

Tribuna



Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina

Young people and digital culture: critical approaches from Latin America

Jovens e cultura digital: abordagens críticas da América Latina

Paola RICAURTE QUIJANO

Tecnológico de Monterrey, México / pricaurt@itesm.mx

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación
N.º 137, abril-julio 2018 (Sección Tribuna, pp. 13-28)
ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X
Ecuador: CIESPAL

Resumen

Los estudios sobre la juventud y la cultura digital en la literatura académica tienden a caracterizar el perfil de las comunidades jóvenes, conectadas y urbanas, que participan en los entornos digitales como lugares de interacción, construcción de la identidad, aprendizaje, ocio, participación política. En América Latina es imprescindible entender el sentido de las prácticas digitales juveniles de forma situada y diacrónica, además de promover estudios que expliquen cómo la dimensión sociotécnica se encuentra anclada a marcos dominantes que perfilan su apropiación y la producción de subjetividades. Este texto busca contribuir a la reflexión sobre las culturas digitales juveniles en el contexto latinoamericano. Presenta casos menos visibles de prácticas digitales que exploran la desobediencia epistémica y la resistencia a través de la ocupación tecnológica.

Palabras clave: juventud; tecnología; internet; tecnocultura; decolonialidad.

Abstract

Studies on youth and digital culture in academic literature tend to characterize the profile of young, connected, and urban communities that participate in digital environments as places of interaction, identity building, learning, leisure, political participation. In Latin America, it is essential to understand the meaning of youth digital practices from a situated and diachronic perspective, as well as to promote studies that explain how the sociotechnical dimension is anchored to dominant frameworks that outline its appropriation and the production of subjectivities. This text seeks to contribute to the reflection on digital youth cultures in the Latin American context. It presents less visible experiences of digital practices that explore epistemic disobedience and resistance through technological occupation.

Keywords: youth; technology; internet; technoculture; decoloniality.

Resumo

Estudos sobre juventude e cultura digital na literatura acadêmica tendem a caracterizar o perfil das comunidades jovens, conectadas e urbanas, que participam de ambientes digitais como lugares de interação, construção de identidade, aprendizagem, lazer, participação política. Na América Latina, é essencial compreender o significado das práticas digitais juvenis de uma perspectiva situada e diacrônica, bem como promover estudos que expliquem como a dimensão sociotécnica está ancorada em quadros dominantes que delineiam sua apropriação e a produção de subjetividades. Este texto procura contribuir para a reflexão sobre as culturas digitais juvenis no contexto latino-americano. Apresenta casos menos visíveis de práticas digitais que exploram a desobediência epistêmica e a resistência através da ocupação tecnológica.

Palavras-chave: juventude; tecnologia; Internet; tecnocultura; decolonialidad.

But we love our social media, don't we?

The power it affords.

The feeling of connection.

Biggs, 2018

1. Introducción

Los ensamblajes sociotécnicos, entendidos como un conjunto de componentes heterogéneos articulados y que resultan de procesos históricos (De Landa, 2006) llevan las marcas de las relaciones que les dan origen y, por tanto, constituyen un lugar de disputa. En un paisaje tecnocultural (Appadurai, 1990) predominantemente urbano, donde lo local se define en contraparte con lo global y el acceso a internet se eleva en ocasiones al rango de derecho, la producción de subjetividades se encuentra atravesada por lo tecnológico. Los sujetos construyen y definen su saber, ser y sentir en la mediación con la tecnología, que al mismo tiempo, es modelada por las subjetividades, puesto que se constituye como un ensamblaje de líneas de fuerza y de fuga (Deleuze, 1985). La tecnología así entendida se concibe, no como un medio instrumental en el que se desenvuelve el sujeto, sino como un marco (Heidegger, 2014) a través del cual deviene como tal (Simondon, 2017).

