

# Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital

Isaac de Jesús Palazuelos Rojo  
Hugo Méndez-Fierros  
Christian Fernández Huerta  
*Coordinadores*





# **Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital**

<https://doi.org/10.61728/AE24100007>





# **Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital**

Isaac de Jesús Palazuelos Rojo  
Hugo Méndez-Fierros  
Christian Fernández Huerta  
*Coordinadores*



*Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital.* / Isaac de Jesús Palazuelos Rojo, Hugo Méndez Fierros y Christian Alonso Fernández Huerta, **coordinadores.** —Mexicali, Baja California: Universidad Autónoma de Baja California, 2024.

1 recurso en línea, 210 p.: il.col., mapas, fots.; 23 cm.

1. Etnología. 2. Antropología. 3. Etnología - - Investigación. I. Palazuelos Rojo, Isaac de Jesús, coord. II. Méndez Fierros, Hugo, coord. III. Fernández Huerta, Christian Alonso, coord. IV. Universidad Autónoma de Baja California. V. t. GN316 E85 2024

© D. R. 2024; Isaac de Jesús Palazuelos Rojo, Hugo Méndez-Fierros y Christian Fernández Huerta.

*Primera edición*

ISBN: **978-607-607-886-0**

Universidad Autónoma de Baja California

Formato impreso

ISBN: **978-607-607-887-7**

Universidad Autónoma de Baja California

Formato Dital: Descarga y *online*

ISBN: **978-607-8964-02-4**

**Astra Ediciones**

Formato impreso

ISBN: **978-607-8964-03-1**

Astra Ediciones

Formato Dital: Descarga y *online*

La presente obra fue dictaminada bajo el sistema de doble ciego y cuenta con el aval de los dictámenes de pares académicos.

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, por fotocopia, cualquier otro existente o por existir, sin el permiso previo, por escrito, del titular de los derechos.

HECHO EN MÉXICO | MADE IN MEXICO

*A mi madre: María Rojo Juárez (1956-2022),*

*El sentido de la vida ha sido siempre claro,  
La comunión de reír y contemplar con profundidad técnica,  
Con delicadeza transformadora,  
Ser y perderse en el tiempo infinito de las cosas...*

*(Isaac Palazuelos Rojo)*



## Contenido

Contenido.....9

**¿Por qué hablar de etnografía digital?.....11**

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

*Hugo Méndez-Fierros*

*Christian Fernández Huerta*

### **Capítulo 1**

Etnografía y big-data: una propuesta complementaria para el estudio de la comunicación digital .....21

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

*Gloria Ciria Valdéz Gardea*

*Nina Alejandra Martínez Arellano*

### **Capítulo 2**

Memes, migración y discurso de odio en la frontera México-Estados Unidos de Norteamérica. Una propuesta etnográfica digital .....51

*Hugo Méndez-Fierros*

*Christian Alonso Fernández Huerta*

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

### **Capítulo 3**

Narrativas digitales como herramienta metodológica para la producción y análisis cualitativo de experiencias sobre migración internacional forzada .....71

*Arturo Fabián Jiménez*

*Eduardo Valdez*

### **Capítulo 4**

Grindr como campo de investigación de lo digital. Apuntes autoetnográficos ..... 105

*Pablo Caraballo*

### **Capítulo 5**

Etnografías digitales en torno a los juicios de lesa humanidad en Argentina ..... 131

*Florencia Larralde Armas*

**Capítulo 6**

La docencia universitaria en tiempos de Facebook: una investigación etnográfica digital sobre valoraciones estudiantiles.....157

*Jhovana Vázquez Delgadillo*

**Capítulo 7**

Contra el capitalismo de vigilancia: Hackmitin 2021 en rancho electrónico, una exploración desde la etnografía digital.....181

*Enrique Pérez Reséndiz*

## ¿Por qué hablar de etnografía digital?

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

*Hugo Méndez-Fierros*

*Christian Fernández Huerta*

<https://doi.org/10.61728/AE24100014>

Existe una creciente comunidad académica, a nivel internacional, de investigadores que han mostrado diferentes intereses, tanto metodológicos como teóricos en torno a fenómenos sociales vinculados con las apropiaciones tecnológicas y, con mayor vehemencia, los medios digitales de comunicación. Aunque las causas de estos intereses son diversas, en gran medida se definen por la propia masificación de los medios digitales en la vida cotidiana, así como la manera en que estos participan en la construcción de experiencias sociales en general. De manera simultánea, los métodos digitales de investigación, principalmente los cualitativos de tipo etnográfico avanzan en la construcción de estas investigaciones.

Lo que inició como un novedoso y particular campo de estudio es ahora una realidad masiva que atraviesa prácticamente cualquier situación social, política y cultural. Conceptos que apenas hace un par de décadas atrás tenían la capacidad de singularizar objetos de estudio muy específicos, como el de comunidad virtual, se tornan ambiguos debido a sus múltiples usos. Por este motivo, las comunidades virtuales no son más un fenómeno particular, sino una generalidad imprecisa en cuya yuxtaposición de individuos la comunión afectiva entre pares puede tener poca relevancia, de la misma manera que lo virtual no es más un espacio específico de interacción (digital), sino que se ha convertido en un elemento intrínseco en las ecologías urbanas. En otras palabras, han dejado de ser comunidades en el sentido weberiano y han dejado de ser virtuales en el sentido que Pierre Lévy (1995) le da al concepto de lo virtual.

Si sumamos a la masificación del uso de internet el hecho de que, durante 2021 y 2022, la pandemia de Covid-19 forzó a muchos investiga-

dores en todo el mundo a replantearse sus métodos y trabajos de campo mediante el uso de dispositivos electrónicos de comunicación digital, entonces se vuelve aún más complicado poder desarrollar consensos capaces de construir una relación lógica, entre supuestos ontológicos y epistemológicos, que definen tanto métodos como técnicas de investigación de la etnografía digital. Dicho de otro modo, “faltan modelos estandarizados para la identificación, descripción y categorización de los datos que se obtienen por internet, principalmente con el uso del método etnográfico en los medios digitales” (Cervantes-González, 2021, p. 33).

Una vez que internet abarcó gran parte de las experiencias sociales y que los medios digitales se insertaron en la configuración de las ciudades, la dimensión social del fenómeno arrojó una diversidad enorme de situaciones y experiencias sociales particulares. Lo anterior implicó la reformulación de viejos conceptos, pero también una gran eclosión de novedosas perspectivas teórico metodológicas, así como especializaciones en múltiples áreas de conocimiento en torno a las realidades sociales que son atravesadas por la comunicación digital. En consecuencia, vemos la emergencia de líneas de investigación orientadas al estudio de la tecnopolítica y la soberanía de datos (Reguillo, 2023), los estudios de género y de las interacciones sexo afectivas a través de las aplicaciones de citas (Rodríguez, 2023), los estudios de cyber feminismos queer (Blanco-Fernández, 2023), los *game studies* o estudios de gamificación (Jiang, Zhang y Wu, 2023), estudios sobre el ocio, consumo e industrias culturales de plataformas (Aguado, Feijóo-Gonzales y Martínez, 2022), estudios del trabajo de plataformas y capitalismo de datos (Riesgo-Gómez, 2023), estudios de nuevas formas de construcción o de resistencia de identidades y culturas en línea (Cabrejas-Regadera, 2022), estudios sobre tecnología educativa (Sánchez, 2023), estudios sobre el rol de las tecnologías digitales en la movilidad, la diáspora y la migración (Busso, 2023), estudios de comercio electrónico (Rodríguez y Méndez, 2023), entre otros.

Nos preguntamos si en esta complejidad es posible o, siquiera pertinente, la idea de construir un modelo estandarizado de etnografía digital, pues aparentemente muchos de estos fenómenos están disociados entre sí y su único vínculo es la dimensión digital de sus comunicaciones. Sin embargo, cuando hacemos algunas formulaciones de cerca nos damos cuenta

de que no siempre es así. Por ejemplo, la gamificación puede entenderse como un fenómeno relativamente ajeno a la diáspora, pero cuando damos cuenta de que los videojuegos en línea permiten el encuentro intercultural entre diferentes regiones del mundo y observamos que, muchos niños o adolescentes migrantes mantienen vínculos con sus familiares o amigos a través de estas dinámicas, entonces nos damos cuenta de que los videojuegos son un canal de tránsito de símbolos, afectos y expresiones culturales que potencian la formación de diásporas. Asimismo, la gamificación puede tener vínculos muy estrechos con el uso social del cuerpo, el género y la sexualidad. En paralelo, existen crecientes tendencias en la implementación de los videojuegos como tecnologías educativas. El vínculo entre estas dimensiones tendría que suponer, naturalmente, una serie de implicaciones políticas. En este sentido, los fenómenos de comunicación digital son una excelente oportunidad para los estudios interdisciplinarios y las perspectivas de complejidad, pues las redes digitales son también sociales, materiales, políticas y culturales. Por tanto, la etnografía digital tiene una naturaleza interdisciplinaria (Bárceñas y Preza, 2019).

La idea de que la etnografía digital debe recurrir a estrategias híbridas de inmersión en campo, debido a que los contextos digitales y los físicos son indisolubles, se entiende casi como un consenso epistemológico entre los estudiosos del tema, en gran parte debido al trabajo que desarrollaron Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis y Tacchi (2016), en el que desde una perspectiva holística, situaron los fenómenos sociodigitales en contextos históricos específicos, vinculados a variables de diversas naturalezas culturales, materiales y políticas. La obra de estos autores ha tenido gran influencia en posteriores investigaciones por lo que ha sido ampliamente citada por quienes recurren al método en cuestión. Pero entonces, si esta hibridación es tan aceptada ¿Por qué seguimos llamándola etnografía digital? Para Bárceñas y Preza (2019), el hecho de que las prácticas sociales y la producción de significados sean mediadas por la tecnología, implica nuevas formas de “estar ahí” para los etnógrafos que se introducen a un campo de tipo *onlife*. De acuerdo con las autoras, esto tiene implicaciones en los tipos de datos que se producen desde los fenómenos estudiados, así como las maneras en que estos datos son registrados y sistematizados por los etnógrafos. Es decir, no solo las interacciones sociales se transforman, sino también las maneras en que estas se estudian, teniendo ambas dimen-

siones un particular vínculo con las tecnologías digitales.

Por su parte, Cervantes-González (2021) discute que a pesar de que la etnografía digital tiene una fuerte tendencia al holismo, el dinamismo de los fenómenos sociodigitales sugiere la pertinencia de los estudios de caso, sin embargo, insiste en la idea de que la profundidad descriptiva de la etnografía tradicional no puede ser alcanzada con plenitud. En paralelo, autores como Hsu (2018), plantean que el propio adjetivo digital es redundante al estar los medios digitales plenamente indisociados de la experiencia cotidiana, de manera que podemos referirnos al método solo como etnografía. Por tanto, no es relevante detenerse a justificar las diferencias con respecto a la etnografía tradicional, sino reflexionar en cómo el propio ejercicio etnográfico se transforma y adecua sus herramientas, según las propias transformaciones tecnológicas de los contextos sociales que estudia. Desde las pinturas rupestres hasta los *reels* es tarea de la etnografía comprometerse con el estudio de las síntesis comunicativas, sus características tecnológicas y la relación recíproca que tienen con los sujetos, es decir, de qué manera se determinan mutuamente.

El debate en torno a la legitimidad de la etnografía digital como método de investigación ocupa cada vez un lugar más importante en los estudios de internet. Para de Seta (2021) el uso exponencial del método y la baja reflexión epistemológica conducen a tres descuidos básicos. El primero supone una ausencia de control epistemológico con respecto a las delimitaciones de un campo que se sustituye por las conectividades en red. El segundo descuido tiene que ver con la manera en que se hace observación participante, esto implica asumir un compromiso con la tarea de construir intersubjetividad, así como de evitar formas de inmersión en campo que se fundamentan en simples prácticas de merodeo. El tercer descuido consiste en reconocer que, si los datos y la manera de sistematizarlos se han transformado, entonces existe la necesidad de transformar las formas en que se exponen y se presentan los resultados de las prácticas etnográficas digitales. Por tanto, la madurez de la etnografía digital como método científico requiere de tres cuidados epistemológicos básicos: delimitar con rigurosidad metodológica cuidando no omitir o sobrevalorar conexiones, comprometerse con la construcción de intersubjetividad en lugar de solo merodear y construir relatos etnográficos transmedia que visibilicen la expresión vernácula mediante un uso ético de datos audiovisuales.

A partir de estas nuevas formas de corresponsabilidad en la construcción de datos etnográficos en las que colaboran etnógrafos y sujetos de estudio, la práctica etnográfica experimenta diversas transformaciones que demandan una importante reflexión epistemológica tanto en sus operaciones como en los usos y aprovechamientos de sus resultados. Pues la etnografía contemporánea ha pasado de ser una herramienta metodológica usada en el estudio de sociedades no occidentales, para enfocarse en el estudio de la cultura moderna, la cual está fuertemente vinculada con mediaciones tecnológicas que se vuelven parte fundamental en la morfología de los fenómenos, así como de los procesos de registro de datos etnográficos. Derivado de lo anterior, gran parte de los conocimientos que se construyen desde estas nuevas etnografías presentan un valor útil en la reproducción de los mismos fenómenos que se estudian. Por ejemplo, en el diseño de productos tecnológicos que se fundamentan en la comprensión antropológica de los sentidos sociales que los sujetos le confieren al uso de la tecnología en determinados contextos. Por ello, tanto la consultoría como la investigación tecnoantropológica se insertan cada vez más en el campo de la ingeniería, la innovación y el desarrollo tecnológico, en donde la etnografía juega un papel relevante, particularmente en lo que respecta a los procesos de diseño centrado en el usuario (Matus, Colobrans y Serra, 2018).

Esta extrapolación del método y la complejidad que implica su empleabilidad en el mundo hipertecnificado, produce una recursividad en la que la apuesta actual de la etnografía consiste en la autocolonización del mundo moderno. Entonces, el cambio sustancial no se reduce únicamente a los tipos de datos, las maneras de sistematizarlos y los medios para exponerlos en forma de resultados, sino que tiene que ver también con el traslado radical del método hacia una nueva condición epistemológica que aspira a la autocomprensión, reproducción y en ocasiones el mejoramiento de las representaciones y experiencias sociales de una sociedad digitalizada. Aunque en paralelo, este movimiento tiene también la capacidad de atenuar la desigualdad tecnológica y atender contra la soberanía de datos. Tanto los grandes volúmenes de datos proporcionados por la minería y la Big-Data, como los datos profundos construidos desde la Thick-Data, son de gran utilidad en la reproducción y mejoramiento, pero también en

la explotación de las realidades sociales hipermediatizadas en las que opera el capitalismo de datos.

Si como señala Gómez-Cruz (2022) nos encontramos frente a tecnologías vitales, que se integran de manera indispensable en la configuración de la realidad social, ¿es posible que la etnografía digital pierda su adjetivo, al igual que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se convirtieron en solo TIC después de que se integraron de manera casi natural en las dinámicas sociales? ¿El remover el adjetivo de lo digital posibilitará otras reflexiones que se centren en el valor ontológico de ejercicios etnográficos que apuestan por la colonización del mundo moderno? ¿Qué implicaciones tendrá emplear la etnografía para autocomprender el mundo digital que habitamos? ¿Los resultados de estas exploraciones darán prioridad a fortalecer mecanismos de auto esclavismo a través del consumismo o, por el contrario, la etnografía digital cumplirá con la promesa de abrir paso a la diversidad vernácula de nuestras sociedades y fincar las bases comprensivas para su propia innovación? ¿Cuáles son las características que definen a las etnografías digitales actuales? ¿Cómo se están construyendo estas etnografías en México y Latinoamérica?

Hace aproximadamente doce años el ya citado etnógrafo digital Edgar Gómez Cruz, creó un grupo de Facebook<sup>1</sup> con la intención de reunir a personas interesadas en el método, para que pudieran compartir sus experiencias, técnicas y hallazgos. Por medio de este grupo, a finales del año 2021 iniciamos conversaciones con las y los investigadores: Adriana Moreno Carrasco, Gabriela Montoya Gastélum, Iván Flores Obregón, Alma Celia Galindo Núñez, Ana Valeria Rodríguez y Eloy Caloca Lafont. Coincidimos en que muchas de nuestras investigaciones nacieron en el seno del desarrollo de la web 2.0, aunque no pertenecemos a la generación de los pioneros de los estudios de internet, nuestros trabajos se encuentran enmarcados en el devenir histórico de la masificación de los medios digitales, tanto en el contexto de la experiencia social en general, como en el de su empleabilidad masiva en los métodos de investigación social, particularmente los de corte etnográfico y en menor medida los de extracción masiva de datos.

---

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/groups/etnografiadigital>

En aquel momento, surgió un primer interés por compartir en una mesa de trabajo nuestras experiencias empleando métodos de etnografía digital, después de varias reuniones de trabajo decidimos lanzar una convocatoria abierta con la intención de reunir más trabajos similares para conocer sus características. Tras la publicación de dicha convocatoria obtuvimos una respuesta mucho más grande de lo que imaginamos, recibimos propuestas de ponencias de investigadores de distintas partes de México, Latinoamérica y España, fue así que nació el Primer Congreso Internacional de Etnografías Digitales que se llevó a cabo del 28 al 30 de junio de 2022 en modalidad virtual, con la participación de 39 ponentes distribuidos en 10 mesas de trabajo, así como la presentación de las ponencias magistrales: “Etnografías Digitales - Retos y Perspectivas”, a cargo de la Dra. Simone Luci Pereira de la Universidad Paulista; “Emergencia y transformaciones de la etnografía mediada por lo digital desde la consultoría antropológica en México”, presentada por el Dr. Maximino Matus del Colegio de la Frontera Norte; “Más allá de la ficción: medios digitales, violencia, política y reivindicación”, presentada por el Dr. Isaac Palazuelos Rojo de la Universidad Autónoma de Baja California. Además de la presentación del libro “La imaginación metodológica. Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital”, por parte de los coordinadores de la obra la Dra. Dorismilda Flores-Márquez y el Dr. Rodrigo González Reyes. Todas las transmisiones pueden ser consultadas en la página de Facebook del congreso.<sup>2</sup>

Después del mencionado evento académico hemos tomado la iniciativa por crear el presente libro, no se trata de reunir las memorias de las ponencias antes citadas, más bien, intentamos construir un nuevo esfuerzo por invertir en la creación de espacios de difusión y reflexión, de los trabajos de etnografía digital que se están produciendo en el mundo de habla hispana. Nuestro objetivo es el de promover un espacio de lectura que nos permita conocer ¿cómo son las etnografías digitales? ¿Qué particularidades de los fenómenos sociodigitales estudian? ¿Cómo se construyen los problemas de investigación que se abordan mediante etnografías digitales? ¿Qué procedimientos metodológicos emplean los etnógrafos digitales y a qué resultados llegan? Ya sea para responder o en su caso reformular

---

<sup>2</sup> <https://www.facebook.com/EIED2022>

estas preguntas es necesario empezar por conocer y leer las etnografías digitales que se están produciendo en la actualidad, este trabajo es una pequeña contribución a la tarea de construir compendios de estos populares productos académicos que, con entusiasmo, se autodenominan como etnografías digitales. Asimismo, aspiramos a visibilizar la necesidad de compilar estos trabajos y de hacer un esfuerzo por sintetizar sus aportes y desafíos.

## Referencias

- Aguado, J., Feijóo-Gonzales, C. y Martínez, I. (2022). *El impacto del ecosistema móvil en las industrias culturales*.
- Bárceñas, K y Preza, N (2019). Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife. *Virtualis*, 10 (18), 134-151. ISSN 2007-2678
- Blanco-Fernández, V. (2023). Ciberfeminismos para el cambio de siglo. Discusiones ciberfeministas entre 1997 y 2001. *Asparkia. Investigación feminista*, (42), 193-211. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/asparkia.6069>
- Busso, M. (2023). Migraciones, mediatización y espacios digitales: sobre las configuraciones de la movilidad en la investigación. *Mediaciones*, 30(19), pp.142-154. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.19.30.2023.142-154>
- Cabrejas Regadera, E. (2022). *Resistencia y solidaridad a través de la producción cultural de mujeres zapatistas y mayas: muralismo, teatro y video/web (1994-presente)*. PhD Thesis, University College Cork.
- Cervantes-González, E. (2021). Consideraciones sobre etnografía digital y tecnología: una revisión sistemática de la literatura especializada. *Emprennova*, 2(3), 34-52.
- De Seta, G. (2020). Three lies of digital ethnography. *Journal of Digital Social Research*, 2(1), 77-97. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v2i1.24>
- Gómez-Cruz (2022). *Tecnologías vitales: pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. Universidad Panamericana, Campus México.
- Hsu, W. F. U. (2018). Digitálna etnografia na ceste k rozšírenému empirizmu: nový metodologický rámeč - Digital Ethnography Toward Augmented Empiricism: A New Methodological Framework. *Slovenský Narodopis*, 66(1), 7-28. <https://doi.org/10.26363/SN.2018.1.01>

- Jiang, Y., Zhang, L., y Wu, J. (2023). Evolutionary game study of crowd-sourcing open innovation synergy mechanism. *Heliyon*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17512>
- Lévy (1995) *¿Qué es lo virtual?* PAIDÓS, Barcelona.
- Matus, M., Colobrans, J. y Serra, A. (2018). Cultura, diseño y tecnología. *Ensayos de tecnoantropología*. El Colegio de la Frontera Norte, México.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: principios y prácticas (Digital Ethnography: Principles and Practices)*. Ediciones Morata.
- Reguillo, R. (2023). Ensayos sobre el abismo: políticas de la mirada, violencia, tecnopolítica. *Encartes*, 6(11).
- Riesgo Gómez, V. (2023). Entre el control y el consentimiento. De Braverman a Burawoy en el capitalismo de plataforma. Trabajar para Uber en España. *Revista Española de Sociología*, 32(3), a175. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2023.175>
- Rodríguez, G. y Méndez, C. (2023) *Seguridad de la información en el comercio electrónico basado en ISO 27001: Una revisión sistemática*. *Innovación y Software*, 4(1), 219-236.
- Rodríguez, L. (2023). La feminidad hegemónica y la autorepresentación digital en tinder. *Revista Práxis*, 1, 251-270. DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3065>
- Sánchez, M.M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. RiITE *Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 14, 1-5. <https://doi.org/10.6018/riite.572131>



# Capítulo 1

---

## **Etnografía y *big-data*: una propuesta complementaria para el estudio de la comunicación digital**

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*  
*Gloria Ciria Valdéz Gardea*  
*Nina Alejandra Martínez Arellano*

<https://doi.org/10.61728/AE24100021>

## Resumen

En la actualidad, las experiencias sociales y la comunicación digital están estrechamente relacionadas con la configuración de la realidad política y cultural. La etnografía digital y la *Big-Data* proporcionan herramientas para el estudio de esta relación, sus características e implicaciones en la vida de los sujetos. El objetivo de este capítulo es reflexionar la articulación de ambos métodos para el estudio de la comunicación digital. Se presenta el resultado de una investigación de corte documental con sustento teórico analítico, que permite integrar datos nomotéticos e ideográficos en la interpretación de las interacciones digitales, usando métodos de análisis de contenido y de análisis de datos masivos. Se encontró que con base en los procesos de dataficación, tanto la integración entre las interacciones digitales y presenciales como de los métodos cualitativos y cuantitativos, favorecen la comprensión de los fenómenos sociodigitales. Se concluye que la complementariedad cualitativa del método permite construir posturas éticas, así como visibilizar la expresión vernácula en internet frente a la estratificación algorítmica de los grandes volúmenes de datos.

## Introducción

Con el progresivo desarrollo de internet, así como su fuerte penetración en diversos ámbitos de la cultura y la vida cotidiana, surgieron nuevos fenómenos de estudio que han dado lugar a múltiples perspectivas teóricas y metodológicas en la investigación social (Fuentes-Navarro, 2001; Gómez-Cruz y Siles, 2020). En este proceso se han acuñado diversas tradiciones epistemológicas cuantitativas y cualitativas.

En las primeras sobresalen nociones como la de los *Social Big-Data* que plantea la convergencia entre los denominados medios sociales con el análisis de datos masivos, lo cual supone transformaciones metodológicas en el campo de las ciencias sociales que apuntan tanto a la integración de las dimensiones macro-micro, como al desarrollo de investigaciones transdisciplinarias (Gualda, 2022). Mientras que en la dimensión cualitativa destacan diversas adaptaciones de la etnografía, en la comprensión de las novedosas formas de experimentar lo social vinculadas con las nuevas tecnologías (Siles, Espinoza y Méndez, 2019).

Algunas de las primeras aproximaciones teóricas desde el campo etnográfico se enfocaron en señalar paralelismos entre las realidades tradicionalmente estudiadas por las ciencias sociales y estas nuevas realidades “virtuales”, destacando características diferenciadoras entre las dimensiones *off/online* que debían ser atendidas por los instrumentos de análisis (Rheingold, 1993; Foster, 1997). En este contexto, se destacó la etnografía virtual (Hine, 2004) que busca explicar las formas de conectividad social asistidas por aparatos electrónicos, por otra parte, la netnografía (Kozinets, 2010), usada mayormente para entender las formas de integración comunitaria en torno al consumo y los estilos de vida. Mientras que la propuesta de la etnografía digital desarrollada por Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis y Tacchi (2019), plantea el estudio de la realidad de forma holística, donde las dimensiones *off/online* se integran de manera compleja.

En este capítulo se discuten los posibles alcances del trabajo de campo en línea. Se propone la etnografía digital como un método capaz de superar tanto la dicotomía *off/online* como la de las dimensiones cuantitativas y cualitativas de análisis al articularse con la *Big-Data*. Se plantea la utilidad de ambos métodos en la comprensión de las apropiaciones tecnológicas por parte de los grupos sociales, esto con el objetivo de diseñar una propuesta capaz de hacer frente a la acelerada digitalización de la comunicación y la experiencia social en general.

En primer lugar, se reflexionan los desafíos y transformaciones de la aplicación del método etnográfico en las realidades contemporáneas, posteriormente, se abordan la etnografía virtual, netnografía y etnografía digital como las tres principales propuestas cualitativas en el estudio de los fenómenos sociodigitales. Finalmente, se desarrolla una propuesta integral que parte del análisis de grandes volúmenes de datos, como una manera óptima de detectar los espacios, flujos, actores y materiales útiles para el trabajo etnográfico mediante análisis de contenido.

## **Cambios y desafíos actuales del método etnográfico**

El trabajo de campo antropológico cuenta con una larga historia, desde Lewis (1851), quien describió las relaciones de parentesco de los indios iroqueses, Boas (1930) y su trabajo de campo en la isla Vancouver a donde viajaba diariamente para recabar datos de informantes clave, hasta Ma-

linowski (1986) y la creación de la observación participante. La idea era pasar un año o más solo entre los grupos nativos y aprender de su cultura. Esto sigue dominando hasta la fecha y ha marcado una de las cualidades principales de la antropología.

La contingencia del Covid-19 hizo aún más evidente la transformación del *modelo Malinowskiano* de etnografía, ya que el trabajo de campo tradicional cara a cara no podía realizarse. Sin embargo, la etnografía es un hecho histórico, no se mantiene estática, se ha transformado en sus técnicas y sus abordajes epistemológicos (Restrepo, 2022). Pensar que la etnografía se agota con la otredad es reducirla a una perspectiva colonial que hay en el estudio de “los otros”. Esta herencia ha tenido su repercusión en la teoría y metodología de los estudios antropológicos. El contexto de la investigación y el de la teoría se reducían al tamaño de la comunidad estudiada. Por otra parte, entre más exótica fuese la investigación, más grande sería el prestigio y obtendría su beneficio en el mercado académico (Lewellen, 2002).

La observación participante tradicional estaba justificada por el hecho de que las comunidades estudiadas eran relativamente “estables”, en muchos casos sus pobladores habían pasado allí toda su vida. Sin embargo, en la actualidad a consecuencia de los dispositivos de transporte y comunicación la movilidad de las personas genera comunidades, diásporas, éxodos de periodos cortos de duración, de tal forma que las “culturas”, “comunidades” o “lo local”, ya no ocupan territorios estrictamente definidos, están deslocalizados en un amplio espectro de formas y procesos cambiantes. En este contexto, Valdéz-Gardea (2008) se pregunta: ¿cuáles son los desafíos de realizar investigación antropológica en un contexto globalizado? Y argumenta que, el trabajo de campo cara a cara o de largo término puede ser insuficiente cuando hay que enfrentarse con poblaciones móviles.

Lewellen (2002) argumenta que el trabajo de campo contemporáneo exige expandir la investigación antropológica hacia lo que algunos autores llaman “comunidades accidentadas de memoria” (Lewellen, 2002, p. 102), de personas o agentes unidas durante lapsos breves debido a acontecimientos disruptivos, como los refugiados en campamentos, las víctimas de desastres naturales, los manifestantes de los nuevos movimientos sociales o los migrantes que viajan en caravanas. A estos actores no los une la clase

o cultura, sino lazos de necesidad temporal y la intensidad furtiva de sus experiencias compartidas.

Autores como Gupta y Ferguson (1997) hacen un llamado para incluir otras formas de representación, aparte del trabajo de campo, como la investigación de archivo, el análisis de discurso público, entrevistas, periódicos o representaciones estadísticas. A lo anterior se puede agregar el uso del video y la imagen como dimensión empírica, pero también como herramienta metodológica, lo cual es importante al trabajar con poblaciones móviles, así como con acontecimientos que se viralizan y que dictan la agenda de lo cotidiano, particularmente desde internet como espacio de flujos, encuentros e interacciones (Palazuelos, 2022; Siles, 2008). En la actualidad es posible entablar comunicación con algunos informantes por correo electrónico o chats en plataformas de redes sociodigitales (Ardévol et al., 2003).

En este sentido, Hine (2004) plantea que, en vez de sugerir un abandono total de la etnografía, la “crisis” invita a abrir sus posibilidades y explorar aplicaciones creativas y estratégicas. La “etnografía de la etnografía” (Van-Maanen, 1995) provocada por la nueva epistemología implica una revisión de los rasgos de la metodología que se habían dado por supuestos, abriendo la metodología a examen y reconfiguración dando una oportunidad para reformar y reformular los proyectos a la luz de las preocupaciones actuales.

El trabajo de Hine es retomado recientemente por Günel, Varma, y Watanabe (2020), quienes argumentan la urgencia de utilizar otras formas de representación que vayan más allá de las estrategias metodológicas tradicionales. Los autores analizan lo que nombran como Etnografía de Retazos un conjunto de técnicas metodológicas que pueda enfocarse en nuevas maneras de estar ahí, sin estar. Se refiere a procesos etnográficos y protocolos diseñados alrededor de visitas cortas en campo utilizando datos rigurosos e incluso fragmentarios además de otras innovaciones; es una manera de hacer investigación más flexible porque ello abre la posibilidad de expandirse hacia herramientas, materiales y objetos.

