trayecto, que reúne el análisis de la investigación del último año 2020. La pandemia por Covid 19 generó la necesidad de utilizar otros procesos de enseñanza aprendizaje a través de tecnologías digitales. En esta situación, algunos docentes utilizaron plataformas de educación virtual y muchos otros solo pudieron dialogar con los estudiantes a distancia vía Whatsapp por falta de conectividad. Los temas vinculados a la inclusión digital, conectividad a largo de todo el territorio nacional, temas de protección de derechos de intimidad y privacidad en la red, y el derecho al juego digital en contextos de Nueva Economía (Marazzi, 2014 ) fueron y siguen siendo hoy temas claves de reflexión y acción desde las políticas públicas. Los programas de televisión *Seguimos Educando* y la plataforma *Juana Manso* (que no requiere el uso de datos) son algunos de los desarrollos implementados por el canal y Educar SE para dar respuesta a estos temas. Sin embargo, quedan aún por regular y darle continuidad a los derechos de las chicas y chicos en los espacios digitales, así como pensar otros nuevos en contextos históricos transformados. Con este artículo buscamos brindar y hacer accesible algunas de las transformaciones culturales mediáticas digitales que posibilitan procesos de subjetivación cuya especificidad detallaremos aquí.

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

Nuestra experiencia de investigación colectiva en Comunicación y Educación fue realizada juntos docentes, ayudantes de cátedra y docentes en formación, todos participantes de la asignatura Cultura, Comunicación y Educación *Medios Tic y Educación*, del diseño curricular de los Niveles Inicial y Primaria de los ISFD 39, y Taller de nuevas infancias y nuevas Juventudes, del diseño curricular del Tramo de formación pedagogía del ISFD 52 , ambos institutos pertenecientes a la región Norte de Provincia de Buenos Aires. Este año, desde el canal, sumamos un eje a la guía de investigación sobre las relaciones entre Juego y Pandemia a pedido de la directora del canal por la situación de ASPO.

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

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

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

El trabajo de campo propuesto por la cátedra consistió en una guía de observación (ver adjunto<sup>3</sup>) que partía de dos preguntas: ¿A qué están jugando ahora? ¿Qué serie o dibujos están mirando? En ningún caso decidimos qué investigar. La decisión fue investigar los objetos que los chicos mencionaran. El consumo cultural no debía ser propuesto por nosotros según creencias previas, sino señalado por el grupo a observar de acuerdo con sus preferencias, intereses y gustos. Fue así como durante más de diez años las investigaciones sobre consumos culturales interactivos fueron cambiando según la innovación, la actualización y los nuevos dispositivos. La metodología consistió en escuchar a las chicas y chicos, y observar sus prácticas asociadas a los usos y apropiaciones de un consumo cultural interactivo digital vinculado a un grupo (más de tres) y un espacio situado. Los grupos etarios debían corresponderse con la franja etárea del Nivel, de 2 a 5 años si era Nivel Inicial o de 6 a 12 si era Nivel primaria, más de 12 si era educación de adolescentes y adultos. En el año 2020 introdujimos también algunas investigaciones con una franja etaria de jóvenes de 15 a 20 años porque observábamos que, en las mediaciones por pares, esto es, Youtubers, gamers y streamers, muchos tenían como referencia los consumos de los más grandes.

A medida que fueron transcurriendo el año y los contenidos de la asignatura, los estudiantes hicieron entregas parciales de los trabajos de campo, realizaron una puesta en común en clase y discutieron con sus compañeros, profesores y ayudantes de cátedra. El equipo de cátedra hizo devoluciones y comentarios sobre las indagaciones en un documento compartido online al que tuvo acceso la totalidad de los estudiantes. Al final del año, cada trabajo fue ampliado y enriquecido según los diálogos en el aula, dentro del grupo y con los docentes. Para el final, todos los estudiantes debieron leer el trabajo de todos y buscar lo que tenían en común como única consigna. Continuidades y discontinuidades darían cuenta del proceso de creación de sentido común actual. Esta instancia fue colectiva y con una disposición en ronda. Así, durante estos diez años, cientos de estudiantes pusieron en circulación las tramas de interpelación de la cultura mediática a través de la problematización de los consumos culturales interactivos y de la interrogación respecto de qué hacen las chicas y chicos con eso. En la ronda final se compartían descubrimientos, sentidos de los marcos teóricos, transformaciones de la tecnicidad (Barbero, 2006), de la educación, de las narrativas, evidenciando devenires y afectaciones. En la puesta en común colectiva, aparecían los sentidos que disputaban hegemonía en la vida cotidiana de las nuevas generaciones en el contexto de la cultura digital.