La posición que ocupan los sujetos en los ensamblajes sociotécnicos se materializa de maneras heterogéneas, y no siempre congruentes, como producto de diferentes concepciones sobre el sentido de lo tecnológico, de las coyunturas socio-históricas y relacionales. En el caso latinoamericano estas coyunturas se encuentran definidas por profundas asimetrías y tensiones: el sistema económico-político, la desigual distribución del capital económico, cultural y simbólico, la brecha del acceso, la violencia de género, la exclusión étnica, lingüística y racial, entre otros tantos factores. Sostenemos que en nuestra región es necesario situar el abordaje de los ensamblajes sociotécnicos y su indisociabilidad con la producción de subjetividades a partir de las relaciones que generan –y reproducen– inequidades y exclusiones de clase, género, edad, raza, etnia, lengua, discapacidad, etc. De igual manera, consideramos la importancia de hacer énfasis en los procesos de subjetivación implícitos en la imbricación sujeto-ensamblajes sociotécnicos que no es posible disociar. Este texto busca problematizar el estudio de las culturas digitales juveniles en América Latina¹. Presenta casos que dan cuenta de prácticas digitales de jóvenes que las reivindican como desprendimiento, desobediencia epistémica y resistencia política frente a la colonialidad del saber, el ser y el sentir (Mignolo, 2014, p. 17).

1 Remitiremos de manera genérica a América Latina, aunque en realidad nos referimos a América Latina y el Caribe.

2. Capitalismo cognitivo: datos, algoritmos, plataformas y economía de la atención

Entre las visiones críticas en torno a los sistemas sociotécnicos, existe cierto consenso acerca del momento histórico que vivimos, como una fase del capitalismo posterior a la industrial, que se ha denominado de diversas maneras. Nos referiremos al capitalismo cognitivo como una etapa que se caracteriza por la generación de acumulación a través de bienes intangibles obtenidos como resultado del trabajo digital (Peters & Bulut, 2011). El capitalismo es de datos (Myers, 2017), algoritmos (Peters, 2011; Parisi, 2016), plataformas (Gillespie, 2010; Langley & Leyshon, 2017) y vigilancia (Zuboff, 2016). En otras perspectivas, estaríamos incluso hablando de una fase en la que lo tecnológico diluye las líneas entre lo físico, lo digital y lo biológico.

En definitiva, el fundamento del capitalismo actual está basado en la captura de las subjetividades a través de una economía de la atención, que desarrolla mecanismos simbólicos y técnicos para que los sujetos dejen huellas digitales de cada acción que realizan en el entorno digital o, en su defecto, que sus vidas se encuentren asociadas a los rastros digitales que producen. Implica por tanto, la imposibilidad de mantenerse al margen de esta forma de existir digitalmente, que abarca todos los planos vitales. La existencia no digital se traduce en nuevas formas de exclusión y expulsión del universo social (Sassen, 2015). Esta perspectiva acerca del capitalismo contrasta con la llamada *sociedad del conocimiento* que, aunque coincide en el planteamiento sobre la producción de bienes intangibles como fuente de acumulación capitalista, diluye la discusión acerca de la naturaleza extractivista del capitalismo cognitivo, centrado en el trabajo digital. El trabajo digital, que como hemos mencionado, se encuentra apuntalado sobre la captura social, es decir, de la vida (Peters & Bulut, 2011) de la que se obtiene la materia prima, los datos, que se reutilizan para generar productos o servicios.

Desde la perspectiva decolonial, a partir de Quijano (2000; 2007) y Mignolo (2014) podríamos intentar replantear la matriz del poder en términos del actual capitalismo cognitivo. Si para Quijano (2000, p. 573) la transformación de la estructura de poder debe entenderse en el sentido de tomar “control sobre trabajo/recursos/productos, sobre sexo/recursos/productos, sobre autoridades/instituciones/violencia, y sobre intersubjetividad/conocimiento/comunicación”, proponemos un marco de referencia para comprender las diversas dimensiones de la colonialidad y sus manifestaciones en esta fase. Este modelo habla de la colonialidad de los ensamblajes sociotécnicos que conforman la infraestructura material y simbólica para la consolidación de la matriz de poder. Como afirma Mignolo, la colonialidad del poder es un conjunto de diversas actividades y formas de control: la colonialidad del conocimiento, el ser y el sentir (2014, p. 17). La matriz de poder perfila nuestras acciones y nuestra racionalidad. Desentrañar sus mecanismos implicaría realizar un ejercicio analítico

de sus manifestaciones en el capitalismo cognitivo, del lugar que ocupan en él los ensamblajes sociotécnicos y la producción de subjetividades.