## **Métodos emergentes: etnografía virtual y netnografía**

Ante estos desafíos en el estudio de la realidad social, surgen propuestas metodológicas como la etnografía virtual para hablar de nuevas posibilidades al hacer trabajo de campo, involucrando formas creativas, cuestionando la presencia física como fundamento y apelando por el estudio de las interacciones sociales en los mismos términos en que estas ocurren (Hine, 2004). Dicho enfoque apuesta por una compenetración mayor dada en el aprendizaje de las herramientas de comunicación usadas por los sujetos de estudio.

Para Hine (2004) la etnografía virtual sustituye el lugar por las conexiones, estas adquieren mayor importancia, por lo tanto, el etnógrafo debe dar cuenta de los flujos y los conectores que configuran y transforman los fenómenos estudiados por encima de la descripción de los lugares que los albergan. De esta manera, las redes adquieren un estatus como forma comunicativa y como característica fundamental tanto en la experiencia cotidiana de los sujetos como en la formación de comunidades. Así, el internet define una adaptación compleja de las formas tradicionales de interacción, en la que destaca el flujo, el dinamismo y la movilidad.

Por su parte, Kozinets (2002) plantea la netnografía como un método de investigación participante en el que la inmersión es la principal forma de trabajo de campo, pues permite analizar y revelar la presentación que hacen de sí mismos los sujetos al construirse una personalidad en las plataformas digitales.

De acuerdo con este autor existe una gran diferencia entre la etnografía tradicional y la netnografía, ya que para él las interacciones virtuales son significativamente distintas a las experiencias sociales cara a cara. Esta diferencia se plasma en términos de accesibilidad a los campos de estudio, ya que la captura de datos en el diario de campo puede diferir, así como el empleo de herramientas de análisis puesto que la información es de carácter digital y en ella priman novedosos formatos.

Kozinets (2002) destaca que las interacciones en espacios virtuales constituyen nuevas formas de comunicación, con nuevos símbolos que proponen una transformación del lenguaje. De esta manera, la netnografía estudia fenómenos complejos en acción, los cuales atraen la atención

investigativa a partir de una multiplicidad de abstracciones e ideas fundamentadas, prácticas sociales, relaciones y sistemas de símbolos, que caracterizan la interacción en línea. En este sentido, el método permite una aproximación tanto a las innovaciones como a las adaptaciones hechas por los miembros de las comunidades. De esta manera, las variedades de lenguajes, las rutinas del habla, el vocabulario, las abreviaturas, la sintaxis y la semántica, distinguen el registro etnográfico de las comunidades en línea.

Lo que une las propuestas de Kozinets (2010) y Hine (2004), es la idea de una imposibilidad de dejar atrás conceptos como el de informante, cultura o lugar, como si se tratase de aspectos de los que se pueda dar cuenta en su completitud. Para estos autores las realidades estudiadas en los mundos virtuales pierden cierto valor objetivo, proponen construcciones abstractas de los objetos de estudio, construcciones que no dependan de un tiempo o un espacio definido, sino de vínculos, flujos y conexiones móviles, que constituyen un cuerpo abstracto que puede ser estudiado mediante la inmersión en campos virtuales.

### **Etnografía digital una propuesta holística**

Los autores Pink et al., (2019), trabajaron en una etnografía digital que parte de una visión ecológica en la que reconocen que las dimensiones *off/online* interactúan de manera compleja en la experiencia social. En su trabajo dividen la definición del método en cinco principios fundamentales:

1. Multiplicidad; existen diversas maneras de aproximación, no solamente los sujetos de estudio acceden de maneras diferenciadas a las redes sociodigitales y sus funciones, también los investigadores tienen diferentes formas de acceder a la red y a los materiales que en ella componen la experiencia social. En ambos casos, existe un vínculo con las capacidades técnicas y la infraestructura tecnológica.
2. Descentralizar lo digital; la etnografía digital descarta determinismos tecnológicos en la construcción de sus explicaciones y hallazgos. Centrar el enfoque en lo digital no permite reconocer que otros aspectos contextuales tienen también presencia e incluso, en la mayoría de las ocasiones, estos contextos son la finalidad última que está detrás de las apropiaciones tecnológicas.

3. Apertura; no es un método cerrado con límites claramente definidos a partir de un conjunto de actividades que realiza el investigador, sino un proceso abierto y colaborativo que depende de la participación de los sujetos de estudio, pero también de las particularidades de los contextos culturales e institucionales en las que ocurren los fenómenos sociodigitales.
4. Reflexividad; las maneras en que se produce conocimiento etnográfico a partir del encuentro con otras personas, constituyen una práctica ética que permite reconocer que los hallazgos de la investigación son un producto colaborativo entre el investigador y los sujetos de estudio.
5. Heterodoxia; la exploración de fenómenos sociodigitales implica distintas formas de hacer etnografía, algunas veces muy conectadas con las visiones más tradicionales del método, sin embargo, existen también formas alternativas de comunicación, en las que lo audiovisual juega un papel fundamental, tanto en el análisis empírico como en las maneras de construir y comunicar los hallazgos.

De acuerdo con esta perspectiva, la etnografía digital constituye un método que varía según las capacidades técnicas de los investigadores y las disposiciones de acceso a los espacios en los que se realiza (puede deberse a formaciones temporales de grupos o que estos sean de acceso limitado, pero también a las políticas de encriptación en internet que limitan la obtención de datos). Por otra parte, este método no se reduce al estudio de la interacción digital, ya que sus diversas situaciones están siempre vinculadas a contextos con características económicas, políticas y culturales específicas, situar la interacción digital en tales condicionamientos estructurales es tarea fundamental de los etnógrafos digitales.

Pink et al., (2019) desarrollan la idea de que los sujetos documentan su realidad a través de productos audiovisuales, al mismo tiempo que replican contenidos de otros actores, que a su vez han documentado una realidad que les es común, ya que comparten espacios de interacción, físicos y digitales, que pueden ser locales, nacionales e internacionales, en los que se identifican y actúan de manera colectiva por lazos de familia, trabajo, género, estilos de vida, ciudadanía, clase, raza, etcétera. En este sentido, el concepto de dataficación que plantean autores como Milán y Treré (2017),

resulta fundamental para comprender las interacciones entre las dimensiones *off/online*, a partir de identificar las dimensiones particulares de la experiencia social que se digitalizan y quedan contenidas en forma de datos en las plataformas digitales.

### **Dataficación y doble recursividad**

El registro de la experiencia social en los soportes digitales constituye una parte cada vez más importante de los fenómenos sociales, empero, si los hallazgos obtenidos mediante herramientas de minerías de datos no se sitúan en contextos sociales, políticos y culturales, se corre el riesgo de caer en un reduccionismo virtual, ignorando la complejidad de los fenómenos sociodigitales. En muchas ocasiones los análisis de *Big-Data* corren el riesgo de ignorar los contextos en los que se generan los datos, así como los impactos, las consecuencias y las posibilidades que estos tienen en el futuro (Pink y Lanzeni, 2018). Por tanto, la etnografía digital tiene una doble tarea, por un lado, está el compromiso de profundizar en las dimensiones de las interacciones digitales que no pueden ser estudiadas mediante estrategias cuantitativas como la *Big-Data*, es decir, la dimensión ideográfica y semántica del uso de redes. Por otro lado, la etnografía digital tiene la responsabilidad de situar los datos digitales (cualitativos o cuantitativos) en particulares contextos sociohistóricos.

Desde hace tiempo la comunicología ha sabido cómo desplazarse entre la comunicación cara a cara y la promovida por los medios, los comunicólogos han comprendido con mayor claridad las interfaces que conectan estas dos dimensiones (Scolari, 2018). En este sentido, el enfoque de ecologías mediáticas viene desde mucho antes de la emergencia de internet y se retoma en la actualidad como una manera de demostrar que tal dicotomía ya había sido superada tiempo atrás (Islas, Arribas y Gutiérrez, 2018).

Derivado de lo anterior, la etnografía digital tiene el compromiso de comprender los materiales audiovisuales como dimensión empírica de la comunicación, pero también como representaciones de ciertas realidades. Por ejemplo, los memes difundidos en procesos electorales son elementos constitutivos de la comunicación política, particularmente desde la interacción entre candidatos y ciudadanos, pero al mismo tiempo, estos

memes son representaciones de realidades políticas y sociales que no necesariamente se datafican en su totalidad como las maneras de experimentar la pobreza o la desigualdad social. Un meme puede representar estas problemáticas sociales, derivado de ello, los datos ideográficos y nomotéticos que se desprenden de su difusión en internet son útiles para la comprensión de tales problemáticas, sin embargo, el meme no es un contenedor absoluto de las experiencias implicadas en estas situaciones. Por tanto, los materiales audiovisuales son elementos empíricos constitutivos de una realidad dada al tiempo que son representaciones gráficas que sintetizan la experiencia social.

Por otra parte, los procesos de dataficación implican la constante producción de grandes volúmenes de datos, los cuales son útiles en la interpretación de la conducta social, en reconocimiento de su enorme potencial, las políticas de encriptación favorecen la privatización de estos datos y los ponen al servicio de gobiernos y empresas privadas (Ábrego y Flores 2021). En este sentido, la etnografía digital presenta un compromiso ético, pues es un método que permite intercambiar la estratificación numérica que propone la Big-Data, por datos profundos que visibilizan las experiencias vernáculas de los usuarios en internet. Por tanto, podemos decir que la etnografía digital se adscribe a la dataficación crítica al cuestionar el uso dominante de los datos, pero, sobre todo, al construir dicho cuestionamiento partiendo del hecho de que su interpretación no se reduce a un procedimiento cuantitativo. En consecuencia, ponerles rostros a los números se vuelve una tarea desafiante en este contexto al tiempo que le confiere un valor crítico a la investigación etnográfica.

## **Propuesta metodológica**

### **La Big-Data como puerta de acceso para el trabajo etnográfico**

La *Big-Data* se integra a partir de los datos que se generan en línea mediante transacciones, correos electrónicos, archivos audiovisuales, registros de clics o publicaciones, búsquedas, consultas, registros médicos, interacciones en redes sociales y aplicaciones en teléfonos móviles; al conjuntarse,

forman un volumen de datos tan masivo, variado y de veloz crecimiento que no es posible analizar ni visualizar mediante softwares comunes de bases de datos, es precisamente este nivel de complejidad lo que la coloca en el centro de las ciencias y las empresas modernas, ya que permite estratificar conductas y a partir de patrones estadísticos anticipar tendencias que sirven para planear con mayor apremio la toma de decisiones (Sagiroglu y Sinanc, 2013).

De acuerdo con Barendregt (2021), la etnografía en la era de la *Big-Data* supone grandes desafíos, principalmente se debe reconocer que las viejas tradiciones de la etnografía no pueden trasladarse tal cual, a los espacios digitales, ya que las prácticas, como las interacciones, las relaciones y los propios espacios en internet, no poseen la misma permanencia sincrónica en el tiempo como solían hacerlo en los fenómenos que tradicionalmente ha estudiado la antropología. Por tanto, los investigadores no pueden replicar los mismos criterios de selección, de manera que es necesario que desarrollen nuevas habilidades vinculadas con las ciencias computacionales para poder determinar qué tipo de espacialidades, relaciones, prácticas e interacciones son relevantes al fenómeno estudiado.

Los fenómenos sociodigitales pueden presentar características de espontaneidad, ubicuidad, deslocalización, transitoriedad, anacronismos y policentrismos. En este sentido, un error muy frecuente del trabajo de campo en línea es delimitar espacios concretos de observación, ya que esto puede provocar reduccionismos que ignoran la complejidad de flujos y conectividades dentro y fuera de línea. La estructuración de estos fenómenos mantiene un fuerte vínculo con la viralidad de acontecimientos que poseen la capacidad de intensificar la interacción social al reunir distintas emociones, afectos o ideas que se ensamblan de manera compleja formando redes.

Para Reguillo (2017) el “acontecimiento” define un tipo de eventualidad que tiene la capacidad de irrumpir la trayectoria común de las cosas, a partir de ello se construyen nuevos significados que se viralizan. El concepto explica la peculiar performatividad que distingue los usos de redes sociodigitales en temas políticos, sociales y culturales. La autora sugiere prestar atención a las maneras en que la espontaneidad y la viralidad de ciertos acontecimientos generan encuentros comunes, así como simpatías

expresadas mediante materiales audiovisuales sobre momentos que desbordan la cotidianidad.

Derivado de lo anterior, las expresiones en redes sociodigitales giran en torno a encuentros comunes, que muchas veces se generan a partir de la viralidad de acontecimientos que poseen un alto contenido semántico y no necesariamente en torno a la agenda establecida desde las instituciones. Por tanto, existen propuestas de estudio que parten del análisis de grandes volúmenes de datos en torno a estos acontecimientos disruptivos que van marcando la agenda pública. El trabajo de investigación que encabeza dicha autora desde el *Signa\_Lab*, presenta una propuesta relevante en el contexto latinoamericano, pues desde ahí se analizan las formaciones de redes sociodigitales en torno a acontecimientos social y políticamente disruptivos que marcan la agenda mediática. Por ejemplo, en uno de sus trabajos estudian la propagación de información sobre el Covid-19 y encuentran que, durante la pandemia tanto las empresas como los gobiernos emplearon grandes volúmenes de datos personales para desarrollar regímenes de vigilancia digital y, de esta manera, ampliar las posibilidades de control, también exponen que los ciudadanos pueden hacer uso de la comunicación digital para desarrollar repertorios de acción política, con el objetivo de incidir en la toma de decisiones vinculadas al control del virus, así como en las ulteriores medidas que habrían de tomarse en el contexto pospandemia (Ábrego, 2020).

El estudio de este tipo de fenómenos sociales ha permitido comprender que la formación de redes digitales tiene un principio algorítmico cuyo vínculo primario es nomotético, mientras que su contenido pertenece a un orden ideográfico vinculado con la construcción de subjetividad. Por estos motivos, se considera que en lugar de seleccionar espacios concretos (sitios y páginas) usados por los grupos estudiados, con la ayuda de la *Big-Data* se puede hacer un rastreo de los nodos en los que se concentran las comunicaciones digitales más relevantes de fenómenos móviles y espontáneos (Sánchez, 2014). Debido a la deslocalización que promueve la comunicación digital es necesario enfocar la atención en las formaciones de redes a partir de valores semánticos más que espaciales. No quiere decir que la territorialidad o la región no tengan un valor fundamental, por el contrario, debido a que las formas de experimentarlas se están transfor-

mando es necesario replantear la aproximación metodológica, de manera que el acceso sean las conexiones antes que los espacios, pero conscientes de que la complejidad sistémica es susceptible de presentar una serie de características propias en las que puede estar presente la variable territorio incluso de manera primordial.

Derivado de lo anterior, es posible diseñar rutas metodológicas que permitan rastrear objetos de estudio y construir bosquejos de datos masivos que vayan definiendo un esquema de trabajo de campo. Para ello, se propone un modelo flexible que puede adaptarse a distintas situaciones de análisis a partir de algunos de los siguientes procedimientos metodológicos.

- a. Delimitar las interacciones digitales que conforman el universo a estudiar, bajo una lógica de integración por afinidades simbólicas;
- b. Modularizar los flujos de información e interacción digital. Los grafos y visualizaciones de análisis de redes elaborados con *softwares* como *Gephi*, lenguajes de programación como *R*, o mediante plataformas de análisis de redes en línea como *SocioViz*, son herramientas útiles, ya que permiten bosquejar la dimensión digital del análisis e identificar las zonas con más actividad así como los nodos con mayor conectividad, al tiempo que ayudan a identificar cuáles son los materiales audiovisuales más significativos.
- c. Construir categorías a partir de articular los datos cuantitativos identificados en los grafos de análisis de redes con los conceptos usados en el marco teórico del estudio y los encontrados en los materiales audiovisuales;
- d. El dato es una coconstrucción entre los sujetos de estudio y el investigador, se basa en la articulación de las tendencias probabilísticas encontradas en los datos masivos, aunado a los sentidos sociales contenidos en los materiales audiovisuales;
- e. La red no únicamente resalta qué nodos son los más importantes para la etnografía digital, también proporciona algunas de las conexiones sobre las cuales es relevante detenerse. Los nodos que se vuelven así importantes por su tamaño y fuerza gravitacional, son relevantes solo en medida que se toma la importancia de las aristas que lo conectan con otros nodos de menor tamaño, es una manera de identificar no solo

las conectividades entre sujetos sino las conectividades entre diferentes grupos de actores y actantes. El grafo en su conjunto bosqueja la entrada para la posterior construcción del dato profundo o lo que Wang (2013) define como *Thick-Data*.

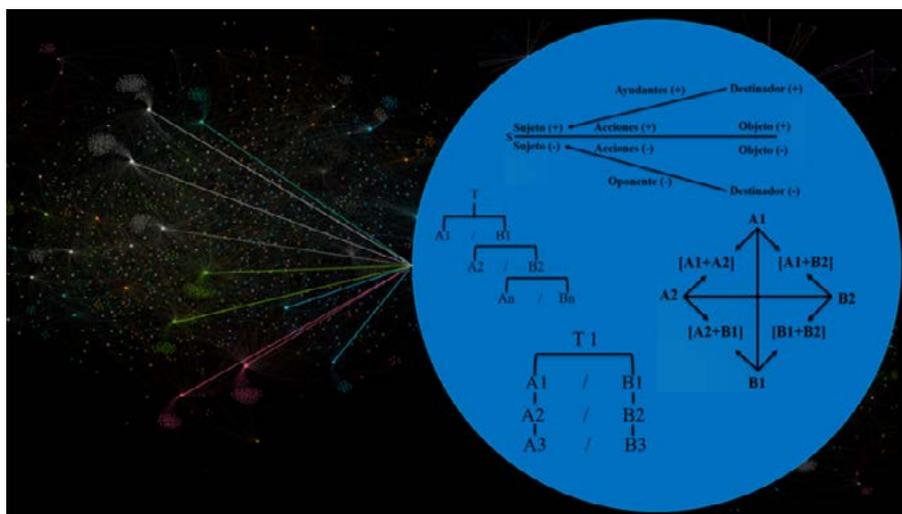
Partiendo de un análisis de redes asistido por técnicas de *Big-Data* se tiene acceso a saber cuáles son los nodos relevantes, también se puede advertir con qué otros nodos están interactuando y el espesor de los flujos que existe en esa conectividad en términos numéricos. LA *Big-Data* es una aproximación nomotética (predictiva y probabilística), que sirve como punto de partida para profundizar en forma ideográfica desde la etnografía digital. Pasando de las tendencias masivas a la construcción de significados y la descripción profunda de la experiencia social, a partir de herramientas cualitativas como el análisis de contenido y discurso.

En la figura uno, se presenta una mirada microscópica de un nodo extraído de un grafo de análisis de redes. Se puede apreciar que el nodo seleccionado está conectado con otras modularidades en el grafo, por tanto, su selección parte de la importancia conectiva que tiene, así como de su fuerza gravitacional, que es mayormente una medida de frecuencia estadística. En lugar de diseñar la etnografía digital con base en las estructuras institucionales o espaciales determinadas por el contexto social estudiado, la exploración profunda parte de una visualización previa de datos masivos. De esta manera, los nodos que permanecen aislados o desvinculados de la formación de modularidades en el grafo, pueden ser internautas o espacios de comunicación digital en los que la información y los materiales audiovisuales no son relevantes para la experiencia colectiva, a pesar de que se trate en apariencia de actores o espacios en apariencia relevantes para el caso estudiado. En otras palabras, partir de una visualización de datos masivos permite abrir la posibilidad de rastrear y visibilizar a otros actores que pueden tener gran relevancia en el estudio y que no se habían contemplado inicialmente porque salen del parámetro con el cual se delimitó el campo.

En la figura uno, se puede apreciar un grafo de análisis de redes elaborado a partir de un gran volumen de datos procesados en el *software* de *Gephi*. Una vez graficados estos datos, es posible detectar y seleccionar el

nodo o la modularidad de mayor relevancia estadística, después de esto se puede proceder a recolectar los materiales audiovisuales que contienen para organizarlos mediante el método de análisis estructural que es un tipo de análisis de contenido (Suárez 2008) para profundizar desde una visión cualitativa.

**Figura 1.** Método mixto *Big-Data* y etnografía digital.



Fuente: elaboración propia.

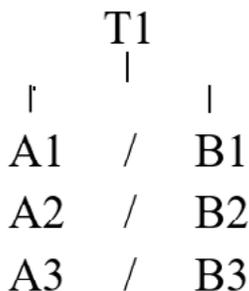
## Método de análisis estructural como herramienta de la etnografía digital

Los materiales audiovisuales encontrados en campo, testimonios de entrevistas o documentos obtenidos en la observación participante en plataformas digitales (*Facebook, Twitter, Instagram, YouTube* o *TikTok*), se pueden organizar usando métodos de análisis de contenido, de esta manera, es posible categorizar las estructuras de sus mensajes, así como la orientación o el sentido que dichos materiales contienen al ser parte de la experiencia social mediante la comunicación digital. Usando el método de análisis estructural (Suárez, 2008; Hiernaux, 2008) es posible sistematizar los materiales audiovisuales en cuatro tipos de estructuras: paralela, aba-

nico, cruzada y actancial. Para facilitar su explicación a continuación se describe cada una de ellas utilizando ejemplos empíricos de testimonios y materiales audiovisuales que fueron recopilados en el contexto del proceso electoral del 2018 en México.

1. Estructura paralela; a través de ella es posible desglosar los contenidos mediante la identificación de asociaciones y oposiciones de códigos objeto o códigos calificativos. De acuerdo con esta propuesta, la estructura paralela es de utilidad para identificar una totalidad o universo que agrupa códigos asociados y opuestos, que están contenidos en los materiales audiovisuales analizados. “Si en un material encontramos la palabra caliente su oposición es frío y forman una totalidad temperatura. Solo entendemos al primero gracias al segundo y sabemos que los dos pertenecen a una misma naturaleza. La fórmula elemental es  $A + B = T$ ” (Suárez, 2008, p. 122).

**Figura 2.** Estructura paralela.

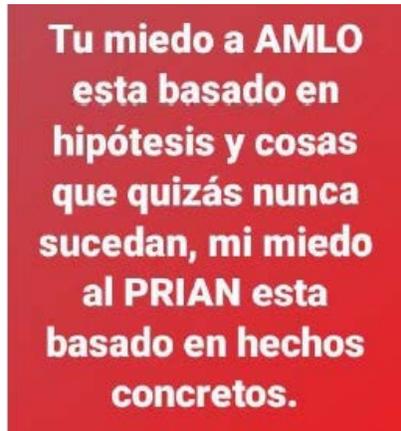


*Fuente:* elaboración propia con base en Suárez (2008).

En la figura dos se observa en la parte superior una totalidad, en la parte izquierda una secuencia de códigos que se asocian entre sí y que simultáneamente se oponen a los códigos organizados en la parte derecha. Mientras que en el análisis presentado en la estructura paralela presentada de la figura cuatro, se aprecia la totalidad miedo que se desglosa mediante una asociación entre el código objeto AMLO y los códigos calificativos hipótesis y cosas que quizá no sucedan, esta secuencia se opone a una asociación entre el código objeto PRIAN y los códigos calificativos hechos y cosas que ya sucedieron. Aunque el material no

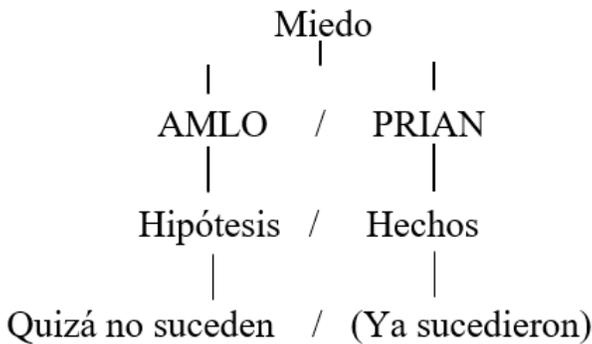
explicita cuales son los hechos a los que se refiere, el código permite inferir que existe una documentación histórica de hechos que se asocian con el código objeto PRIAN y este a su vez con el miedo. A partir de ello, es posible desglosar la estructura del sentido de las interacciones digitales generadas en torno al cartel presentado en la figura tres.

**Figura 3.** AMLO-PRIAN.



*Fuente:* Alfonso Durazo, 27 de mayo de 2018.

**Figura 4.** Estructura paralela: AMLO-PRIAN.



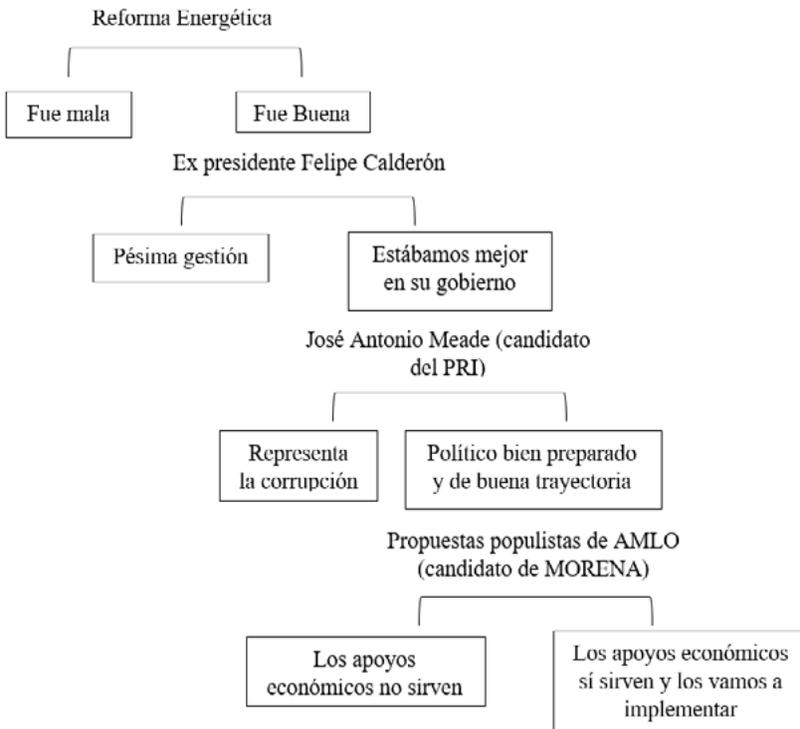
*Fuente:* elaboración propia.

2. Estructura en abanico; permite organizar materiales que presentan se-



En la figura siete se presenta el análisis de estructura en abanico de un *remake* de la saga *El Señor de los Anillos*, en el que representan a Ricardo Anaya como el personaje *Gollum*. En el video (Fig. 6) se presenta una totalidad inicial representada por el candidato del PAN, quien presenta una serie de planteamientos contradictorios que elaboró en distintos momentos de su campaña, los cuales fueron recogidos por los creadores del video para exhibir un discurso incoherente y esquizofrénico. Se aprecia la formación de nuevas totalidades de las que se desprenden códigos calificativos en parejas de disyunciones, los cuales forman parte de una caracterización incongruente del candidato.

Figura 7. Estructura abanico: Señor de los Anayas.



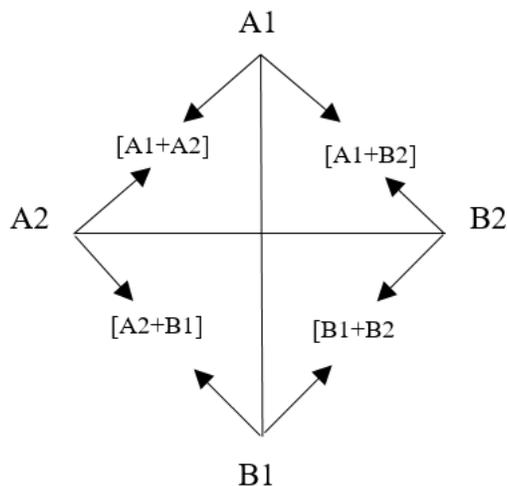
Fuente: elaboración propia.

3. Estructura cruzada; organiza materiales que contienen hasta cuatro có-

digos objeto, cada uno de los cuales se puede relacionar con dos más de ellos mediante asociaciones u oposiciones. Es posible que estos códigos cuenten con dos calificativos distintos uno positivo y otro negativo. Generalmente pueden aparecer dos pares de oposiciones que juntas forman cuatro tipos de relaciones distintas. La figura nueve presenta un ejemplo de su aplicabilidad usando el siguiente testimonio:

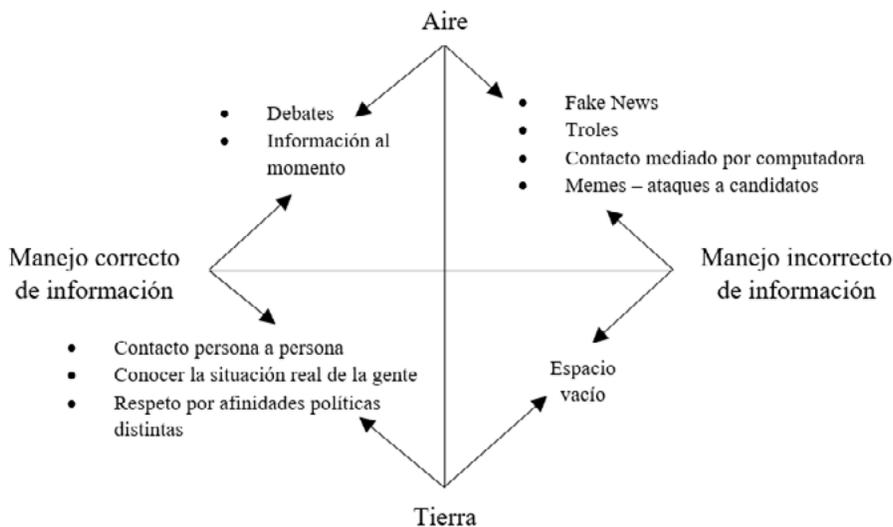
Nos gusta más la tierra, ahí es donde siento que se puede medir cómo está la gente, de verdad te puedes enterar. En redes se puede dar mucho que son troles, no es lo mismo tener el contacto persona a persona que el intermediario sea una computadora o un celular. Sin embargo, creo que es importante también el aire, las redes sociales, sobre todo en los jóvenes, porque nos ha abierto puertas para los debates, para que estén más informados al momento. Debe formar un rol muy importante, recalco “debe” porque muchas veces no se da ese manejo de información correctamente. Por eso digo es muy diferente el trabajar en tierra, que tú estés frente a la persona. Por ejemplo, si la primera impresión que tuvo alguien fue por una red social y vio una *Fake New*, pues ya ni le va a interesar averiguar más por el candidato. Por eso nosotros no hemos inculcado el hacer memes, ni hacer ataques hacia los candidatos. Yo respeto la ideología que pueda tener un joven, aunque no sea de mí partido, pero le aplaudo el que esté metido en la política. A lo mejor él tiene una visión diferente que yo de hacer las cosas, pero no se la voy a tumbar y mucho menos por redes sociales. (Entrevista a Paulina, Secretaria Municipal de la Red Jóvenes x México PRI en Hermosillo, Sonora)

Figura 8. Estructura cruzada.