Esta investigación constituye un espacio de intercambio, discusión y formación que creemos favorece la reflexión sobre la práctica, la autocrítica, la revisión de los marcos teóricos para dar cuenta de lo contemporáneo y su justificación a partir de la propia experiencia. En este sentido, las relaciones con el MINILAB de la TV Pública Canal Pakapaka manifies-

tan las posibilidades de pensar en conjunto lo actual de la cultura y la tecnicidad con vistas a una praxis transformadora. Es el deseo de este equipo invitar a otras instituciones de investigación a participar de instancias colectivas de reflexión sobre los derechos digitales actuales en contextos de transformación histórica.

## **Metodología: una Aproximación al Campo desde la instancia del Reconocimiento**

Partiendo de una concepción de cultura como producción simbólica tanto como material (Williams, 1981), la propuesta fue la de indagar en grupos a través de la observación participante y de entrevistas en profundidad, en campos situados (Guber, 2001) como entornos hogareños, salones de escuelas y cibercafés, usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las nuevas generaciones con el objetivo de reconocer (Huergo, 2013) el universo vocabular (Freire, 1986) de las nuevas infancias y juventudes con las que producen sus modos de ser y de estar el mundo.

Tal como dice Jesús Martín Barbero:

Vivimos un momento de revolución de las tecnicidades donde la comunicación digital abre la posibilidad de un lenguaje común de datos, textos, sonidos, imágenes y videos, desmontando la hegemonía racionalista dualista que oponía lo sensible o emocional a lo inteligible, la razón a la imaginación, la ciencia al arte, la cultura a la técnica, el libro a los medios audiovisuales, abriendo una nueva configuración del espacio público vinculada a una nueva ciudadanía (Barbero, 2006, pp. 16-17).

Por eso, nuestro foco estuvo puesto desde el principio en las transformaciones culturales asociadas a esta nueva tecnicidad y no al uso instrumental de las nuevas tecnologías. Una tecnicidad quiere decir que algún nuevo dispositivo aparece en un momento histórico determinado, en medio de transformaciones culturales que habilitan nuevos procesos de subjetivación. Como resultado, proponen modos de comportamiento, formas de encarnar los cuerpos, modos de habitar tiempos y espacios que no son los que conocimos. Además, las tramas discursivas hacen posibles nuevas formas de socialidad. Y si bien las pantallas proponen algunos modelos posibles de habitar el mundo, también los cuerpos y sus prácticas discursivas, que son performativas, entablan todo tipo de diálogos donde intervienen resistencias, concesiones y negociaciones, según los contextos de la vida cotidiana.

Nuestros trabajos tuvieron como objetivo reflexionar acerca del diagrama de fuerzas en el que están haciéndose visibles nuevas relaciones de poder-saber (Deleuze, 2015) que proponen algunos horizontes de interpelación posibles. Sostenemos que los medios interactivos digitales también proponen modelos de identificación que disputan sentido común en la infancia en ese continuum online/offline que hacen posible hoy los nuevos dispositivos: formas de ver, de sentir y de actuar, agendas temáticas, modos de relacionarse y de resolver los conflictos, de hacer cuerpo. Y, como además decía Huergo (2013), los sentidos mediá-

ticos que proliferan no están «afuera» como un objeto, sino que se han hecho cultura, se han hecho hilos en la trama cultural.

Los trabajos de campo sirvieron de experiencia transformadora para desubicarse respecto de la posición del saber escolar y encontrar alguna nueva posición de escucha. Decía Huergo sobre el reconocimiento:

La 'recepción' de interpelaciones, entonces, no tiene tanto que ver con el orden del conocimiento, de los códigos o de los mensajes, sino más bien con el orden del reconocimiento...Conocer al otro es conocer un campo de significación... Se dan dos procesos, reconocimiento del diálogo cultural que significa que en cada práctica subjetiva la comunidad habla pero a la vez es hablada y reconocimiento de los interlocutores como sujetos históricos. De manera que las diferencias no se configuran en o por la recepción de interpelaciones, sino que se «encuentran» y se «reconocen» en ellas (y no siempre de manera armoniosa y feliz); y al reconocerse y encontrarse se reconfiguran (Huergo, 2013, p. 2).

## **Guía de Observación y Análisis<sup>4</sup>**

### **Sobre el Eje de las Representaciones**

El primer eje de la guía de observación y análisis se relaciona con el eje de las representaciones. La idea es analizar las tramas discursivas que pone en circulación el mercado a través de la cultura mediática digital, en este caso de los videojuegos, series y redes sociales. Las representaciones incluyen propuestas de mundos posibles, valores, formas de relación social y sobre todo, horizontes de interpelación.

### **Sobre el eje Significados**

En este eje el foco está puesto en la voz de los chicos, cuáles son los significados y sentidos que las nuevas generaciones dan a sus consumos. A qué se juega, qué les gusta, por qué juegan, qué sería lo divertido de estos juegos: estas son algunas de las preguntas que provocan que los chicos hablen y cuenten los usos y apropiaciones que hacen de esos juegos. El análisis tiene entrecomillado el testimonio de los chicos, sin modificaciones de escritura alguna. Importa cómo lo dicen y los recortes que hacen de lo que cuentan de los videojuegos, series y redes sociales.

