

Tecnologías, género y socialización

Dos tesis para pensar las infancias

Sebastián Benítez Larghi¹

Carolina Duek²

Resumen

El objetivo del artículo es presentar los principales hallazgos de una investigación realizada en la Argentina entre 2016 y 2018. Las tecnologías de la información y de la comunicación, el género (y las representaciones que lo acompañan) y la socialización son los ejes sobre los cuales organizamos el trabajo de campo y el posterior análisis. Desde los testimonios recabados en diferentes regiones del país desarrollaremos, mediante la formulación de dos tesis, los resultados que, utilizando la tecnobiografía como principal herramienta metodológica, se propone problematizar los usos y las apropiaciones de las tecnologías disponibles y los vínculos que se establecen con los contenidos, con los pares y con las representaciones de género.

Palabras clave: Infancias, TIC, Socialización, Género.

Abstract

The objective of the article is to present the main results of a research made in Argentina between 2016 and 2018. ICTs, gender (and the representations around it) and socialization are the axes that organize both the field work and the analysis. From the testimonies gathered in different regions of the country we will present, through the formulation of two thesis, the results of a research that used the technobiography as the main methodological tool to question and to analyse both the uses and the appropriations of the available technologies and the social bonds that are established with media content, with peers and with gender representations.

Key words: Childhood, ICT, Socialization, Gender.

Introducción

A lo largo de su historia, las sociedades occidentales se han configurado en torno a una clasificación determinada de los géneros asignando roles y estructurando posiciones sociales diferenciales entre varones y mujeres. En las sociedades occidentales modernas, la clasificación binaria y de raíz biologicista lo hizo consolidando una clara matriz patriarcal y machista que ha regido desde la división social del trabajo hasta la segmentación del espacio y el tiempo social (Brown, 2011): el trabajo productivo y el control de la esfera pública se construyeron como dominios eminentemente masculinos mientras que a la mujer se la confinó al trabajo reproductivo en el espacio doméstico privado.

1 Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de La Plata.

2 Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Instituto de Investigación Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Durante las últimas décadas, la emergencia de las tecnologías digitales plantea nuevos interrogantes y desafíos en torno a la reproducción y potencial desarticulación de las desigualdades de género. La literatura ha descripto cómo se perpetúan ciertas inequidades cristalizadas en un conjunto de indicadores: las mujeres aparecen claramente sub-representadas en los ámbitos informáticos, ya sea en la matrícula de las carreras universitarias afines, en la gerencia de corporaciones tecnológicas como también en puestos claves para el diseño de software y de contenidos digitales (Gil Juárez, Feliú y Vittores, 2011).

En este marco cobra relevancia el estudio de los procesos de configuración de estas disposiciones a lo largo del tiempo. Si, como señala la literatura nacional e internacional (Fundación Sadowsky, 2013; Livingstone y Helsper, 2007), en la adolescencia ya se evidencian marcadas diferencias entre chicos y chicas en torno a la predisposición para apropiarse de las tecnologías digitales, es preciso comprender la construcción de sentido que se desarrolla desde la niñez. Para ello, nuestra investigación pone el foco en dichos procesos mediante el estudio comparativo de tecnobiografías de niñas y niños en la Argentina contemporánea.

¿Cómo acceden a las tecnologías digitales (computadoras, teléfonos celulares inteligentes, consolas de videojuegos, tabletas) y qué hacen las niñas y los niños en Internet? ¿Se configuran prácticas diferenciales según el género en las formas de sociabilidad *on line*? ¿En qué medida esas sociabilidades moldean y son moldeadas por los roles de género asignados socialmente? Para responder estos interrogantes analizaremos parte de los resultados alcanzados durante la investigación titulada “Niñez, género y TIC. Un estudio de las “tecnobiografías” de niños y niñas en la Argentina” (Proyecto PIO CONICET/FLACSO) llevada adelante entre 2016 y 2019. En la siguiente sección presentamos el contexto del estudio para luego explicitar sus fundamentos teórico-metodológicos. En la sección III exponemos los principales hallazgos dividiendo el análisis en dos tesis que vinculan las prácticas y las representaciones que circulan en la vida de niñas y niños de distintas regiones de la Argentina. Finalmente, en las conclusiones, articularemos los hallazgos de la investigación y dejaremos planteadas líneas futuras de indagación.

Desafíos teóricos y metodológicos de los consumos culturales digitales

Durante los últimos quince años el interés por registrar y comprender los consumos culturales ha sido impulsado a partir de su visibilización estatal mediante diferentes estrategias de relevamiento de datos sobre accesos, usos y apropiaciones de bienes culturales. Además de los informes específicos del INDEC sobre accesos y usos de Internet, se destacan las Encuestas Nacionales de Consumos Culturales. En ellas, cuyo primer antecedente se remonta al año 2004, cuando desde la Secretaría de Medios de la Nación se lanzó la primera oleada del Sistema Nacional de Consumos Culturales (SNCC) hasta el más reciente estudio del ex ministerio de Cultura SINCA, se han ido monitoreando los cambios producidos en torno de los hábitos culturales de los argentinos a partir de la creciente digitalización de la producción, circulación y consumo de bienes culturales. El aporte de dichos estudios resulta insustituible debido al alcance y la representatividad de sus datos. Sin embargo, es preciso mencionar un par de limitaciones: 1. las encuestas abordan prácticas y actitudes de ciudadanos mayores de 18 años dejando inexploradas tanto la adolescencia como la niñez; 2. en el período de tres años

que separa cada oleada, las prácticas, los dispositivos y los contenidos se fueron modificando sustantivamente dejando desactualizadas las preguntas y categorías (por ejemplo, en 2017 se seguía preguntando por el uso de MP3 y Blogs pero no por plataformas como Spotify). Así, se identifica una tensión entre la actualización y el alcance comparativo en las encuestas dada la vertiginosa dinámica del panorama de las tecnologías digitales: si se actualizan permanentemente las preguntas se pierde capacidad comparativa entre oleadas pero, si se las mantiene, se pierde sensibilidad para registrar prácticas socialmente significativas. En consecuencia: nuevas problemáticas exigen perspectivas teórico-metodológicas innovadoras.