Fuente: (Suárez, 2008, p. 135).

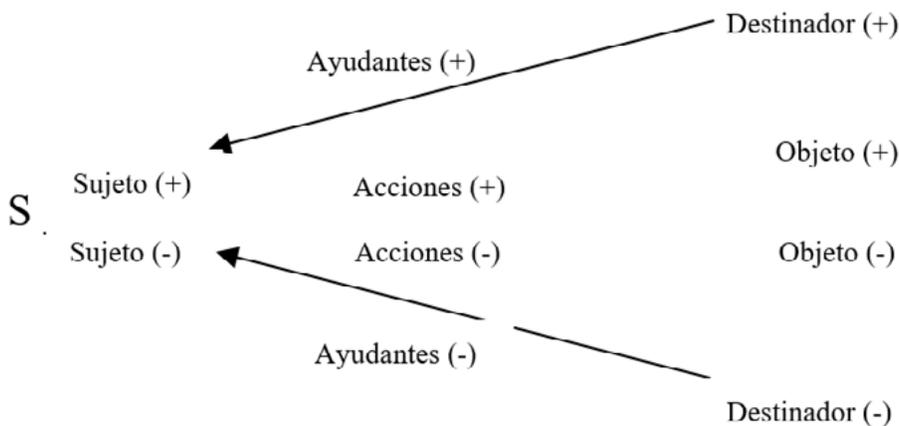
Figura 9. Estructura cruzada: estrategias de campaña.



Fuente: elaboración propia.

- 4) Esquema actancial; es útil para identificar las acciones que llevan a cabo los sujetos para lograr un objetivo, este esquema permite organizar la presencia de otros actores y situaciones contenidas en los materiales analizados, los cuales pueden participar como ayudantes que facilitan el cumplimiento de fines. Este esquema posibilita también detectar el destinador de la acción “que es la fuente de posibilidades para que el sujeto alcance su objeto” (Suárez, 2008, p. 139). Todos estos elementos aparecen en forma positiva y negativa, de esta manera, los sujetos pueden presentar características u objetivos opuestos, de igual forma aparecen obstáculos que se oponen al cumplimiento de los objetivos.

**Figura 10.** Esquema actancial



*Fuente:* (Suárez, 2008, p. 139).

En la figura 11, se presenta un análisis mediante esquema actancial que organiza el contenido del siguiente testimonio:

Vivimos tiempos de la inclusión, la participación forma parte de nuestras vidas, la confrontación queda de lado. Quizá se hagan comentarios, pero no se abundan en ellos, es para evitar la confrontación. En mi generación es algo a lo que le sacamos la vuelta, porque sabes que está bien que tú creas en tu candidato, pero si yo no pienso lo mismo no vamos a abundar en eso. Yo si lo vería como algo más de una persona más

adulta, o sea, de una persona adulta que no es de nuestra generación, porque si tú hablas con un joven, podemos platicar dos tres cositas. Es como: “que bien que tu candidato traiga esto o que bien que lo que yo creo es esto”, pero ya no pasa de ahí. Una persona adulta va a querer cambiar tu forma de pensar. No se encuentra visualizada esa ligera línea que tenemos esta generación de: “sabes qué, ya se terminó, ya hay que seguir con otro tema, o algo más”. Es donde yo creo que los adultos todavía no logran ver esa pequeña línea que tenemos nosotros. (Entrevista a Víctor, integrante de Acción Juvenil PAN en Tijuana Baja California)

**Figura 11.** Esquema actancial: jóvenes y adultos en política

	+	-
Sujeto	Joven	Adulto
Objeto	Inclusión política	Querer cambiar tu forma de pensar
Acciones	No confrontación Platicar	Confrontación No platicar
Ayudantes/Opositores	Sacar la vuelta a la confrontación Otros jóvenes	No saber detenerse ni cambiar de tema Otros adultos
Destinador	Tiempos de inclusión	Tiempos de exclusión

*Fuente:* elaboración propia.

Estos cuatro esquemas tienen la utilidad de organizar y sistematizar los diversos datos que se obtienen de la etnografía digital, asimismo, permiten identificar los sentidos y orientaciones que contienen y que guían las acciones de los sujetos que los elaboran, los consumen y los redistribuyen. Sin embargo, no se limitan a los materiales audiovisuales como memes, fotografías, vídeos o infografías, sino que al mismo tiempo sirven para analizar testimonios plasmados en cualquier plataforma, así como aquellos obtenidos mediante entrevistas presenciales o en línea.

## Conclusiones

La etnografía digital permite el estudio de los materiales audiovisuales creados y distribuidos por los usuarios de redes sociodigitales, que circulan de manera compleja por diversas aristas, estos se pueden seleccionar a partir de su nivel de impacto el cual es detectado por medio del análisis de grandes volúmenes de datos, que permiten localizar ciertos nodos y modularidades en las que se concentra mayor interacción y flujo de información. Las páginas o los espacios digitales no constituyen per se nodos concéntricos de estas interacciones y cruces de flujos de información. Por tal motivo, se propone estructurar metodologías mixtas que recurran al uso de *Big-Data* previo al diseño del abordaje de *Thick-Data*.

Debido a que las redes y los materiales audiovisuales presentan condiciones anacrónicas, arrítmicas y complejas, es recomendable no partir desde las dimensiones formales y sincrónicas de los procesos sociales que se pretende estudiar, sino desde lo diacrónico, con el objetivo de ver cómo lo segundo impacta en lo primero. Las investigaciones cualitativas no pueden superar esta dificultad por si solas, por ello es importante integrar la *Big-Data* como una herramienta indispensable para el estudio de los contextos digitales y, de esta manera, superar las dicotomías entre la dimensión cuantitativa y cualitativa, así como las dimensiones *off/online*.

La visualidad de los procesos de dataficación permite entender las conectividades y temporalidades de las interacciones digitales, a partir de identificar las tendencias y la viralidad de contenidos, es decir que proveen las rutas más adecuadas para capturar la concentración de interacciones y contenidos significativos, que pueden ser abordados mediante la etnografía digital asistida por el método de análisis estructural (pero también cualquier otro método de análisis de contenido, análisis de discurso o codificación abierta), con el objetivo de construir datos profundos, complejos y complementarios entre dimensiones nomotéticas e ideográficas.

Como se ha visto el estudio de la comunicación digital y de los fenómenos sociodigitales en general, es necesario tener presente el proceso de dataficación y doble recursividad, con el objetivo de tener claros los límites y las aportaciones de los grandes volúmenes de datos, no se trata de entender de qué manera impacta la dimensión *online* en la *offline* ni viceversa,

sino de entender las maneras complejas en las que estas se relacionan y configuran la experiencia social contemporánea.

Se destaca al método de análisis estructural como una herramienta útil a la etnografía digital, ya que puede ser usado para sistematizar los materiales audiovisuales y las comunicaciones digitales, que tienen presencia dentro de las modularidades más relevantes detectadas en los grafos. Asimismo, los testimonios obtenidos mediante entrevistas también pueden ser ordenados usando dicho método. Este procedimiento facilita un análisis más detallado de las experiencias basadas en la comunicación digital, ya que al usarlo es posible contrastar diferentes fuentes de información sobre un mismo contexto interpretativo. El diseño de la etnografía digital puede ser más efectivo si utiliza la visualización de grandes volúmenes de datos para identificar las zonas más relevantes para el estudio. Este modelo integral propone superar dicotomías metodológicas y aprovechar al máximo sus aportaciones en la comprensión compleja de los fenómenos. No obstante, se hace necesaria la adquisición de habilidades vinculadas a las ciencias de datos como parte importante de los estudios sociales, así como la colaboración interdisciplinaria que permita valorar los aportes que se hacen desde la *Big-Data* y desde la etnografía digital en la comprensión de un mismo fenómeno sociodigital.

## Referencias

- Ábrego, V., y Flores, A. (2021). Datificación crítica: práctica y producción de conocimiento a contracorriente de la gubernamentalidad algorítmica. Dos ejemplos en el caso mexicano (Critical datification: practice and production of knowledge against the tide of algorithmic governmentality. two examples in the mexican case). *Revista Administración Pública y Sociedad*, (11), 211-231. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/APyS/article/view/33025>
- Ábrego, V. (26 de marzo de 2020). Bit\_ácora COVID-19. *Biopolítica, Contagio y Big Data*. Signa\_Lab. <https://signalab.mx/2020/03/24/covid-19-biopolitica-contagio-y-big-data/>
- Alfonso Durazo. (27 de mayo de 2018). *La 4 T en Sonora en Facebook* [imagen]. Facebook <https://tinyurl.com/mp3sbd95>

- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea (Virtualized ethnography: participant observation and semi-structured online interview). *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (3), 72-92. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700305>
- Barendregt, B. A. (2021). Digital ethnography, or ‘deep hanging out’ in the age of big data. In C. Grasseni, B. Barendregt, E. de Maaker, F. De Musso, A. Littlejohn, M. Maeckelbergh, M. Westmoreland (Eds.), *Audiovisual and Digital Ethnography. A Practical and Theoretical Guide*. (pp. 168-190). Oxon; New York: Routledge. Doi:10.4324/9781003132417-8
- Boas, F. (1930). On certain songs and dances of the Kwakiutl of British Columbia. *The Journal of American Folklore*, 1(1), 49-64.
- Foster, D. (1997). Community and identity in the electronic village. *Internet culture*, 5(3), 23-39.
- Fuentes-Navarro, R. (2001). Exploraciones teórico-metodológicas para la investigación sociocultural de los usos de la Internet (Theoretical-methodological explorations for sociocultural research on the uses of the Internet). En Fuentes, R. y Vassallo de Lopes, M. [comps.], *Comunicación: campo y objeto de estudio* (243-250). Gedisa.
- Gómez-Cruz, E., y Siles, I. (2020). Digital cultures in the Americas. En Raussert W., Anatol G., Thies S., Corona S. & Lozano J.L. (eds). *The handbook to the cultures and media of the Americas* (pp. 319-329). Routledge.
- Gualda, E. (2022). Social big data y sociología y ciencias sociales computacionales (Social big data and computational sociology and social sciences). *Empiria. Revista de metodología en ciencias sociales*. (53), 147-177. <https://doi.org/10.5944/empiria.53.2022.32631>
- Günel, G., Varma, S. & Watanabe, C. (9 de junio de 2020). A Manifesto for Patchwork Ethnography” Member Voices, *Society for Cultural Anthropology*. <https://culanth.org/fieldsights/a-manifesto-for-patchwork-ethnography>
- Gupta, A. y Ferguson, J. (1997). *Anthropological Locations: Boundaries and Grounds of a Field Science*. University of California Press. <https://bit.ly/3jb0mTl>
- Hiernaux, J. (2008). Análisis estructural de contenidos y de modelos culturales. Aplicación a materiales voluminosos (Structural analysis of con-

- tent and cultural models. Application to bulky materials). En H. Suárez (Eds.). *El sentido y el método. Sociología de la cultura y análisis de contenido* (pp. 67-118). COLMICH.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual* (Digital ethnography). UOC.
- Islas, O. (Diciembre de 2015). La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica (Media ecology: complex and systemic metadiscipline). *Palabra Clave*, 18(4), 1057-1083. <https://doi.org/10.5294/palabra.2015.18.4.5>
- Islas, O., Arribas, A. y Gutiérrez F. (2018). The contribution of Alvin Toffler to the theoretical and conceptual imaginary of communication. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 648-661. <http://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1274>
- Kozinets, R. (2010). *Netnography. Doing ethnographic research online*. Sage.
- Lewellen, T. (2002). The Anthropology of Globalization. Cultural Anthropology Enters the 21st Century. ABC-CLIO
- Lewis Morgan. (1851). *League of the Ho-Dé-No-Sau-Nee or Iroquois*. Forgotten Books
- Malinowski, B. (1986). *Los argonautas del Pacífico occidental* (The Argonauts of the Western Pacific). Península. Vol. 97
- Milan, S., y Treré, E. (19 de octubre de 2017). Big data desde el sur: el principio de una conversación que debemos tener (Big data from the south: the beginning of a conversation we must have). *Dataactive*. <https://data-activism.net/2017/10/desde-el-sur/>
- Palazuelos, R., I., Corvera, S., A.; Rentería, D., I. (2022). Repensando la tecnopolítica desde los procesos electorales 2012 y 2018 en México (Rethinking technopolitics from the 2012 and 2018 electoral processes in Mexico). *Index comunicación*, 12(1), 99-120. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/01Repens>
- Pink, S. y Lanzeni, D. (2018). Future Anthropology Ethics and Datafication: Temporality and Responsibility in Research. *Social Media + Society*, 1(9), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2056305118768298>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: principios y prácticas* (Digital Ethnography: Principles and Practices). Ediciones Morata.
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*.

- (Insurgent landscapes. Young people, networks and revolts in the civilizational autumn). NED Ediciones.
- Restrepo, I. (2022). *Etnografía hoy: ¿adiós a los viejos buenos tiempos y otras nostalgias malinowskianas?* (Ethnography today: goodbye to the good old days and other Malinowskian nostalgia?) Ponencia en Conferencia inaugural del semestre 2022-1. <https://www.youtube.com/watch?v=T52U57r-hUjc>
- Rheingold, Howard (1993). *The virtual community*. Addison-Wesley.
- Sagioglu, S. y Sinanc, D. Big data: A review. En 2013 *International Conference on Collaboration Technologies and Systems (CTS)*, San Diego, CA, USA, 2013, pp. 42-47, doi:10.1109/CTS.2013.6567202.
- Sánchez, M. (2014). El big data como herramienta para la e-Research en entornos infosaturados y complejos (Big data as a tool for e-Research in infosaturated and complex environments). En E. Romero y M. Sánchez (eds.). *Ciencias sociales y humanidades digitales técnicas, herramientas y experiencias de e-Research e investigación en colaboración*. Andocopias S. L.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios entornos, evoluciones e interpretaciones* (Ecology of the environments, evolutions and interpretations). Gedisa.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz, diseño, ecología, evolución, complejidad* (The laws of the interface, design, ecology, evolution, complexity). Gedisa.
- SDPitorreo, (29 de abril de 2018). *El señor de los anayas* (the lord of the anayas) [vídeo], Facebook. <https://tinyurl.com/bdzjef3h>
- Siles González, I. (2008). A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio 1990-2007 (To the conquest of the online world: Internet as an object of study 1990-2007). *Comunicación y sociedad*, (10), 55-79. <http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n10/n10a3.pdf>
- Siles, I., Espinoza, R., J., & Méndez, M., A. (2019). *La investigación sobre tecnología de la comunicación en América Latina: un análisis crítico de la literatura 2005-2015* (Research on communication technology in Latin America: a critical analysis of the literature 2005-2015) *Palabra Clave*, 22(1), 12-40. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.1.2>
- Suárez, H. (2008). *El sentido y el método. Sociología de la cultura y análisis de contenido* (The meaning and method. Sociology of culture and content analysis). COLMICH.

- Valdéz-Gardea, G. (2008). *Revisitando la antropología de la migración: frontera, actores y trabajo de campo. Achicando futuros: actores y lugares de la migración* (Revisiting the anthropology of migration: border, actors and field-work. Shrinking futures: actors and places of migration). El Colegio de Sonora.
- Van-Maanen, J. (1995). An end to innocence: the ethnography of ethnography. En: 1. Van-Maanen (ed.). *Representation in Ethnograph* (pág. 1-35). Sage.
- Wang, T. (13 de mayo 2013). Big Data Needs Thick Data. *Ethnography Matters*. <http://ethnographymatters.net/blog/2013/05/13/big-data-needs-thick-data/>



## Capítulo 2

---

# **Mememes, migración y discurso de odio en la frontera México-Estados Unidos de Norteamérica. Una propuesta etnográfica digital**

*Hugo Méndez-Fierros  
Christian Alonso Fernández Huerta  
Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

<https://doi.org/10.61728/AE24100038>

## Resumen

Además de infraestructura digital, internet es un entorno cultural donde individuos interactúan y construyen significados. El objetivo es analizar mediante un ejercicio de etnografía digital el fenómeno de los memes como virus mediáticos que propagan y resignifican discursos de odio contra personas en tránsito por la frontera norte de México rumbo a los Estados Unidos de Norteamérica (EE.UU.), durante la pandemia. Se utilizaron los motores de búsqueda Chrome y Safari para filtrar hasta diez etiquetas relacionadas con la migración entre 2020 y 2022, de lo cual surgió un corpus de memes que fueron categorizados e interpretados. Los memes como discursos de odio estigmatizan a las personas en condición de movilidad por venir de lejos y ser diferentes, en consecuencia se justifican ciertas prácticas políticas de discriminación y securitización fronteriza, específicamente, la denominada Título 42, implementada por Donald Trump y mantenida en la administración de Joe Biden.

## Introducción

El 4 de enero de 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) publicó en Twitter información acerca de la existencia de un conglomerado de casos de neumonía en Wuhan, China. Fue la primera comunicación pública a nivel internacional, sobre ese fenómeno sanitario. Días después, este organismo difundió un conjunto de recomendaciones para gestionar posibles situaciones de riesgo. Finalmente, 11 de marzo del 2020 quedó inscrito en la historia mundial la declaratoria de existencia de una pandemia por Covid-19. La pandemia trastocó de forma disruptiva la vida social, económica y política de Estados Unidos de América (EUA). El primer caso confirmado se dio a finales de enero del 2020. A partir de esa fecha los Centros para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC) por sus siglas en inglés (2020), alertaron a su población para que extremaran precauciones en viajes al extranjero (Santhanam, 2020).

El entonces presidente Donald Trump, asumió una postura de negación y displicencia ante la emergencia global. El 26 de enero, días después de la confirmación del primer caso, dijo en el Foro de Davos que su país

tenía la emergencia sanitaria bajo control. Conforme crecía el número de contagios, en repetidas ocasiones hizo declaraciones a la prensa que, posteriormente, su equipo de gobierno tuvo que rectificar (Gil, 2020). EUA se convirtió rápidamente en el nuevo epicentro mundial del coronavirus. Entre marzo y mayo las declaraciones mediáticas de Trump oscilaron envueltas en una vorágine de desinformación, rumores y disputas públicas. Retiró los fondos de EE. UU. a la Organización Mundial de Salud (O.M.S.), nombró al Covid-19 como el virus chino y recomendó el uso de medicinas no probadas (Gil, 2020; Jiménez, 2020; Sáenz, 2020).

El discurso del expresidente norteamericano encontró en la construcción simbólica de las poblaciones migrantes como invasoras, un elemento redituable para su mandato. En ese escenario de incertidumbre y miedo que vivía la sociedad norteamericana por la pandemia, los grupos de personas en condición de movilidad provenientes de México, Centroamérica y el Caribe, fueron representados como un gran enemigo (Fry, 2020).

El vínculo entre extranjero, movimiento, migración y virus estaba discursivamente establecido, desde el pasado. Tras los estados de alarma provocados por la desinformación, sobrevino el despliegue de espacios y tiempos de excepcionalidad para paliar los efectos de la pandemia, caracterizados por el reacomodo en la vida cotidiana, en forma de cuarentenas, restricciones a la movilidad o cierre de fronteras (Lois, 2020). Las autoridades sanitarias de EE. UU. se enfocaron en culpar de los elevados contagios en ese país, al intenso tránsito fronterizo de mexicanos (Shoichet, 2020).

En el contexto pandémico, Redes Sociales como Twitter o Facebook funcionaron como grandes ventanas de proyección y como canales a través de los que se distribuyó un amplio volumen de contenidos, debido a la modificación de formas y hábitos de las ciudadanías en el acceso y consumo de información. También, se transformó la expresión emocional en la comunicación pública, hecho que reestructuró la comprensión y prácticas de la vida social (Wahl-Jorgensen, 2019). El miedo y el odio como expresiones de la desinformación de los ciudadanos en distintos países, se hizo patente en distintas formas y niveles. Yu, Li, Yu, He y Zhou (2020) identificaron la discriminación racial en la cobertura de noticias internacionales, particularmente, interpretaron un sesgo que incluía un sentimiento anti-asiático. Las narrativas de discriminación y exclusión se presentaron de diversas formas en distintas regiones del mundo.

En la zona transfronteriza entre México y EE. UU. sobresale el uso de Redes Sociales, particularmente Twitter, en donde se expresa animadversión hacia la población en condición de movilidad irregular, principalmente mediante unidades discursivas como memes. El objetivo de esta investigación es analizar el fenómeno de los memes como virus mediáticos que propagan, reproducen, replican y resignifican discursos de odio y humillación, contra personas en condición de movilidad transnacional, particularmente, hacia mexicanas, haitianas y centroamericanas, en tránsito por la frontera norte de México rumbo a EE. UU., durante la pandemia.

Para ello, se han estructurado cuatro apartados: en el introductorio se plantean los elementos teórico-conceptuales que orientan el análisis de los datos empíricos, se establecen algunas articulaciones entre la etnografía digital como aproximación analítica a los entornos sociodigitales y culturales, los memes como unidades de significado compartido y los discursos de odio hacia personas en condición migratoria irregular, generados por grupos antiinmigrantes en el marco de la pandemia por Covid-19 en EE. UU. En el segundo se describe la estrategia metodológica. En el tercero, se realiza el análisis de contenido cualitativo de un corpus de memes y se discuten inferencias en torno a los hallazgos más relevantes. En el cuarto y último apartado, se establecen algunas consideraciones finales y se delimitan ejes de interés para estudios ulteriores.

## **Migración, Pandemia y Título 42 en la frontera México-EE. UU.**

La frontera de 3,200 km de longitud entre México y EE. UU., une y separa a la vez, dos mundos distintos, pero no distantes. En el lado norteamericano se ubican cuatro estados: Arizona, California, Nuevo México y Texas. En la parte mexicana se localizan seis entidades: Baja California, Chihuahua, Coahuila, Nuevo León, Sonora y Tamaulipas. Esta zona transfronteriza ha sido históricamente un espacio de atracción y ha sido representada como un lugar de situaciones límite.

Durante las últimas dos décadas ha cobrado relevancia internacional, entre otros factores, por el narcotráfico, el tráfico de personas, el incremento y reconfiguración de los procesos de movilidad humana, así como

por el surgimiento de movimientos xenofóbicos. La pandemia provocó un proceso de refronterización a nivel global. En el caso norteamericano, la agenda antiinmigrante de Trump encontró en la emergencia sanitaria un revulsivo para radicalizar sus narrativas de odio hacia las personas en condición migratoria irregular, con el pretexto de salvaguardar la salud pública y hacer frente a una eventual crisis económica (Hernández-López y Ramos-Rojas, 2022; Torre-Cantalapiedra, 2021; Lara Valencia y García Pérez, 2021).

El 20 de marzo del 2020, se dio el primer anuncio del cierre de la frontera entre México-EE. UU. para actividades no esenciales. Un hecho inédito. La conjunción “entre cierre de fronteras, control de movilidad e identificación de las movilidades permitidas y saludables abundan en la imaginación de la frontera como un dispositivo territorial de control efectivo” (Lois, p. 297, 2020). La frontera se mantuvo parcialmente cerrada durante 19 meses. Fue reabierta el lunes 8 de noviembre del 2021. Asimismo, a finales de marzo del 2020 se estableció un acuerdo entre los gobiernos de EE. UU. y de México, del que derivó el denominado Título 42. Este convenio facultó a la U.S. *Custom and Border Protection (CBP)* para trasladar a territorio mexicano a las personas en condición de movilidad irregular detenidas al ingresar a EE. UU., sin mediar orden de deportación. Aunque sí se recopilaban datos biométricos.

Con base en el título 42, arguyendo razones de salud pública, entre marzo del 2020 y mayo del 2023, el CBP expulsó a casi tres millones de personas hacia México, sin importar sus nacionalidades (Gobierno de México, 2023). La aplicación del Título 42 fue dada por terminada por el gobierno de Joe Biden, el 11 de mayo del 2023.

### **Etnografía digital, memes y discurso de odio**

Internet se ha consolidado como una infraestructura que ha permitido nuevas y variadas formas de compartir información, comunicar y expresarse. Esto permite el desarrollo de plataformas sociodigitales que han transformado y siguen transformando muchas de las interacciones entre los individuos. A pesar de mutatis mutandis, existen permanencias y constantes en las formas de relacionarse entre los sujetos. Una de estas formas de interacción que ha cambiado respecto a lo que tenía que cambiar pero

que también se ha mantenido en su objetivo y naturaleza, es la violencia.

Actualmente en el contexto de lo que Floridi (2015) denomina *onlife*, una realidad hiperconectada a la que muchos y muchas tenemos acceso, lo que antes se dividía entre lo “real” y “virtual”, lo *online* y lo *offline* se convirtieron en ámbitos/espacios/momentos difíciles de diferenciar. Otros autores como Islas, Arribas y Gutiérrez (2018), han retomado la idea de las ecologías mediáticas para explicar esta compleja interacción entre las comunicaciones sociales que se tejen dentro y fuera de internet. Al igual que muchos otros fenómenos, en este flujo de conectividad la violencia también ocupa un lugar cuya visibilidad e impacto está en incremento (Palazuelos, 2022).

Sarah Pink, et al. (2019) establecen que “La etnografía digital es, realmente, un campo emergente de la teoría y la práctica; no la entendemos como un campo estático ni encasillado” (p.35), la basan en cinco principios básicos: “la multiplicidad, el no-digital-centrismo, la apertura, la reflexividad y la heterodoxia” (p. 24). Mientras que para Hine, la etnografía virtual debe tomar como eje central los flujos y conexiones de sentido. Y colocar en lugar aparte las localidades y los límites, que, aunque son relevantes, no se debe perder de vista que “si la cultura y la comunidad no son productos directos de un lugar físico, entonces la etnografía tampoco tiene por qué serlo” (2004, p.81).

En la etnografía digital a menudo establecemos contacto con los participantes a través de los medios, un contacto “mediado”, más que a través de la presencia directa... Podemos conversar con las personas en cualquier momento de su vida diaria. Podemos observar qué hacen siguiéndolas digitalmente, o pedirles que nos inviten a participar en sus prácticas mediáticas sociales: escuchar puede implicar leer, o sentir y comunicar de otras formas. El texto etnográfico puede ser sustituido por el vídeo, la fotografía o el blog [o los memes, como referimos en este capítulo]. (Pink, et al., 2019, p.19)

La etnografía digital combina principios de la etnografía tradicional con el estudio de culturas y comunidades *online*. Busca comprender cómo las personas interactúan y se relacionan en entornos digitales, explorando los

comportamientos, las prácticas culturales y las dinámicas sociales que se producen en estos espacios virtuales. A través de dicha práctica podemos encontrar distintas formas de acoso, intimidación, hostigamiento o coerción a través de plataformas sociodigitales como Facebook o Twitter, pero para el objetivo de este documento, nos interesa analizar cierto tipo de violencia cultural que es expresada en mensajes de odio. Según Johan Galtung, “la violencia cultural se define aquí como cualquier aspecto de una cultura que pueda ser utilizada para legitimar la violencia en su forma directa o estructural” (2016, p.147). A su vez, los comentarios de odio se pueden definir como cualquier expresión de opiniones o ideas basada en el desprecio y la animadversión hacia personas o colectivos a los que se les desea el mal.

El ciberodio, añade la sobreabundancia comunicativa. Hay que reconocer que los discursos de odio en los entornos sociodigitales son una exteriorización de problemas subyacentes en la sociedad en general, independientemente del canal o escenario en el que se difunda (Cabo y García, 2016). Por ello, hemos optado por realizar una aproximación a nuestro objeto de estudio desde la perspectiva de la etnografía digital, considerando al fenómeno dentro de una dimensión comunicativa de análisis.

Los denominados discursos de odio son “cualquier tipo de comunicación ya sea oral o escrita, —o también comportamiento—, que ataca o utiliza un lenguaje peyorativo o discriminatorio en referencia a una persona o grupo en función de lo que son [sus identidades]...” (Organización de las Naciones Unidas, 2023, s/p). La ONU establece que no se ha llegado a un consenso sobre la definición de este tipo de narrativas, no obstante, en lo que sí se observa cierto acuerdo en la literatura, es en la identificación de estas enunciaciones de odio como expresiones basadas en el racismo y la xenofobia.

Para la filósofa española Adela Cortina (2020), tanto el racismo como la xenofobia son tan antiguos como la humanidad misma. Estas fobias no surgen de una experiencia personal en la que se construya un odio hacia una persona de manera particular, más bien y de forma por demás extraña, encarnan un odio hacia personas a las que casi nunca se les ha tratado o ni se les conoce, es una animadversión hacia mujeres y hombres que forman parte de un grupo social al cual el *hater* le teme o desprecia, asumiendo una

postura de superioridad.

En el espectro de las fobias grupales, resulta un punto clave, esa “convicción de que existe una relación de asimetría, de la raza, la etnia, orientación sexual, creencia religiosa del que desprecia es superior a la de quienes son objeto de su rechazo” (Cortina, 2020, p.18). No obstante, Cortina ha dado un giro de tuerca y ha introducido al debate el concepto de Aporofobia. Su reflexión señala que no es al extranjero al que se le rechaza, sino al pobre, al desposeído. “El problema no es entonces de raza, de etnia ni tampoco de extranjería. El problema es la pobreza. Y el problema es que hay muchos racistas y xenófobos, pero, aporófobos, casi todos (lo somos)” (p.21).

El discurso de odio es un tipo de discurso que se caracteriza por promover la discriminación, la estigmatización y la hostilidad, en el caso que nos ocupa, hacia las personas que migran en condición irregular o que han buscado refugio en EE UU., debido a conflictos, persecuciones u otras situaciones de violencia en su lugar de origen. Buscaremos analizar particularmente aquellas muestras de violencia que toma forma de memes con un carácter negativo hacia un grupo específico: los migrantes. Como lo plantea Byung-Chul Han, “los memes son virus mediáticos que se propagan, se reproducen y también mutan con extrema rapidez en la red” (2022, p.41).

Los memes pueden ser usados para reproducir y legitimar ideologías xenofóbicas, lo que a la postre impulsa a estas unidades discursivas a constituirse en dispositivos propagadores de violencia simbólica. Los memes comportan “signos de manifestaciones culturales que buscan un espacio para perpetuarse entre las internautas y posicionar virus mentales que ponen en riesgo la estabilidad de grupos humanos vulnerables como el caso de los migrantes” (Bolívar y Fontaines-Ruiz, p. 51-52, 2021).