### **Sobre el eje Identificaciones**

El eje identificaciones analiza cómo son los personajes con los que los chicos se identifican. Qué poderes tienen, qué habilidades, qué bailes pueden realizar, cómo son los rasgos de su personalidad: estas son algunas de las preguntas que hicimos en el campo. Por una parte, interesa ver qué horizontes de interpelación ofrece el mercado y, por otro, atender a las cualidades que los chicos valoran. En este sentido, las tramas de los personajes, cómo se relacionan entre sí y qué lugares ocupan en la narración permiten observar formas de cons-

trucción identitaria actual. Los discursos interpeladores proponen modos de ser y de estar en el mundo, y las chicas y chicos se los apropian y lo resignifican de modos singulares.

### **Sobre el eje de Usos y Accesos**

El eje de usos y accesos se relaciona con las vías que las chicas y chicos tienen para acceder a los consumos, es decir, desde dónde lo hacen, con qué dispositivos, con quiénes, qué comandos usan, si tienen o no conectividad, si usan datos, entre otros. Lo mismo sucede con la forma y los modos en los que se sirven de los consumos. En este caso ponemos en voz de los chicos los modos en que ellos nos cuentan cómo se apropian de eso que propone la industria a través de los videojuegos series y redes sociales. En este eje surgen cuestiones muy interesantes acerca de cómo se usan las interfaces y las opciones predeterminadas de los movimientos y funcionalidad posibles que habilitan.

### **Sobre el eje Deseos y Placeres**

Este eje trata de dilucidar y observar dónde operan el deseo, el placer o los afectos cuando las chicas y chicos consumen videojuegos, series y redes sociales. En qué momento les genera alegría, cuándo enojo, cuándo furia, cuándo bailan, cuándo ríen, cómo interviene la moda. Las estrategias de mercado trabajan sobre estas cuestiones y el consumo como instancia de producción de sentido y performatividad lo hace a su vez desde estas instancias de apropiación, siempre dentro de la producción de la cultura, que es histórica y situada.

### **Sobre el eje Ritualidad y Cotidianeidad**

Este eje se detiene en el modo en que el sentido común se organiza en la vida cotidiana y sobre cómo el consumo se inserta en una trama más amplia de la organización social que se naturaliza. Rituales que se instalan en la vida cotidiana que reproducen nuevos órdenes establecidos y que se normalizan como parte de la vida cotidiana. Estas rutinas que se consolidan en la vida cotidiana de las nuevas generaciones tienen su origen en los modos de interpelación de los consumos culturales interactivos. Hay patrones de actualización constante que demandan cierta cotidianeidad para poder cumplir objetivos, obtener beneficios y no quedar afuera del juego, redes y temas. Por otro parte, también hay rutinas que se relacionan con modos y formas de vida de los adultos cuidadores con los que habitan las chicas y chicos. Todo esto se ensambla en un entramado cultural que solo adquiere sentido cuando se observa de cerca la producción de la vida cotidiana.

### **Sobre el eje Articulaciones on-off line**

Este eje atiende a los procesos de subjetivación actual, que no son solo reales o virtuales, sino que funcionan articulados y en continuidad. A partir del consumo se establecen relaciones entre el online y el offline. Formas de juego que se ponen en relación con un entorno y otro, lazos de socialidad, formas de monetización, compra de merchandising, temas vinculados a las rutinas y al modo de habitar los cuerpos son claves para poder dar cuenta de los deseos y placeres de las nuevas generaciones pero también de las consecuencias sobre el cuerpo orgánico y los padeceres actuales.

### **Sobre el eje Interactividad y Movimiento**

Este eje pone especial énfasis en la transformación expresiva actual que brindan los dispositivos digitales de la interactividad. Como potencialidad expresiva habilita el movimiento y la acción de lo que antes era el espectador. Esta como opción de participación nos condujo a preguntarnos con qué propósito se mueven las chicas y chicos. Por un lado, con qué sentido habilitan el momento las industrias de telecomunicaciones. Y, por otro, ¿con qué sentido se mueven los chicos cuando esto está habilitado? ¿Cuándo se mueven online y cuando offline? ¿Por qué, en cada caso? ¿Cuáles son los objetivos del movimiento y cuáles son los modos en que pueden moverse en cada caso? Esta instancia trae asociada transformaciones de la corporalidad también que nos interesa indagar.