Aliano y Moguillansky (2017) identifican tres aspectos de la morfología de las prácticas culturales: a) la importancia de las mediaciones para el acercamiento a un objeto cultural, b) el carácter específico de sus efectos subjetivos (por ejemplo, la búsqueda de distinción o de placer), y c) el carácter plural de los consumos “que compone a través de afinidades electivas una suerte de mosaico de gustos, prácticas y consumos compartidos, más o menos plenamente, con una red de vínculos sociales” (Aliano y Moguillansky, 2017: 111). Si en el caso de los bienes culturales prevalecen las dimensiones simbólicas por sobre las económicas y funcionales (García Canclini, 1999), los bienes culturales digitales presentan una particularidad que requiere complejizar la mirada teórica y, por ende, las estrategias metodológicas para analizarlo.

La particularidad de los bienes culturales digitales es justamente que el componente simbólico que le otorga el estatus de cultural, el que los define como culturales, encuentra disponible, quizás como nunca antes, un soporte de producción, circulación, consumo y apropiación donde materializar la dimensión significativa de ese consumo. En el caso de bienes culturales analógicos, los sujetos no contaban con recursos tan familiares ni con interfases tan amigables para materializar sentidos de pertenencia, identificaciones, agrupaciones y clasificaciones morales: había que llamar a una radio, mandar una carta de lectores o acercarse a un móvil de televisión para participar en los medios de comunicación masivos. Es por ello que, los dispositivos de clasificaciones eran propiedad casi exclusiva de las grandes corporaciones que concentraban la mayor parte de la construcción de representaciones a través de la publicidad con un fuerte énfasis en la dimensión aspiracional. Si bien este poder no ha desaparecido, se han existido en la actualidad intersticios para canalizar materialmente el consumo activo de los bienes culturales, los modos de hacer creativos por parte de los sujetos. La posibilidad de editar e intervenir imágenes, transmitir productos culturales propios desde un canal gratuito de Youtube o Spotify, manifestar el gusto y la adhesión a ciertos contenidos son prácticas que se hacen –siempre con otras y otros– cuyos efectos son efectivamente puestos en circulación en pos de generar instancias de pertenencias, instancias de socialización, gestión de amistades, dispositivos de clasificación, reconocimiento y exclusión.

En definitiva, con la emergencia de las tecnologías digitales la dimensión constitutiva del consumo cultural en tanto interacción práctica significativa entre sujetos y objetos se materializa efectivamente: la posibilidad de manipulación de los bienes simbólicos no es únicamente simbólica sino que está habilitada la manipulación material de sus usos y apropiaciones. Es decir, el consumo colectivo –social– y la apropiación de los bienes culturales encuentran un soporte material –paradójicamente a partir de su digitalización– para constituirse. Es esto lo que permitirá que se presente, en nuestros casos, como usos marcados en función de grupalidades,

trayectorias subjetivas y, también, modas y tendencias en lo relativo a los contenidos culturales digitales (desde los videojuegos hasta las redes sociales).

En este contexto, frente aquella tensión y con una intención de complementariedad con los estudios de largo alcance, en nuestra investigación diseñamos un estudio cualitativo y de implementación federal cuyo objetivo es la reconstrucción de las tecnobiografías desde la niñez. Las tecnobiografías abordan las trayectorias de apropiación a lo largo de la vida de un sujeto trascendiendo el mero inventario de dispositivos y prácticas: comprende el derrotero en el tiempo de las condiciones, motivaciones y actitudes por las cuales un individuo o un grupo de individuos experimenta la tecnología (Ching y Vigdor, 2005: 3).

En la literatura existen varios acuerdos respecto a la relación entre tecnologías digitales y género. Pese a que los niveles de acceso se han equiparado, se registran estereotipos que asignan usos y habilidades específicas para varones y mujeres (Cassell y Jenkins, 2000; Livingstone y Haddon, 2012; Bonder, 1994 y 2013). Esto se observa tanto en las frecuencias e intensidades de uso como en los contenidos consumidos y la autopercepción de las habilidades digitales (Marentes, 2016). Por ejemplo, los adolescentes usan Internet más que las adolescentes, tienen mayor experiencia con la computadora, pasan más tiempo conectados (Livingstone y Helsper, 2007) y muestran mayor interés y actitudes positivas hacia las actividades relacionadas con las tecnologías (Bonder, 2017 y Tomte, 2008). En cuanto a las prácticas, los varones tienden a jugar y a programar, mientras que las mujeres tienen mayor protagonismo en las redes sociales virtuales y hacen usos más comunicacionales y vinculados con la imagen de la tecnología (Colley y Comber, 2003; Howe y Mercer, 2007; Duek y Tourn, 2015).

Del mismo modo, las categorías de “videojuegos de nene” y “videojuegos de nena” aparecen como grandes organizadoras de las prácticas lúdicas, sobre todo en las últimas décadas (Benítez Larghi, Duek y Moguillansky, 2017). Por su parte, Tomte (2008) sostiene que los varones de escuela primaria se muestran más confiados respecto de sus habilidades digitales que las mujeres, mientras que Volman (2005) señalan que las niñas se sienten menos cómodas que los niños al usar las TIC y que estos se autoperciben “más expertos” incluso que sus maestros. Finalmente, distintos estudios (Livingstone y Helsper, 2007; Mey, 2007; Volman, 2005; Duek, 2016; Benítez Larghi y Duek, 2019) ubican la generación de estas diferencias en cierto momento entre la niñez y la adolescencia. Lo que aún está pendiente es conocer en qué momento y debido a qué procesos ocurre tal diferenciación y qué características y formas adquiere.

Para enfocarse en ese punto, el núcleo metodológico del proyecto se centra en la confección de tecnobiografías de los niños y de las niñas de distintas regiones de la Argentina articulando, para ello, la voz de sus amigas y amigos, madres, padres y docentes. Mediante el diseño de guiones flexibles para la realización de las entrevistas individuales y grupales en el trabajo de campo, se indagó en la relación que los niños y las niñas establecían con los dispositivos electrónicos, las plataformas, las aplicaciones y las redes sociales. Los aspectos considerados para la elaboración de las tecnobiografías como recurso interpretativo de la realidad combinan registros de las y los informantes en diferentes contextos: individuales, grupales, de sus pares, adultos significativos y autoridades y docentes de las escuelas a las que concurren. Más allá de la reposición temporal de hechos, se busca reconstruir momentos significativos donde los grupos de pertenencia, la familia, la escuela y otras instituciones habilitan negociaciones,

adaptaciones y resistencias basada en prácticas pero también emociones, presiones y sentimientos, modelando el consumo de las tecnologías digitales (Livingsgtone , 2017).