Es importante aclarar que no se intenta hacer un extenso análisis de los productos creativos que son los memes, la pretensión se inclina hacia evidenciar la riqueza de significados dentro de estas formas simbólicas (Thompson, 2002) y reflexionar sobre su papel en el ámbito de la violencia cultural, como herramientas para la promoción de una retórica xenofóbica en las plataformas socio digitales, incidiendo fuertemente en las narrativas mediáticas que fueron definiendo la realidad social durante la pandemia.

El meme como todo producto de comunicación social, es creado por individuos inmersos en contextos sociales particulares, con historias propias, temores, inseguridades, aspiraciones, deseos, etcétera. Todos estos elementos subjetivos, individuales y colectivos, quedan plasmados, de manera explícita o implícita en estos contenidos constituidos por imágenes y textos superpuestos para luego ser circulados y compartidos en las Redes Socio Digitales, cristalizando ciertos imaginarios en forma de representaciones mediáticas multitudinarias.

Una manera de acceder a las subjetividades es a través de lo que John B. Thompson denomina formas simbólicas (2002). Partiendo del trabajo de Leslie A. White (1940), y la reinterpretación de este por Clifford Geertz (2003), Thompson describe las formas simbólicas como.

Expresiones de un sujeto y para un sujeto (o sujetos). Es decir, las formas simbólicas son producidas, construidas o empleadas por un sujeto que, al producirlas o emplearlas persiguen ciertos objetivos o propósitos... El sujeto productor también busca expresarse para un sujeto o sujetos quienes, al recibir e interpretar la forma simbólica, la perciben como la expresión de un sujeto, como un mensaje que se debe comprender. (2002, p.205)

Estos fenómenos significativos, pueden ser acciones, objetos y expresiones con características distintivas, como la intencionalidad ya que quien produce la forma simbólica se propone comunicarse con otros individuos, además siguen ciertas convenciones pues implican reglas y códigos de varios tipos, constan de una estructura articulada de elementos relacionados entre sí, se refieren a objetos externos y dicen algo sobre ellos, y se hallan inmersos en contextos y procesos históricamente específicos. Estas características, también denominados aspectos, son intencional, convencional, estructural y referencial que indican el sentido que le otorgamos a estas formas simbólicas, mientras que el aspecto contextual, alude a las características de estas formas que son determinadas por ser estructuradas socialmente (Thompson, 2002, p.205).

Un aspecto que resulta relevante es lo que John B. Thompson llama la contextualización social de las formas simbólicas, pues “las formas sim-

bólicas pueden portar, de distintas maneras, las huellas de las condiciones sociales de su producción” (2002, p.217). En estas expresiones podemos constatar cómo las construcciones simbólicas se materializan en el individuo y cómo estas mismas se articulan por la praxis sociocultural del agente social.

Este proceso dialéctico se reproduce en las representaciones que se tienen del mundo que nos rodea, ya que son estas las que determinan algunas de las características de las formas simbólicas. “La organización económica, social, política, o religiosa son objeto de representaciones” (Cortázar, 1993, p.26). Al referirnos a representaciones, hablamos del conjunto de informaciones, creencias, opiniones, y actitudes a propósito de un objeto o sujeto determinado (Abric, 2016), en este caso como es que, las y los usuarios de plataformas sociodigitales que generan y comparten estos memes contra los migrantes, perciben e interpretan algunos elementos de su entorno social y cultural como habitantes de la región fronteriza de México y Estados Unidos.

A través de los memes, entendidos como formas simbólicas, es posible conocer algunas de las visiones, interpretaciones y preocupaciones sobre lo social en diferentes momentos y espacios. Los usuarios y consumidores de los memes, y los discursos promovidos por estos, comparten un conjunto de ideas, emociones, conceptos y experiencias derivadas del espacio social que habitan y de las interacciones que este genera. Como lo indica Patricia Price (2000) existe un vínculo entre lugar e identidad. Las representaciones y los imaginarios nos pueden ayudar a comprender y explicar este vínculo.

Una de las razones por las que los memes son efectivos para grupos extremistas es que a menudo utilizan la ironía, el humor y el sarcasmo para transmitir mensajes que pueden parecer inofensivos o simplemente humorísticos, para aquellos que no están familiarizados con los contextos subyacentes. Esto puede permitirles diseminarse rápidamente y ganar popularidad sin ser detectados de inmediato como material extremista.

A partir de lo anterior, se afirma que los memes pueden ser una herramienta utilizada por personas o grupos con intereses racistas, xenofóbicos y/o aporofóbicos para difundir y evidenciar sus ideas de manera eficaz. Sin embargo, se debe destacar que no todos los memes en internet están relacionados con grupos racistas o aporófobos. Es importante mantener

una actitud crítica y fomentar la alfabetización mediática para detectar y abordar estos mensajes de manera efectiva.

## Metodología

En esta investigación se emplearon de manera complementaria la etnografía digital y el análisis de contenido de orden cualitativo. Ambos enfoques se integran en el estudio de fenómenos *online*, como los memes vinculados al discurso de odio. Por una parte, como ya se anotó, la etnografía digital es un método de investigación que se basa en principios etnográficos tradicionales, adaptados al entorno digital. Implica el estudio de comunidades en línea, interacciones sociales y comportamientos en Internet. Por otro lado, el análisis de contenidos cualitativos se centra en el estudio y la interpretación de las características del contenido en sí. Los investigadores analizan y categorizan el contenido en función de temas, patrones y significados subyacentes, utilizando técnicas como el análisis temático, el análisis discursivo o el análisis semiótico.

Se realizó una búsqueda en Chrome y Safari con base en 10 etiquetas relacionadas con la migración entre 2020 y 2022, de entre los resultados diversos que estos motores arrojaron, se seleccionaron los memes más sobresalientes en relación con la cantidad de reacciones e interacciones. Esta pesquisa se realizó a través de una cuenta de correo electrónico creada expresamente para este proyecto de investigación, con el propósito de evitar que el historial de búsqueda de los investigadores influyera de manera decisiva en el algoritmo que arrojó los resultados.

Tales archivos de imágenes fueron tratados mediante el método de análisis estructural (MAE), que es un tipo de análisis de contenido desarrollado por Suárez (2008). Esta herramienta metodológica es útil en la sistematización de datos audiovisuales recopilados en diversos medios de comunicación digitales o impresos, parte de la idea de que dichos materiales son contenedores de formas simbólicas que orientan el sentido de la acción o interpretación de los sujetos en un contexto determinado.

El autor explica que se pueden usar las siguientes estructuras de análisis: a) paralela, se forma a partir de dos universos antagónicos (positivo y negativo) que van generando parejas de códigos calificativos que se opo-

nen entre sí para describir a un mismo código objeto; b) estructura cruzada, se usa cuando en los materiales audiovisuales existen más de dos códigos objeto que pueden formar hasta cuatro asociaciones diferentes en un plano  $x+$ ,  $x-$ ,  $y+$ ,  $y-$ , que se unen por uno o más códigos calificativos, de esta manera, cada código objeto tiene dos posibilidades de asociación una negativa y otra positiva; c) estructura en abanico, se emplea en la organización de materiales audiovisuales que tienen más de dos códigos que califican a un mismo objeto y que no se oponen entre sí, se trata de una estructura ramificada en la que los códigos calificativos, sea en un sentido positivo o en uno negativo, profundizan en la caracterización de un mismo código objeto.

A partir de estas tres estructuras se realizó el análisis de contenido de un corpus de 45 memes compartidos mayormente en espacios como Facebook y Twitter. Se consideran una fuente relevante de información ya que protagonizaron gran parte de las interacciones en torno al fenómeno migratorio durante el confinamiento provocado por la pandemia de COVID-19. Si bien, estos materiales no constituyen en su totalidad una realidad social en relación con los diversos discursos de odio que se construyeron hacia los migrantes, sí son formas de representación social, que expresan algunos de los sentires colectivos más relevantes en la configuración política del fenómeno migratorio en el contexto de la pandemia en la frontera entre México y EE. UU.

## **Resultados y discusión**

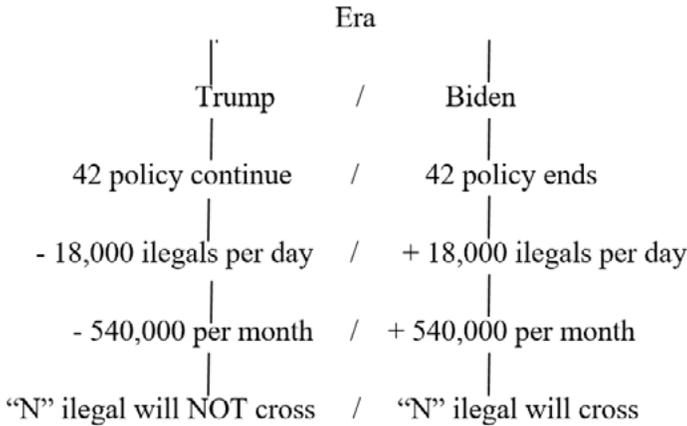
Del corpus de 45 memes revisados, se presenta el análisis de dos que permiten explicar al menos dos de las propuestas de análisis, la paralela y la de estructura cruzada. El meme correspondiente a la Figura 1, fue recuperado utilizando el motor de búsqueda de Google Chrome. No remite a un espacio de interacción sino a una página de creación de memes. Como propietario de la publicación y moderador del espacio, aparecen estos datos: Ser. Donald. P. Suttingsworth. Las instrucciones son: “Humor y debate sobre la política estadounidense y mundial. Se fomentan las críticas y los debates, pero sé constructivo y no acoses a nadie”. El nombre o título dado al meme es: Abominación (Traducción de Google).

Figura 1. Meme “540,000 ilegales por mes cruzarán nuestra frontera”.



Figura 2. Meme “Confusiones de la administración Biden”.



**Figura 3.** Representación gráfica de análisis paralelo.

*Fuente:* elaboración propia.

El corpus integrado de texto e imagen en el meme nos permite entender un proceso de reduccionismo de un fenómeno sumamente complejo. La movilidad humana comporta una multiplicidad de variables entreveradas y superpuestas en su constitución. El significado connotativo del meme alude a una potenciación de un fenómeno migratorio a partir de la eliminación de una política de salud de reciente instauración, cuyo propósito central declarado no es combatir la inmigración sino la propagación del covid-19.

Además, desde una perspectiva inversa se puede argumentar que el mantenimiento del Título 42 no garantiza que sea suficiente para combatir o frenar la inmigración. Al tiempo que el propio contexto se extrae de su razón original (el COVID) para articularse en un discurso de odio racial con fines meramente electorales, en la simpleza del meme y del análisis está su riqueza, es una manera de ver las formulaciones básicas mediante las cuales los republicanos construyen un discurso y posicionamiento político.

En cuanto al meme relativo a la Figura 2, fue publicado el 8 de abril del 2022, en la página web del Comité nacional del partido Republicano de los EE. UU. la pesquisa a través del motor de búsqueda Google nos llevó a él. Ahí se establece que la administración Biden está inserta en una paradoja,

por un lado, “insiste en que el Título 42 es una “decisión de salud pública, por lo que no pueden comentar sobre su finalización” [...] Y, por otra parte, “insisten en que el Título 42 es una medida de inmigración, por lo que no debería ser parte de un paquete de respuesta de COVID. La conclusión anotada en el cuerpo que presenta al meme señala “las únicas restricciones de COVID que Biden quiere eliminar son las de los inmigrantes ilegales que cruzan la frontera, y ningún experto cree que sea una buena idea”.

Este meme establece una lógica muy sencilla de cuatro códigos objeto: a). Biden, b). Trump, c). Implementar y d). No implementar; que se unen cada uno por cuatro códigos calificativos, es decir, los códigos objeto Biden-Implementar, se unen por los códigos calificativos aceptar que es una buena medida y afectar los derechos humanos. Por otra parte, los códigos objeto Biden-No implementar se unen por los códigos calificativos para negar que es una buena medida de salud pública y favorecer el incremento de la inmigración.

**Figura 4.** Representación gráfica de análisis entrecruzado.



*Fuente:* elaboración propia.

El análisis nos permite observar que de todas las resoluciones adjetivas del código objeto Biden, que son 4, solamente 1 es de tendencia positiva hacia él, que es el código calificativo “negar que es una buena medida de salud pública”. En lo que concierne a los otros tres códigos lo desfavorecen.

Mientras que los cuatro códigos calificativos del objeto Trump son favorables al expresidente republicano, puesto que al implementar el Título 42 se cuida la salud pública y a la vez se combate la inmigración, de no hacerlo se afectaría ambas dimensiones, pero, al efectuarlo se genera un resultado comparativo de 4 a favor de Trump vs. 1 a favor de Biden. Lo anterior, esto se explica a partir de la fuente ideológica que generó el meme.

Finalmente, el análisis de la estructura cruzada nos permite inferir que en el meme se proyecta un contraste entre la administración Biden y la de Trump, el discurso en ambos casos favorece al segundo mandatario, ya que por un lado combate la inmigración y en paralelo cuida la salud pública. Mientras que durante el gobierno encabezado por Biden, la implementación del Título 42 sería aceptar que es una buena medida para combatir la pandemia, aunque esto afecte el discurso humanista de los demócratas, pues, consecuentemente se detiene la inmigración de manera inhumana sin respetar los derechos de las personas en condiciones de movilidad transnacional.

## **Conclusiones**

El adagio de “una imagen vale más que mil palabras” adquiere otra significación y relevancia en la actualidad. Ahora una imagen, acompañada de las palabras adecuadas, repetida y compartida un número suficiente de veces, tiene el poder de transmitir mucho más que mil palabras. Un meme puede organizar los sentidos y la sensibilidad de un grupo de personas. Puede incluso resumir y transmitir la ideología de ese determinado grupo de personas.

En lo referente al tratamiento del fenómeno migratorio y el Título 42 en la frontera México-EE. UU., los memes analizados dejan constancia de que imitación y propagación son ejes fundamentales en la construcción de un discurso estigmatizante contra los migrantes en condición irregular. Por otra parte, los memes, al ser unidades de información viral, contribuyen a la normalización del discurso de odio, al presentar mensajes discriminatorios o estereotípicos de manera humorística, pueden influir en la percepción y aceptación social de esos mensajes.

Algo realmente preocupante es que los memes pueden desempeñar un

papel importante en la construcción de comunidades en línea, en torno a ideologías específicas. En algunos casos, estas comunidades pueden desarrollar un discurso de odio como parte de su identidad grupal, utilizando memes para reforzar y validar sus creencias y actitudes negativas hacia otros grupos.

El corpus de memes analizados puede ser dividido en dos tipos, los de representación del fenómeno fronterizo y los de reinterpretación del fenómeno fronterizo. Los primeros se caracterizan por el uso de imágenes y fotografías de la frontera, el muro, la patrulla fronteriza, los migrantes, etc. Estas imágenes por sí solas refieren al tema de la migración y el texto que acompaña refuerza esta representación al mismo tiempo que fija una postura respecto al tema. El segundo tipo, utiliza imágenes, gráficos o fotografías, que no necesariamente representan el fenómeno fronterizo, pero articulados al texto que lo acompaña, son reinterpretados gracias a la suma de sentidos que proporciona la combinación imagen + texto. Usualmente estos memes utilizan el humor, la burla o el escarnio como elemento sintáctico.

En lo que refiere a la sensibilidad o lo emotivo, los memes analizados se pueden organizar en cuatro grandes categorías de códigos calificativos, todas ellas vinculadas a emociones universales: enojo, desprecio, disgusto y miedo. Algunos memes pueden representar más de una de estas emociones simultáneamente, y estas emociones están presentes tanto en memes a favor de la agenda de Trump como en aquellos cuya retórica es más cercana a la política de Biden. Las emociones encontradas en los memes analizados (enojo, desprecio, disgusto y miedo) siempre están dirigidas al “otro” o la “otredad”, ya sea el “otro” migrante o el “otro” adversario político.

El meme utilizado en el presente artículo para ejemplificar la estructura de análisis paralela (figura 1), permite ver la simpleza con la que se puede construir o reforzar una *Fake News*. El meme como unidad mínima de sentido, que es hipersensible, se disfraza de dato duro reduciendo la complejidad del fenómeno migratorio a una política de Estado utilizada en el contexto pandémico con un doble propósito. El principal objetivo de estas construcciones significativas es que lo emotivo se anteponga a la razón, pues, eso puede ayudar a la viralidad. La velocidad con la que se comparte un mensaje que sintetiza una postura política y refuerza una narrativa de exclusión.

## Referencias bibliográficas

- Abric, J. (2016). *Pratiques sociales et représentation*. París: Presses Universitaires de France.
- Bolívar, A. y Fontaines-Ruiz, T. (2021). El meme como replicador de la xenofobia. Una perspectiva interaccional y crítica. *Revista da ABRALIN*, 20 (3), 51-77. DOI 10.25189/rabralin.v20i3.1987
- Cabo, A., y García, A. (2016). *El discurso del odio en las redes sociales: Un estado de la cuestión*. Ajuntament de Barcelona. [http://ajuntament.barcelona.cat/bcnvsodi/wp-content/uploads/2017/02/Informe\\_discurso-del-odio\\_ES.pdf](http://ajuntament.barcelona.cat/bcnvsodi/wp-content/uploads/2017/02/Informe_discurso-del-odio_ES.pdf)
- Cortazar, F. (1993) La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu (pp.7-28). *Cuadernos de Difusión Científica*, 37. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Floridi, L. (2015). *The Online Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Cham, Heidelberg, Nueva York, Dordrecht, Londres: Springer.
- Fry, W. (2020, 15 de junio). *Pacientes estadounidenses encuentran medicinas baratas en Tijuana. Y una larga fila en la frontera*. <https://www.sandiegounion-tribune.com/en-espanol/noticias/bc/articulo/2020-06-15/medicinas-baratas-en-tijuana>
- Galtung, J. (2016). La violencia: cultural, estructural y directa. *Cuadernos de estrategia*, (183), 147-168.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Gil, T. (2020, 1 de abril). *Coronavirus: cómo estados unidos se convirtió en el nuevo centro de la pandemia de covid-19*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-52114455>
- Gobierno de México (2023, 10 de mayo). Se registran bajo Título 42 más de 2.8 millones de eventos de expulsión. <https://www.gob.mx/segob/prensa/se-registran-bajo-titulo-42-mas-de-2-8-millones-de-eventos-de-expulsion>
- Han, B. (2022). *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. México: Penguin Random House.
- Hernández-López R-A, y Ramos-Rojas, D. (2022). *Pandemia, seguridad humana y migración: gestión de la movilidad humana desde México*.

- URVIO. *Revista Latinoamericana de Estudios de Seguridad*, (32), 27-41. <https://doi.org/10.17141/urvio.32.2022.4994>
- Islas, O., Arribas, A. y Gutiérrez F. (2018): "The contribution of Alvin Toffler to the theoretical and conceptual imaginary of communication". *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 648 to 661. 10.4185/RLCS-2018-1274-33en
- Jiménez, J. (2020, 2 de abril). Así ha sido la respuesta de Trump a la pandemia de coronavirus y la secuencia de errores que lo llevaron a ignorar la urgencia. *Noticias Telemundo*. <https://www.telemundo.com/noticias/2020/04/02/asi-ha-sido-la-respuesta-de-trump-la-pandemia-de-coronavirus-y-la-secuencia-de-errores-que-tmna3734482>
- Lara-Valencia, F. y García-Pérez, H. (2021). Las fronteras de la pandemia: lecciones para la gobernanza y la cooperación en las ciudades de la frontera México-Estados Unidos [The borders of the pandemic: lesson on governance and cooperation in United States-Mexico border cities]. *Estudios Fronterizos*, 22, e067. <https://doi.org/10.21670/ref.2104067>
- Lois, M. (2020). Los Estados cierran sus territorios por seguridad... pero los virus están emancipados de las fronteras. Geopolítica(s). *Revista de estudios sobre espacio y poder*, 11(Especial), 293-302. doi: <https://doi.org/10.5209/geop.69370>
- Organización Mundial de la Salud (2020, 27 de abril). COVID-19: cronología de la actuación de la OMS. OMS. [www.who.int](http://www.who.int).
- Organización de las Naciones Unidas (2023, 12 de marzo). Hate Speech. <https://www.un.org/es/hate-speech/understanding-hate-speech/what-is-hate-speech>
- Palazuelos, I. (2022). Más allá de la ficción: medios digitales, violencia, política y reivindicación. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 12(23).
- Price, P. (2000). Inscribing the border: Schizophrenia and aesthetics of *Aztlán* en *Social & Cultural Geography*, Vol.1, No.1.
- Sáenz, I. (2020, 20 de marzo). *Todo lo que Trump dijo durante semanas para negar la gravedad de la crisis del coronavirus Cronología de todos los momentos en que Trump afirmó que el coronavirus no era un problema muy serio en EE. UU., que los contagios pronto se reducirían a cero y que el Gobierno controlaba la situación.* elDiario.es. [https://www.eldiario.es/internacional/coronavirus-trump\\_1\\_1015794.html](https://www.eldiario.es/internacional/coronavirus-trump_1_1015794.html)

- Suárez, H. (2008). *El sentido y el método. Sociología de la cultura y análisis de contenido*. México, UNAM, COLMICH.
- Santhanam, L. (2020, 22 de enero). *Track the spread of novel coronavirus with this map*. PBS News Hour. <https://www.pbs.org/newshour/health/track-the-spread-of-novel-coronavirus-with-this-map>
- Shoichet, C. (2020). *People with coronavirus are crossing the US-Mexico border for medical care*. CNN. Recuperado de <https://edition.cnn.com/2020/06/29/health/border-hospitalscoronavirus/index.html>
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Torre-Cantalapiedra, E. (2021). Políticas migratorias de control y protección en tiempos del COVID-19. *Huellas de La Migración*, 6 (11), 11-43. doi:10.36677/hmigracion.v6i11.16309
- Wahl-Jorgensen, K. (2019). An Emotional Turn in Journalism Studies? *Digital Journalism*, 175-194. doi: <https://doi.org/10.1080/21670811.2019.1697626>
- White, L.A. (1940) *The Symbol: The origin and basis of human behavior in Philosophy of Science*, Vol.7, No.4 (oct.,1940), pp. 451-463 University of Chicago Press.
- Yu, M., Li, Z., Yu, Z., He, J. & Zhou, J. (2020). *Communication related health crisis on social media: a case of COVID-19 outbreak*. *Journal Current Issues in Tourism*. doi: <https://doi.org/10.1080/13683500.2020.1752632>

# Capítulo 3

---

## **Narrativas digitales como herramienta metodológica para la producción y análisis cualitativo de experiencias sobre migración internacional forzada**

*Arturo Fabián Jiménez  
Eduardo Valdez*

<https://doi.org/10.61728/AE24100045>

## Resumen

En este capítulo se reflexiona sobre la importancia de la producción de contenidos audiovisuales que abonen a la construcción de la *práctica discursiva* del sujeto migrante del siglo XXI en México. Esto al momento de pensar en la realización de entrevistas con población migrante en tránsito por Guadalajara y población deportada con presencia en la misma ciudad. Para ello, se presenta una propuesta metodológica basada en la producción de narrativas digitales realizadas con migrantes en tránsito y mexicanos deportados, que ha permitido una aproximación distinta al registro de las experiencias migratorias de los entrevistados. A diferencia del insuficiente trabajo de organismos gubernamentales, civiles, académicos y sociales por revertir los discursos negativos en torno a la migración internacional, con la implementación de esta metodología se busca aportar evidencia sobre la agencia de las personas migrantes como participantes en los discursos en torno a su propia realidad y experiencias migratorias.

## Introducción

La migración internacional se ha transformado y globalizado en las primeras décadas de este siglo, de la misma forma que las políticas migratorias implementadas para su gestión. A inicios del siglo XX, la mayoría de los migrantes internacionales se desplazaban a cinco países principalmente (Estados Unidos, Argentina, Brasil, Canadá y Australia). En la actualidad se tienen identificados a más de cuarenta países que son receptores de migración internacional (McAuliffe y Triandafyllidou, 2021). Los flujos migratorios son cada vez más diversos haciendo que el fenómeno sea tan complejo de abordar y de investigar. De tal forma, países como México pueden contener en su territorio desplazamientos forzados, migración de retorno, tránsito y/o destino.

Las sociedades receptoras de algunos países involucrados en el tránsito o destino de la migración, van creando imaginarios y discursos sobre el migrante. Estos discursos se formulan a partir de la información y desinformación que circula por diversos medios de comunicaciones existentes y es creada por diversos actores como gobiernos locales, medios de comuni-

cación (tanto tradicionales como digitales), la prensa escrita, organizaciones de la sociedad civil, etc. Todos estos actores juegan un papel relevante en dar forma a nuestra visión sobre la migración internacional, ya sea positiva o negativa, y cómo nuestra interpretación de su realidad influye en la capacidad de adaptación de los migrantes.

A lo largo de Latinoamérica y España se han realizado diversos estudios en los últimos años, sobre los discursos utilizados por los medios de comunicación respecto al tema de la migración. Hay trabajos que le han dado mayor relevancia a la relación entre la prensa escrita y diversas problemáticas migratorias (Melella, 2011; Pano Alamán, 2011; Oller Alonso, Blanco Herrero, Splendore y Arcila Calderón, 2020; Pistolesi, 2019), más recientemente, los estudios se enfocan en la relación del fenómeno con los medios digitales (del Prato, 2014) y en las redes sociales como Facebook y Twitter (Castillo de Mesa, Méndez Domínguez, Carbonero Muñoz y Gómez Jacinto, 2021; Melella, 2016).

En la actualidad, hay una pujante discusión sobre los discursos y el impacto que generan en las sociedades receptoras. Sin embargo, esta discusión que se registra principalmente en redes sociales y medios digitales, se da entre actores políticos, líderes de opinión, columnistas, influencers, etc., cuya opinión relaciona a la migración con temas como la violencia, la pobreza, el estatus legal, el abuso de sus derechos, desatando opiniones negativas de la sociedad que finalmente define a la migración como causa de distintos problemas. Esto nos lleva a preguntarnos si el papel de las instituciones encargadas de gestionar la migración se encuentra a la altura de la problemática que envuelve a la discriminación, segregación y violencia contra las personas migrantes o si se requiere de la participación de los migrantes en la esfera pública, particularmente en medios de comunicación y redes sociales digitales, cuyos testimonios permitan a la sociedad conocer aspectos positivos de la población migrante.

Por nuestra parte, en una primera inmersión en las redes sociales de distintas organizaciones de la sociedad civil, ha resultado de suma importancia conocer qué tipo de contenidos audiovisuales generan, ya que son actores clave en la gestión de la migración. Aquí pudimos notar una ausencia general de discursos que ayuden a comprender dicha realidad y experiencias de vida de las personas migrantes, además la ausencia de

narrativas digitales que permitan dar parte agencia al propio migrante. De ello deriva la importancia de realizar este capítulo que, por un lado, tenga como fin conocer los discursos audiovisuales creados por los medios tradicionales y digitales en torno al fenómeno migratorio. Por otro lado, esto nos permitirá realizar una propuesta donde los migrantes contribuyan a la construcción de las representaciones culturales en torno a sus experiencias migratorias y que, a partir de su propia voz, se puedan relatar dichas experiencias, del mismo modo que puedan visibilizar los retos y demás problemáticas durante su trayectoria.

En este sentido, se profundizó en los materiales audiovisuales compartidos en redes sociales por actores sociales involucrados en la gestión de la migración internacional en México, para hacer un análisis crítico de las prácticas discursivas realizadas por dichos actores con el fin de “desarmar” y desnaturalizar las posturas ideológicas que están formuladas desde las relaciones de poder entre los propios migrantes y quienes gestionan la migración en el país, que al mismo tiempo generan y restringen la posibilidad de una visión sobre el migrante al enfoque de un ente totalizador (del Prato, 2014). Es por ello que resulta de suma relevancia que a la par de mostrar algunos casos que existen de contraargumentación donde los propios migrantes con agencia toman un papel relevante en la creación de medios independiente como el periódico *Renacer* en Argentina (Melella, 2013), esto como recurso de visibilidad del colectivo en las sociedades receptoras que en la mayoría de las ocasiones no cuenta con una plataforma para dar voz a sus peticiones o poder mostrar las dificultades a las que se enfrenta un migrante en un territorio hostil que pretende a cualquier medida construir un discurso negativo.

Como menciona Del Prato (2014), el discurso dentro de cualquier sociedad contiene una práctica discursiva, ya que se tiene en cuenta las condiciones de producción, circulación e interpretación, donde toma relevancia el papel de cada uno de los actores sobre la construcción del discurso en las sociedades receptoras de migrantes. Es por ello que en los siguientes párrafos hemos dejado constancia de algunos casos estudiados en Latinoamérica y España e indagado en las nociones que se tienen desde los medios de comunicación digitales sobre los migrantes; en segundo lugar, ha sido necesario comprender el papel de los medios tradicionales y;

en tercer lugar los discursos de las organizaciones de la sociedad civil y su papel en la gestión de la migración y cómo esta puede ser una plataforma para la construcción de los discursos, que permitan reconfigurar y cambiar las relaciones de poder existentes en torno a las migraciones.

### **La práctica discursiva sobre los migrantes**

Es evidente la existencia de una polarización sobre la migración en las sociedades receptoras. Una parte de la población se posiciona en favor del apoyo que reciben los migrantes en albergues o casas de migrantes, donde las organizaciones de la sociedad civil juegan un papel importante, ya que cumplen una función esencial que difícilmente es atendida por los países receptores. Las organizaciones cubren ese vacío, principalmente atendiendo las necesidades básicas de los migrantes en tránsito (Castillo de Mesa et al., 2021). Por otra parte, existe un sector que comparte la idea de que acoger a los migrantes supondría una amenaza para la soberanía y economía del país receptor, ya que podría significar la pérdida de empleos, aumento de violencia; la idea de que los migrantes traen consigo pensamientos y prácticas negativas en perjuicio de las comunidades receptoras, reforzando la identidad de ese grupo al tomar una postura contraria a ayudar a los migrantes, lo que provoca un alto nivel de polarización (Castillo de Mesa et al., 2021).

Esta polarización es particularmente alarmante para la calidad y la naturaleza del discurso cívico, ya que a menudo se basa en desinformación o es construida para dar una imagen alterada de la realidad, que pueda servir para intereses políticos. El claro ejemplo son las elecciones pasadas para presidente en los Estados Unidos para el periodo 2017-2021, donde se veía al migrante como una amenaza, y esta construcción del discurso sobre el migrante generó una percepción negativa, esta polarización aumentó la distancia social entre los grupos polarizados en nulo beneficio del migrante (Castillo de Mesa et al., 2021).