### **Sobre el eje de Monetización**

Este eje pone el foco en la trama de nuevos modelos de negocio en el que se insertan los consumos digitales. Indagamos en todas las estrategias que pone en obra el mercado vinculadas con las monedas de juego, real y virtuales, beneficios que se obtienen a partir del dinero real, actualizaciones de temporadas<sup>5</sup>, pase de batalla<sup>6</sup>, recomendaciones algorítmicas<sup>7</sup> y monetización<sup>8</sup>. Además, estudiamos las formas de publicidad encubierta que se realizan a través de los eventos, los influencers y las propuestas de comercialización offline a través de merchandising<sup>9</sup>, vida<sup>10</sup>, skins<sup>11</sup>. Este eje en particular ha sido abordado en Di Palma (2020).

## **Desplazamientos culturales en la investigación: hallazgos**

A continuación esbozaremos algunos de los desplazamientos actuales que observamos a partir del acercamiento al campo situado de esta investigación. Las interpretaciones de las prácticas discursivas que realizan los estudios culturales siempre refieren a los campos que analiza sin pretensión de generalización. Las continuidades que hallamos en este análisis se insertan en una coyuntura de transformaciones culturales más amplias que dan sentido a la especificidad de estos desplazamientos vinculados a una nueva tecnicidad.

Los horizontes de interpelación de las representaciones y discurso de videojuegos series y redes sociales que observamos en este campo situado, proponen procesos de subjetivación que producen usuarios jugadores que consumen, al mismo tiempo que producen, contenidos en primera persona<sup>12</sup>. Este modo de producir está vinculado al argumento que aparece repetidamente sobre lo divertido y la creación.

Las/os jugadores/usuarios interpelados a través de las pantallas están atravesados por los valores de la competencia, la victoria, el éxito y el de ser el/la mejor. El juego en equipo se legitima con valores relacionados con salvar a los amigos y destruir al enemigo. En los años 2018, 2019 y 2020 se unifica la propuesta de los videojuegos de sobrevivir en una batalla de todos contra todos donde el ganador es el último que sobrevive.

Las representaciones de videojuegos, series y redes sociales tienen en común el proponer las ideas del juego infinito y la de una libertad absoluta que depende únicamente de la voluntad del usuario.

Las representaciones de lo corporal y la vida se relacionan con el culto al cuerpo, la velocidad, la fuerza y la expansión de las posibilidades humanas con dispositivos y armas a los que se que pueden loguear en los espacios online pero también offline, posibilitando la compra con dinero real.

En relación con las propuestas de movimiento, las representaciones de los consumos interpelan la imitación y la copia para llegar al modelo. Estos modelos están promovidos por figuras de influencers, gamers, streamers y la segmentación del gobierno algorítmico<sup>13</sup>. Es importante mencionar que las interfaces no habilitan otras posibilidades más que las que se encuentran predeterminadas en la instancia de producción.

En relación con el sentido común, se instala la idea de juego infinito, de que todo es posible en el espacio virtual y de que el consumo digital no se acaba nunca. Una idea de libertad también común en los consumos sin responsabilidad, una libertad que no implica obligaciones como contrapartida, un distanciamiento de las relaciones de poder con los adultos con cierta autonomía de consumo y movimiento en los espacios digitales.

Los modelos de monetización (Srniczek, 2020) están vinculados con la economía de la atención, el extractivismo de datos, a través de estrategias de negocios como las maratonnes, las actualizaciones, PNT y merchandising<sup>14</sup>.

El consumo de las nuevas infancias se consolida en soledad, en las habitaciones propias, con dispositivos que producen aislamiento para lograr mayor atención, en espacios alejados del cuidado de los adultos. Desde los análisis de la Escuela de Frankfurt y la Escuela de Birmingham de mediados y finales del siglo pasado, las muertes y desapariciones de las mamás y papás en las tramas de Disney hasta las muertes actuales como las que hacen casi sin darse cuenta los Minions, las figuras de autoridad de la modernidad son reemplazadas por mediaciones por pares.

Respecto de la ritualidad, se establecen rutinas en la vida cotidiana que posibilitan el establecimiento de otro tipo de ritualidad en los espacios digitales. La espacialidad cambia pero las temporalidades también. Esto genera cada vez, procesos de subjetivación en una continuidad, por un lado y problemas ligados a la escisión entre energía cognitiva y energía física orgánica, por el otro. La demanda de atención dentro de las pantallas no puede ser respondida por las energías limitadas del cuerpo orgánico que conducen las consolas. La segmentación de la funcionalidad algorítmica produce que las chicas y chicos reciban recomendaciones de visionado y se mantengan en esos mismos recorridos para seguir a influencers y producir contenidos. Esto mismo imposibilita que accedan a otros contenidos y, de esta forma, continúen situados en una misma segmentación.