Para ejecutar el diseño de investigación se retomó la división regional convencional de la Argentina que divide en seis regiones a la totalidad del país: Noroeste, Centro, Noreste, Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Patagonia. Así, el trabajo de campo se realizó en las siguientes ciudades: Rosario (Santa Fe, Resistencia (Chaco), Neuquén y Centenario (Neuquén), San Salvador de Jujuy (Jujuy), Mendoza (Mendoza), La Plata (Buenos Aires) y Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En cada región se trabajó en escuelas de gestión privada (con cuota mensual para cursar los estudios) y de gestión pública (gratuitas).

Las herramientas metodológicas utilizadas para reconstruir las tecnobiografías fueron:

- Grupos focales con niños y niñas de quinto a séptimo grado;
- Producción de dibujos grupales en cartulinas;
- Entrevistas individuales con niños y niñas;
- Entrevistas a padres y madres;
- Entrevistas a directivos de las escuelas;
- Entrevistas a docentes y referentes adultos clave.

Establecimos una secuencia cronológica para el despliegue de los instrumentos: en todos los casos se comenzó por los grupos focales para extraer, de ellos, informantes clave (niños y niñas) que nos habilitaran, luego, las entrevistas a los adultos con quienes se vinculaban y estaban incluidos en el diseño metodológico. En base a lo emergido en cada grupo focal se seleccionaron –de acuerdo con los criterios de un muestreo teórico– dos casos por escuela (una niña y un niño) para realizar entrevistas en profundidad con ellas/os y sus padres/madres. De este modo, se reconstruyeron 24 tecnobiografías en total (4 por cada región; 12 de escuelas públicas y 12 de escuelas privadas; 12 de nenas y 12 de nenes). En este punto cabe una reflexión metodológica importante: las categorías binarias por las cuales ordenamos la realización de los grupos focales (de nenes y nenas por separado) obedecen tanto a los criterios de clasificación que aún rigen el sistema escolar como a las formas en las que los informantes se auto-representaron a lo largo de todo el trabajo de campo.

En cuanto al análisis, se procedió a la codificación de todos los datos para luego reconstruir, por un lado, relatos de vida y, por otro lado, comparar las tecnobiografías utilizando una grilla de análisis de acuerdo a diferentes variables: dispositivos hogareños, habilidades digitales propias y de sus familiares, reglas y límites, usos del tiempo libre, gustos, representaciones sobre los géneros, miedos y expectativas sobre el presente y sobre el futuro. Para exponer los resultados presentaremos dos tesis que reflejan las tendencias generales ilustrándolas con casos específicos de niñas y niños cuyas historias, sin escapar a dicha generalidad, demuestran mayor riqueza heurística para evidenciarla.

Los vínculos entre consumos culturales digitales y géneros investigados en su contexto
En línea con los objetivos del proyecto sistematizamos, a los fines de este artículo, dos grandes ejes en los que agrupamos los resultados del trabajo de campo: trayectorias y sociabilidad, y representaciones. Será a través de estos dos ejes que podremos desarrollar los principales núcleos significativos que identificamos en el análisis del trabajo de campo. Para el desarrollo del

artículo ordenamos los ejes de trabajo en dos tesis que se pondrán en tensión en dos apartados organizados para su discusión.

Tesis 1: La conexión es sinónimo de socialización

Las trayectorias sociales, culturales, económicas y educativas de las familias que forman parte del núcleo de entrevistas realizadas se intersectan con una dimensión que aparece como invariante en los resultados: la socialización. Los vínculos que niños, niñas, adolescentes y adultos construyen con pares y con otras personas significativas conforman las tramas de interacción de sus vidas cotidianas. Analizar los vínculos en términos de trayectorias supone retomar cada uno de los dominios de la existencia entendidos como una mezcla de actividades, de roles y de identidades sociales que se despliegan a lo largo del tiempo en un contexto específico (Muñiz Terra, 2012 y 2018 y Saraví, 2015). En este sentido, el abordaje metodológico nos permitió reconstruir los contextos de usos y de apropiaciones que tanto niños como niñas hacen de los dispositivos y las elecciones que sostienen en relación con sus intereses y con las modas que los y las atraviesan.

Una primera dimensión de los hallazgos se vincula con las relaciones entre los dominios público/privado y con las negociaciones/tensiones. El pasaje de una perspectiva del hogar como “cueva aterciopelada” (Gubern, 2000) a la “salida al mundo” de los niños y niñas mediante su escolaridad y, también, mediante sus dispositivos, supone un quiebre de las dinámicas familiares. Negociar por un celular, por una consola de juegos pero, también, por las formas de contacto mediante los dispositivos exige un posicionamiento a adultos y a niños y niñas. Esta negociación apareció, en tanto invariante, a cargo de las madres y de los padres mientras que el seguimiento y la supervisión quedaba casi exclusivamente del lado de las mujeres. La tensión entre lo que se hace en el hogar, lo que se permite hacer y lo que se bloquea, pareciera transponerse, también, a la conducta en las redes sociales. El castigo tanto frente a una conducta inadecuada, por ejemplo, en la escuela y en los momentos de conexión es siempre el mismo: la desconexión por un período de tiempo establecido.