Las comunidades de migrantes suelen ser objeto de prejuicios y prácticas discriminatorias en los espacios donde radican y donde los discursos de las sociedades receptoras configuran la discusión, como es el ejemplo de la sociedad de Comodoro Rivadavia, que fue construyendo una con-

cepción negativa de las mujeres migrantes por su apariencia física y fueron objeto de prejuicios por la misma comunidad, encauzados por notas periodísticas sensacionalistas de la prensa local. Del Prato (2014) señala que los ciudadanos relacionaban la nacionalidad con prejuicios ya definidos como la relación entre las mujeres paraguayas que directa o indirectamente están vinculadas con la temática de la prostitución, prejuicio que se latinoamericanizó y se impostó sobre las mujeres dominicanas y bolivianas (Del Prato, 2014)

Esto también se puede confirmar desde el análisis realizado en la red social Facebook por Melella (2016), donde se muestran notas sobre los migrantes en diversos medios digitales. Estas publicaciones incentivan a que los usuarios en redes participen en debates donde la percepción negativa sobre el migrante es observada en varios puntos como una carga social/competencia; racismo/rechazo a la migración, el migrante como enemigo o el migrante como persona ilegal (Olmos Alcaraz, 2018).

El anonimato en redes sociales permite exacerbar la violencia a partir de los discursos contruidos por los medios de comunicación, creando un ambiente hostil en las redes sociales, y las plataformas digitales de los medios de difusión donde se muestran, como lo señala Del Prato (2014), algunos ejemplos de lexicalizaciones que refieren a los migrantes son: escoria ajena, ilegal, chorro, delincuente, criminal, entre otros. La caja de comentarios en las publicaciones es una herramienta que promueve la interacción entre los lectores de la publicación digital, sin embargo, en lo tocante al fenómeno migratorio, alimenta los discursos de odio hacia el migrante. La investigación realizada en Twitter por Castillo de Mesa y sus colegas (2021) sobre un suceso en particular en España, es evidencia de que los internautas catalogaron al migrante como “negreros”, “esclavos”, “islamistas”, “ladrones” y “violadores”. En el análisis realizado dentro de Twitter (Castillo de Mesa et al., 2021), la evidencia señala que generalmente esto se hace con el fin de que el gobierno no tenga la intención de apoyar a la migración.

Como hace mención Olmos Alcaraz (2018), el migrante en las redes sociales y en los foros de discusión se muestra como “no sujeto”, privado de agencia, de opiniones, sin la posibilidad de mostrar sus virtudes. Esto es lo más preocupante de la construcción de los discursos creados desde las

relaciones de poder que vertebran el orden social del discurso e impiden que el migrante mismo se exprese; y ello los deslegitima al momento de articular sus puntos de vista, defenderse, exigir respeto y seguir aumentando los estereotipos y prejuicios por parte de la sociedad receptora.

Los estereotipos que generan y/o refuerzan las organizaciones de la sociedad civil en la opinión pública se encaminan a victimizar y redirigir su discurso hacia las necesidades del migrante, y es ahí donde los medios tradicionales y digitales maximizan dicha visión publicando notas sensacionalistas alimentando la opinión negativa por parte de la sociedad hacia la migración en general (Pano Alamán, 2011).

El estudio de los discursos en los diferentes medios tradicionales, digitales, y redes sociales, muestra que los comentarios vienen influidos por la construcción del discurso por los diferentes actores que participan en la recepción y tratamiento del migrante, cuya principal intención es, de nuevo, la de asociar de forma negativa a la migración con la delincuencia (De la Fuente García, 2007), o ya sea verlos como una amenaza latente a la ciudadanía de “a pie” como lo menciona Olmos Alcaraz (2018), incluso esto provoca que los usuarios reproduzcan dicha desinformación en sus respectivas redes sociales.

La influencia que generan los medios tradicionales y digitales en la creación de los discursos sobre los migrantes que transitan por los territorios de otras naciones, es evidente. Por otro lado, la prensa juega un rol clave en la construcción de la realidad en sociedades mediatizadas como la actual. Los medios de comunicación masivos aún se preservan como espacios o dispositivos donde circulan los discursos sociales (Melella, 2013).

Los medios de comunicación tienen agendas definidas que se benefician de controlar lo que se publica o como se matiza lo que se publica y qué agenda deberá de satisfacer o bien maximizan la noticia para generar tráfico (De la Fuente García, 2007). Los medios de comunicación no informan objetivamente, sino que elaboran representaciones simbólicas de los actores sociales que aparecen en las noticias, siguen fomentando y reproduciendo un discurso fragmentado y etnocéntrico de los migrantes (Pano Alamán, 2011). También tratarán de emplear procedimientos discursivos que intensifiquen la imagen negativa de los miembros del grupo que se hace mención (De la Fuente García, 2007).

La existencia de medios de comunicación creados por los propios migrantes como el periódico *Renacer* en Argentina, son de suma importancia en la investigación del discurso que se tiene sobre la migración, porque permiten conocer los impulsos realizados por una comunidad que pretende mostrar su identidad, sus sistemas de creencia, además de ser un medio por el cual pueden transmitir sus costumbres además de conectar con sus lugares de origen (Melella, 2013). Es como una nueva voz que dialogue y entre en conflicto con los discursos hegemónicos creados por los medios y los discursos creados desde las sociedades receptoras.

Como menciona el autor, la prensa gráfica de los migrantes ha sido históricamente uno de los recursos fundamentales por el cual se han vinculado con las sociedades receptoras, además de ser un soporte para los nuevos migrantes provenientes del país o comunidad al poder brindar información sobre normativa y trámites migratorios, direcciones útiles, agenda de espectáculos, entre otros (Melella, 2013).

Los medios impresos gestionados o creados por los migrantes han sido históricamente un recurso fundamental para la integración de los inmigrantes en sus sociedades de acogida, así como una fuente de información para los nuevos migrantes del país o para la comunidad receptora a fin de brindar información sobre migración, leyes y procedimientos, detalles útiles para su integración, entre otras cosas (Melella, 2013). La prensa amplifica la voz dentro de las redes sociales de apoyo entre migrantes y les permite reducir diferentes riesgos asociados a la migración, ya que se puede tener mayor información sobre las sociedades receptoras. Este es el impacto que se espera de los medios de comunicación tradicionales y digitales sirviendo al mismo tiempo de forma positiva.

Las organizaciones sin fines de lucro tienen un papel relevante en la gestión y apoyo de las migraciones, ya que brindan servicios al migrante donde los gobiernos no lo hacen o no les interesa brindarlos, estas organizaciones por medio de sus acciones facilitan el bienestar y la integración de los migrantes (Ren y Bloemraad, 2022). Las organizaciones civiles en México que se desempeñan en mitigar los impactos negativos de la migración, no son homogéneas ya que pertenecen a diferentes sectores sociales que van desde instituciones religiosas, civiles y binacionales; la mayoría son independientes y reciben financiamiento de organismos supranacionales

como ACNUR-ONU y otras tantas empresas transnacionales por medio de la filantropía.

Tanto en Estados Unidos como en España, los estados han transferido cada vez más las funciones de gestión de la migración a terceros o actores privados que asumen el rol de asistir a los migrantes en espacios controlados. Esto refuerza aún más la instrumentalización de la ayuda humanitaria, caso similar al que está sucediendo en México (Perelló Carrascosa y Lacomba, 2020).

A través de sus acciones, estas organizaciones contribuyen al bienestar e integración de los migrantes. Su labor facilita el acceso a servicios que los gobiernos no ofrecen y promueve la inclusión de los migrantes en la sociedad. Es fundamental reconocer la relevancia de las organizaciones promigrantes en el ámbito de los derechos humanos y entender que su trabajo complementa las políticas migratorias de los Estados. Buena parte de estas organizaciones son financiadas por los Estados para cumplir con los objetivos propuestos. La crítica principal a este modelo se centra en los efectos colaterales que ha generado en las organizaciones sociales. Se argumenta (López-Sala y Godenau, 2019) que este modelo ha socavado su independencia y ha limitado su capacidad para oponerse a políticas oficiales. Estos efectos se han manifestado a través de prácticas clientelares y la entrada al mercado de recepción por parte de organizaciones promigrantes que están más alineadas con las ideologías de los gobiernos en el poder en ese momento. Esta crítica plantea preocupaciones sobre la pérdida de autonomía de las organizaciones sociales y su capacidad para ejercer una voz independiente en la defensa de los derechos de los migrantes (López-Sala y Godenau, 2019).

En México, la mayoría de los migrantes son atendidos en albergues y casas para migrantes (Bobes, 2017). Sin embargo, también hay una serie de asociaciones que abordan la migración dentro de una agenda más amplia. Según Perelló Carrascosa y Lacomba (2020), a partir de su investigación centrada en conocer los servicios brindados a los migrantes por las organizaciones de la sociedad civil en México, considera que existen tres niveles de intervención: 1) las que se consideran de primer grado o asistencia básica, consisten en proporcionar bienes o servicios primarios para satisfacer las necesidades básicas de las personas migrantes en situación de

vulnerabilidad; 2) las de segundo grado van más allá de la asistencia básica para incluir la orientación jurídica, el apoyo administrativo, la mediación y el acompañamiento, así como el apoyo psicológico o espiritual (Perelló Carrascosa y Lacomba, 2020).

Por último, 3) las acciones de tercer grado se caracterizan por ser lideradas por grupos organizados que interactúan desde una posición de incidencia con actores gubernamentales e intergubernamentales con el fin de promover los derechos humanos de las personas migrantes y refugiadas (Perelló Carrascosa y Lacomba, 2020). Estas últimas comparten rasgos similares en la categorización que realiza Bobes (2017), respecto a la evolución de las organizaciones que abordan la temática migrante y cómo cada una de las etapas en esta evolución ha dado como resultado un aumento de las organizaciones que se instalan principalmente en las fronteras norte y sur de México, cuya característica principal es una capacidad más robusta en la gestión administrativa y rendición de cuentas ante la sociedad, por medio de publicaciones periódicas e informes en torno a la situación de los migrantes y la actuación de las autoridades que gestionan la migración.

## **Metodología**

En este apartado se presenta una aproximación metodológica a los organismos no gubernamentales y religiosos que asisten a la población migrante en México. Particularmente, se examinaron las organizaciones que cumplen con acciones de los tres niveles de intervención señalados en párrafos atrás (Perelló Carrascosa y Lacomba, 2020; Bobes, 2017), y que, además entre dichas acciones se encuentra la difusión de contenido audiovisual en redes sociales. El propósito de este análisis es conocer qué tanto contribuyen las organizaciones de la sociedad civil a la construcción de la identidad del migrante en las redes sociales.

**Figura 1.** Mapa de las organizaciones que gestionan la Migración en México



*Fuente:* elaboración propia.

Para este análisis se buscaron y revisaron organizaciones de la sociedad civil por medio de búsquedas en navegadores, utilizando las páginas oficiales como Instituto Nacional de Migración (INM) en México, organismos internacionales como ACNUR-ONU y la página de iniciativa digital de Redes, migrantes sin fronteras, que muestra un directorio de las asociaciones, albergues, programas, centros y demás iniciativas de apoyo a los migrantes, que sirvió como base para cruzar información con organizaciones que mapeamos previamente en campo, tanto quienes realizamos este reporte como los migrantes que hemos entrevistado para conocer los campamentos y albergues temporales para migrantes en México, a fin de contribuir con datos a la creación de un padrón actualizado de organizaciones, ya que no existe un censo de organizaciones sin fines de lucro orientadas a la migración (Ren y Bloemraad, 2022)

A partir de codificar manualmente y clasificar a todas las organizaciones orientadas principalmente a brindar apoyo a los migrantes, que aparecen en las bases de datos oficiales tanto gubernamentales como de distintas universidades, páginas web de agencias gubernamentales, etc., se pudo identificar alrededor de 175 organizaciones con diversas acciones encaminadas a brindar atención a la población migrante en México; albergues, casas de migrantes, comedores, principalmente. Se dividieron tres niveles de intervención, Bajo, Medio y Alto. Esto tomando los servicios con ma-

por frecuencia ofrecidos y el desarrollo organizacional que presentaban como también los medios por cuales comunican los servicios que brindan, utilizando redes sociales y páginas web, dando como resultado 28 organizaciones con nivel de servicios Alto que se muestra en la tabla 1.

**Tabla 1.**

<b>Organizaciones con nivel de servicios altos</b>				
<b>Nombre</b>	<b>Sede</b>	<b>Tipo de Organización</b>	<b>Servicios</b>	<b>Contenido audiovisual</b>
ABBA	Celaya, Guanajuato	Albergue	-Atención Médica -Atención Psicosocial -Comedor -Hospedaje -Asesoría legal	Si
Adolescentes en el Camino	Oaxaca de Juárez, Oaxaca	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres culturales	Si
Ejército de Salvación Puerta de la Esperanza	Tijuana, BC	Albergue	-Hospedaje -Comedor -Atención médica -Apoyo psicosocial -Talleres sociales y recreativos	Si
Hermanos del Buen Samaritano	Ciudad Juárez, Chihuahua	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Médica -Talleres recreativos	Si
Manos Extendidas para los Necesitados, A.C	Celaya, Guanajuato	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Médica -Atención Psicosocial	Si
Migrantes Toribio Romo AC	Querétaro, Querétaro	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si

<b>Organizaciones con nivel de servicios altos</b>				
<b>Nombre</b>	<b>Sede</b>	<b>Tipo de Organización</b>	<b>Servicios</b>	<b>Contenido audiovisual</b>
Aldea arcoiris	San Pedro Tlaquepaque, Jalisco	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial - Inserción laboral -Talleres recreativos	Si
Al otro lado	Tijuana, BC	Organismo Independiente	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si
Aluna Acompañamiento Psicosocial, A.C.	CDMX, México	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal -Talleres sociales	Si
América sin Muros	CDMX, México	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial - Inserción laboral	Si
Belén	Tapachula, Chiapas	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Inserción laboral -Asesoría Legal -Atención Médica	Si
CAFEMIN	CDMX, México	Asociación civil	-Hospedaje -Comedor -Atención medica -Apoyo psicosocial -Inserción laboral	Si
Caminantas	Guadalajara, Jalisco	Organismo Independiente	-Hospedaje -Comedor -Apoyo psicosocial -Inserción laboral -Talleres recreativos	Si

<b>Organizaciones con nivel de servicios altos</b>				
<b>Nombre</b>	<b>Sede</b>	<b>Tipo de Organización</b>	<b>Servicios</b>	<b>Contenido audiovisual</b>
Cáritas de Querétaro I.A.P	Querétaro, Querétaro	Organismo Independiente	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Atención Médica -Talleres recreativos	Si
Casa Arcoíris	Tijuana, BC	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Atención Médica -Asesoría Legal	Si
Casa de Atención de Desamparados	Puebla, Puebla	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Atención Médica -Inserción Laboral	Si
Casa de los Amigos	CDMX, México	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal -Talleres recreativos	Si
Casa del migrante	Tijuana, BC	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Atención Médica -Asesoría Legal	Si
Casa de Migrante Casa Nicolás Tolentino	Ciudad Guadalupe, Nuevo León	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si
Casa del Migrante Santa Faustina Kowalska A.C	Coatza-coalcos, Veracruz	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si

<b>Organizaciones con nivel de servicios altos</b>				
<b>Nombre</b>	<b>Sede</b>	<b>Tipo de Organización</b>	<b>Servicios</b>	<b>Contenido audiovisual</b>
Casa Tochán	Álvaro Obregón, CDMX	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal -Atención Médica -Inserción laboral -Talleres recreativos	Si
Casanicolás	Monterrey, Nuevo León	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si
Casas YMCA de Menores Migrantes	Tijuana, BC	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres recreativos	Si
Centro de Atención a la Familia Migrante e Indígena (CAFAMI)	Tlaxcala, México	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Asesoría Legal	Si
Comedor Amigos de San José y María	Mazatlán, Sinaloa	Organismo Independiente	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres recreativos -Asesoría Legal -Atención Médica	Si
COMI	Querétaro, Querétaro	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres recreativos	Si
Ejército de Salvación	Tapachula, Chiapas	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor	

Organizaciones con nivel de servicios altos				
Nombre	Sede	Tipo de Organización	Servicios	Contenido audiovisual
			-Atención Psicosocial -Talleres culturales -Asesoría Legal -Atención Médica	
Ejército de Salvación	Mazatlán, Sinaloa	Albergue	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres educativos -Asesoría Legal -Atención Médica	No
Espacio Migrante	Tijuana, BC	Asociación civil	-Medios de Contacto -Hospedaje -Comedor -Atención Psicosocial -Talleres culturales -Asesoría Legal -Atención Médica	Si

Fuente: elaboración propia.

Estas 28 organizaciones representan el 16 % del total de las organizaciones consultadas. En redes sociales, es el equivalente al nivel de participación de las organizaciones dentro de los medios digitales, principalmente desde sus páginas y sitios en redes sociales. En el siguiente QR se podrá direccionar al mapa sobre las organizaciones que gestionan la migración, con el fin de que el usuario final pueda conocer la distribución geográfica de estos espacios en México y su cobertura, además de saber los servicios brindados:

**Imagen 2.** (QR de las organizaciones que gestionan la Migración en México).



*Fuente:* elaboración propia.

Como resultado de nuestra observación pudimos dar cuenta de que, a pesar de no ser su labor principal, los contenidos audiovisuales de estos centros y organizaciones en su gran mayoría carecen de contenido informativo útil para la población migrante y sobre esta misma población, que pueda ser de utilidad para que la sociedad tenga una opinión más informada. Después de realizar una revisión de las fotografías y videos que las organizaciones tienen en sus redes sociales y páginas web, se pudo determinar qué tipo de contenido estaban publicando y hacia qué metas se orientaban como institución.

En estas revisiones, se observó que las fotografías mostraban acciones cotidianas relacionadas con los servicios brindados a los migrantes, como la distribución de comida, la celebración de eventos especiales como cumpleaños y Navidad, así como momentos de recreación en parques con los niños. Generalmente se comparten videos como evidencia de talleres, charlas y capacitaciones o de eventos interculturales al interior de los albergues. Se promueven sesiones informativas sobre derechos humanos, asistencia legal y psicológica.

En algunas ocasiones, los contenidos audiovisuales se alinean con los objetivos y metas establecidos por la institución. Estos contenidos buscan transmitir un mensaje institucional sobre la migración, utilizando la voz de los propios migrantes para contar testimonios sobre los momentos trágicos que vivieron a lo largo de su proceso migratorio. Sin embargo,

es importante tener en cuenta que esta práctica puede crear una revictimización de la migración, reforzando el estereotipo del migrante como una persona vulnerable y necesitada de ayuda. Lamentablemente antes de buscar dar voz a los migrantes, lo que se observa es una práctica que tiene como único fin el obtener financiamiento y no el utilizar los medios para cambiar la narrativa y el discurso que se tiene sobre el migrante.

Es importante destacar que existen organizaciones como Sin Fronteras IAP y Tochan, que están haciendo esfuerzos para mejorar la manera en que se comunican y presentan la realidad de los migrantes. Sin Fronteras IAP ofrece talleres para la construcción de narrativas por parte de los migrantes, mientras que Tochan, a través de su proyecto Adolescentes en el Camino, busca contar historias de la población migrante con un enfoque en el cumplimiento legal y ético. Estas organizaciones reconocen la importancia de transmitir mensajes adecuados y auténticos sobre la migración. Es alentador ver que algunas organizaciones están trabajando activamente en mejorar la forma en que se comunican y representan a los migrantes, reconociendo la importancia de narrativas respetuosas y auténticas que ayuden a romper estereotipos y promover la comprensión y empatía hacia esta comunidad.

En las redes sociales de este pequeño porcentaje de actores sociales que participan en la discusión en torno al fenómeno y las problemáticas migratorias, se percibe un modelo de producción del discurso que se sostiene de una visión aristocrática sobre las necesidades de la persona migrante, así como una visión museológica sobre cómo debe ser percibido el migrante en su paso por México. Tampoco son organizaciones que busquen la acción social por los derechos civiles de los migrantes tanto en las calles como en redes sociales.

Ya sea como estudiosos del fenómeno migratorio o como miembros de la sociedad, nos resulta poco útil la información encontrada en redes sociales para formar cualquier tipo de opinión en favor de la población migrante dentro de esos lugares. Esto nos condujo a la pregunta si existen métodos más prácticos que le den utilidad al uso de redes sociales y que puedan fortalecer sus contenidos a fin de contribuir a una percepción positiva de la migración. La respuesta a dicha inquietud se desenvuelve en el último apartado de este capítulo.

## La participación como forma de agencia social en la producción audiovisual del imaginario sobre el migrante

Además del Estado, los medios de comunicación y la sociedad civil, son los propios migrantes quienes han hecho uso de la palabra tanto en medios de comunicación tradicionales como en los digitales. Por un lado, la producción de cápsulas informativas, reportajes, documentales y hasta películas que retratan el fenómeno migratorio, incluyen o matizan los testimonios de las personas migrantes. Navarro-López (2021) señala que, en particular, los fenómenos de migración suelen ser cubiertos por los medios de comunicación desde una perspectiva del conflicto y representan a los migrantes desde un ángulo de victimización porque forjan a partir de sus diversos relatos periodísticos una imagen negativa generalizada.

Por otro lado, los medios digitales, al ser más abiertos que públicos, no únicamente permiten conocer información de interés público. Principalmente las redes sociales permiten que la persona migrante pueda expresar su opinión y su sentir respecto a su experiencia migratoria documentando y compartiendo historias en sus redes sociales sobre hechos o acciones relevantes durante dicha experiencia.

Es necesario reconocer que la relación entre producir y consumir contenidos digitales no es la misma que en los medios de comunicación tradicionales. En este cambio de plataformas también existen otras transformaciones en la racionalidad de la mediación de mensajes entre la industria cultural y las audiencias (Burgess, 2006). Los *streamers*, las *camgirls*, los *influencers*, los *cosplayers* son pioneros o precursores en este cambio al “posautenticismo” en la producción de contenidos audiovisuales.

De esta forma, construir narrativas en video y compartirlas en redes sociales se vuelve una nueva manera de autenticar la realidad, en una ecología en la que la violencia mediática se mimetiza con la experiencia social y la racionalidad política se degrada mediante narrativas *outsiders*, pero al mismo tiempo, las narrativas audiovisuales devienen en repertorios-ficción de reivindicación vernácula (Palazuelos, 2022). Esta forma de autoexpresión implica que, en la actualidad son los propios actores quienes se encuentran involucrados en un proceso de creación de productos culturales; actores que reúnen características como la autenticidad, capacidad

de producción biográfica (2006; Kaare y Lundby, 2008) y de participación (Low et al., 2012).

Lo auténtico ya no es solo lo que vemos a través del enfoque de los medios tradicionales, como tampoco es una simple transferencia de plataforma tecnológica de lo análogo a lo digital, que autentifica los hechos y las acciones humanas. Las experiencias personales de quienes comparten contenidos audiovisuales representan otra ventana a la autenticidad de su propia realidad construida a partir de narrativas principalmente. Respecto a la autenticidad de la narrativa del migrante, se puede decir que la vida de las personas se construye de distintas identidades, cada una de ellas dependerá de la situación que lo amerite. Sin embargo, es la identidad mediada a través de las redes sociales, la que es percibida como auténtica dentro de dichas redes sociales (Kaare y Lundby, 2008). Tanto los componentes del perfil como el contenido mediado (*posts*, comentarios, etc.) en sus redes sociales son elementos constitutivos que autentifican dicha identidad mediada.

De esta forma, ser auténtico se vuelve una virtud social donde los involucrados en los hechos o acciones sociales y culturales son los encargados de producir digitalmente y narrar sus experiencias en torno a estos hechos y acciones para compartir productos culturales en sus redes sociales digitales como parte de su vida cotidiana. En este sentido, se puede decir que “sin las restricciones de la oposición entre productor activo y consumidor pasivo, es que ahora debemos entender la producción cultural como parte de la vida diaria, en un sentido cada vez más literal” (Burgess, 2006, p. 202).

Este tipo de registro que se obtiene de forma audiovisual, además de ser constitutivo de un hecho informativo, también constituye narrativas o representaciones personales mediadas digitalmente, ya que dan la oportunidad de mezclar códigos culturales informales con otros más formales en la manera en que se representan dentro de su experiencia de vida (Gregori-Signes y Pennock-Speck, 2012). La agencia de los migrantes a partir de sus historias en redes sociales, aquí debe ser entendida en relación con el proceso de participación democrática en torno al fenómeno migratorio y sus respectivas problemáticas. Dicho de otra manera, la agencia es la capacidad de atraer el pensamiento de la diferencia a la discusión en tor-

no a la persona migrante y promover el pensamiento crítico, así como su autorrepresentación (2012).

Para los estudios históricos este tipo de representaciones o narrativas de las personas, constituyen el núcleo del estudio del pasado a través de lo cotidiano (Kaare y Lundby, 2008). Las historias biográficas en particular, colocan al individuo como un actor indispensable para comprender las macroestructuras y representaciones colectivas a las cuales pertenecen (2008). Compartir contenido en redes sociales, desde este punto de vista, no necesariamente implica generar hechos noticiosos sino construir una autorrepresentación biográfica, por medio de la cual tampoco podemos decir que se busca revelar la verdad sobre los hechos históricos, sino sobre las experiencias compartidas por personas en torno a estos hechos, sin importar que sean historias, relatos llenos de fantasía, exageración, mentiras, etc. Lo anterior reafirma el valor que tienen métodos emergentes como el de la etnografía digital (Pink et al., 2016) respecto a dichas experiencias.

Finalmente, con respecto a la participación, para Low y sus colegas (2012) es necesario cuestionar hasta qué punto los videos donde se expresa la opinión de los actores sociales, que se han empleado dentro de un marco de democratización audiovisual, son verdaderamente participativos y no están determinados por las necesidades institucionales de gestionar el contenido de los videos en dichos proyectos (Low et al., 2012). El hecho de que las nuevas tecnologías permiten una aparente participación de otros usuarios en la mediación de contenidos audiovisuales, no es suficiente para hablar de participación en realidad. El video para ser participativo necesita estar desarrollado como práctica y como producto (Winik, 2007; Montero y Sierra Caballero, 2017).

Como *producto* el video finalmente depende de recursos externos al agente, pero como *práctica* es necesario destacar que el sujeto en el video participativo requiere de agencia en el uso de la palabra, como también se requiere que dichas palabras sean de su autoría y no la lectura o interpretación de un texto institucional, así como ser una autorrepresentación del sujeto que permita narrar su experiencia de vida. Uno de los principales resultados que se espera de la participación del migrante es que tome conciencia de su agencia, en este caso en particular, del empoderamiento de su experiencia migratoria como historia única, que sirve a otros migrantes

generalmente a no repetirla, el propio migrante ha permitido mostrar los alcances de su participación y el impacto de conocer la realidad sobre dicha experiencia. En la siguiente cita textual sustraída de la entrevista realizada a una persona que se encuentra de paso en la ciudad de Guadalajara:

A mí me ha servido la entrevista, o sea, primero que todo lo tomo también como una especie de desahogo porque o sea, en mi viaje lo he tratado de vivir de color de rosas, pero igual soy un ser humano y al serlo me di cuenta de muchas cosas. También voy a favor de los derechos humanos y del derecho del emigrante y sí lo he tomado como un desahogo, o sea como como que me he dado cuenta que sí hay gente que le importábamos un poco sí me entiende entonces, ¿eh? (Entrevista realizada a Migrante Colombiano en febrero del 2023)

En esta cita se advierte que el tránsito migratorio condiciona experiencias individuales que cuando se comparten incluso con sus familiares, según el entrevistado, no tienen retroalimentación o dicha retroalimentación es negativa. Por el contrario, participar en un ejercicio biográfico de reconstrucción de su trayectoria le permitió liberar su opinión como participante del fenómeno migratorio a partir de su propia experiencia.

Se sugiere desde el pensamiento de Freire que la participación no es algo nato ni es parte del desarrollo de las personas. Por el contrario, debe ser aprendida y disputada. De ahí que el empoderamiento sea una meta que se logra con la participación, por medio del compromiso y la acción. La producción digital de videos mejora las capacidades participativas, como también mejora la forma en que los participantes emplean sus narrativas para negociar en el terreno por la participación (Low et al., 2012). De ahí la necesidad de exaltar la importancia de la participación del migrante ante las interpretaciones gubernamentales, de los medios de comunicación, de la sociedad civil, otros organismos o de la sociedad misma, sobre sus experiencias de vida.

## El método

El registro audiovisual que se desarrolla bajo los criterios básicos de autenticidad, autorrepresentación y participación, corresponde con una herramienta metodológica de tipo cualitativo denominada narrativas digitales (*digital storytelling*). Para Gregori-Signes y Pennock-Speck (2012), estas no se fundamentan en teorías formales de la narrativa aplicables a la literatura o al cine. Por el contrario, se crea un nuevo tipo de composición narrativa digital cuyas características básicas son: videos cortos de apenas unos minutos; producciones de tipo casero; así como, historias cortas, enfocadas en la vida personal del narrador, principalmente relatadas por él mismo (Gregori-Signes y Pennock-Speck, 2012).

Gregori-Signes y Pennock-Speck (2012) señalan que este tipo de historias digitales se han clasificado en 4 tipos: 1) narrativas personales, 2) documentales, 3) discursos oficiales y 4) narrativas socio-políticas. Sin embargo, para estos autores la mayoría de las narrativas digitales que se pueden encontrar en internet se clasifican ya sea como sociales o como educativas (Gregori-Signes y Pennock-Speck, 2012).

Desde mediados de los noventas del siglo pasado, las narrativas digitales han sido ampliamente usadas como una aproximación participativa que permite a personas de distintos estratos crear y compartir narrativas audiovisuales cortas. Son utilizadas, por ejemplo, como herramientas educativas que permiten a los alumnos desarrollar habilidades de comunicación digital y creativas (Davis et al., 2019). Así mismo, las narrativas digitales son parte de un método participativo del cual se espera la realización de un producto audiovisual combinando imagen, narración en voz en *off* y algún otro elemento sonoro. Dicho método originalmente se comenzó a emplear en el desarrollo comunitario, artístico y particularmente para fines terapéuticos (Davis et al., 2019, p. 15).