Tabla 1. Colonialidad del poder y capitalismo cognitivo. Colonialidad del poder: colonialidad de saber, ser, sentir

Colonialidad de la economía	Economía	Extractivismo de datos Sociedad digital
Colonialidad de la política	Autoridad	Captura del estado Colonialidad supranacional Tecno-corporativismo
Colonialidad del conocimiento	Subjetividad	Captura algorítmica Regímenes de verdad: dataísmo, colonialidad de la ciencia Propiedad del conocimiento Imaginarios de comprensión corporativa Representaciones Deseos Interacciones Comunicación Expectativas Futuro
Colonialidad de ser	Cuerpo Género Sexualidad Raza	Patriarcado Servidumbre Movilidad Autoexpresión Afectos: emociones, percepciones, sensaciones Tecnovigilancia
Colonialidad de la naturaleza	Territorio Recursos naturales Biosfera	Tierra Agua Aire Biodiversidad
Colonialidad de los ensamblajes sociotécnicos	Mecanismos Materialidades Relaciones Actores Legislación	Software Hardware Algoritmos Inteligencia artificial Aprendizaje automático Centros de datos Data brokers Corporaciones tecnológicas

Fuente: Elaboración propia, 2018.

Esta matriz es un ejercicio para identificar cómo el capitalismo cognitivo opera a través de múltiples capturas, que se traducen en última instancia en

la captura de la subjetividad. El sujeto, convertido en dato, transita aceleradamente entre los estímulos simultáneos de las múltiples plataformas que buscan atrapar su fragmentada y corta atención. En un contexto de alta exposición social y vulnerable ante las condiciones precarias de vida (Butler, 2012), tanto emocionales como materiales, se vuelve más necesaria la validación social y la dopamina que ofrece el *like* (Alter, 2017). Construirse una imagen, un perfil, que ponga de relieve la existencia, se destaque entre las multitudes y consiga la atención del otro. Saberse visto, reconocido, aceptado, puede responder no a los efectos narcisistas de una época, sino a las carencias afectivas, la pérdida de autoestima y referentes o, más simplemente, a la necesidad de hacerse visible para acumular capital social y conseguir una oportunidad laboral. En tiempos de mayor competencia y menor empleo, es necesario “producir” una imagen y una reputación que pueda venderse bien en el mercado, y para ello es necesario estar conectados de manera permanente.

Dos puntos de quiebre se han dado en los últimos años a partir del *Snowden Affair* y del escándalo de *Cambridge Analytica*. Estos eventos han logrado poner en la agenda pública un tema que hasta entonces no aparecía como relevante: la privacidad y el modelo de negocio de las corporaciones tecnológicas. Existe una minoría que deliberadamente se desconecta para paliar estos efectos. Sin embargo, se exponen a otros efectos sociales, emocionales y materiales que no han sido suficientemente abordados. Son escasos los estudios en América Latina que exploran los efectos sociales, emocionales y económicos de la desconexión voluntaria e involuntaria.

3. Cultura digital: una discusión conceptual

La cultura digital puede definirse como el conjunto de comunidades, prácticas y objetos enmarcados en el contexto del capitalismo cognitivo en el que las tecnologías digitales ocupan un lugar central. La materialidad de los dispositivos se encuentra en simbiosis con la construcción de sentido, que se plasma en representaciones e identidades. Los sujetos se apropian de las tecnologías digitales y detonan procesos simbólicos y materiales que reconfiguran la producción, circulación y consumo de información (Castells, 2010). Las instituciones y las prácticas sociales también se transforman, lo cual a su vez determina el curso y la naturaleza del desarrollo tecnológico.

Es posible rastrear históricamente la manera de conceptualizar esta serie de fenómenos: cultura virtual (Jones, 1998), tecnocultura (Robins & Webster, 1999; Lysloff & Gay, 2003), cibercultura (Lévy, 2001), cultura de internet (Castells, 2001), cultura computacional (Manovich, 2001). Scolari plantea la necesidad de comprenderla en términos de interfaces: “una interfaz es una red de actores tecnológicos y humanos (individuales e institucionales) que mantienen relaciones y evolucionan” (2018). Por tanto, plantea, la escuela, la universidad, los partidos

políticos pueden entenderse como interfaces en crisis que deben ser transformadas (Scolari, 2018). Estas categorías implican importantes matices y posturas que reflejan el dinamismo y la complejidad del campo de estudio y también, lógicamente, las posiciones ideológicas de los investigadores. Aquí sostenemos que un término que puede ser más amplio podría ser el de tecnoculturas, de manera que incorpore el estudio de prácticas y comunidades no únicamente en entornos digitales, sino también las que involucran la intervención de las propias infraestructuras tecnológicas. De acuerdo con los autores, estas comunidades digitales pueden caracterizarse por sus formas de apropiación de la tecnología, pero también por la evasión, la subversión y la resistencia. Es decir, cuando hablamos de tecnoculturas pensamos en las relaciones complejas e indivisibles que se establecen entre tecnología, cultura y sistema social y las maneras en que se expresa esa relación en la vida social (Shaw, 2008, p. 4).