Y es en este punto en donde aparece el segundo hallazgo a este respecto: ¿por qué madres y padres de diferentes regiones del país, de diferentes clases sociales, con diversos intereses, trayectorias y perspectivas coinciden en una forma de sanción? La respuesta la encontramos tanto en los testimonios de los niños y de las niñas como en los de todos los adultos entrevistados: la conexión es el nodo indispensable e irremplazable de la socialización. Conectarse con amigos, chatear, mandarse y sacarse fotos, grabar videos e historias en Instagram y Snapchat, enviar y pedir tareas y comentar el día escolar, son algunas de las tantas actividades que niños y niñas reconocen que hacen *mientras* están conectados. Muchas de estas actividades son simultáneas y su ejecución paralela no supone, para ellos, ningún problema. Del mismo modo, para madres y padres la conexión es utilizada como un aliciente frente a los riesgos percibidos de la vida en el espacio público: muchas de las chicas y chicos permanecen en soledad en sus hogares pero, al mismo tiempo, están en contacto con sus pares con quienes sociabilizan mientras que sus familiares certifican de manera remota que todo vaya bien. Así, la conexión se convierte en una instancia de “sociabilidad cuidada” desde el hogar y opera como un instrumento de control del riesgo y de la incertidumbre (Winocur, 2009).

La comunicación mediante los dispositivos complementa la comunicación cara a cara. En una de las dimensiones trabajadas tanto en las guías de entrevista como en los análisis posteriores, profundizamos la correlación entre las vidas *on line* y *off line*. En la mayoría de los casos, los y las informantes mencionaron “hablar” en redes con las mismas personas con las que se vinculan en la vida cotidiana *off line* (Benítez Larghi y Duek, 2019). Entonces, que la sanción frente a una conducta evaluada negativamente por los adultos sea la desconexión es entendible: niños y niñas, que aún no se movilizan del todo solos por las ciudades donde viven, encuentran en la conexión una forma de vincularse y de sostener sus relaciones afectivas cotidianamente. La historia de Eugenia, alumna de una escuela pública de Resistencia (Chaco) resulta ilustrativa de esta experiencia. Ella utiliza WhatsApp para comunicarse con su familia y compañeras de su grado. En Youtube mira tutoriales sobre manualidades y con menos frecuencia usa la *Wii* para jugar. Eugenia es usuaria activa de Instagram; también tiene cuentas en Facebook y Snapchat, aunque dice no usarlas pero las creó porque todas sus amigas de la escuela tenían una. Sin embargo, a diferencia de lo que Eugenia percibe sobre sí, su madre considera que ella y sus hermanas pasan demasiado tiempo en Internet, por lo que restringe los horarios de uso a fin de que terminen sus tareas escolares y domésticas primero o se acuesten temprano (las 10 de la noche es su horario límite). Asimismo, tampoco tienen permitido usar el celular en la mesa. La madre controla los usos de las redes sociales de las hijas, especialmente de Eugenia, sin que ella lo sepa: revisa sus contactos en WhatsApp, así como sus publicaciones en Facebook (donde además la tiene como amiga) e Instagram. En cuanto a los modos en que el grupo de pares opera moldeando gustos y prácticas, podemos observar en el siguiente extracto del Grupo Focal con Eugenia y sus amigas de la escuela cómo la sociabilidad orienta los patrones de consumo de dispositivos y contenidos según el género:

Coordinadora: Me estaban diciendo que hay juegos que no les llaman la atención a ustedes.

Nena1: Por ejemplo el Clash Royale. Nunca he entendido por qué a los varones siempre les llama tanto a la atención (...) todo el día están hablando de ese juego, me tienen harta con eso.

C: ¿Qué creen que le llama la atención a los varones?

Nena2: No sé, tipo esa forma de jugar o ese juego bruto o algo así que tiene el juego, porque también hay juegos lindos que son para todos, o especialmente para las chicas.

C: ¿Y a ver, como son esos juegos lindos? ¿Qué tienen?

Nena2: Tipo sin violencia, tranquilos.

Nena3: Yo tengo en mi Tablet descargado el Moi, el de Piano que es un piano que tenés que ir apretando rápido, y tengo un jueguito que se juega de a dos pero que no es de violencia, hay algunos que son sin [violencia] pero que traen muchos juegos para elegir. Y jugué una vez con mi hermano, pero juegos que no eran de violencia.

C: ¿Juegan a algún otro jueguito?

Nena4: Muchos juegos no, pero casi siempre me gusta tener redes sociales, o sino también hay una, varias chicas tienen ponele algunas tienen Instagram, las menores de edad tienen Facebook.

Grupo Focal, nenas, escuela pública, región Noreste.

La tensión entre el deseo y el imperativo de estar conectado aparece promovida y reforzada, claro está, por las propias disposiciones técnicas de las aplicaciones y plataformas. Desconectarse, desenchufarse es “perderse algo” y trae consigo el riesgo de “quedarse afuera”. Y eso puede traer sanciones por parte de los pares y de las propias aplicaciones. Por ejemplo, quienes utilizan la red social Snapchat reconocieron estar muy pendientes de la acumulación de “fueguitos”: por cada interacción sostenida con un par la aplicación “premia” con un “fueguito” generando una dependencia al punto de compartir claves entre amigos/as cuando saben que no van a tener conectividad durante todo el día para que ellas/os interactúen en su nombre y así no perder los premios acumulados. Algo similar sucede con la red de mensajería instantánea Whatsapp.

Entrevistador: ¿Qué pasa si tus amigos te escriben y no respondés?

Valentino: Se enojan, eso sí.

E: ¿Qué te dicen?

V: ¿Por qué no respondés?, estuve como media hora esperándote para hablar, o si no ponen en su historia de WhatsApp, en su estado, tapan el nombre y ponen no dejes que te dejen en visto. Porque yo miraba y no podía porque tenía que hacer otra cosa.

Valentino, entrevista individual, escuela privada, región Noreste.