La narrativa digital como forma de documentar las experiencias de las personas es considerada un tipo de proceso participativo en el que el narrador es empoderado para construir su propia historia con el apoyo de los investigadores y facilitadores de las herramientas necesarias para que dichas historias puedan ser relatadas en forma de narrativas visuales. También son un método flexible que requiere de un proceso simple de producción audiovisual:

The use of a visual arts-based method allows participants to choose the story they wish to tell, define how they tell it and select data which they feel best represent their story. For instance, storytellers may include elements such as still photos, music, moving video and alternate methods of narration. (Davis et al., 2019; p. 16)

Como resultado los migrantes pueden relatar historias de su vida diaria, en la mayoría de las veces se espera que sean historias con una gran carga emocional y con el uso de experiencias subjetivas. La contranarrativa o interpretación alternativa del mundo, registrada en las narrativas digitales son representaciones de las propias personas migrantes que regularmente se oponen a una narrativa dominante en cuanto a la representación del sujeto migrante, principalmente representada “desde la violencia, la enfermedad, la posesión territorial —de los pasos fronterizos y los lugares públicos— [...] incapaces de seguir las normas y valores establecidos, en suma, como sujetos no deseados detonadores de conflictos territoriales y sociales” (Navarro-López, 2021, p.181).

Las contranarrativas también ayudan a desactivar las percepciones alimentadas por discursos de odio y xenófobos, y así reducir las acciones violentas contra los grupos que conforman comunidades de migrantes o refugiados (Lee y Nerghes, 2018; Nerghes y Lee, 2019). Para el caso de la población migrante y refugiada la narrativa digital, se ha ocupado tanto de la sensación de pérdida de su lugar de origen, como también ha explorado el tránsito migratorio. Con ello, se han logrado recoger experiencias de personas con estatus migratorio de refugiado o de migrante extranjero. También desde este método se ha explorado la exclusión de esta población en determinadas zonas urbanas y regiones principalmente fronterizas (Davis et al., 2019).

Navarro-López (2021) expone que los discursos impulsados por los propios integrantes del grupo migratorio en cuestión, juegan un papel fundamental en el posicionamiento de una narrativa alternativa, puesto que es una narrativa con altas cargas afectivas, producto de los símbolos de identidad expuesta y que la imagen de los migrantes fue creada en redes sociales por organizaciones humanitarias, activistas y algunos medios

de comunicación que ofrecieron enfoques diferentes a los convencionales ofrecidos por la mayoría (Navarro-López, 2021, p. 180). Sin embargo, esto no ha servido para revertir los constantes ataques a la integridad física de los migrantes como a su identidad en redes sociales. De ahí la necesidad de reiterar la importancia de la participación de las organizaciones civiles en la construcción de un encuadre discursivo del fenómeno que incluya a los migrantes como actores.

Humanizando la Deportación (<http://humanizandoladeportacion.ucdavis.edu/es/>) es un proyecto de narrativas digitales que ha sido de gran utilidad para otros investigadores (Calvillo y Hernández, 2018; Calvillo y Hernández, 2021) que buscan comprender las formas de pensar, de sentir o de actuar de las personas deportadas a México. Los autores nos recuerdan que la creación del Storytelling comprende varias etapas:

La primera de ellas es un taller llamado círculo de historias (Calvillo y Hernández, 2018; Davis et al., 2019, p. 18) donde se busca que las personas reflexionen sobre qué quieren contar y cómo van a hacerlo. La segunda etapa es la elaboración del *storyboard* que va a guiar la elaboración de la historia. Aquí también se van a seleccionar los elementos que van a acompañar la historia, como música, imágenes, sonidos, etc. que posteriormente van a ser grabados con un *smartphone* y editados en algún programa básico de edición de video. Por último, la tercera etapa tiene que ver con la publicación del contenido en redes sociales y/o exposición en espacios de encuentro de opinión tanto social como académica:

La riqueza temática del archivo público de narrativas digitales “Humanizando la Deportación” constituye un valioso recurso como fuente de información para múltiples aproximaciones epistemológicas, en especial como fuente histórica, porque rescata y preserva la voz de las personas afectadas por la deportación, pero desde la perspectiva de la autorrepresentación, que es su principal aportación al campo de los estudios migratorios (Calvillo y Hernández, 2018, p. 104)

La idea de generar un archivo digital que contenga una historia, en la actualidad no solo es innovadora, sino común en determinadas redes socia-

les en las que se comparten contenidos audiovisuales producidos bajo metodologías similares a las narrativas digitales. Algunas aplicaciones (*apps*) contienen un editor de video básico para elaborar productos similares donde las personas relatan sus experiencias migratorias, dado que es una inquietud personal exponer dichas experiencias. Tal es el caso del usuario de TikTok @josbertalexander21, quien en su perfil desenvuelve la narrativa de su experiencia cruzando por la selva del Darién en Colombia, como parte de su travesía para llegar a Estados Unidos.

En el caso de la zona metropolitana de la ciudad de Guadalajara se ha buscado implementar dicha metodología con población en tránsito y con población deportada. Sin embargo, los participantes generalmente no cuentan con el tiempo suficiente para organizar y ejecutar un taller, por lo que se ha optado por explicar el objetivo del registro que tiene que ver con el interés académico como con el interés social por dar a conocer las historias de las personas en tránsito por la ciudad y de las personas que han sido retornadas al país y radican en Guadalajara, que además de ser una población que se encuentra en situación de vulnerabilidad y que difícilmente es abordada por académicos locales para conocer las problemáticas a las que se enfrentan diariamente, el realizar entrevistas utilizando la metodología nos ha permitido identificar que es necesario darle voz a un grupo que es invisible a los ojos de la sociedad receptora. No necesariamente la voz sirve para denunciar atropellos e irregularidades durante su tránsito por el país. También sirve para desahogar las vivencias durante el tránsito migratorio:

Les digo, les confieso algo, que en estos días que he estado aquí (en las entrevistas), estar aquí me ha abierto la mente sobre el pensamiento de las personas sobre uno. Pues que, o sea, hay cosas que no las sabía (expresar) hasta que ustedes me las mencionaron, ¿no? ¿Me entiendes?, entonces creo que también hay personas de mi raza que también le puede ayudar mucho una conversación con ustedes, ¿me entienden? (Entrevista realizada a Migrante Hondureño en febrero del 2023)

En la cita anterior el entrevistado se siente satisfecho con la charla debido a que, por primera vez, desde el inicio de su experiencia migratoria, estaba

logrando un diálogo fluido sobre distintos aspectos de dicha experiencia personal. De esta forma, entre nuestros primeros resultados recolectando información entre personas migrantes, hemos reforzado la idea de llevar a cabo talleres-entrevistas individuales en tres etapas: la primera dedicada a la selección de temas; la segunda haciendo una selección de herramientas digitales y procurando desarrollar en el entrevistado la creatividad vernácula (Burgess, 2006; p. 205) necesaria para relatar sus historias. Una tercera etapa tiene que ver con la realización de una entrevista que involucra la selección de locación y de temas (algunos entrevistados incluso han seleccionado cantar temas de su autoría que les han ayudado a separar su mente de las problemáticas a las que se enfrentan durante su proceso migratorio):

Al final, son los propios participantes quienes se benefician de esta intervención, pues se asumen como autores de una obra creativa que se vuelve pública, cuyo contenido permite superar la visión estereotipada que se tiene en torno a la población inmigrante, particularmente de aquellos que han sido retornados de Estados Unidos y que viven en condiciones precarias en nuestro país. De esta manera, el archivo contribuye a la humanización de estos procesos. (Calvillo y Hernández, 2018, p.105).

Al comprender las carencias de tiempo que implica trabajar con personas en movilidad o población flotante, quienes redactamos este reporte hemos considerado reforzar la creatividad del participante, además de la autenticidad, autorrepresentación y participación, como un cuarto factor básico para la producción de narrativas digitales.

Burgess (2006) señala que la creatividad vernácula es esa articulación productiva entre prácticas de consumo, conocimientos básicos sobre lectura de contenidos mediáticos con otras tradiciones y prácticas comunicativas como la narrativa, los álbumes fotográficos familiares, diarios, colecciones, etc. El autor señala que es la capacidad de reducir la distancia cultural entre las condiciones de la producción cultural y las experiencias diarias (Burgess, 2006; p. 206).

En la actualidad esta capacidad la podemos ver reflejada en la producción de contenidos audiovisuales que se comparten en *reels* o canales de

video en redes sociales denominados *#storytime*: un tipo de producción audiovisual que permite ampliar el contexto de determinado hecho o acción. Vernácula en el sentido de que es una producción empleada para distinguir el lenguaje de la vida diaria del lenguaje institucional (Burgess, 2006; p. 205). En el caso de las personas migrantes, es por medio del *storytime* que podemos encontrar un conjunto de historias que articulan distintos procesos migratorios de personas que cruzan por el territorio mexicano. De igual forma, en las secciones de comentarios de este tipo de contenido regularmente las discusiones giran en torno a aspectos positivos y motivantes.

La creatividad, por el otro lado es considerada como un proceso, por medio del cual los recursos culturales (tanto materiales como inmateriales) disponibles para la producción de la narrativa digital se recombinan en una forma novedosa capaz de facilitar la transmisión de información gracias a la familiaridad de sus herramientas y a que crea un impacto afectivo dentro del proceso innovador de esta recombinación (Burgess, 2006; p. 206). El *#storytime* como práctica cultural, es una forma de contextualizar las experiencias de vida con el uso de una herramienta cognitiva: la creatividad vernácula (*vernacular creativity*). Esto es, en otras palabras, la creatividad como agencia cultural y herramienta para crear contenidos digitales. Norma Iglesias, investigadora de la UCSD en California, señala que la facultad creativa de las personas en movilidad es precisamente una herramienta de tipo cognitivo que nos permite entrar en diálogo sobre los hechos por medio de narrativas que estructuramos con la ayuda de nuestro aparato cognitivo:

Las expresiones creativas; yo pienso yo hablo siempre, no del arte, sino hablo de la facultad creativa, porque yo creo que la facultad no es exclusiva de los artistas sino de todo sujeto y la facultad creativa para mí es una de las cuestiones más importantes, porque es la que dignifica cualquier experiencia de vida. No importa cómo ha sido tu vida, si tú no pierdes la capacidad de expresarlo de cualquier modo creativamente, porque eso te permite sacarlo, expresarlo, comunicarlo. (Conversación personal, 2023)

Así lo demuestra ella empleando mapas mentales con las historias de los jóvenes estudiantes que llevan una “doble vida” como habitantes de una ciudad mexicana y estudiantes en una ciudad en Estados Unidos.

### Reflexiones finales

Tanto el discurso del Estado, de los medios de comunicación como el de las organizaciones de la sociedad civil, en torno a los problemas relacionados al fenómeno migratorio internacional que afecta a México, es insuficiente al tratar de revertir el discurso xenofóbico, racista, la discriminación y la segregación a las que son sujetas las personas migrantes durante su tránsito por nuestro país o tras su retorno. Mayormente los discursos, provenientes de instituciones, medios de comunicación y distintos sectores sociales, están encaminados a criminalizar tanto la migración como a los migrantes.

En contraste, menos del 20 % de las organizaciones se ocupan en difundir información sobre las personas migrantes, quienes se vuelven anónimas y son expuestas a partir de características que enfatizan su vulnerabilidad. Al respecto se sistematizó la información de distintos centros entre albergues temporales, comedores, etc., que brindan servicios a la población migrante, encontrando que en su mayoría la sociedad civil y las organizaciones encargadas de construir redes de soporte, omiten fortalecer la identidad del migrante en redes sociales y en medios digitales.

La producción de contenidos audiovisuales ya sea para medios de comunicación como para redes sociales digitales, en torno al fenómeno migratorio, en su mayoría proyecta una imagen negativa de la población migrante. En contraste, la sociedad civil, desde una visión aristocrática y museológica, proyecta una versión del migrante sin rostro, invisible, del cual solo podemos saber los abusos, las carencias e injusticias a las que han sido sujetos en sus lugares de origen y durante su tránsito por México. Como resultado, como sociedad tenemos una visión sesgada que oculta otro tipo de aspectos y cualidades que rodean a la migración. Particularmente como investigadores del fenómeno religioso este sesgo reduce los alcances de un análisis objetivo del fenómeno.

En contraste, las nuevas formas de comunicación dentro de redes sociales digitales, a partir de la creación de *reels* o *storytimes* elaborados por

los propios migrantes nos aproximan más a una visión más subjetiva, más emocional en la que el entrevistado es creador de su propio contenido, lo que finalmente le permite desenvolverse como un participante dentro de los diálogos en torno a la migración internacional. De esta forma, es necesario reconocer que la producción, consumo y análisis de la realidad del migrante no se restringe a los canales institucionales, por lo que se requiere fomentar la participación de los actores principales, dotándolos de las herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades de comunicación.

Este capítulo buscó reflexionar sobre alternativas metodológicas para la creación de contenidos audiovisuales bajo la estrategia de producción de narrativas digitales, que, además de crear contranarrativas desde la visión auténtica de los migrantes, les permite desarrollarse como agentes de cambio en la producción de discursos en torno al fenómeno migratorio. Aplicando esta propuesta metodológica en campo, con personas migrantes y deportadas que en su momento estuvieron radicando en la zona metropolitana de la ciudad de Guadalajara, se pudo constatar que el *workshop* propuesto para facilitar la creación de narrativas digitales, es difícil de implementar con población flotante, por lo que se presentó una alternativa que fortaleciera los procesos creativos en la producción de contenido audiovisual de este tipo. Como resultado iniciamos la elaboración de un mapa de trayectorias migratorias a partir de la elaboración de narrativas digitales.

Finalmente, esta propuesta metodológica, será empleada por este grupo de investigadores con población migrante y población deportada en las ciudades fronterizas del Norte y del Sur del país, así como en ciudades al interior, a fin de conformar una videoteca de narrativas digitales con población que ha vivido la experiencia de la migración internacional forzada en México. Al respecto, se puede consultar nuestro canal de YouTube <https://www.youtube.com/@EcosMIFID> sitio donde estaremos subiendo el resultado de nuestras próximas investigaciones.

## Referencias

- Bobes, V. (2017). ONG de migración como actores de un campo de acción solidaria. *VOLUMEN Y DESARROLLO*, 15(28). Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/myd/v15n28/1870-7599-myd-15-28-125.pdf>
- Burgess, Jean (2006) Hearing Ordinary Voices. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. Pp. 201-214.
- Calvillo, Ana Luisa y Hernández, Guillermo (2021) Discurso y resistencia: la cultura de la deportación de los migrantes mexicanos. *Migraciones Internacionales*. Pp. <https://doi.org/10.33679/rmi.v1i1.2129>
- Calvillo, Ana Luisa y Hernández, Guillermo (2018). Potencialidades del archivo público de narrativas digitales “Humanizando la Deportación” como fuente histórica para el estudio de las migraciones internacionales. *Debates Por La Historia*, 6(1), 85 - 116. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v6i1>.
- Castillo de Mesa, J., Méndez Domínguez, P., Carbonero Muñoz, D., & Gómez Jacinto, L. (2021). Homofilia, polarización afectiva y desinformación en Twitter. Caso de estudio sobre la crisis migratoria #Openarms. *Redes*, 32(2), 153-172.
- Chen, Y., Sack, H., & Alam, M. (2022). Analyzing social media for measuring public attitudes toward controversies and their driving factors: a case study of migration. *Social Network Analysis and Mining*
- Davis, Hilary; Waycott, Jenny y Schleser, Max (2019) Digital storytelling: Designing, developing and delivering with diverse communities. *Managing Complexity and Creating Innovation through Design*. Routledge. Pp. 15-24
- De Certeau, Michel (1997) *Culture in the Plural*. Pp. 139-142
- De la Fuente García, M. (2007). La contra-argumentación como estrategia discursiva. La representación mediática de los inmigrantes en los sucesos de El Ejido. *Discurso & Sociedad*, 1(3), 370-399. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2369344>
- De la Fuente García, M. (2006). *La argumentación en el discurso periodístico sobre la inmigración*. Universidad de León. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=1361>
- Del Prato, J. (2014). ¿Cómo construye representaciones discursivas la prensa digital? El caso de las mujeres migrantes en Comodoro Rivadavia.

- Textos y Contextos desde el sur*, 1(2). Obtenido de [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/21102/CONICET\\_Digital\\_Nro.23315.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/21102/CONICET_Digital_Nro.23315.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gregori-Signes, Carmen y Pennock-Speck, Barry (2012) Digital storytelling as a genre of mediatized self-representations: An Introduction. *Digital Education Review*.
- Jardón, Ana Elizabeth; Salas, Renato; Hernández, Itzel (2022) Agencia migrante en la experiencia de incorporación social y laboral de mexicanas y mexicanos deportados de Estados Unidos a Tijuana. *Pueblos y fronteras digital*. Pp. 1-32. doi: 10.22201/cimsur.18704115e.2022.v17.621
- Kaare, B. y Lundby, K. (2008). Mediated lives: Autobiography and assumed authenticity in digital storytelling. En *Digital storytelling, mediated stories: self-representations in new media* (Lundby, K., Ed.). New York. Pp. 105-122.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. Routledge, Cuarta Edición.
- Lacomba Vázquez, J., & Moraes Mena, N. (2020). La activación de la inmigración capacidades y agencia de los migrantes. *Migraciones*, (Extra 48).
- Lee, J. S., y Nerghes, A. (2018). Refugee or migrant crisis? Labels, perceived agency, and sentiment polarity in online discussions. *Social Media + Society*.
- López-Sala, y Godenau, D. (2019). Entre la protección y el “beneficio”: el papel de las organizaciones de la sociedad civil en los mercados españoles de recepción migratoria. *Migraciones Internacionales*, Vol. 10 (Nota crítica)
- Low, Bronwen; Chloë Brushwood Rose, Paula M. Salvio y Lena Palacios (2012) (Re)framing the Scholarship on Participatory Video: From Celebration to Critical Engagement: From Celebration to Critical Engagement. *Handbook of Participatory Video*. AltaMira Press
- McAuliffe, M., & Triandafyllidou, A. (Edits.). (2021). Informe sobre las Migraciones en el Mundo 2022. Organización Internacional para las Migraciones (OIM). Ginebra. Obtenido de <https://publications.iom.int/books/informe-sobre-las-migraciones-en-el-mundo-2022>
- Melella, C. E. (2011). *La prensa migrante como recurso de visibilidad y de construcción de identidades: el periódico Renacer, de y para la colectividad boliviana*

- en la Argentina. Universidad de Buenos Aires. Obtenido de [http://repositorioubu.sisbi.uba.ar/gsd/ cgi-bin/library.cgi?e=d-10000-00---off-0buscat--00-2----0-10-0---0---0direct-10----4-----0-11--10-es-Zz-1--20-about---00-3-1-00-00--4---0-0-01-00-0utfZz-8-00&a=d&c=-buscat&cl=CL1.16&d=asomast-1195\\_oai\\_oai](http://repositorioubu.sisbi.uba.ar/gsd/ cgi-bin/library.cgi?e=d-10000-00---off-0buscat--00-2----0-10-0---0---0direct-10----4-----0-11--10-es-Zz-1--20-about---00-3-1-00-00--4---0-0-01-00-0utfZz-8-00&a=d&c=-buscat&cl=CL1.16&d=asomast-1195_oai_oai)
- Melella, C. E. (2015). Prensa gráfica y migración sudamericana. *Estudios Sociales Contemporáneos* (13). Obtenido de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/45345>
- Melella, C. E. (2016). Migración y TIC: Identidades andinas en Facebook. *La Trama de la Comunicación*, 32(2), 73- 88. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3239/323944778004.pdf>
- Melella, C. E. (2013). Entre el aquí y el allá: la construcción de la identidad en la prensa migrante boliviana en Argentina. *Margen* (69). Obtenido de <https://www.margen.org/suscri/margen69/melella.pdf>
- Montero, David y Sierra Caballero Francisco (2017) Videoactivismo y apropiación de las tecnologías. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*. Pp. 263-276 ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X
- Navarro-López, E. (2021). La construcción de narrativas sobre fenómenos de movilidad humana en redes sociales: un estado de la cuestión. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 27 (1), pp. 177-190. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.71408>
- Nerghes, A., y Lee, J. S. (2019). Narratives of the refugee crisis: A comparative study of mainstream-media and Twitter. *Media and Communication*. Pp. 275-288.
- Oller Alonso, M., Blanco Herrero, D., Splendore, S., & Arcila Calderón, C. (2020). Migración y medios de comunicación. Perspectiva de los periodistas especializados en España. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*.
- Olmos Alcaraz, A. (2018). Alteridad, migraciones y racismo en redes sociales virtuales: un estudio de caso en Facebook. *REMHU - Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana*, 26(53), 41-60. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/remhu/a/nnB8PrX9FLNG6S4KNgGjqfm/>
- Ortiz Cobo, M. (2018). El uso de las tic en los procesos migratorios: comunicación nacional y transnacional. *Index comunicación*, 2(8), 59-82. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6459849.pdf>
- Palazuelos Rojo, Issac (2022) Más allá de la ficción: medios digitales, vio-

- lencia, política y reivindicación. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*. Universidad de Guadalajara
- Pano Alamán, A. (2011). El término “inmigrantes” en los titulares de prensa: entre interculturalidad e hibridación. *CONFLUENZE*, 3(1), 188-207. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3699520>
- Pink, S., Horst, H. A., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE. <https://doi.org/10.14267/cjssp.2017.01.08>
- (PDF) #strokesurvivor on Instagram: Conjunctive experiences of adapting to disability. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/371014120\\_strokesurvivor\\_on\\_Instagram\\_Conjunctive\\_experiences\\_of\\_adapting\\_to\\_disability](https://www.researchgate.net/publication/371014120_strokesurvivor_on_Instagram_Conjunctive_experiences_of_adapting_to_disability) [accessed May 29 2023].
- Perelló Carrascosa, M. I., & Lacomba, J. (2020). Las organizaciones de la sociedad civil en fronteras de alta migración. Entre el humanitarismo y la defensa de derechos. *REMHU - Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana*, 28(58).
- Pistolesi, N. (2019). *Inmigración y representaciones sociales en los medios de comunicación masiva de argentina un análisis discursivo y representacional desde la psicología social*. UNLP: Universidad Nacional de La Plata. Obtenido de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/135131>
- Ren, C., & Bloemraad, I. (2022). New Methods and the Study of Vulnerable Groups: Using Machine Learning to Identify Immigrant-Oriented Nonprofit Organizations. *Socius: Sociological Research for a Dynamic World*, 8, 1–14. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/23780231221076992>
- Sánchez Junquera, J., Chulvi, B., Rosso, P., & Ponzetto, S. P. (2021). How Do You Speak about Immigrants? Taxonomy and StereoImmigrants Dataset for Identifying Stereotypes about Immigrants. *Applied Sciences*, 8(11). Obtenido de <https://doi.org/10.3390/app11083610>
- Winik, Marilina (2007). Videoactivismo y Nuevas tecnologías. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara.

# Capítulo **4**

---

## **Grindr como campo de investigación de lo digital. Apuntes autoetnográficos**

*Pablo Caraballo*

<https://doi.org/10.61728/AE24100052>

## Resumen

Grindr es una aplicación móvil de “ligue” creada en 2009, que reúne mayormente a hombres cisgéneros en busca de encuentros homoeróticos. El presente texto parte de una aproximación autoetnográfica, para plantear algunas consideraciones que nos permitan pensar Grindr como campo de investigación sociológico. En ese sentido, más que objeto de análisis, concibo Grindr como un espacio de articulación de distintos ejes que atraviesan y estructuran las experiencias de sus usuarios. Propongo, así, un esquema analítico que retoma, en primer lugar, una perspectiva interaccional, destacando la existencia de un “orden” autocontenido en la aplicación, a su vez mediado y limitado por las categorías culturales que esta impone como universales. Luego, desde una mirada macrosocial, propongo pensar la configuración de esas interacciones y la organización del deseo a partir de condiciones estructurales que dotan a los usuarios de diferentes valores corporeizados. Por último, intento dar cuenta del trasfondo económico en el que opera la aplicación, generando un escenario de conducción y gobierno de las prácticas. Destaco asimismo la interpenetración de estas dimensiones, como un modo de complejizar una aproximación crítica a la aplicación en el contexto del llamado “capitalismo de plataforma”.

## Introducción

El presente capítulo propone una serie de consideraciones teórico-metodológicas para pensar Grindr como campo de investigación sociológica, en tanto que escenario cuasi material de acciones con significado social y procesos intersubjetivos particulares. Creada en 2009, Grindr es una aplicación móvil de contactos que, de acuerdo con su descripción oficial, está dirigida a “gais, bisexuales, trans y gente queer”, pero cuyo uso se circunscribe sobre todo a hombres (cisgéneros) en busca de encuentros homoeróticos. Grindr fue la primera aplicación de su estilo en incorporar la función de geolocalización, ofreciendo una experiencia de usuario basada en la proximidad (Blackwell, Birnholtz y Abbott, 2014). Le siguieron otras de posterior creación (como Scruff, Hornet o Jack’d), motivando a su vez que plataformas webs similares (como Gaydar.co.uk) lanzaran versiones

móviles. Las características y funcionalidades que ofrecen todas estas aplicaciones son similares, no solo porque comparten los mismos objetivos económicos y, en general, sus contextos de surgimiento, sino porque las tiendas digitales a través de las que sus usuarios pueden acceder a ellas les imponen normas comunes de adecuación.<sup>3</sup> Me centro entonces en Grindr, destacando sus especificidades, a la vez que asumiéndolo como modelo paradigmático de estudio en este campo.

La primera vez que descargué Grindr fue en 2017. Hacía poco menos de un año que había salido de Venezuela para hacer una maestría en Tijuana. El tema de mi tesis versaba sobre el cruce entre las lógicas de racialización y el deseo en las prácticas de “ligue”<sup>4</sup> entre hombres identificados como gais.<sup>5</sup> Como usuario de Grindr y participante, en general, de los lugares donde se desplegaban esas prácticas, pronto mi vida privada se fue acercando a mi objeto de análisis. Así, Grindr se convirtió en un espacio privilegiado de observación en el que, no obstante, se traslapaban mi deseo y mi curiosidad investigativa. Al momento de cerrar mi investigación, pese a estar consciente de las implicaciones de ese traslape, opté por privilegiar una mirada relativamente distanciada, eludiendo la complejidad de traer al frente mi propia experiencia personal. En el presente texto me propongo afrontar la tarea entonces postergada. Parto, por tanto, de una perspectiva autoetnográfica de lo digital, que abarca el trabajo de campo

---

<sup>3</sup> Una de las normas que deben cumplir las aplicaciones para estar disponibles en las tiendas de Apple y Google es no contener pornografía. Por esta razón ni Grindr ni sus sucesoras permiten publicar desnudos frontales. Esto representa una diferencia destacable con respecto a las webs que antecedieron a dichas plataformas (como Manhunt.net y Gaydar.co.uk) donde era habitual la exhibición pública de contenido “explícito”, sin restricciones (véase Ramírez García, 2017; Leal Guerrero, 2013).

<sup>4</sup> Utilizo la categoría etnográfica de “ligue” para referirme a la acción consciente a través de la cual el sujeto busca presentarse, ante aquellos que son objeto de su deseo, como un potencial objeto deseado por ellos. Para el caso de las dinámicas sexo-afectivas entre hombres, el término abarca lo que suele denominarse “cruising”, un tipo de prácticas que se ha visto modificado a partir del surgimiento de Grindr. Sobre este tema volveré más adelante.

<sup>5</sup> Cabe decir que, tanto en México como en otros países de habla hispana, el plural de la palabra “gay” suele construirse conforme al mundo angloparlante (“gays”). No obstante, a lo largo del texto uso “gais”, en acuerdo con las recomendaciones de la Real Academia Española, y como un modo de apropiación e incorporación del término al español.

que realicé para aquella investigación (entre 2017 y 2018), así como periodos posteriores de uso intermitente de Grindr. Apoyándome en el análisis bibliográfico de fuentes especializadas,<sup>6</sup> tomo mi propia experiencia como punto de acceso epistemológico, entendiendo la autoetnografía como un ejercicio analítico de iteración entre lo individual y el contexto, donde la singularidad subjetiva permite observar el marco habilitante en el que esta se inscribe<sup>7</sup> (Ellis, Adams y Bochner, 2019).

Mi objetivo del capítulo es analizar las dinámicas que tienen lugar en Grindr, partiendo de lo interaccional, destacando las implicaciones contextuales y estructurales que supone su uso. Para ello, en la primera sección me centro en lo que Goffman (1991) llama “orden de la interacción”. Por un lado, discuto los sentidos organizadores sobre los que se soportan las interacciones dentro la aplicación, deteniéndome de manera ilustrativa (y no exhaustiva) en algunos de sus contenidos; y, por otro lado, me pregunto cómo ese marco de sentidos está sujeto a prerrogativas simbólicas que operan como condición de participación, no solo de la aplicación sino de una “cultura gay” globalizada. Luego, en la segunda sección abordo las “mediaciones estructurales” que intervienen en la circulación y contención del deseo, a partir de determinados clivajes (“objetivo” y atribuidos), que revisten a los usuarios de valores diferenciados. Por último, en la tercera ubico la conducción de prácticas en Grindr en un contexto de relaciones más amplio, ligado al llamado “capitalismo de plataformas” (Srnicsek, 2018) y a una gubernamentalidad neoliberal. En las conclusiones cierro el capítulo presentando un esquema analítico que abreva de los ejes desarrollados y vuelve brevemente sobre la pertinente y potencialidad del método autoetnográfico en el abordaje de lo digital.

## **Orden de interacción y “cultura gay”**

---

<sup>6</sup> Pese a su novedad, la literatura académica sobre Grindr (y aplicaciones similares) es ya relativamente extensa. La mayor parte, sin embargo, está en inglés y se centra en países del llamado Norte global. Véase, Wu y Ward (2018), y Shield (2019) para una mirada global en torno a este campo de estudio.

<sup>7</sup> Cabe mencionar, a modo de antecedentes, las aproximaciones autoetnográficas de Raj (2011), McGlotten (2013) y Faris (2019), cuyos estudios también están centrados en Grindr; así como la investigación de Ward (2019) en Tinder.

Abro Grindr; el usuario más cercano es “Casado, discreto”.<sup>8</sup> “Hola?”, le hablo por el chat. “q onda?”, me responde. Tiene 33 años, no tiene foto. Se identifica como “macho”, en el apartado de tribus, y como “activo”, en el de rol sexual. La interfaz de Grindr se divide en “pantallas”, de las cuales las principales son la de inicio, la de perfiles y el chat privado. La pantalla de inicio es la primera que aparece al entrar a la plataforma: una cuadrícula de tres columnas donde se muestran las imágenes de los usuarios conectados (o recientemente conectados), en orden de proximidad. Estas miniaturas dan acceso a los respectivos perfiles de usuarios. Esta incluye un área en la que se muestra la foto de perfil en grande y el “nombre de pantalla” del usuario; edad, estatus (conectado o no conectado) y distancia aproximada. Más abajo, hay una sección de descripción libre (*Acerva de mí*), un conjunto de datos que la aplicación reúne bajo el rótulo “estadísticas” (que incluye altura, peso, origen étnico, compleción física, rol [sexual], tribus y situación amorosa) y otras cuatro secciones llamadas “expectativas”, “identidad”, “salud sexual” y “redes sociales”. Estos campos de descripción presentan opciones predeterminadas que se seleccionan a través de menús desplegados. Ningún dato es de carácter obligatorio, excepto la edad (que puede mantenerse oculta, al igual que la distancia), por lo que es común encontrarse con perfiles totalmente vacíos o casi vacíos, como el de “Casado, discreto”.