Entre los componentes de la cultura digital, Deuze (2006) menciona la participación, la remediación y el bricolaje. Jenkins (2006) por su parte habla de la cultura de la participación, la convergencia mediática y la inteligencia colectiva. Para Rheingold (2000) lo relevante es el sustento de una comunidad que se identifica como tal a partir de la construcción de redes de intercambio y cooperación. Los objetos culturales en el entorno digital son producto de esta condición: co-producidos, remezclados, de autoría difusa y colectiva, transmediales.

En estos abordajes está claro que lo digital se asocia con un cambio cultural profundo y acelerado en los procesos producción de conocimiento, de interacción, de aprendizaje, trabajo, creación, formas de representación. Hay que insistir, sin embargo, en que estos procesos tienen que ver con la propia producción de la subjetividad (Guattari & Rolnik, 2006) y cómo esa subjetividad entra en una relación tensión-sujeción frente a los sistemas sociotécnicos. Ante la emergencia de nuevas materialidades, prácticas, esquemas cognitivos y sensibilidades es necesario destacar que los estudios sobre cultura digital deben ser encarados como situados, encarnados y en la vida cotidiana (Hine, 2015) como resultado de la red de relaciones, del contexto y coyuntura en los que tiene lugar. Eso implica retomar las nuevas formas de acumulación del capital que detonan nuevas formas de exclusión, sometimiento y explotación (Ricaurte, 2017).

4. Escenarios para la juventud latinoamericana: un futuro capturado

En América Latina casi la mitad de la población tiene menos de 24 años (Araújo, 2017), una cuarta parte de la población tiene entre 15 y 29 años (OCDE, CAF & CEPAL, 2017). A pesar de la oportunidad que esto significa, la juventud latinoamericana es el grupo que más padece pobreza, desempleo y violencia.

En América Latina “uno de cada cinco jóvenes no tiene empleo, no estudia ni recibe capacitación”, lo que equivale a casi 30 millones de jóvenes (OCDE, CAF &

CEPAL, 2017, p. 9). Esto produce círculos viciosos en los que la juventud no tiene acceso a posibilidades educativas lo que limita su inserción en el mercado laboral. De los jóvenes que trabajan, el 23% posee empleos formales y el 47% trabaja de manera informal (OCDE, CAF & CEPAL, 2017) con salarios menores y condiciones laborales deficientes. El desempleo en la región es una de las causas de pobreza para jóvenes y familias latinoamericanas y caribeñas. Más de 100 millones –64%– de personas dentro de este grupo etario “viven en hogares pobres o vulnerables [...] y no han podido integrarse a la clase media” (OCDE, CAF & CEPAL, 2017, p. 5). Si incorporamos la variable de género la situación empeora, ya que las condiciones de precariedad y desempleo suelen afectar mayormente a las mujeres. Del total de hombres jóvenes en América Latina y el Caribe 11% no tiene trabajo, no estudia, ni recibe algún tipo de capacitación; mientras que del total de mujeres jóvenes un 30% se encuentran en esta situación (OCDE, CAF & CEPAL, 2017). Muchas de ellas tienen trabajos no remunerados.

El alto nivel de violencia está relacionado con causas estructurales como la desigualdad y la pobreza (Zuluaga, Sánchez & Chegwin, 2018). América Latina presenta los índices más elevados de violencia después de algunos países del continente africano (Araújo, 2017). Ante la exclusión institucional, en el narcotráfico “encuentran un sistema de vida y unos ingresos que la sociedad no les proporciona” (Araújo, 2017). La condición de violencia es una de las principales razones por las que “niños, niñas y adolescentes no solo buscan llegar a los Estados Unidos, sino también a los países vecinos” (Martínez & Orrego, 2016, p. 30). Por otra parte, la violencia de género va desde el acoso hasta el asesinato por el hecho de ser mujeres (feminicidios). En la región al menos 12 mujeres son asesinadas diariamente y la tasa más alta de feminicidios la tienen Honduras, El Salvador, República Dominicana y Guatemala (CEPAL, 2016a). Otro aspecto relevante y poco atendido en la población joven de la región es la salud mental. Según la Organización Mundial de la Salud (2018), el suicidio es la segunda causa de muerte de jóvenes entre 15 y 29 años principalmente en países de ingresos bajos.