“Dejar en visto” es un término nativo equivalente a lo que Marentes (2016) definieron como “clavar el visto”: “un modo coloquial de dar cuenta de que la otra persona, habiendo leído mi mensaje, no lo contesta. Este conocimiento (y control) en la comunicación, habilitado por las más recientes tecnologías de la información y la comunicación (como Facebook y WhatsApp, entre otras), es interpretado como una forma consciente e intencional de ignorar a otra persona” (329). La desconexión y la falta de atención aparecen como una falta de consideración y de atención hacia el otro. La naturalización de la conexión ubica la disponibilidad 24/7 (veinticuatro horas al día, los siete días de la semana) como un punto de partida de la socialización. No estar conectado es la excepción y puede ser producto de una sanción por parte de los adultos y puede traer aparejada, como consecuencia, la sanción de un par. En definitiva, la sanción es el indicador de un proceso moral subyacente, tal como lo analiza Durkheim (1987) en *La división del trabajo social*. Esa dimensión moral consiste en el consenso arraigado que existe sobre la conexión como sinónimo de socialización. Cualquier alteración que se ejerza sobre este valor compartido es plausible de una sanción consistente en alguna forma de exclusión (dejar a un par afuera de un grupo, dejar a un/a hijo/a desconectado/a de su grupo de pares). De este modo, la sanción no hace más que reforzar el consenso existente respecto a la conexión como modo fundamental de socialización en la vida contemporánea. Las negociaciones entre la vida intrahogareña, las tensiones con los adultos y las conductas habilitadas y sancionadas se articulan con las trayectorias familiares y repercuten, en consecuencia, en las formas y posibilidades de socialización de niños y de niñas. La relación entre la conexión y la sociabilidad no sólo es clara sino que lo es de tal modo que la no-conexión se convierte en un terreno de sanción (por ausencia o como acción deliberada).

En síntesis, independientemente de la aplicación o plataforma que se trate, el sentido de la práctica resulta unívoco: la sociabilidad. Se trata así de una dimensión moral de lo que Welschinger (2015) denomina como la “tecnología de la amistad”: donde están tus amigos es donde hay que estar. Este mandato perentorio, al mismo tiempo que obliga, une y enlaza, cohesiona y constituye el sentido de pertenencia en la niñez. Como veremos en la siguiente sección, las redes sociales son a las chicas lo que los juegos a los varones: para las chicas el sentido de la sociabilidad se moldea a través de las redes sociales, más allá de que ellas también jueguen, del mismo modo que para los chicos el sentido de la sociabilidad se moldee en los juegos más allá de que ellos también usen Whatsapp, redes sociales y se saquen fotos. Así, como corolario de nuestra primera tesis podemos afirmar que *el contenido se vuelve contingente pero la sociabilidad permanece como invariante necesaria de la apropiación de las tecnologías digitales en la niñez.*

Tesis 2: Las representaciones del género moldean la elección de contenidos (y viceversa).

Si la socialización y la conexión van de la mano, el análisis siguiente nos exige sistematizar los hallazgos en torno de los contenidos con los que se vinculan los niños y las niñas. Una constante en toda la unidad hermenéutica (conformada por la totalidad de entrevistas, grupos focales, documentos e imágenes realizadas durante nuestra investigación) es la confirmación de estudios previos y de investigaciones del campo que vinculan contenidos, dispositivos y género (Livingsstone, 2017). Encontramos, de forma invariante, la identificación de actividades y prácticas “de nenas” y “de nenes” en los testimonios de los informantes. Un hallazgo que podría ampliarse se relaciona con el momento de aparición de esta distinción. Los resultados procesados a la fecha nos permiten conjeturar que es entre los ocho y los nueve años cuando el género comienza a operar como vector de la elección diferencial de contenidos y en la cristalización de las representaciones en torno a los consumos culturales digitales –cuestión que difiere con el caso de los juguetes donde esta diferenciación ocurre desde los tres años tal como señala la bibliografía Kane (2006), Todd, Barry y Thommessen (2016), Kollmayer (2018), entre otros–.

El género como representación organiza las narraciones y las prácticas. Según Moscovici (1981), las representaciones son sistemas de valores, nociones y prácticas que orientan la percepción de situaciones y la elaboración de respuestas a ellas. Las prácticas se desarrollan, relatan y repiten siempre en un marco cultural y social que les da sentido.

Las representaciones, para Moscovici, se originan en la vida cotidiana en las comunicaciones interindividuales. Es por ello que el hallazgo de la invariante respecto de la existencia de “juegos de varón” y “de mujer” no nos sorprende (es previsible en función de la construcción de estereotipos de género hegemónicos) y nos permite pensar de qué modos las representaciones se convierten prácticamente en sistemas de creencias que tienen la capacidad de dotar de sentido a la realidad social. Justamente, una de las preguntas del instrumento de indagación de los grupos focales tenía como objetivo el relevamiento de las representaciones de género en relación con las actividades vinculadas con las TIC.

Coordinador: Y de las chicas que ustedes saben o que ustedes se imaginan, ¿juegan a lo mismo que ustedes las chicas?

Todos: ¡No!

Nene1: Deben jugar a las barbies.

Nene2: No creo ni siquiera que jueguen a la play.

Nene1: Seguro juegan a las barbies y a los perritos.

Nene3: Pero yo creo que juegan al “Just Dance”.

Nene5: Sí, ninguna tiene Play 4.

Nene3: Para mí ni siquiera juegan a la Play.

Nene5: Para mí que sólo juegan a las barbies, jugando nomás ahí a las barbies.

Nene3: Para mí que se meten en las redes sociales... Porque las chicas son más sociales.

Nene4: Sí, más redes sociales.

C: ¿Qué significa eso, que sean más sociales?

Nene5: O sea, son como más de las redes sociales, se juntan más con gente que las redes sociales que la vida real.

(...)