El argumento de *estar aburrido* y el dedicar tiempo al consumo habilita un nuevo sensorium de ansiedad e hiperactividad que legitima la monetización del ocio en las franjas de tiempo libre. El problema de las adicciones surge de los propios chicos y creemos que es de vital importancia investigar las clasificaciones de los juegos (Search ESRB Game Ratings). La producción de adrenalina funciona igual que en cualquier otra adicción. En muchos casos los chicos dicen no poder dejar de jugar o ver series. En este mismo sentido es que surgen las emociones de enojo cuando se les impone un límite al consumo sin interrupción. Ya sea que el límite provenga de los adultos, de la conexión a internet o de los dispositivos, el gasto de energía o la pérdida de la vida del avatar, los chicos mencionan en varias ocasiones estas frustraciones y lo manifiestan con ira. La interpelación, esto es, la

estrategia de un mercado que ofrece actualizaciones, niveles y modelos a los que se debe llegar, generan emociones, es decir, tienen el objetivo de interpelar emociones vinculadas a la falta. Este circuito puede describirse así: *quiero ganar y por eso sigo jugando, y si no gano, me doy cuenta de todo lo que me falta para ganar. El deseo de llegar a esa meta me genera adrenalina y el deseo de más velocidad, pero igual no llego. Entonces me frustro y quiero seguir y vuelvo a empezar.*

En términos de socialización, observamos como rasgo común el hecho de que en el consumo se genera sentido de pertenencia y que la pandemia legitimó con buenas razones el uso de los dispositivos digitales para encontrarse con amigos. Por lo cual, la pandemia de Covid funcionó como acelerador de un proceso de digitalización que ya venía dándose y fue fundamental para la vida social de las chicas y chicos. Al mismo tiempo, las plataformas de streaming y de juegos multijugador aumentaron considerablemente la cantidad de usuarios y las ganancias de las Industrias de las Telecomunicaciones se incrementaron en consonancia con esta aceleración de la digitalización.

Dentro de las mecánicas de juego surgen con frecuencia las asociaciones de ciertos movimientos del cuerpo dentro del espacio digital en relación con ciertos movimientos del cuerpo de las manos. Por otra parte, las posibilidades de ganar movilizan a reaccionar con más velocidad en un aprendizaje que lleva a la automatización. Cuando más automatizado el movimiento, más veloz la reacción, más posibilidad de ganar.

También resulta común, tanto en redes como en videojuegos y en las tramas de las seres, encontrar potencialidades expresivas de las tecnologías de la vigilancia como el control, la geolocalización y la predicción estadística. La mirada vertical de casi todos los juegos que se ubican en mapas<sup>15</sup> da cuenta de las transformaciones de la mirada patriarcal a las miradas posthumanas, es decir, con componentes maquínicos (Latour, 1991), que no necesariamente podría lograr un cuerpo humano, ni de hombre ni de mujer (Steyerl, 2012). El punto de vista en la construcción de la narrativa, que es la subjetiva en primera persona, con el componente adicional de la simulación virtual y que se diferencia de la representación analógica audiovisual, transforman los modos de construcción identitaria. Las identidades se manifiestan a partir de los rasgos vinculados a las habilidades de los personajes de la red en todas sus versiones. Las participaciones de algunas identificaciones con las habilidades son efímeras y cambiantes. En este sentido, los participantes optan por las habilidades que invertirán a los avatar a través de los controles. Se trata de indicaciones-órdenes de movimiento con algunos objetivos de acción real en el espacio virtual. Todo esto se produce dentro de las opciones de formato predeterminado de movimiento y acciones del consumo.

Algunos modos de hacer la guerra y, sobre todo, la guerra a la distancia, son algunos de los saberes que, de alguna manera, darían cuenta de nuevas alfabetizaciones. Recomendamos ver los documentales de Harun Faroki llamado *Serious Games* para dar comienzo a una serie de investigaciones académicas sobre estos temas. Lo mismo sucede con el trabajo cognitivo que demanda a los jugadores implementar estrategias de juego y a los usuarios de posicionamiento algorítmico. Cuando observamos la capacidad de atención para generar estas estrategias, parece clave entonces decir que la atención dispersa aparece únicamente en determinados contextos.

## Desplazamientos Actuales de una Nueva Tecnicidad

Las nuevas infancias habitan gran parte de sus horas del día en espacios virtuales en videojuegos, en comunidades multijugador, en redes sociales o navegando en internet. Una parte de sus cuerpos orgánicos vive el offline haciendo funcionar de manera mecánica los comandos de la consola, computadora, tableta o celular a través de las interfaces. La otra parte, su doble o dividida habita el online usando su energía abstracta cognitiva cada vez que mira o produce videos e interactúa, juega o navega (Deleuze, 1991). Este doble vínculo cuerpo-orgánico-mecánico/ avatar-virtual-cognitivo, si bien encarna en un continuum online-offline, naturaliza la creencia de que “todo es posible” en la red, sentido común que disputa la hegemonía de este momento histórico.