El contraste entre las expectativas y las condiciones reales genera una profunda insatisfacción social. La falta de respuesta a la difícil situación que enfrentan millones de jóvenes cotidianamente en la región explica la profunda desconfianza en las instituciones. De las instituciones evaluadas por Latinobarómetro (2017) la Iglesia es la que posee el mayor grado de confianza (65%), seguida por las Fuerzas Armadas (46%), la policía (35%), la institución electoral (29%), el poder judicial y el gobierno (25%), el congreso (22%) y los partidos políticos (15%). También explica el bajo involucramiento en la participación política formal. En rubros como la incidencia en políticas públicas, partidos políticos y elecciones sub-nacionales, “solo 3 de cada 10 jóvenes auto-califica su involucramiento como alto” (Berthin, Vasquez, Ruiz-Giménez & Aramburu, 2013). Las personas jóvenes prefieren medios de participación en organizaciones sociales, ya sea dentro de sus comunidades o centros universitarios antes que la participación formal en gobierno y partidos políticos.

Con respecto al acceso a tecnologías digitales, de 2010 a 2015, el uso de internet creció de 35% a 55% (CEPAL, 2016b), con un 76.8% de penetración (Statista, 2018) al igual que la penetración de conexiones de banda ancha, sobre todo móvil, que aumentó del 7% al 58% (CEPAL, 2016b). A pesar de los todavía elevados costos para la conexión, en la región el uso de redes sociales es intenso. Latinoamérica es la región con mayor involucramiento a nivel global, con 6 horas al mes por visitante (Comscore, 2017).

5. Juventudes conectadas

En el imaginario social prevalece la convicción de que los jóvenes de hoy poseen habilidades digitales que los distinguen de generaciones anteriores. Prensky acuñó en 2001 la categoría de nativos digitales para referirse a esta nueva condición y disposición psicocognitiva para el manejo de la tecnología: “Ellos son nativos de la tecnología, con fluidez en el lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e Internet” (Prensky, 2005). A lo largo de los años se ha demostrado que la competencia digital es heterogénea, así como son heterogéneas las condiciones de apropiación tecnológica. Por tanto, no es posible considerarla una competencia asociada únicamente con la edad (Ortega & Ricaurte, 2009). Sin embargo, sí es necesario reconocer la existencia de un entorno de exposición digital distinto a épocas previas que tiene incidencia en todos los planos de la vida cotidiana y que es necesario comprender desde contextos situados.

Por otra parte, existe una tendencia a utilizar categorías construidas fuera de la región para referirse a grupos juveniles que no corresponden con nuestra realidad. Estas categorías utilizadas de manera genérica, como puede ser la de Generación Y, *Millenials*, Generación @, Generación i, entre muchas otras, etiquetan y encasillan a nuestras juventudes, al no considerar la heterogeneidad de condiciones de existencia y menos aún la distribución demográfica de los países. Algo que es relevante, puesto que define las agendas de investigación. Las etiquetas descontextualizadas impiden comprender la diversidad de entornos y prácticas digitales de las diversas juventudes y culturas juveniles, las coyunturas en Latinoamérica, que van desde el sistema político a las políticas públicas con respecto a la tecnología, el despliegue de infraestructura, en un marco de profunda desigualdad, brecha digital, brecha de género, diferencias lingüísticas, raciales y de nivel educativo.