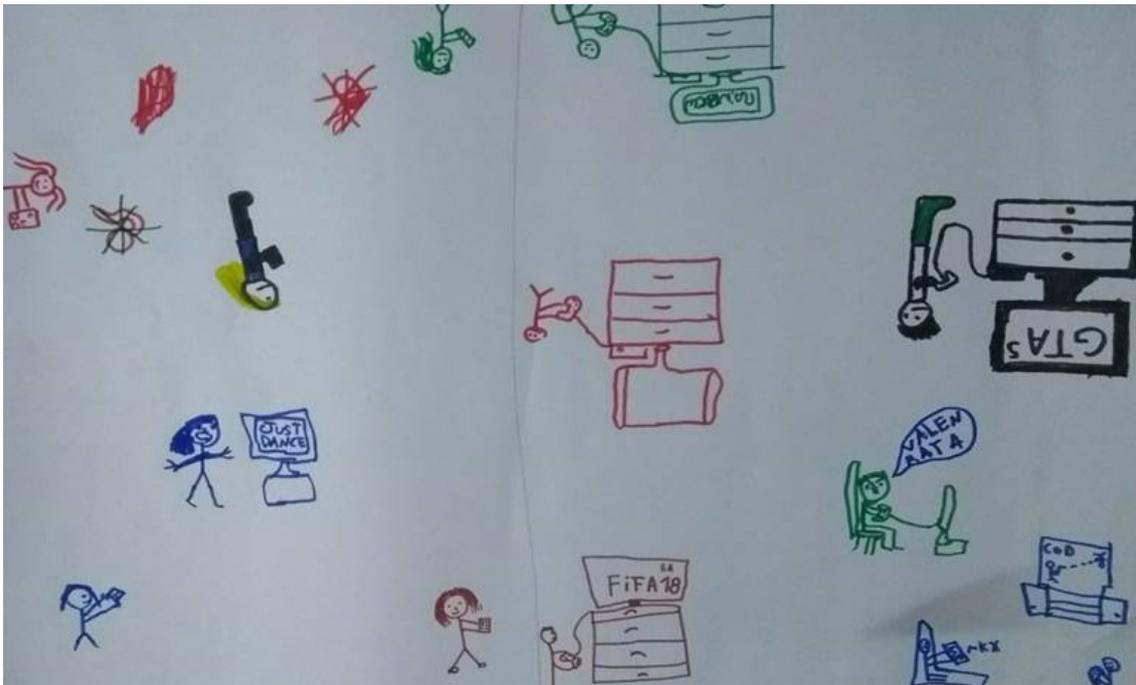
Nene6: O sea, de que las nenas tienen como 48 grupos diferentes...

Nene5: ¡Nosotros sólo tenemos dos!

Grupo focal, nenes, escuela pública, región Patagonia.

Este extracto de un grupo focal de varones pone en escena varias cuestiones. En primer lugar, la convicción de que los varones y las mujeres no hacen las mismas cosas ni se vinculan con los mismos dispositivos ni contenidos. El *Just Dance* (un juego de imitación del baile que se ve en pantalla) aparece como el único juego de consolas vinculado con el mundo “de las chicas”. Una excepción que confirma una regla territorial: los varones ocupan el “territorio PlayStation”. Los juegos “violentos”, “de matar”, “de pensar estrategias y comprar armas” aparecen en el trabajo de campo como propios del universo masculino. Según muchos informantes, las mujeres “no se bancan los juegos de matar y la sangre”. Estas afirmaciones pueden vincularse con el desarrollo de la noción de “masculinidad” de Archetti (2003) y con el análisis de Alabarces, Garriga Zucal y Moreira (2008) que vincula las prácticas, los cuerpos y las resistencias. Garriga Zucal (2005) afirma que “las suturas entre masculinidad y cuerpo, ensambles creativos e ingeniosos, nos permite pensar cómo se concibe la pertenencia social y las identidades” (2003). Aquí encontramos una posible explicación a la caracterización por parte de los varones de lo que las mujeres hacen y no hacen/no harían, según saben e imaginan. Este funcionamiento de las representaciones se ve claramente plasmado en una de las cartulinas realizadas en un grupo focal de varones cuando les solicitábamos a los grupos que se dibujaran a sí mismos y que dibujaran, en otra parte de la cartulina, al otro género: las chicas aparecen representadas exclusivamente en sus vínculos con el cuidado y la difusión de su propia imagen a través de los teléfonos celulares mientras que los chicos son representados inescindiblemente a los videojuegos. Se podría afirmar entonces, siguiendo a Alabarces (2008) que las lógicas y prácticas del “aguante”, en principio fuertemente ancladas y dotadas de sentidos en lo físico-territorial (la tribuna, la calle, el barrio), permean y encuentran sus propias traducciones en los territorios digitales por parte de los niños (Imagen 1).

Imagen 1. Grupo focal, nenes, escuela privada, región Patagonia



Fuente: imagen tomada por los autores.

En segundo lugar aparecen las muñecas *barbies* casi como una explicitación de los estereotipos de género vigentes (Benítez Larghi y Duek, 2018): si los varones juegan con la *PlayStation*, las chicas juegan con muñecas. Una conclusión que pone en escena las representaciones cristalizadas que funcionan, según Moscovici, como una forma del sentido común. Hall (1981), retomando a Gramsci, sostiene que el sentido común es el residuo de una sabiduría consensual, absolutamente básica y de acuerdo mutuo que contribuye a clasificar el mundo en términos simples pero significativos. No requiere razonamiento, argumentación lógica ni pensamiento: podemos disponer de él espontáneamente. Finalmente, el sentido común se acompaña de restos y trazas de sistemas ideológicos anteriores, es decir, tiene un contenido y una historia. Los estereotipos de género aparecen en el extracto citado como una consecuencia de sistemas ideológicos anteriores pero, también, como una forma de clasificación del mundo: los videojuegos serían, siguiendo este razonamiento, dominio masculino y las *barbies* formarían parte del universo femenino.

En tercer lugar, finalmente, encontramos la relación que mencionan los informantes entre las mujeres, la sociabilidad y las redes sociales. La virtualidad como una característica distintiva de lo femenino se contrapone a la consideración de los varones como más simples (tienen menos grupos de WhatsApp) y más directos. Lo que no mencionan (y es indispensable completar aquí con este dato invisibilizado) es que quienes acceden a una consola de juegos suelen jugar en línea con conocidos con quienes se conectan vía chat y por audio de forma sostenida. Pero la relación entre las mujeres y la charla, la interacción excesiva aparece como invariante en las representaciones gráficas que los integrantes de los grupos focales realizaban. La imagen 2 muestra la autorrepresentación de un grupo de niñas.

Imagen 2. Grupo focal, nenes, escuela privada, región Centro



Fuente: imagen tomada por los autores.

Encontramos continuidad en la representación que las nenas hicieron de sí mismas con los testimonios previamente citados del grupo focal de nenes. La tableta, los contactos del celular (todas nenas con corazones al lado del nombre), el *selfie stick* [palito para sacar fotos con la cámara invertida], Instagram, Snapchat (el fantasmita es el logo de la red social) y WhatsApp parecieran confirmar lo que los varones han mencionado como representaciones sobre lo que hacen las nenas en relación con los dispositivos a los que tienen acceso.