Esto, mirado desde el punto de vista de la interpelación del mercado en estos espacios virtuales, demanda a los usuarios una actividad *infinite loop* (Apple, Infinite Loop<sup>16</sup>), sin interrupción, que produce consecuencias en el cuerpo orgánico, finito y con energías limitadas. Los sentidos que otorgan las nuevas generaciones para el uso y apropiación de sus consumos están relacionados con generar sentido de pertenencia y sociabilidad en relación a algo que se establece como nuevo común y que básicamente profana los valores de la modernidad (Di Palma, 2020). Los *chicxs* se identifican y diseñan un nuevo común profanando eso sagrado que fueron los valores modernos para sus adultos cercanos. Si bien este proceso da cuenta de los modos de apropiación, también es utilizado por un capitalismo que muta y que gira hacia nuevas formas de reorganización. Esas profanaciones surgen autónomamente de las nuevas generaciones, pero al mismo tiempo son apropiadas por el capital para producir nuevos órdenes sociales que se autorregulan en términos de gubernamentalidad (Foucault, 2006)).

En los entornos virtuales de excepción<sup>17</sup> funcionan nuevas formas de gubernamentalidad algorítmica con actores no humanos que intentan prever y modificar el comportamiento actuando como nuevos mediadores en las interfaces. En los entornos virtuales hay mediaciones, solo que no son las mediaciones de la modernidad. Estas nuevas mediaciones, que son combinaciones algorítmicas y de inteligencia artificial, son conducidas, es decir, programadas, por los equipos de desarrollo de hardware y software en el marco de las estrategias del mercado digital. Estos nuevos modelos de negocios de la nueva Economía, del capitalismo de plataformas, del extractivismo de datos y del gobierno algorítmico, producen nuevas formas de gubernamentalidad (que “previenen para conducir” con cierto grado de incertidumbre). Las nuevas leyes antiterroristas (que abren un hiato en los capitalisms democráticos republicanos), la Sociedad Global de la Información<sup>18</sup> y Gobernanza en internet<sup>19</sup> son claves de un proceso más amplio de cambio hacia nuevas formas de gobierno global.

Por otra parte, la creencia que disputa sentido común en las nuevas infancias relacionada a que “todo es posible y como me gusta en la web” y con la cantidad de estímulos a los que los *chicxs* “deben dar respuesta” interpelados por las pantallas, generan nuevas formas de control asociadas a una economía de la atención. Por el momento, y en tanto cuerpos orgánicos que necesitan de movimiento y reposo, no es posible dar respuesta a todas las demandas que circulan incitando a la hiperactividad. Intentar responder a esa demanda infinita de estímulos, por un lado, conlleva a la imposibilidad de detenerse en algún pun-

to y profundizar en la complejidad y, por otro, produce angustia traducida en ansiedad por la frustración de no poder cumplir “el deber ser contemporáneo”. Así surgen algunas interrupciones como la desconexión psíquica o atención dispersa (ADD) y depresión por cansancio, que son, de alguna manera, formas inconscientes de detenerse.

La renta, la captura de la producción social, se extrae de la producción, (automatizada y externalizada) y también del consumo. Los nuevos modelos de negocios hacen posible la monetización del tiempo de ocio o lo que Roblox llama *sector de ocio interactivo*. Los metadatos asociados a una IP en un dispositivo sirven como materia prima para orientar las ventas según perfiles cada vez más segmentados, y orientan los gustos y preferencias. Esto mismo trasladado a las nuevas generaciones significa que las energías gastadas por un cuerpo conectado a una consola o dispositivo digital se transforman en datos que luego son monetizados por las industrias de telecomunicaciones. Aproximarnos a la extracción de las energías en la instancia de consumo cognitivo es posible sólo si consideramos esta articulación de los cuerpos *on-off line*.

## **Prestar Atención y Nuevos Derechos**

Cuando se piensa en las nuevas generaciones, se hace en relación con las ideas de infancias y juventudes de la modernidad. Creemos que lo mejor es concebirse como sujetos de derecho. Se cumple con lo políticamente correcto cuando se defiende el acceso a las necesidades de alimentación, de educación, de vivienda, de salud y, a medida que avanzó el siglo XX, se sumaron los estandartes del derecho al juego, del derecho a la participación, del derecho a una educación sexual integral. Con estas certidumbres construidas por el sentido común del siglo XX, discurre hoy la vida cotidiana del siglo XXI. Sin embargo, los derechos humanos, de los jóvenes y de los niños protegen a la persona de cuerpo físico carnal y no a sus metadatos, que circulan en los espacios digitales. Aquí es donde surge uno de los problemas que convocan a pensar los cuerpos *cyborgs* (Haraway, 2016, 2020) hoy, esos que habitan una continuidad on-offline. Una parte de esos cuerpos vive en territorios regulados por el sistema de derecho y otra parte habita espacios virtuales de excepción que no están regulados por ese sistema (Agamben, 1995, 2003).