Por otra parte, entre los más conectados y los más desconectados, existen numerosos gradientes que pocas veces se toman en consideración, como por ejemplo las prácticas fluctuantes dependientes de los distintos entornos de conexión: qué tipo de conectividad, calidad de la conexión, maneras de conectarse, experiencias de internet, los imaginarios. Además de la competencia digital, otro mito al respecto de la cultura digital juvenil es la hiperconexión de las juventudes urbanas. Es un hecho que en las ciudades existe diversidad en

la velocidad y calidad en la conexión. Además, en la práctica, la experiencia de conexión también está restringida por el tipo de dispositivo al que puede acceder una persona joven, usualmente sin suficiente memoria y crédito para tener una experiencia de conectividad permanente. Un caso interesante en este sentido es el establecimiento de puntos de conexión en los parques de ciertas ciudades de Cuba, que ha generado una nueva dinámica de ocupación del espacio público por parte de la población joven. La experiencia de Internet en Cuba es interrumpida, limitada al espacio y tiempo de la tarjeta, que representa un costo muy elevado para la economía juvenil.

Un aspecto poco abordado en América Latina es los miedos que genera la hiperconexión de los adolescentes entre los adultos que los rodean: la adicción, la depresión, el aprendizaje, la salud física, las habilidades sociales.

6. Prácticas digitales juveniles: la búsqueda del lugar propio

La habitación de entornos digitales (Feixa, 2005) se ha convertido en un aspecto fundamental de la cotidianidad de la vida de las juventudes conectadas. A tal grado que en contextos familiares y educativos implica una tensión para recuperar los espacios presenciales de socialización e interacción.

En el universo de prácticas digitales, existe un conjunto de prácticas visibles y que normalmente se asocian con los grupos juveniles de diversas latitudes. Estas prácticas de alguna manera condensan las representaciones de lo que constituye la relación de los jóvenes con las tecnologías digitales. Entre ellas hay prácticas asociadas con las formas de identificación, la socialidad, la producción de contenidos, participación política, la sexualidad, la amistad, el trabajo, la cultura *maker*, el movimiento DIY (*Do it Yourself*, hazlo tú mismo). Es importante destacar que las prácticas digitales juveniles reflejan también los contextos de violencia estructural que se manifiestan a través de la violencia en línea (ciberacoso, bullying) y la discriminación en los entornos digitales. Algunas de estas prácticas se destacan por el giro cognitivo que implican, por ejemplo, el desarrollo de una cultura visual (cultura de los memes, de Instagram, YouTube, videojuegos, selfies) o por las formas de repensar la participación política (Wikipolítica en México, Virtuágora en Argentina), la emergencia de la solidaridad en tiempos de catástrofe (como el caso de la organización ciudadana después del sismo del 19 de septiembre de 2017 en México), la educación y el aprendizaje (movimiento abierto, cultura libre) o la cultura DIY (como el joven argentino que imprime prótesis de manos en 3D y las regala a las personas que las necesiten). Otras prácticas giran en torno al hacking cívico, los derechos digitales, activismo de datos (como R3D y Social TIC en México), al emprendimiento (Laboratoria en Perú). Solamente son algunas de las numerosas posibilidades.

7. Autogestión y decolonialidad: otras tecnologías, otras redes, otros saberes

Existe otro universo de prácticas digitales que son menos visibles y que desafían los sistemas sociotécnicos dominantes y su lugar en el sistema de reproducción capitalista. Estas prácticas contraculturales responden a la emergencia de imaginarios radicales que no solamente cuestionan el sistema económico, sino además el sistema patriarcal y ecocida. La soberanía tecnológica se asume como una condición fundamental para la construcción de otros mundos posibles. Asumen un comportamiento ético-político intrínseco en el uso de la propia tecnología. Este conjunto de prácticas, también heterogéneas, coexisten y entran en tensión con las prácticas digitales y los discursos dominantes acerca de la tecnología y las juventudes. Podemos hablar de esas líneas de fuga en los ensamblajes sociotécnicos, de resistencias minúsculas y subjetividades disidentes. Una apuesta por la micropolítica y la producción de subjetividad bajo lógicas anti-sistémicas.

En América Latina es notable la emergencia de comunidades y proyectos cuya aproximación a los sistemas sociotécnicos surge desde una perspectiva de autonomía, en muchos casos feminista y decolonial. Estas iniciativas se encuentran asociadas a diversos entornos y luchas: el territorio y los recursos naturales, la autonomía de los pueblos originarios, los derechos humanos, las luchas feministas, las telecomunicaciones comunitarias, la descolonización del cuerpo. Las causas de estas agrupaciones nos recuerdan el anclaje profundamente material que les interesa recuperar. Estas agrupaciones se configuran como colectivos/colectivas o cooperativas (algunas de ellas tecnológicas) que a través de sus formas de asociación refrendan su compromiso con la participación en términos de equidad. Sus acciones parten de ir más allá de entender el consumo como una forma de resistencia o la producción de contenidos digitales como participación: buscan asumir la apropiación de los medios digitales o la creación de infraestructuras como estrategia de lucha y como condición indispensable para la autonomía de la comunidad. Aquí presentamos solamente algunas de las numerosas iniciativas existentes.