Smilges (2019) propone entender la habitual omisión de información en Grindr como una suerte de “silencio retórico”. Para el autor, los “perfiles en blanco” traducen una ausencia que exacerba la presencia material de un “cuerpo *queer*” que, debido a condiciones de opresión, se agencia a través de su invisibilidad. Sin embargo, el silencio de “Casado, discreto” y, sobre todo, mi iniciativa de escribirle a su perfil en blanco, podría interpretarse de otra manera. Si, como señala Smilges (2019), la retórica de esos silencios, en principio, indica la invisibilidad de un “cuerpo *queer*”, la decisión de “Casado, discreto” de no mostrarse en fotos (ni siquiera, ante mi solicitud, a través del chat privado) podría entenderse, más allá de la resistencia a la opresión, como la negativa a encarnar *ese* cuerpo, distanciándose de los rasgos que lo definen socialmente. Así, en Grindr, esta

---

<sup>8</sup> Los nombres y fragmentos de conversación son incluidos tal como fueron registrados en la aplicación.

ausencia, en combinación con la identificación del usuario con categorías como “macho”, “discreto”, “casado” y/o “activo”,<sup>9</sup> suele asumirse como indicio de una masculinidad deslastrada de los atributos (femeninos) asignados a los hombres gays; una masculinidad deseada, así, por lo que *representa*, a veces con independencia de los atributos que se materializan en el cuerpo “real” del usuario. Desde este punto de vista, el silencio retórico es, también, un elemento performático. Y, más allá de quién este “detrás” de “Casado , discreto”, el interés que me habría llevado a hablarle a dicho usuario, al saberlo cerca, cobra relevancia como un impulso no exento de racionalizaciones conscientes, que es no obstante indicativo de un marco de sentidos compartidos que actúa de manera inmediata.

*Usar Grindr* no supone únicamente manejar de manera adecuada sus funciones y códigos explícitos de lenguaje, sino aprehender y operar sus modos, arreglos y convenciones tácitas. En tal escenario, la presentación de sí aparece como el resultado de un trabajo consciente a través del que cada usuario, como dice Goffman (1997), “guía y controla la impresión que los otros se forman de él” (p.11). El usuario de Grindr no es simplemente un individuo cifrado “detrás” de su descripción en la plataforma, sino un agente producido, que se performa a través de las coordenadas que esta le ofrece, con la intención de devenir objeto de deseo de los otros. El performance, si se quiere exitoso, debe responder a códigos y sentidos compartidos que modelan un cierto “orden de interacción”. En la medida que, según el mismo autor, este orden “se origina y se mantiene desde abajo [...] en ciertos casos a pesar de la autoridad superior y no debido a ella” (Goffman, 1991, p.181), la aplicación *permite* usos “impropios”—como el ofrecimiento de servicios sexuales o la venta de drogas, por ejemplo, cuando sus normas lo prohíben—, toda vez que las posibilidades comunicativas de cualquier acto en ella dependen, no tanto de sus reglas formales, sino de un contexto simbólico, puesto en común *a través* de la aplicación, este habitualmente es lo que se denomina “cultura gay”.

---

<sup>9</sup> “Activo” hace referencia al rol penetrador (en contraposición a “pasivo”, como penetrado), especialmente en una relación sexual anal; mientras que “casado”, al referir la existencia de un vínculo con una mujer, implica una identificación heterosexual (“real” o “simulada”). “Discreto” refiere a un deseo homoerótico que es, en mayor o menor medida, objeto de ocultamiento público, de manera similar a “macho”, aunque este último suele asociarse con una apariencia desprolija que, por lo general, lo asocia a una marca de clase.

Desde la antropología simbólica, podríamos entender la “cultura gay” como una “trama de significación” cuya interpretación se asemeja a la lectura de códigos borrosos “plagados de elipsis” (Geertz, 2003). En ese contexto, así como el “silencio” *habla* acerca de la masculinidad de un usuario, presentarse como “oso”,<sup>10</sup> por ejemplo, supone un explícito posicionamiento identitario, al ser esta una categoría que describe una serie de rasgos físicos (abundante barba y vello corporal, cuerpos “grandes” u obesos, y ausencia de feminidad) asociados a una suerte de colectividad (“osuna”). De ese modo, *ser* “oso” resignifica una complejidad física denostada, dotando a la gordura de un valor erótico que, para algunos usuarios, activa también ciertas prácticas de fetichización.

De este modo, el reconocimiento de tales categorizaciones sirve para dotar a los usuarios de valores corporeizados preestablecidos, ligándolos a repertorios específicos de prácticas (lo que Goffman, 1997, llama “papeles”). Por lo tanto, las categorías no son meramente descriptivas, en la medida que producen a los usuarios e informan la mirada que se posa sobre ellos, dentro y fuera de la aplicación. Esto no quiere decir que la adscripción sea suficiente por sí misma. Al contrario, genera expectativas y demandas de adecuación. Pero, al funcionar como códigos situados de resignificación, las categorías hacen posible disputar valoraciones atribuidas hegemónicamente a rasgos específicos, como puede ser también la edad (Bonner-Thompson, 2017). En tal sentido, la “madurez” adquiere una connotación particular al ser asociada a la figura del daddy (o sugar daddy), cuya traducción en Grindr es justamente “maduro”. Presentarse como “maduro” conduce a una representación de estabilidad económica que sirve de contrapeso frente a la vejez como “defecto”, en la medida que el dinero aparece ya como potenciador erótico en sí mismo (a partir de la imagen de una masculinidad proveedora), ya como mediador de vínculos transaccionales.

---

<sup>10</sup> “Oso” es una de las opciones que ofrece la aplicación dentro del apartado de tribus (o “tribus”). En la página oficial de Grindr se dice que este apartado refiere a “subcomunidades de personas que se identifican en gran medida por la forma en que se presentan”. Además de “oso”, las demás categorías de adscripción son “pulcro”, “maduro”, “discreto”, “geek”, “deportista”, “cuero”, “nutria”, “seropositivo”, “macho”, “trans”, “twink” y “sobrio”. Anteriormente, la versión gratuita de la aplicación solo permitía adscribirse a una de estas categorías, mientras que las versiones premium permitían seleccionar tres. En actualizaciones más recientes, es posible seleccionar tres en la versión gratuita.

Muchas de estas categorías responden a referentes del porno comercial, lo que refleja la estrecha articulación histórica entre este y la formación de la “cultura gay” (Mowlabocus, 2010; Thomas, 2010). Ejemplo de ello es la figura del “*twink*”. Incluido en Grindr sin traducción, el término hace referencia a un cuerpo joven, delgado y atlético, de músculos finos y definidos, y de piel “suave”, lampiña o de poca velloidad. En el porno gay, el “*twink*” es simbolizado como la masculinidad efébrica de “inocente” erotismo. Un estereotipo, introducido en la década de 1970 (Thomas, 2010), que en la actualidad sigue gozando de la mayor centralidad en importantes productoras pornográficas, como la eslovena *BelAmi* y la estadounidense *Helix Studios*. En su representación más común, el *twink*, al igual que el “*jock*” (también una categoría habitual del porno gay, traducida en Grindr como *deportista*), suele asociarse a una blancura que, presentada como ideal de belleza universalmente deseable, los dota de una serie de valores que trascienden la connotación meramente erótica, definiendo ciertas jerarquías. Adscribirse como “nutria” (una subcategoría del “oso”, de menor velloidad y corpulencia) o definirse como “*twink*” reviste, así, de sentidos diferentes al cuerpo, asociados de ese modo a distintos repertorios de prácticas y valores.

La inclusión de estas categorías, como opciones cerradas y predeterminadas de adscripción e inteligibilidad, supone entonces la puesta en común de unos “patrones culturales” que, si bien admiten adaptaciones locales de uso y significación, están inevitablemente enraizadas a sus marcos de surgimiento. Para Crooks (2013), la “infraestructura” de Grindr se basa en los “*Gay Village*” que emergieron durante las últimas décadas del siglo XX en las grandes ciudades estadounidenses, como Los Angeles y San Francisco. Esas ciudades fueron también protagonistas del florecimiento de la “cultura gay” que Grindr vehiculiza. Frente a esto, ya en la década de 1990, autores latinoamericanos como Perlongher (1999), cuestionaron el ímpetu colonizador, normativizador y excluyente de la “identidad gay”, en tanto que constructo occidental y “blanco”;<sup>11</sup> mientras que autores más recientes como Perez (2015) han señalado

---

<sup>11</sup> En este sentido, Meccia (2011) habla del paso, durante la segunda mitad del siglo XX, de un régimen de homosexualidad a uno de gaycidad, que supuso la apropiación y negociación de patrones culturales occidentales, por parte de sectores privilegiados que se empiezan a identificar con la categoría “gay”. Para un análisis de este proceso en el contexto mexicano véase, por ejemplo, Laguarda (2007), Argüello Pazmiño (2014) y Caraballo (2020).

la vinculación de la “cultura gay” con el imperialismo y el racismo. Visto así, Grindr, más que un espacio de simple intermediación, es un marco performativo cuyo “orden”, aun sujeto a resignificaciones, está simbólica y políticamente saturado por los criterios y condiciones que la aplicación impone, donde sea que se use, a través de un “cosmopolitismo *queer*” (Puar, 2002; Ong, 2017) en el que la “cultura gay” aparece como prerrogativa identitaria.

De igual modo, la reciente apertura de la aplicación a la población trans y la incorporación de una sección de “identidad” arrastra consigo designaciones que atienden a lógicas y discursos que refuerzan la figura de lo “trans” como vector de diferenciación de la identidad gay moderna.<sup>12</sup> Mientras que, como han señalado otros análisis, las categorías preestablecidas de adscripción “étnica”<sup>13</sup> en la aplicación tienden a reificar una lógica racial específicamente estadounidense (Wu y Ward, 2018). Desde este punto de vista, lo que interesa destacar es que todos estos rangos de clasificación y distinción, si bien opcionales, proponen un marco homogeneizante en el que el usuario se construye como sujeto de deseo. Un marco que no es neutral y responde a regímenes de verdad concretos, que crean y reproducen en lo inmediato tipos y estereotipos que son incorporados de manera tácita en dinámicas que trascienden a Grindr y, cuya negociación incluso, presupone un carácter de universalidad. Un marco, además, enraizados en condiciones estructurales que es necesario explorar.

---

<sup>12</sup> El estatus de lo trans en la aplicación es indicativo de las transformaciones ocurridas en el discurso médico y político durante los últimos años. Inicialmente el término “trans” se incluyó en Grindr como opción de adscripción dentro de tribas. A finales de 2017, en concordancia con un cambio corporativo orientado a abarcar a la población femenina (trans y cisgénero) y a personas no binarias o queers, Grindr incorporó la ya mencionada sección de identidad a los perfiles. Esta incluye un apartado de “género” (que ofrece la opción de identificarse como hombre o mujer, cis o trans, además de otras alternativas no binarias) y un apartado de “pronombres”. Aunque la plataforma sigue siendo utilizada mayormente por hombres cisgéneros, este cambio fue acompañado por la divulgación de información que enfatiza, entre otras cosas, la diferencia entre “orientación sexual” e “identidad de género”, distinción constitutiva de lo que Perez (2015) ha llamado la “modernidad gay” y que está relacionada históricamente a la legitimación pública de los hombres gais masculinos (véase Valentine, 2007).

<sup>13</sup> El apartado de origen étnico incluye, como opciones: “asiático”, “blanco”, “latino”, “medio oriente”, “mixto”, “nativo americano”, “negro”, “sudasiático” y “otro”.

## Mediaciones estructurales del deseo

A mediados de 2017, conocí a Miguel en Grindr. Miguel tenía 28 años, era originario de Florida, pero vivía en San Diego, California. Trabajaba como asistente médico y era empleado de medio tiempo en un negocio de comida rápida. En su foto de perfil, se mostraba frente a un espejo, con su pecho tatuado descubierto. Tenía poco vello facial y las mejillas enrojecidas; la piel muy clara y los ojos oscuros. Cuando me escribió a través del chat, Miguel estaba en Tijuana. Me dijo quería aprender español y le gustaban los “latinos”. Cuando supo que yo era de origen venezolano escribió “Mmmm que Rico” y, a su vez, me preguntó si a mí me gustaban los “chicos blancos”, en clara referencia a él. Durante los siguientes días, mantuvimos una intermitente conversación en español, para la cual Miguel se apoyaba —me dijo— en el traductor de Google. Más adelante, me hizo saber que era de ascendencia mexicana, con lo cual hacía sentido que se identificara étnicamente como “mixto” en la aplicación, pues identificarse como “blanco” probablemente habría representado en San Diego una impostura. Pese a ello, Miguel se asumía y presentaba ante mí como un “chico blanco”.

Aunque la casilla de adscripción étnica en mi perfil de Grindr estuviera vacía, mi “latinidad”, derivada de mi idioma y origen nacional, era un elemento que blanqueaba a Miguel por contraste, a la vez que funcionaba como condición explícita de su deseo. Desde el inicio de las interacciones y a lo largo de ellas, nuestros papeles fueron acotándose a roles relativamente fijos, ligados a las condiciones “objetivas” de ambos. Así, cuando la conversación avanzó hacia un terreno más sexual, las insinuaciones de Miguel y las fotos que me enviaba aludían directamente a una evidente disposición pasiva que me atribuía a mí un rol sexual activo, que yo no confirmé ni negué. Durante esos días, Miguel insistió, además, en llamarme “papi”. Esta designación de un papel preestablecido me permitía jugar con una virilidad exacerbada que mi entorno inmediato regularmente no solía atribuirme. Un “juego” que, sin embargo, aparecía ligado a la aceptación tácita del estereotipo que Miguel me imputaba.

Con base en un imaginario hegemónico de largo arraigo colonialista, el término “papi”, en el porno gay, refiere a una representación específica o

un subtipo del hombre “latino” erotizado. Ambos, tipo y subtipo, remiten a diacríticos corporales apreciados por su relación con una masculinidad racializada, más “natural” que la “blanca”, y predominantemente activa. A diferencia de las productoras que se enfocan en modelos caucásicos, como los “*twinks*”, las agencias centradas en latinos, como *Bi Latin Men* y *Naked Papis*, suelen destacar, a modo de etiquetas de búsqueda en línea, los marcadores raciales (como “brown skintones”) y la procedencia “étnica” de sus modelos (“latin papiz”, “cholo”, “latin boyz”), en vinculación con una supuesta condición de clase (“blue-collar workers”, “thugs”, “gangsters”) y ciertos indicadores corporales de un primitivismo (“a natural intact penis”, “unshaven pubes”) que los posiciona como cuerpos hipersexualizados, en contraste con los modelos caucásicos, de quienes se destacan atributos si bien eróticos, también estéticos.

En el contexto estadounidense, distintas investigaciones han hecho notar la persistencia de estos estereotipos en las interacciones homoeróticas (Robinson, 2008; Smith y Morales, 2018; Callander, Holt y Newman, 2015). Algunos de estos autores han mostrado cómo la adscripción étnico-racial de los latinos (y, más aún, de los negros) propicia ciertas expectativas ligadas al desempeño de un rol sexual activo y dominante, en la medida que el atractivo de esos cuerpos parece depender del cumplimiento de ese papel, generando una presión social específica, de la que están exentos los hombres blancos. Siendo así, el “gusto” a priori de Miguel por los latinos podría entenderse como un patrón de racialización movilizado por esos imaginarios que, por un lado, me encasillaban en un papel determinado que yo podía “aprovechar” como potencial erótico; mientras que, por otro, Miguel era libre de posicionarse como sujeto pasivo de la relación. En todo caso, esa colocación de roles implicaba una expectativa sexual de la que posiblemente él mismo era objeto en su contexto (“blanco”) habitual, al asumirse como “mitad mexicano” en San Diego. Miguel no dejaba de ser nada de lo que era al cruzar la frontera, pero su posición estructural, siendo la misma, se veía modificada al entrar en relación con “latinos” como yo, evidenciando el lugar mediador de una distribución relacional de posiciones.

Mi experiencia como migrante en distintas ciudades mexicanas me ha permitido observar asimismo el modo en que mi extranjería, y particu-

larmente mi origen nacional, suele asumir una función mediadora en las interacciones. Ser venezolano en algunos casos remite a vagas representaciones aglutinadoras en torno a los “sudamericanos” o a lo “caribeño” que suponen una filiación, sobre todo en este último caso, a un origen más “afro” y, por tanto, exotizante. En distintas conversaciones en Grindr esto se veía reflejado en ideas preconcebidas acerca de una constitución corporal y genital que propiciaba expectativas eróticas basadas en una atribución racializada. Independientemente de mis rasgos físicos o color de piel, dicha atribución tenía una clara connotación relacional, en la medida que ratificaba (o servía inadvertidamente para ratificar) la negación histórica de la presencia de lo “negro” en México, asignándome una valoración especial, si bien reductora y estereotipada. En este sentido, ser objeto de exotización y racialización podía significar una “ventaja” que, no obstante, perpetuaba jerarquías naturalizadas por una historia de racismo y xenofobia institucionalizados (Pérez Vejo, 2015), reproduciendo condiciones de potencial subalternización, exclusión y desprecio.

Por ejemplo, en una oportunidad, estando solo en una pequeña ciudad de Veracruz, decidí abrir Grindr dejando en mi perfil únicamente una banderita que hacía referencia a mi nacionalidad. Llamado por ese único dato, un usuario (cuyo perfil disponía, igualmente, de poca información y ninguna imagen) me envió al chat privado dos fotos suyas de rostro y cuerpo completo frente a un espejo; y, enseguida, demandó que respondiera yo también con fotos personales. Sin embargo, ante la afrenta de mi indiferencia y mi posterior rechazo, terminó insultándome, aludiendo a mi condición extranjera y mi origen, diciéndome, entre otras cosas, “Puto sudaca de mierda” y “Regrésate a tu país de mierda”. Como se ha señalado para otros contextos, es común en Grindr encontrar explicitados ciertos criterios de exclusión ligados a componentes étnico-raciales o nacionales (Daroya, 2018; Raj, 2011; Smith y Brown, 2020). Esto se evidencia en frases como “no negros” o “no asiáticos”,<sup>14</sup> mientras que los “emojis”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Este tipo de frases son aún más frecuentes en referencia a la feminidad. Aquí no profundizaré en el género como condicionante estructural de estas dinámicas. Al respecto, en México, véase, por ejemplo, Ramírez García (2017), Gómez Beltrán (2019) y Caraballo (2021).

<sup>15</sup> Los “emojis” son pictogramas simplificados que se utilizan de manera habitual en conversaciones en entornos digitales. Grindr, en 2017, incorporó a la plataforma sus propios

de bandera (acompañados de una “equis” de prohibición) suele usarse para señalar nacionalidades específicas con las que no se quiere entablar contacto. Entendidos como organizadores del deseo, estos elementos intervienen no solo sobre las interacciones en sí, reproduciendo jerarquías y estereotipos, sino también sobre la posibilidad misma de que estas ocurran entre determinados sujetos.

Por otro lado, a diferencia de otros contextos, en México (como en otros países latinoamericanos) la producción de alteridades simultáneamente exotizadas y denostadas, no suele darse a partir de taxonomías raciales fijas. En cambio, la desigualdad de clase es un componente que atraviesa y condiciona las dinámicas de racialización. Esto quiere decir que la ambivalencia implicada en la hipersexualización de sujetos susceptibles de subordinación se articula fundamentalmente alrededor de una distancia social<sup>16</sup> que los posiciona, según señalan Parrini Roses y Flores Pérez (2015), como cuerpos “lejanos de los circuitos de sociabilidad gay”, lo que sirve para reforzar la producción de una cierta masculinidad deseada. De ese modo, dicen los autores, “la búsqueda del placer”, en este caso posibilitada por Grindr, se convierte en “un viaje hacia la diferencia social y sexual [...] [que] será, a su vez, una exploración del propio cuerpo y sus potencialidades eróticas” (p.291). Así, en contraste con los cuerpos “blancos” y “tonificados”, que hacen suyos los indicios de un estilo de vida *deseable* (sintetizado en significantes como “gym”, “sano”, “educado”, “viajado”) y el poder derivado de estos<sup>17</sup> (Caraballo, 2021), los cuerpos

---

“emojis”, denominándolos gaymojis. Estos incluyen un amplio repertorio de referencias a la “cultura gay” estadounidense, con una fuerte connotación sexual.

<sup>16</sup> Partiendo de la teoría de Bourdieu (1999), hablo de distancia social para hacer referencia a posiciones dadas en el “espacio social”. Dichas posiciones, materiales y mutuamente excluyentes, están ligadas a una serie de propiedades de distinción que legitiman la desigualdad que las define. Por lo tanto, me refiero aquí a una distancia que es tanto simbólica como física (pp. 178-179).

<sup>17</sup> La adscripción reconocida a categorías, en mayor o en menor medida valoradas y “deseables”, no solo tiene implicaciones simbólicas a través de la reproducción de jerarquías culturales; conlleva también una disposición diferenciada de poder. Por ejemplo, de acuerdo con el estudio de Smith y Brown (2020), los hombres que cumplen con los cánones hegemónicos de deseabilidad (“blancos”, masculinos, delgados o tonificados) suelen ser menos propensos a aceptar prácticas sexuales de riesgo asociadas al VIH, mientras que los que no cumplen con esos cánones tienden a hacerlo en mayor medida, como un

otros, “lejanos”, sin rostros (y sin cuerpos) visibles como “Casado , discreto”, significan un erotismo deshumanizado,<sup>18</sup> en el que la transgresión de la distancia (imaginaria) refuerza la distribución de posiciones supuestas que opera a modo de “mediación estructural” del deseo. Mi deseo por este sujeto anónimo puede entenderse, así, como derivado de la intervención de posiciones desiguales que, a la vez que potenciaban la virilidad del mismo, reforzaban la distancia social que lo definía, para mí, como un otro.

Para Race (2015), Grindr responde a modos de interacción homoerótica preexistentes. En particular, la referencia más inmediata al respecto es la práctica conocida, por su denominación anglosajona, como “*cruising*”. Este término, sin traducción al español en México, se refiere a la práctica de deambular por lugares públicos (como baños, parques, plazas) en busca de encuentros sexuales anónimos. Lo que es específico del *cruising* es la clandestinidad y la transgresión de la censura que relega toda práctica sexual (especialmente no heterosexual) a la esfera de lo privado (y lo oculto). Sin embargo, pese a las analogías de Grindr como un modo de “*cruising* virtual”, la aplicación parece reproducir condiciones de jerarquización y desprecio, facilitadas por la impersonalidad, el anonimato y el individualismo que se alejan de viejas dinámicas de interacción, relativamente indiferentes a categorías fijas y preestablecidas.<sup>19</sup> Esto implica la actualización de un pragmatismo sexual, mediado ahora por estándares que responden a un contexto que, lejos ya de la condena generalizada y el imperativo de clandestinidad, ha dado paso un proceso creciente de homonormatividad

---

modo de compensar lo que es asumido como carencias o defectos.

<sup>18</sup> Véase Goldberg (2020), para una discusión acerca de la objetivación y la deshumanización en Grindr, y sus potencialidades políticas.

<sup>19</sup> Según han mostrado diversos autores, las dinámicas homoeróticas previas a las actuales categorías de identidad sexual no estaban exentas de estas mediaciones, pero admitían cruces mucho más dinámicos entre sujetos de posiciones diferenciadas (véase Boivin, 2013; Insausti y Fernández, 2020). Así, para Meccia (2011), la normalización de la identidad gay supuso una “desdiferenciación” con respecto a la población heterosexual, que a su vez intensificó la diferenciación interna. Por otro lado, al tomar como referencia estos cambios (que refieren a un contexto mayormente urbano y occidentalizado), no es mi propósito hacer una distinción valorativa entre el pasado y el presente, ni mucho menos establecer una demarcación temporal tajante. De hecho, en la actualidad, el *cruising* sigue practicándose (véase, por ejemplo, Galindo Monteagudo y Torres Cruz, 2018; Viscaya, 2019) y hay personas que usan Grindr como un recurso para dichas prácticas.

(Duggan, 2002), cuyos criterios de relacionamiento aparecen como una retraducción de los parámetros que atraviesan el marco social hegemónico y el capitalismo global.

### Disposición y gobierno neoliberal

Fuera del placer inasible de la propia interacción digital, mi encuentro con “Casado, discreto” nunca se dio. Al cabo de hablar por unos minutos a través del chat, “Casado, discreto” me sugirió vernos en el baño de un Sanborns, puesto que ninguno de los dos contaba con un lugar disponible en la zona. Su propuesta consistía, según entendí, en entrar al baño y concretar en algún cubículo un furtivo encuentro sexual. Si bien nunca tuve la intención de llevar a cabo su plan, fundamentalmente por los riesgos que suponía, la invitación a la clandestinidad animaba la fantasía de abyección y transgresión que yo asociaba a su presencia “invisible” en la plataforma. Por media hora, o quizá más, me regodeé en la ficción de ese encuentro, una imagen potenciada por la proximidad acortada intencionalmente a través de mis desplazamientos ociosos en dirección al lugar que “Casado, discreto” me había indicado. Estos acercamientos, vale decir, *producían* espacio, en el sentido que señala De Certeau (2000), en la medida que propiciaban una suerte de erotización de los lugares públicos y comerciales que servían de escenario para esos recorridos. Pero, en términos estrictamente materiales, la interacción se redujo a nada más que el uso de la aplicación.

En este sentido, Grindr no es simplemente un medio facilitador de encuentros físicos, en persona; por el contrario, es un lugar en el que, por derecho propio, se articula y potencia *cierto* placer. Diversos análisis acerca de espacios digitales que antecedieron a Grindr (como Manhunt.net y Gaydar.co.uk) han hallado que la “navegación” a través de perfiles no siempre implicaba para sus usuarios el interés de pasar a encuentros “reales” (Ramírez García, 2017; Leal Guerrero, 2013). Leal Guerrero (2013) habla, a ese respecto, de un “placer de mirar”, que es tanto estético como erótico. Un placer que, para el autor, tenderían a mermar con la popularización de plataformas, como Grindr, basadas en la geolocalización, dado que estas “reducen y precisan el radio en el que son realizadas las búsquedas” (p.138). De esta manera, Grindr facilita el encuentro directo, y a la

vez limita el acceso a perfiles localizados en zonas (e, incluso, países) distantes. Frente a esto, Tziallas (2015) señala, no obstante, que la proximidad en la que se basa Grindr introduce un componente sexual que propicia un modelo de “gamificación” del erotismo. Según este autor, Grindr está diseñada para generar una dinámica de “juego” que incita la permanencia en la aplicación.

Esto es particularmente claro en los intercambios de fotos que ocurren a través del chat privado. Así, es muy común en Grindr que los usuarios pidan y ofrezcan fotos personales (a veces, a modo de presentación, incluso sin mediar saludo). Muchas de estas fotos son “*nudes*”; es decir, fotos donde las personas se muestran desnudas o semidesnudas, frecuentemente enfocándose en la zona genital (y ocultando el rostro), lo que hace equiparables estas imágenes a las “*meat shots*” del porno. Si bien estos intercambios pueden tener fines persuasivos o “evaluativos”, de cara a un potencial encuentro en persona; en sí mismos suponen una relación erótica inscrita en procesos de pornificación, donde se diluye la frontera entre el consumo y la producción de contenido erótico explícito (Mowlabocus, 2007; Race, 2015; Dasgupta, 2022). Para algunos usuarios estas dinámicas no solo resultan suficientes, sino que se convierten en el objetivo de *estar* en Grindr.

Durante mi trabajo de campo en Tijuana, registré varios usuarios que señalaban en su descripción no estar interesados más que en el intercambio de *nudes*. Uno de ellos particularmente explicitaba el placer que le producía enviar este tipo de fotos sin esperar reciprocidad. En paralelo al “placer de mirar”, esto nos habla de un placer de *ser mirado* y ofrecerse ante otro (muchas veces anónimo). En tal contexto, preguntas como “¿te gusta?”, precedidas por el envío de *nudes* (no necesariamente solicitados), aparecen como una demanda de validación que resulta satisfactoria en sí misma, derivando en un juego erótico que se prolonga dentro de la aplicación y a veces no pasa a nada más, fuera de ella. Un juego que, sin embargo, es potenciado por la proximidad y la latencia del encuentro. Cabe decir que dichas dinámicas, aún en su ruptura con los cánones sexuales convencionales, tienden a estar condicionadas por papeles preestablecidos. De modo que las fotos tienden a reproducir “fórmulas” que se corresponden con categorías, asumidas como fijas, que refieren, entre otras cosas, a roles sexuales (Leal Guerrero, 2013). Al tiempo que la transgresión de ese orden interaccional (enviarle, por ejemplo, una foto de tu pene a un usuario iden-

tificado como activo), en tanto que arreglo tácito de intercambio, puede derivar en enfados y el fin de una conversación.

La posibilidad que abre Grindr para el despliegue de estas prácticas, además, refuerza la privatización del placer homoerótico, en consonancia con una narrativa política asimilacionista que busca distanciarse de la promiscuidad del homosexual “tradicional”.<sup>20</sup> Entre los usuarios de Grindr la renuncia a prácticas de sexo público, como el *cruising*, se expresa en el imperativo “tener lugar” (que aparece habitualmente a través de las siglas C/L o S/L, para indicar, respectivamente, si se cuenta o no con lugar disponible) como criterio relativamente extendido para iniciar o avanzar en la interacción.<sup>21</sup> Al mismo tiempo que, lejos de demandar una abierta transgresión de las fronteras entre distintas esferas de lo social, para Ahlm (2017), la arquitectura de Grindr reproduce una clara demarcación entre lo público (la pantalla de “inicio”) y lo privado (el chat). Acorde con esta demarcación, la aplicación define el “lugar” donde ocurren (y pueden ocurrir) los intercambios de *nudes*, puesto que las normas de uso (o “Reglas de la comunidad”) prohíben la “pornografía o desnudez sexualmente explícita en los perfiles públicos”, toda vez que animan los intercambios consensuados “de forma privada”.