Nuestra propuesta de reflexión sobre las transformaciones de la sensibilidad contemporánea consiste en pensar la tecnología digital como una nueva tecnicidad de manera no instrumental (Barbero, 2006). Una tecnicidad quiere decir que algún nuevo dispositivo aparece en un momento histórico determinado, en medio de transformaciones culturales que habilitan nuevos procesos de subjetivación. Como resultado, se proponen modos de comportamiento, formas de encarnar los cuerpos, modos de habitar tiempos y espacios que no son los que conocimos. Además, las tramas discursivas hacen posibles nuevas formas de socialidad. Y si bien las pantallas proponen algunos modelos posibles de habitar el mundo, también los cuerpos y sus prácticas discursivas, que son performativas, entablan todo tipo de diálogos donde intervienen resistencias, concesiones y negociaciones según los contextos de la vida cotidiana. Ahí, en ese entre, en los intersticios donde se abren umbrales, nos interesa generar nuevos horizontes de lo posible y de lo sensible que habiliten nuevas formas de juego y de lazo social.

## Notas

1. Análisis de las investigaciones anteriores en *Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada*, UNLP, 2017, Buenos Aires, <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194>
2. Detalle nombres de los participantes de la investigación: [https://docs.google.com/document/d/1aIXfHeKN3YQvt-rkcSLKScF228hZIAuTH9aobpi5e\\_M/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1aIXfHeKN3YQvt-rkcSLKScF228hZIAuTH9aobpi5e_M/edit?usp=sharing)
3. Guía: [https://drive.google.com/drive/folders/1ZB88EAN\\_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ](https://drive.google.com/drive/folders/1ZB88EAN_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ)

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

4. Trabajo de campo en bruto y análisis sistematizado: <https://docs.google.com/document/d/11N5KmtUbHAsjkykRuVFsiEV7q3Ire7H/edit?rtopf=true>
5. Actualización de temporadas: los videojuegos proponen historias que se actualizan periódicamente. Es necesario seguir las actualizaciones para poder continuar dentro del juego.
6. Los pases de batalla son entradas a las nuevas actualizaciones de juego que en general se pagan con dinero real.
7. Las recomendaciones algorítmicas son las sugerencias que da el juego y el entorno de la interfaz según datos recabados del perfil.
8. Monetización es el modelo de negocios que vende bases de datos extraídos del tiempo usado en el espacio virtual de las IPs.
9. Modelo de negocios que articula la venta online y offline de productos vinculados a los juegos y series.
10. Se puede comprar vida y energía con tarjetas de crédito o a través de Mercado Pago y Pago Fácil.
11. Las skins son mejoras en los atuendos o trajes de los personajes.
12. Los puntos de vista para construir los recortes de las acciones en las tramas son subjetivas, en primera persona. Las tramas construidas por la televisión analógica y el cine tradicional, en cambio, son en tercera persona.

13. Para más información sobre segmentación del gobierno algorítmico la publicación ¿Nuevos paradigmas de vigilancia? Miradas desde América Latina. Memorias del IV Simposio Internacional Lavits, Buenos Aires. Puede consultarse en [https://des.cargas.vialibre.org.ar/libros/lavits/Lavits2016\\_BsAs\\_Libro.pdf](https://des.cargas.vialibre.org.ar/libros/lavits/Lavits2016_BsAs_Libro.pdf)
14. Un caso de modelos de negocios en sitios de infancias y la relación entre Internet y las cosas: <https://pocket.watch/clockwork> <https://pocket.watch/>
15. *Fortnite*, *Free Fire*, entre otros.
16. <https://www.apple.com/retail/infinitemloop/>
17. Los espacios virtuales no están regulados por el sistema de derecho. Los metadatos no tienen hasta el momento regulación de los derechos conocidos hasta ahora.
18. Vinculación SIC o WSIS +ITU +ONU. Principios. SIC 2003 y 2005. Planes de acción. <http://www.itu.int/wsis/index-es.html>  
Conectar el Mundo <http://www.itu.int/en/ITU-D/Conferences/connect/Pages/default.aspx>
19. Foros de Gobernanza en Internet <http://www.igfspain.com/>