7.1. Soberanía tecnológica

7.1.1 *Ik'ta K'op* (<http://www.iktakop.org>.)

Ik'ta K'op –palabra al viento– es un colectivo de jóvenes tseltales que ha alcanzado reconocimiento internacional por su esfuerzo de construcción de redes de Internet comunitarias e indígenas en Abasolo, Chiapas. Actualmente trabajan en una intranet para la difusión de contenidos para la comunidad (Salazar, 2017).

7.1.2 Kefir (<https://kefir.red>)

Kéfir es una cooperativa feminista conformada principalmente por jóvenes interesadas en la defensa de los derechos humanos, las tecnologías libres, el activismo y la economía solidaria. Su objetivo primordial es “crear juntas vecindades digitales comunitarias donde podamos sentirnos en confianza, expresarnos y accionar sin miedo” (Kéfir, s.f.). Se fundamentan en la cultura de los cuidados y el interés de generar comunidad en el ámbito digital.

7.2 Saberes en red, memoria y cultura viva

7.2.1 Red Co.madre/Colectivo Etinerâncias (<http://etinerancias.com.br>)

Red Comadre es una iniciativa de jóvenes brasileños que llevan a cabo proyectos de memoria colectiva de mujeres de comunidades rurales y urbanas de América Latina. La red², impulsada por el colectivo Etinerâncias, trabaja con los conocimientos, saberes ancestrales y prácticas de las comunidades, facilitando el registro de la memoria a través de metodologías participativas, ancestrales, arte y medios digitales. Etinerâncias tiene presencia en más de 40 comunidades en Brasil ubicadas en distintas partes del territorio, pero también ha colaborado con numerosos colectivos con los cuales ha mapeado y recuperado la memoria de mujeres de cientos de comunidades rurales y urbanas en Colombia, Cuba y México (Amanda, 2016). Sus principios se basan en “La descolonización del conocimiento desde los sentires ancestrales. Escuchar la pluralidad de realidades desde el sentir, y no sólo desde la racionalidad”, feminismo comunitario, raza, pedagogía de experiencias cotidianas.

7.2.2 Silo - Arte y Latitud rural (<https://silo.org.br>)

Silo - Arte y Latitud Rural es una organización de la sociedad civil ubicada en Río de Janeiro, Brasil, encargada del fomento y la promoción de proyectos culturales rurales. Su objetivo principal es “generar un punto de encuentro para el intercambio de experiencias interdisciplinarias” (Silo, s.f) relacionadas con el arte, la ciencia y la tecnología. El proyecto se enfoca en cuatro líneas de acción: preservación del medioambiente, experimentación artística, autonomía tecnológica y prácticas feministas. Silo tiene distintos formatos para el apoyo a comunidades rurales como laboratorios ciudadanos, talleres, residencias artísticas y cursos para todo público.

7.3 Hackfeminismos, cuerpas y tecnologías

7.3.1 Técnicas rudas (<http://www.tecnicasrudas.org/>)

Técnicas Rudas (2017) es un colectivo conformado de jóvenes activistas expertas en metodologías de investigación relacionadas con movimientos sociales y defensa de derechos humanos a través del uso de las distintas tecnologías. La iniciativa abarca capacitaciones sobre el manejo de datos, educación popular e

² <https://www.facebook.com/redcomadre>.

investigación estratégica, además de la implementación de proyectos respecto a estos temas.

7.3.2 Laboratorio de interconectividades (<https://lab-interconectividades.net>)

El Lab de interconectividades se constituye como un “espacio de experimentación hackfeminista que ha trabajado desde principios de 2014 en el desarrollo de estrategias de autodefensa y cuidados colectivos digitales” (s.f.). El proyecto defiende la cultura libre, el acceso a internet y la protección de los derechos digitales en México y América Latina.