A su vez, la representación acerca de que existen “juegos de varones” y “juegos de mujeres” también ha sido una invariante a lo largo de todo el trabajo de campo. Esta creencia da cuenta de una cristalización de ciertos estereotipos de género sobre la base de los cuales se representa y clasifican los contenidos digitales y los modos en que –y por quién– deben ser consumidos. De este modo, representaciones y prácticas del consumo de las tecnologías digitales se retroalimentan de manera constante volviéndose autoevidentes para todos los sujetos entrevistados independientemente de su género.

Entrevistadora: Pareciera que los chicos usan más las consolas, ¿no?

Mariana: Y si... normalmente hay más juegos para chicos que de chicas en las consolas. Los chicos pueden utilizar los juegos que usan los chicos, por ejemplo: los varones usan Scalability que me parece que se puede jugar en la Xbox, juegos así para matar y o también está el Minecraft en la Xbox pero ese lo pueden usar todos cosas así, en mi opinión hay más

juegos de varones que de chicas. Por eso me parece que a los varones les gusta más.

E: Le gustan más.

M: Aparte las nenas somos más como de charlar y no de usarla, en mi opinión.

E: ¿Y los varones como los ves vos cuando están jugando?

M: Y como que entran al juego y se perdieron ahí.

E: ¿No conversan entre ellos?

M: A veces, les cuesta volver a la realidad.

Mariana, Entrevista individual, escuela privada, región Cuyo.

En síntesis, la creencia de que existen contenidos y prácticas propiamente femeninas y masculinas responde a la extendida representación que asigna –naturalizando– ciertas disposiciones a varones y mujeres. Luego, sobre esta creencia, se clasifican las prácticas de chicas y de chicos reforzando la circulación de dicha representación. La extendida creencia de que a las chicas les importa más el cuidado de la propia imagen y hablar y comunicar todo el tiempo mientras que a los chicos solamente les interesa “jugar a lo bruto” y contenidos de violencia –tendencia asociada a un supuesto desinterés de los varones por las formas, la imagen y la prolijidad– estaría dando cuenta del poder de los estereotipos en la modelación de las prácticas pero, sobre todo, en la representación sobre estas. Resulta difícil entonces asignar un punto de origen a este circuito, pero sí es posible aseverar que *las representaciones de género moldean la elección de contenidos y, con este mismo movimiento, garantizan su reproducción y consolidan su hegemonía.*

Conclusiones

Las dos tesis que presentamos para organizar los hallazgos de la investigación nos permiten dejar planteadas algunas conclusiones y líneas futuras de indagación y de trabajo dentro del campo que vincula las infancias contemporáneas y las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.

La efectividad de las redes sociales y su omnipresencia en todas las dimensiones de la vida contemporánea parecieran sostenerse en esta constatación práctica y simbólica que sostenidamente hacen los sujetos: la sociabilidad se juega hoy en día en gran medida por la conectividad a las redes, estar conectado a las redes es estar a la vez estar conectados con el otro. Es por ello que las sanciones por parte de los adultos se vinculan generalmente con la desconexión. En torno a esta constatación se diseñan las plataformas que actúan moldeándola y promoviendo. Se genera, como efecto, una afinidad electiva entre los procesos de sociabilidad contemporáneos y los dispositivos técnicos, por la cual el todo se autoconstituye a partir de esta interacción sociotécnica. Como hemos visto, este proceso, donde confluyen deseo y mandato, es internalizado desde la misma niñez y en torno a ella se producen y reproducen distintos sentidos, entre ellos los relativos a los géneros.

Complementariamente, hemos podido sistematizar de qué formas los estereotipos en lo relativo al género no solo se reproducen sino que constituyen mecanismos mediante los cuales los niños y las niñas eligen los contenidos a los que se exponen y buscan identificarse con el colectivo al que quieren pertenecer. Es evidente que no podemos afirmar que, solo por el hecho de que las niñas digan que no les gustan “tanto” como a los varones, los juegos que incluyen

violencia excluyen a las mujeres. Lo que sí encontramos es un patrón de conducta y de clasificación de los universos de los diferentes medios de comunicación y plataformas que parecieran proponer espacios muy diferenciados para varones y para mujeres.

El proceso de desarticulación de los estereotipos de género es largo, complejo y exige la presencia de voces diferentes y complementarias que habiliten la construcción de nuevas formas de representación. Y esas formas deberán ser no solo tendientes a la igualdad y a la libertad, sino que deben incluir un proceso de intervención sostenido y sistemático que exponga los mecanismos mediante los cuales se han establecido las representaciones que moldean las prácticas contemporáneas. Con un trabajo minucioso deberían poder ponerse en evidencia los conceptos, las nociones y las representaciones que han favorecido la reproducción de la diferenciación de género y de la asignación de roles tal como los relevamos en la investigación para, luego, desarmarlos y construir intervenciones desde las instituciones, las familias y las políticas públicas que favorezcan la igualdad, la democracia y las representaciones no estereotipadas de las prácticas de las infancias.

Bibliografía

- Alabarces, Pablo, Garriga Zucal, José y Moreira, María (2008). "El "aguante" y las hinchadas argentinas: una relación violenta" *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, año 14, n. 30, p. 113-136, jul./dez. 2008.
- Aliano, Nicolás y Mognillansky, Marina (2017). "De los consumos a las prácticas culturales. Una mirada desde las articulaciones biográficas" en *Revista Astrolabio*, N°19, CIECS, Universidad Nacional de Córdoba.
- Archetti, Eduardo (2003). *Masculinidades. Fútbol, Tango y Polo en la Argentina*, Buenos Aires, ClubHouse.
- Benítez Larghi, Sebastián y Duek, Carolina (2019). "Las construcciones del género en tiempos de Internet: modos de expresión y riesgos percibidos en las redes sociales durante la niñez" en *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol 9, número 2.
- Benítez Larghi, Sebastián, Duek, Carolina y Mognillansky, Marina (2018). "Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación" en *Revista Fonseca*, Universidad de Salamanca, N°14.
- Bonder, Gloria (1994). "Igualdad de oportunidades para la mujer: un desafío a la educación latinoamericana", Ministerio de Cultura y Educación, Buenos Aires.
- Bonder, Gloria (2013). "La equidad de género en las políticas educativas: Una mirada reflexiva sobre premisas, experiencias y metas" *Educación con/para la igualdad de género: aprendizajes y propuestas transformadoras*, Cuadernos del Área Género, Sociedad y Políticas de FLACSO Argentina.
- Bonder, Gloria (2017). "El enfoque de género en la educación STEM: una ecuación compleja", Cátedra Regional UNESCO Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina. FLACSO, Argentina.
- Brown, Matthew (2011). "An in-depth examination of selected aspect of diversity and participation related to my own perspectives and interactions" (MIMEO).
- Cassell, Justine y Jenkins, Henry (2000). *From Barbie to mortal kombat. Gender and computer games*, Boston, Estados Unidos, MIT Press.