## Lista de referencias bibliográficas

- Agamben, G. (1995). *Homo Sacer I, Homo Sacer II y Estado de Excepción*.
- Agamben, G. (2003). *Estado de Excepción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Apple, Infinite Loop (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.apple.com/retail/infinitemloop/>
- Barbero, J. (2006). *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Diálogo de la Comunicación, 15.
- Berradi, F. (2016). *Generación post alfa*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Deleuze, G. (2015). *Sobre el Poder, cursos sobre Foucault y La subjetivación, cursos sobre Foucault III*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G. (1991). “Posdata sobre las sociedades de control”, en Christian Ferrer (Comp.) *El lenguaje literario*, Tº 2. Montevideo: Ed. Nordan.
- Di Palma, C. (2017). Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada. La Plata: EDULP UNLP. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194>
- Di Palma, C. (2017). Consumo cultural y recepción mediática. Investigación comunicación Educación. Recuperado de [https://drive.google.com/file/d/1JJ4Ldgt-oD05uyWVbT\\_aYw9KUT7\\_OANr/view](https://drive.google.com/file/d/1JJ4Ldgt-oD05uyWVbT_aYw9KUT7_OANr/view)
- Di Palma, C. (2020). Narrativas Complejas, *Youtubers. Mi vida en primer y segundo plano*. Rosario: Editorial UNR. Recuperado de [https://www.academia.edu/42953670/Narrativas\\_Complexas](https://www.academia.edu/42953670/Narrativas_Complexas)
- Di Palma, C. (2020). PKPK Convergencia digital, Investigación 2020. Recuperado de [https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ZB88EAN\\_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ZB88EAN_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ)
- Di Palma, C. (2020). Análisis Investigación 2020. Consumos culturales interactivos. Academia de cachorros. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1i5Q6xPeqDEVr98HuAGVcX28NQBOsXFCd3pwp-Z9WNQ/edit#heading=h.24566dgy3glq>

- Freire, P. (1986). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. Mexico: Ed. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2006). *Seguridad, territorio y población*, Buenos Aires: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Fundación Vía Libre (s.f) n/a. Recuperado de <https://www.vialibre.org.ar/publicaciones/>
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Haraway, D. (2016). *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Buenos Aires: Puente aéreo.
- Haraway, D. (2020). *Manifiesto cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX en Simios, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*. Buenos Aires: Mansalva.
- Huergo, J. (2013). *El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas*. Centro de Comunicación y Educación de la UNLP. La Plata.
- Lazarato, M. (2004/2006a). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lazarato, M. (2004/2006b). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control* (pp. 229-244). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lazarato, M. (2006). El "pluralismo semiótico" y el nuevo gobierno de los signos. Homenaje a Félix Guattari. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0107/lazarato/es>
- Latour, B. (2001). *Nunca fuimos Modernos, Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Marazzi, C. (2014). *Capital y lenguaje. Hacia el modelo de las finanzas*. Buenos Aires: Tinta limón.
- Plan Federal Juana Manso (s.f). n/a. Recuperado de <https://recursos.juanamanso.edu.ar/home>
- Rodríguez, P. (2014). *Sobre la noción de dividuo: nuevos modos de subjetivación en la intersección de saber y poder*. Debates sobre teoría política contemporánea. Buenos Aires: UBA.
- Rodríguez, P. (2015). ¿Qué son las sociedades del control?. Debates actuales de la Teoría política contemporánea (págs. 1-2). UBA. Buenos Aires.
- Rodríguez, P. (2015). *Historia de la información*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Search ESRB Game Ratings (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.esrb.org/>
- Seguimos educando (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.educ.ar/noticias/etiqueta/seguimos-educando>
- Srnick, N. (2020). *Capitalismo de Plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Steyerl, H. (2008). *Los condenados de las pantallas*. Buenos Aires: Caja negra.
- Williams, R. (1981). *Cultura, Sociología de la comunicación y del arte*. Barcelona-Buenos Aires: Paidós.

---

**Abstract:** Research work in the instance of recognition of interactive cultural consumption of the new childhoods. Observation of the situated field and in-depth interviews from the point of view of Cultural Studies. Research took place in a process of collective work in teacher training institutions that place in historical contexts transformations of

the current childhoods processes of subjectivation in times of videogame consumption, social networks and series. New Economics, monetization of leisure-free time, rent extraction in the consumer instance from data strativism and the economy of attention is the conjuncture that challenges us to think about the right to digital play.

**Keywords:** interactivity - biopolitics - algorithmic governmentality - videogames - digital convergence - virtual simulation, childhood - subjectivation processes.

**Resumo:** Trabalho de pesquisa na instância de reconhecimento no consumo cultural interativo das infâncias. A observação do campo situado e entrevistas em profundidade do ponto de vista dos Estudos Culturais resultam neste processo de investigação coletiva na formação de professores que situam em contextos históricos transformações dos processos de subjetivação das infâncias atuais em tempos de consumo de videogames, sociais redes e séries. A Nova Economia, a monetização do lazer e a extração de receitas do consumo do extrativismo fornecem dados e a economia da atenção é a conjuntura que nos desafia a pensar o direito ao jogo digital.

**Palavras chave:** interatividade - biopolítica - governamentalidade algorítmica - videogames - convergência digital - simulação virtual - processos de subjetivação- crianças.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---