7.3.3 Vulva Sapiens Ginecología autogestiva (<http://www.vulvasapiens.net>)

Vulva Sapiens es un colectivo mexicano de investigadoras feministas jóvenes de distintas disciplinas interesadas en “la salud femenina, la ginecología autogestiva, la apropiación y construcción del cuerpo, así como su dimensión política” (s.f.). El propósito es generar espacios de encuentro en los que mujeres puedan compartir sus experiencias a través del cuerpo, la lectura y el diálogo.

8. Conclusión: abordajes posibles

El abandono institucional y el retroceso en los indicadores políticos y sociales en América Latina dan cuenta de la situación de precariedad a la que se encuentra sometida la juventud. Ante el escenario de **crisis política, institucional y social existe un conjunto de movimientos y colectivos que se construyen como grupos antisistémicos que resisten desde la praxis a los sistemas hegemónicos tanto en su dimensión financiera como epistemológica, tecnológica, política y simbólica.**

En esta reflexión hemos querido destacar la necesidad de estudios sobre culturas digitales juveniles que permitan abordar la diversidad de contextos latinoamericanos: urbanos, rurales, sistemas políticos, políticas digitales, marcos legales, composición del mercado, despliegue de infraestructura tecnológica. Es necesario conocer las prácticas digitales pero también la producción de subjetividades con mayor profundidad, con aproximaciones mixtas, longitudinales, destacando la variable de género, pero también las cohortes (hay más estudios sobre jóvenes adultos que sobre infancia y adolescencia, por ejemplo). Hacen falta estudios regionales y comparativos que no encasillen a nuestras juventudes y que den cuenta de los entornos cotidianos en los que viven, se expresan y luchan. No podemos hablar de una única cultura digital, porque existen múltiples culturas digitales que se entrecruzan con las culturas juveniles. Aportar miradas que sean distintivas de estos contextos frente al entramado de ensamblajes sociotécnicos, y en el marco de las narrativas dominantes que provienen del mundo adulto, nos puede permitir encontrar más las claves para entender desde dónde, cómo y qué sentido tienen

estas prácticas para las propias poblaciones jóvenes. Requerimos estudios, pero sobre todo miradas, que permitan dar cuenta de las transformaciones en términos de las subjetividades juveniles en contextos situados, de alto dinamismo, heterogeneidad y complejidad.

Referencias bibliográficas

- Alter, A. (2017). *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*. NY: Penguin Random House.
- Amanda, C. (2016). Etinerâncias, cruces entre Brasil y Cuba. *La Jiribilla*. <https://bit.ly/2JaL6BJ>.
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the global cultural economy. *Theory, culture & Society*, 7(2), 295-310.
- Araújo, F. (2017). Juventud y violencia en América Latina. *México Social*. <https://bit.ly/2J9Sa1u>.
- Berthin, G., Vasquez, M.A., Ruiz-Giménez, L. & Aramburu, B. (2013). Explorando la dinámica de participación política juvenil en la gobernabilidad local en América Latina. *Centro Regional para América Latina y El Caribe*. <https://bit.ly/2H9FBHb>.
- Biggs, T. (2018). #deletefacebook. TechCrunch. Recuperado de <https://tcrn.ch/2G9X5lH>.
- Butler, J. (2015). *Notes Toward a performative Theory of Assembly*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. I. (2nd Ed.). The Atrium, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- CEPAL (2015). Informe anual 2013-2014. El enfrentamiento de la violencia contra las mujeres en América Latina y el Caribe. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe*. Recuperado de <https://bit.ly/2EUvZKp>.
- CEPAL (2016a). Femicidio. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe*. <https://bit.ly/2KYmQYs>.
- CEPAL (2016b). Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe 2016. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe*. <https://bit.ly/2Hbt1r6>.
- Comscore (2017). El Estado de Social Media en América Latina. <https://bit.ly/2zpUamt>.
- De Landa, M. (2006). *A New Philosophy of Society. Assemblage Theory and Social Complexity*. London & NY: Continuum Books.
- Deleuze, G. (2013). *Curso sobre Foucault. Tomos 1, 2 y 3*. Buenos Aires: Cactus.
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75.
- Feixa, C. (2005). La habitación de los adolescentes. *Papeles del CEIC*, 16(1), 1-21.
- Gillespie, T. (2010). The Politics of Platforms. *New Media & Society*, 12(3), 347-364.