- Ching, Cynthia y Vigdor, Linda (2005) "Technobiographies: Perspectives from Education and the Arts" en: *First International Congress of Qualitative Inquiry*, mayo 2005.
- Colley, Ann y Comber, Chris (2003). "Age and gender differences in computer use and attitudes among secondary school students: what has changed?" en: *Revista Educational Research*, número 45 (2), 155-165.
- Duek, Carolina (2016). "Contemporary games and new platforms: the construction of new spaces of play and interaction" en revista *Intercom*, Vol, 39, N°1, RBCC, San Pablo.
- Duek, Carolina y Tourn, Gastón (2015). "El juego en red o el juego enredado: la dimensión interactiva de los juegos de las redes sociales" en *Estudos em comunicacao*, Universidade Da Beira Interior, Covilha, Portugal.
- Durkheim, Emile (1987). *La división del trabajo social*, Madrid, Akal.
- Fundación Sadowsky (2013). *¿Y las mujeres dónde están? Primer estudio de la Fundación Dr. Manuel Sadosky sobre la baja presencia femenina en informática*, Ministerio de Ciencia, Técnica e innovación productiva, Argentina.
- García Canclini, Néstor (1999). *La globalización imaginada*, Barcelona: Paidós.
- Garriga Zucal, José (2005). "Lomo de macho. cuerpo, masculinidad y violencia de un grupo de simpatizantes del fútbol" en *Cuadernos de Antropología Social*, N°22, Instituto de Ciencias Antropológicas, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Gil Suárez, Adriana, Feliu, Joel y Vittores, Ana (2011) "Género y TIC: en torno a la brecha digital de género" en *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, N°12, España.
- Gubern, Román (2000). *El eros electrónico*, Madrid, Taurus.
- Hall, Stuart (1981). "La cultura, los medios de comunicación y el efecto ideológico" en Curran (comp.) *Sociedad y comunicaciones de masas*, México, FCE.
- Howe, Christine. y Mercer, Neil (2007). "Children's social development, peer interaction and classroom learning" en: *Research Survey 2/1b*. Cambridge, Inglaterra, University of Cambridge.
- Kane, Emily (2016) "No way my boys are going to be like that!: Parents' responses to children's gender nonconformity" en *Gender & society*, London, Sage.
- Kollmayer, Marlene, Scober, Barbara y Spiel, Christiane (2018). "Gender stereotypes in education: development, consequences and interventions" en *European Journal of Developmental Psychology*, Vol. 15, N°4.
- Livingstone, Sonia y Haddon, Leslie (2012). "Theoretical framework for children's internet use" En: S. Livingstone, L. Haddon and A. Görzig (Eds.), *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective* Bristol, Inglaterra, The Policy Press (pp. 1-14).
- Livingstone, Sonia y Helsper, Ellen (2007). "Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide" en *New Media and Society*, 9(4), pp. 671-696.
- Livingstone, Sonia, Ólafson, Kjartan, Helsper, Ellen, Lupiáñez-Villanueva, Francisco, Veltri, Giuseppe y Folkvord, Frans (2017). "Maximizing Opportunities and Minimizing Risks for Children Online: The Role of Digital Skills in Emerging Strategies of Parental Mediation" en *Journal of Communication*, Volume 67, Issue 1, February 2017, pp. 82-105, <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Marentes, Maximiliano, Palumbo, Mariana, Boy, Martín (2016). "Me clavó el visto": los jóvenes

- y las esperas en el amor a partir de las nuevas tecnologías” en *Reista Astrolabio* N°17, Córdoba.
- Mey, Henriette (2007). “What research has to say about gender-linked e-mail use in CMC?” in *Sex Roles* (57), pp. 341-354.
- Moscovici, Serge (1981). “On social representations” en J.P. Forgas (Ed.) *Social Cognition perspectives on everyday knowledge*, London, Academic Press.
- Muñiz Terra, Leticia (2012). “Carreras y trayectorias laborales: una revisión crítica de las principales aproximaciones teórico-metodológicas para su abordaje”, En *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*. Vol. 2, N° 1.
- Muñiz Terra, Leticia (2018). “Biographical Events and Milestones: A Methodological Proposal to Analyze Narratives of Life”, en *Revista Forum: Qualitative Social Research* 19(2).
- Saraví, Gonzalo (2015). “De la desigualdad a la fragmentación” en *Juventudes fragmentadas. Socialización, clase y cultura en la construcción de la desigualdad* pp. 25- 56, México, FLACSO.
- Todd, Brenda, Barry, John y Thommessen, Sarah (2016). “Preference for ‘gender-typed’ toys in boys and girls aged nine to 32 months” en *Infant and child development*, Vol. 26, N°3.
- Tomte, Cathrine (2008). “Return to gender: Gender, ICT and Education” background paper en: OECD Expert meeting, Oslo, 2-3 June 2008.
- Volman, Monique (2005). “New technologies, new differences. Gender and ethnic differences in pupils’ use of ICT en primary and secondary education” en: *Computers and Education*, 45, 1, August 2005, pp.35-55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.03.001>
- Welschinger, Nicolás (2015). “Nuevas tecnologías digitales en acción: “estar conectado” en la experiencia de jóvenes de sectores populares en el marco del programa Conectar Igualdad en el gran La Plata” en *Revista Astrolabio*, N°14, Córdoba.
- Winocur, Rosalía (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México, Siglo XXI.