Por otro lado, en 2022, Grindr incorporó la función de “Álbumes” que, prescindiendo de la restricción de desnudez, pueden hacerse públicos únicamente para usuarios seleccionados. Un gesto de reconocimiento e incitación de estas dinámicas que, al mismo tiempo, materializa su aprovechamiento por parte de la empresa. De hecho, desde su creación Grindr ha estado envuelta en diferentes polémicas ligadas al mal uso de los datos de sus usuarios (Tau y Wells, 2022). Sin embargo, poco se ha dicho acerca

---

<sup>20</sup> Hace ya más de dos décadas Duggan (2002) introdujo el término “homonormatividad” para señalar los vínculos de la política gay asimilacionista con el capitalismo. A raíz de la pandemia del SIDA y, más recientemente, con la legalización del llamado “matrimonio igualitario”, esta tendencia normativizadora se ha intensificado a través de una narrativa pública que busca desplazar la representación hipersexualizada de los hombres gais por una más respetable ligada a la masculinidad y el amor romántico (véase Martínez Oliva, 2010; Meccia, 2011; Rabbia y Iosa, 2011).

<sup>21</sup> En este sentido, ofrecimientos como el de “Casado, discreto” de recurrir a lugares públicos son más bien excepcionales, lo que puede verse ratificado en mi inmediata disposición ante tal propuesta.

de la lógica económica que movilizan funcionalidades como estas. Para hacerlo, es necesario observar que Grindr no solo opera en el campo de lo simbólico, sino sobre el trasfondo objetivo de una gubernamentalidad neoliberal, cuya expresión más reciente es lo que Srnicek (2018) ha llamado “capitalismo de plataformas”. Como plataforma digital “intermediaria”, Grindr tiene una función extractiva de datos susceptibles de ser capitalizados (p.45). Pero, además, como señala Aunspach (2020), el modelo económico de Grindr se sostiene sobre patrones de direccionamiento de la experiencia de los usuarios para hacerla más redituable. De acuerdo con este autor, Grindr emplea para ello estrategias que se mueven entre la ubicuidad y la invisibilización de la aplicación en la cotidianidad de sus usuarios.

Tziallas (2015), asimismo, señala una dinámica de frustración continúa alimentada por la aplicación, que genera el regreso incesante a ella (p.766). Dado este escenario, no es de extrañar que los usuarios se vean absorbidos por una espiral inagotable, que roza con comportamientos adictivos y compulsivos, según atestiguan decenas de vídeos personales de YouTube, crónicas y blogs donde se asocia Grindr a problemas de salud mental, falta de control e infelicidad. La “libertad” para acceder a los usuarios cercanos está mediada, además, por las condiciones de acceso que la propia interfaz posibilita y legitima, no solo a través de las categorías de adscripción señaladas, sino por medio de “filtros” que sirven para depurar los perfiles visibles, de acuerdo con estándares personales que excluyen a aquellos usuarios que a priori no cumplen con un “tipo” determinado, a razón de un pago a la empresa (Giordani Christ y Hennigen, 2022). En consecuencia, el reforzamiento de sesgos y prejuicios en torno a criterios naturalizados como “preferencias” (Callander, Holt y Newman, 2015; Robinson, 2015), se conjuga con la promoción de suscripciones u opciones premium que hacen posible el acceso a funciones menos restrictivas de filtrado,<sup>22</sup> que

---

<sup>22</sup> Los filtros permiten seleccionar los perfiles visibles con base en los apartados descriptivos que incluye la aplicación (edad, peso, altura, tribes, compleción física, etc.), exceptuando el que refiere al estado serológico de los usuarios y su identidad de género. Dadas las denuncias de racismo, desde 2020 Grindr tampoco permite filtrar con base en el origen étnico de sus usuarios. A la fecha (febrero de 2023), Grindr ofrece dos planes de suscripción premium: Grindr XTRA y Grindr Ilimitado. Entre las características y fun-

además prolongan el tiempo en la aplicación y resultan en una mayor datificación.

Desde este punto de vista, lo que propongo, en suma, es la necesidad de entender a Grindr como un espacio que, a modo de dispositivo (Agamben, 2011), articula de manera compleja distintos planos de significación con relaciones particulares de poder que, inscritas en un campo global de circulación capitalista, intercepta el deseo mismo de los usuarios que interactúan en él

### **Conclusión. Una propuesta epistemológica**

Para Faris (2019), un “*cock pic*” (literalmente, la foto de una “verga” o de un pene) en Grindr a veces es un “*cock pic*” y nada más (p.141). Desde la perspectiva del autor, la aplicación potencia un flujo de deseo que permite posibilidades de apertura, en contra de una organización identitaria fija (p.129). Contrario a esta postura, el argumento expuesto en el presente capítulo es que en Grindr, como en la vida, una *nude* nunca es *solo* una *nude*. Con base en lo expuesto, y a modo de cierre, propongo entonces pensar Grindr a partir de una imagen geodésica que considere, en principio, tres dimensiones o “capas” que se yuxtaponen. Una primera capa remite a una aproximación fenomenológica del orden de las prácticas e interacciones dentro de la aplicación, entendiendo que dicho orden está fundado en códigos visuales, textuales y paratextuales a partir de los cuales el usuario se constituye en sujeto de deseo. Frente a la ruptura identitaria que propone Faris (2019), lo que he intentado mostrar es que este orden funciona en el marco (a veces inadvertido) de categorías inscritas, en última instancia, en discursos normativos y jerarquías, allí donde la “cultura gay” aparece como aparato de captura imperialista, que admite negociaciones, siempre dentro de una lógica universalizante.

Luego, el cruce entre este marco dado de significación y ciertas condiciones encarnadas de distinción social describen una capa de mayor profundidad, derivada de una estructura desigual de distribución de posiciones y capitales (Bourdieu, 1999). Hablo de “mediaciones estructurales” para

---

ciones que incorporan estas dos versiones destacan la ampliación de los perfiles visibles, la eliminación de publicidad y la extensión de las opciones de filtrado.

denotar el modo en que dichas condiciones intervienen en la organización del deseo en Grindr, atribuyendo valores y poderes diferenciados, a partir de la reificación de un cuerpo socialmente hegemónico, como modelo de deseabilidad ligado a posiciones de privilegio, frente a la pura erotización de aquellos cuerpos que se ubican en una posición de potencial subordinación (Caraballo, 2021). Estas “mediaciones” escapan (dentro de la aplicación) a la verificabilidad inmediata de las posiciones efectivamente ocupadas por los sujetos, fuera de Grindr. Pero la atribución imaginaria es un reflejo de su persistencia. De modo que, en un contexto político donde el imperativo del closet (como represión y necesaria clandestinidad) es desplazado por criterios de respetabilidad (Ahlm, 2017), la reproducción de dichas “mediaciones” hace coincidir, por un lado, la posibilidad de exploración erótica, ligada a la transgresión (momentánea y privada) de desigualdades socialmente establecidas; y, por otro, el horizonte normativo de un modelo (público) de pareja estable, definido por la igualdad de posiciones. Grindr habilita un escenario propicio para el despliegue de este doble estándar como prerrogativa de la libertad “irrestringida” de “filtrar” a los otros.

Con relación a esta capacidad de filtrado, una tercera dimensión analítica responde al trasfondo económico de la aplicación. Grindr no solo impone un determinado orden simbólico, presentado como universal, sino una arquitectura cuasi material de direccionamiento, orientada a extraer datos y ganancias a partir de las interacciones de los usuarios y su permanencia en la plataforma (Aunspach, 2020). Al mismo tiempo, refuerza el vínculo entre las dinámicas que conduce y una lógica individualista propia del orden neoliberal, fundado en una gubernamentalidad que depende de su actualización constante “desde abajo”. Esto nos llama a considerar entonces, aun las prácticas de fricción y fuga dentro de la aplicación, como siempre relativas y contingentes; es decir, como “tácticas”, en el sentido que propone De Certeau (2000): limitadas y fragmentarias. Tal perspectiva no supone una mirada determinista ni necesariamente pesimista, pero señala la necesidad de reconocer las limitaciones de movimiento para luego atender las posibilidades de resistencia, entendiendo que estas dimensiones o “capas” descritas no actúan sino de manera conjunta e insoluble, para producir tanto efectos de gobierno como procesos de subjetivación.

Por último, en términos metodológicos, el análisis expuesto reafirma la necesidad de un conocimiento situado (Haraway, 2004) que permita ir más allá de la descripción informada, para captar los marcos profundos de significación que son movilizados por los afectos individuales, también en el ámbito sociodigital. En la medida que las relaciones que atraviesan al sujeto no están dadas fuera de él, sino que lo constituyen, la autoetnografía hace posible acceder a conexiones que, desde otras perspectivas, suelen quedar invisibilizadas. De este modo, la comprensión de Grindr como dispositivo (simbólico, interaccional y de gobierno) demanda una reflexividad crítica en condiciones de advertir el cruce entre el uso aparentemente neutral de la aplicación, el trasfondo inercial en el que operan las interacciones y la configuración biográfica de ciertas disposiciones y orientaciones afectivas, en un determinado contexto histórico y cultural. Si, en última instancia, este texto no es más que el fruto inquietante de la pregunta por lo irrepresentable (y lo impresentable) en mi propio deseo; la propuesta derivada lo que busca es poner sobre la mesa algunos ejes de análisis que permitan alumbrar aquellos fenómenos que atraviesan, pero trascienden, al agente situado. Su posible alcance y operatividad dependerá de su adecuación a los contextos sociales y digitales abordados.

## Referencias

- Agamben, G. (2011) ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica*, 26(73), 249-264.
- Ahlm, J. (2017). Respectable promiscuity: Digital cruising in an era of queer liberalism. *Sexualities*, 20(3), 364-379.
- Argüello Pazmiño, S. (2014). Identidades en disputa: discursos científicos, medios de comunicación y estrategias políticas del Movimiento de Liberación Homosexual mexicano, 1968-1984. En R. Parrini y A. Brito (Eds.), *La memoria y el deseo. Estudios gay y queer en México* (pp.25-49). PUEG-UNAM.
- Aunspach, C. (2020). Discrete and looking (to profit): Homoconnectivity on Grindr. *Critical Studies in Media Communication*, 37(1), 43-57.
- Blackwell, C., Birnholtz, J. y Abbott, C. (2015). Seeing and being seen: Co-situation and impression formation using Grindr, a location-aware gay dating app. *New Media & Society*, 17(7), 1117-1136.
- Boivin, R. R. (2013). De Cantinas, Vapores, Cines y Discotecas. Cambios, Rupturas e Inercias en los Modos y Espacios de Homosocialización de la Ciudad de México. *Revista Latino-americana de Geografía e Género*, 4(2), 118-133.
- Bonner-Thompson, C. (2017). 'The meat market': production and regulation of masculinities on the Grindr grid in Newcastle-upon-Tyne, UK. *Gender, Place & Culture*, 24(11), 1611-1625.
- Bourdieu, P. (1999). El conocimiento por cuerpos. En *Meditaciones pascalianas*. Anagrama.
- Callander, D., Holt, M. y Newman, C. E. (2015). 'Not everyone's gonna like me': Accounting for race and racism in sex and dating web services for gay and bisexual men. *Ethnicities*, 16(1), 3-21.
- Caraballo, P. (2020). Los límites de la 'hermandad gay'. Modernidad e identidad gay en México. *La Ventana*, 6(52), 70-99.
- Caraballo, P. (2021). El cuerpo utópico de los gais. Masculinidad, blanquitud y deseo en Tijuana. *Revista de Estudios Sociológicos*, 39(116), 533-560.
- Crooks, R.N. (2013). The rainbow flag and the green carnation: Grindr in the gay village. *First Monday*, 18(11). <https://doi.org/10.5210/fm.v18i11.4958>

- Daroya, E. (2018). Not Into Chopsticks or Curries. En D. Riggs. *The Psychic Life of Racism in Gay Men's Communities* (pp. 67-80). Lexington Books.
- Dasgupta, R. K. (2022) 'Grindr is basically interactive porn': Ethnographic observations from Kolkata on queer intimacies and 'pic exchange' on Grindr and PlanetRomeo. *Porn Studies*, 9(3), 339-345.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana.
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo?. En *Michel Foucault filósofo* (pp.155-163). Gedisa.
- Duggan, L. (2002). The New Homonormativity: The Sexual Politics of Neoliberalism. En R. Castronovo y D. Nelson (Eds.). *Materializing Democracy: Towards a Revitalized Cultural Politics* (pp.175-194). Duke University Press.
- Ellis, C., Adams, T.E. y Bochner, A.P. (2019). Autoetnografía: un panorama. En Ellis, C. et al., *Autoetnografía. Una metodología cualitativa* (pp.17-41). Colsan.
- Faris, M. J. (2019). Queering networked writing: A sensory autoethnography of desire and sensation on Grindr. En W. P. Banks, M. B. Cox y C. Dadas (Eds.). *Re/Orienting writing studies: Queer methods, queer projects* (pp.127-149). Utah State University Press.
- Galindo Montegudo, J. L. y Torres Cruz, C. (2018). Diálogo de miradas. Un acercamiento al "metreo" como orden interactivo. *Sociológica*, 33(93), 319-353.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Giordani Christ, A. y Hennigen, H. (2022). Apenas um perfil no Grindr? Montando um corpo marcado. *Sexualidad, Salud y Sociedad*, (38), 1-22.
- Goffman, E. (1991). *El orden de interacción*. In *Los momentos y sus límites*. Paidós.
- Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Goldberg, G. (2020). Meet markets: Grindr and the politics of objectifying others. *Convergence*, 26(2), 253-268.
- Gómez Beltrán, I. (2019). Grindr y la masculinidad hegemónica: aproximación comparativa al rechazo de la feminidad. *Estudios Sociológicos*, 37(109), 39-68.

- Haraway, D. (2004). Testigo\_modesto@segundo\_milenio. *Lectora*, (10), 13-36.
- Insausti, S. J. y Fernández, M. (2020). De chongos y mayates: masculinidades y sexo heterosexual entre hombres en Argentina y México (1950-1990). *Historia Crítica*, (77), 133-156.
- Laguarda, R. (2007). Gay en México: lucha de representaciones e identidad. *Alteridades*, 17(33), 127-133.
- Leal Guerrero, S. (2013). Cuerpos deseados/machos representados. Aphrodisia, fórmulas representacionales y fotografía en la interacción homoerótica mediada por Internet. *Sexualidad, salud y sociedad*, (13), 113-143.
- Martínez Oliva, J. (2010). La pequeña ciudad queer. Espacios y arquitecturas de la experiencia homosexual a través del arte contemporáneo. En A. Ceballos Muñoz et al. (Eds.). *Soy lo que ves. Cultura, identidad y representación homosexual* (pp.147-158). Septem.
- McGlotten, S. (2013). *Virtual intimacies. Media, affect, and queer sociality*. SUNY Press.
- Meccia, E. (2011). *Los últimos homosexuales. Sociología de la homosexualidad y la gaycidad*. Gran Aldea.
- Mowlabocus, S. (2007). Gay men and the pornification of everyday life. En S. Paasonen, K. Nikunen y L. Saarenmaa (Eds.), *Pornification: Sex and sexuality in media culture* (pp.61-72). Berg.
- Mowlabocus, S. (2010). Look at Me! Images, Validation and Cultural Currency on Gaydar. En C. Pullen y M. Cooper (Eds.), *LGBT Identity and Online New Media* (pp.187-200). Routledge.
- Ong, J. C. (2017). Queer cosmopolitanism in the disaster zone: 'My Grindr became the United Nations'. *the International Communication Gazette*, 79(6-7), 656-673.
- Parrini Roses, R. y Flores Pérez, E. (2015). La masculinidad de los otros: Narraciones sobre el placer y relaciones de clase en hombres gay de la Ciudad de México. *Prisma Social*, (12), 288-341.
- Pérez Vejo, T. (2015). Extranjeros interiores y exteriores: La raza en la construcción nacional mexicana. En P. Yankelevich (Coord.), *Inmigración y racismo. Contribuciones a la historia de los extranjeros en México*. El Colmex.
- Perlongher, N. (1999). *El negocio del deseo. La prostitución masculina de San Pablo*. Paidós.

- Puar, J. K. (2002). Circuits of Queer Mobility: Tourism, Travel, and Globalization. *Gay and Lesbian Quarterly*, 8(1-2), 101-137.
- Rabbia, H. y Iosa, T. (2011). Construcción de rutinas espaciales y sus efectos en las dinámicas de inclusión-exclusión del activismo LGBT en Córdoba, Argentina. *Sexualidad, Salud y Sociedad*, (7), 103-126.
- Race, K. (2015). Speculative pragmatism and intimate arrangements: online hook-up devices in gay life. *Culture, Health & Sexuality*, 17(4), 496-511.
- Raj, S. (2011). Grindrings Bodies: Racial and Affective Economies of Online Queer Desire. *Critical Race and Whiteness Studies*, (7.2).
- Ramírez García, V. H. (2017). “Hola ¿Cogemos?”. Economía del deseo y capital erótico en sitios de encuentro en Internet. *Interdisciplina*, 5(11), 79-108.
- Robinson, B. A. (2015). “Personal Preference” as the New Racism: Gay Desire and Racial Cleansing in Cyberspace. *Sociology of Race and Ethnicity*, 1(2), 317-330.
- Robinson, R. K. (2008). Structural Dimensions of Romantic Preferences. *Fordham Law Review*, 76, 2787-2819.
- Shield, A. (2019). *Immigrants on Grindr Race, Sexuality and Belonging Online*. Palgrave Macmillan.
- Smilges, J. (2019). White squares to black boxes: Grindr, queerness, rhetorical silence. *Rhetoric Review*, 38(1), 79-92.
- Smith, J. G. y Brown, S. (2020). “No Fats, Femmes, or Blacks:” The Role of Body Types, Gender Roles and Race in Condom Usage Online. En D. N. Farris, D. R. Compton y A. P. Herrera (Eds.), *Gender, Sexuality and Race in the Digital Age* (pp.205-222). Springer.
- Smith, J. G. y Morales, M. C. (2018). Racial Constructions among Men Who Have Sex with Men: The Utility of the Latin Americanization Thesis on Sexual Partner Selection. *Issues in Race & Society*, 6(1), 25-44.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Tau, B. y Wells, G. (2022). Grindr User Data Was Sold Through Ad Networks. *The Wall Street Journal* (mayo 2). <https://www.wsj.com/articles/grindr-user-data-has-been-for-sale-for-years-11651492800>
- Thomas, J. A. (2010). Gay Male Pornography Since Stonewall. En R. Weitzer (Ed.), *Sex for sale: prostitution, pornography, and the sex industry* (pp.67-

- 89). Routledge.
- Tziallas, EvangelosE. (2015). 'Gamified Eroticism: Gay Male "Social Networking" Applications and Self-Pornography.' *Sexuality & Culture*, 19, 759-775.
- Valentine, D. (2007). *Imagining Transgender: An Ethnography of a Category*. Duke University Press.
- Viscaya, C. (2019). Las miradas en el último vagón del metro: sociología del cuerpo y los sentidos en la interacción homoerótica. En O. Sabido Ramos (Coord.), *Los sentidos del cuerpo: El giro sensorial en la investigación social y los estudios de género* (pp.245-265). UNAM.
- Ward, J. (2019). A Dating App Autoethnography: Presenting Myself as a Researcher and User. *The Qualitative Report*, 24(1), art.10.
- Wu, S. y Ward, J. (2018). The mediation of gay men's lives: A review of gay dating app studies. *Sociology Compass*, 12(2), 1-10.

# Capítulo 5

---

## **Etnografías digitales en torno a los juicios de lesa humanidad en Argentina**

*Florencia Larralde Armas*

<https://doi.org/10.61728/AE24100069>

## Resumen

En el largo proceso de lucha por la memoria, la verdad y la justicia en Argentina, la reactivación de los juicios de lesa humanidad (desde el año 2005) ha sido una de las políticas de memoria con mayor impacto en la reconstrucción y reparación histórica, siendo sus actores principales los organismos de derechos humanos, sobrevivientes, afectados directos, jueces, fiscales y peritos. Debido a la crisis sanitaria, por la pandemia por COVID-19, en marzo de 2020 se suspendió el desarrollo de más de 20 juicios que estaban en distintas etapas de instrucción, los cuales fueron reanudados en octubre de ese mismo año a través de medios digitales. Desde su implementación en el marco de la pandemia se continuó con el desarrollo de los juicios a través de plataformas digitales como zoom o Jitsi, que a la vez son retransmitidas en vivo a través de YouTube, Twitter, Facebook y páginas web oficiales de los Tribunales Orales.

Este capítulo se propone reflexionar sobre la dimensión investigativa de este proceso de digitalización de la justicia, en la que se introduce una reflexión metodológica sobre la “etnografía digital”; mis ansiedades metodológicas; y el impacto de la transformación de la investigación académica en medio de pandemia, entre las que se incluyen: preocupaciones por los límites en la recolección de datos e información mediados por el trabajo vía remota; la reducción del poder del trabajo de campo; la multiplicidad y dispersión de canales, medios y herramientas de comunicación vía internet; y la pérdida o desdibujamiento de las subjetividades de los actores involucrados en la comprensión del objeto estudiado.

## Introducción

En este artículo propongo reflexionar sobre el singular desarrollo de digitalización de la justicia en los procesos de juicios de lesa humanidad en Argentina en medio de la crisis sanitaria por la pandemia de COVID-19. Debido a esta coyuntura histórica y social mundial, el 12 de marzo de 2020 se declaró en Argentina el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (Decreto 297/2020), que suspendió la actividad administrativa, comercial, educativa y turística de todo el país. Estas medidas fueron cambiando a lo

largo de los meses y en enero de 2021 se dieron por finalizadas. Durante los primeros meses de aislamiento, quedó inconcluso el desarrollo de más de 20 juicios de lesa humanidad por los crímenes cometidos durante la última dictadura (1976-1983). Los mismos estaban en diferentes etapas de instrucción en distintas provincias del país y con el pasar de los meses fueron encontrando distintas vías digitales para su reanudación.

Durante los primeros meses de aislamiento, algunos de los históricos organismos de derechos humanos como el Centro de Estudios Legales y Sociales (CELS), Abuelas de Plaza de Mayo, la Asamblea Permanente por los Derechos Humanos (APDH), la Procuraduría de Crímenes contra la Humanidad y distintas fiscalías realizaron diversos reclamos solicitando la reanudación de los juicios. Unos de los argumentos que esgrimieron fue que dilatar más el juzgamiento de actos que se cometieron hace más de cuarenta años, llevaría a una “impunidad biológica” (Página 12, 21/05/2020). Puntualmente, el CELS junto a Abuelas de Plaza de Mayo solicitaron a la Cámara Federal de Casación Penal que se reanuden los procesos, se convoque a la comisión intrapoderes, se conforme una mesa de trabajo interdisciplinaria que elabore protocolos para la realización de los juicios y se planifique su continuidad, entre otras cosas (CELS, 04/05/2020; 07/05/2020; 21/05/2020).

En este sentido, La Cámara Federal de Casación Penal (CFCP) recomendó (el 5 de mayo) que todos los tribunales orales reinicien los procesos “cuya conclusión permita realizarse por vía remota y/o que fuere posible sin gran desplazamiento de participantes” (Ministerio Público Fiscal, 06/05/2020), entendiendo que “el proceso de juzgamiento de los crímenes de lesa humanidad en la Argentina no admite más demora” (Ministerio Público Fiscal, 06/05/2020), según señaló la fiscal federal y titular de la Procuraduría de Crímenes contra la Humanidad (PCCH), María Ángeles Ramos. Fundamentalmente porque los sucesos juzgados ocurrieron hace más de 40 años, cuyos responsables tienen entre 70 y 90 años, mientras que sus víctimas y sobrevivientes rondan entre los 60 y 80 años, encontrándose entre las querellas madres de más de 100 años. Por lo cual el reinicio de la actividad jurídica vía remota se sostiene desde la comprensión del argumento de la “impunidad biológica”, así como el de protección de ciudadanos incluidos en el grupo de riesgo (mayores de 65 años) de contagio

de COVID-19, incluyéndose también en este grupo jueces, abogados y fiscales que se encontraban en este rango etario (SDHArgentina, 20/5/2020).

En un temprano conversatorio público de la Secretaria de Derechos Humanos de la Nación, María Ángeles Ramos, fiscal federal y titular PCCH, reconoció diversos desafíos de la gestión de los juicios durante la pandemia (SDHArgentina, 20/5/2020). Por un lado, desde el punto administrativo, la digitalización de expedientes que eran muy voluminosos requirió de un gran despliegue técnico, y por el otro, la conectividad fue un importante obstáculo a saldar, ya que fue necesaria la facilitación de computadoras adecuadas para poder gestionar este tipo de expedientes para los fiscales y a los equipos que trabajan en las fiscalías, por lo cual, remarcó que era necesario que se destine un presupuesto adecuado para poder responder a esta realidad. También fue necesario contemplar las distintas realidades de cada provincia, donde algunas pudieron retomar las audiencias totalmente con herramientas virtuales y otras pudieron adecuar salas respetando el distanciamiento social obligatorio por el coronavirus.

Una problemática central fue la publicidad pública de las causas, debido a que, según la jurisprudencia, se debe asegurar el acceso de público, sea mediante salas virtuales o a través del reestríming en plataformas como YouTube o la televisión. Debido a que, el principio de publicidad como garantía procesal penal alude, siguiendo a Anitua y Thus, a “funciones relativas al desenvolvimiento propio del juicio (como garantía de derechos a las partes —acusados y víctimas—); pero también y fundamentalmente al control de los actos públicos por parte de la sociedad; la transmisión y difusión a grandes sectores de la población (incluso por medios técnicos); y en los últimos años se alude también a la dimensión de ‘conocimiento’ de los hechos del pasado y el ‘reconocimiento’ a las víctimas” (2021, p. 13). Entre otras cuestiones también, se destacó la necesidad de generar directrices para el traslado seguro de personas (no solo de imputados, sino también de testigos, víctimas y a las partes en general) a las salas de audiencias. Mientras que desde los principios procesales y jurídicos fue importante generar directrices, protocolos y buenas prácticas. Finalmente se remarcó la necesidad de resolver algunas cuestiones referidas a las acreditaciones de identidad, al resguardo de datos sensibles, la conservación de la prueba para el futuro y a la producción de la prueba en el juicio oral.

Es así que, desde el mes de mayo de 2020, comenzaron paulatinamente a reanudarse algunos juicios orales a través de medios digitales adaptando sus procesos a diversas resoluciones del Poder Judicial de la Nación y de los poderes judiciales de cada provincia (Poder Judicial de la Nación, Acordadas n°4 a n° 27, 2020). Aunque ya a mediados de abril se dictó sentencia en las causas Subzona 15 y Cueva III en Mar del Plata, y FECED III en Rosario; las mismas fueron realizadas vía remota, transmitidas en vivo a través de la web de la Corte Suprema ([www.cij.gov.ar](http://www.cij.gov.ar)) y retransmitidas en diversos canales en redes sociales de organismos de derechos humanos.

### **Modalidades de digitalización de audiencias**

El reinicio de procesos judiciales tuvo diversas modalidades de acuerdo con las capacidades tecnológicas de cada tribunal y las decisiones específicas referidas a los canales de transmisión pública de las audiencias para asegurar el principio procesal de “publicidad” del debate público (Achaga, 2011). Al momento de interrupción del desarrollo de los juicios de lesa humanidad en el país, estos se encontraban en distintas etapas del proceso penal: requerimiento fiscal de elevación a juicio; auto o decreto de elevación a juicio; veredicto del Tribunal Oral Federal (TOF); fundamentos de la sentencia de TOF; sentencia de la CFCP; sentencia de la Corte Suprema de Justicia de la Nación (CSJN), recursos extraordinarios/quejas presentados contra las sentencias de TOF/CFCP. Pudiendo reiniciarse, entre los meses de mayo y junio de 2020, aquellos que se encontraban en etapa de toma de testimonios<sup>23</sup>, lectura de alegatos de las querellas o las defensas<sup>24</sup>, dictado de sentencia<sup>25</sup> y lectura del fallo<sup>26</sup>. Mientras que algunos de los procesos que debían iniciarse comenzaron a partir del mes de septiembre

---

<sup>23</sup> Causas: Contraofensiva (San Martín); Campo de Mayo (San Martín); Megacausa 14 (Tucumán); Megacausa (TOF N°1. Mendoza); Triple A (Bahía Blanca); Vesubio III (Ciudad de Buenos Aires); Juicio Cueva III y CNU 2 (Mar del Plata); Megajuicio III (San Juan)

<sup>24</sup> Causas: Di Nápoli, Juicio Zárate-Campana; Saint Amant III (San Nicolás), Brigada de San Justo (La Plata).

<sup>25</sup> Causas: Subzona 15 (Mar del Plata); FECED III y IV (Rosario); Causa Área Paraná II (Paraná).

<sup>26</sup> Causa: Subzona 15 (Mar del Plata).

de 2020<sup>27</sup>.

Tal como analizamos en otros trabajos (Larralde Armas, 2020a), hubo fundamentalmente dos modalidades en el desarrollo de las audiencias:

1. Totalmente virtuales, en las que todos los participantes del proceso asistieron a través de vías remotas desde sus hogares a través de plataformas como zoom y jitsi.<sup>28</sup>
2. Híbridas entre lo remoto y lo presencial, por ejemplo, en la “Megacausa unificada Operativo Independencia II- Tártalo” de Tucumán, el tribunal, la querrela y una parte de los abogados de la defensa asistieron de modo presencial a la sala de audiencias, mientras que algunos de los testificantes y abogados participaron del proceso a través de video conferencia. O el “Juicio Triple A” de Bahía Blanca, en el cual las audiencias se realizaron de manera presencial, pero sin público en el aula magna de la Universidad Nacional del Sur y fue transmitida virtualmente en el canal de YouTube de la universidad.

Estas modalidades no han sido fijas en el desarrollo de las audiencias, debido a que algunos procesos se han ido ajustando en cada jornada de acuerdo con quienes testimoniaban y a las capacidades técnicas del tribunal en ese día de audiencia.<sup>29</sup> A continuación, se muestra en una serie de capturas de pantalla las distintas formas en las que la audiencia pudo ver el desarrollo de los juicios a través de internet.

---

<sup>27</sup> Causas: Diedrichs y Herrera (Córdoba); Juicio a la Brigada de investigaciones de Lanús (La Plata), Pozo de Banfield- Pozo de Quilmes (La Plata).

<sup>28</sup> Ejemplo de ello son las causas: “Campo de Mayo”-TOF (Tribunal Oral Federal) n°1 de San Martín; “Zárate- Campana”- causa Di Nápoli- TOF N°2 de San Martín; “Brigada de San Justo”- TOF N°1 de La Plata; “Vesubio III”- TOF N°4 de la Capital Federal, entre otras.

<sup>29</sup> Un ejemplo es esta hibridez fue el “Juicio Contraofensiva” – TOF N° 4 de San Martín, entre otros.



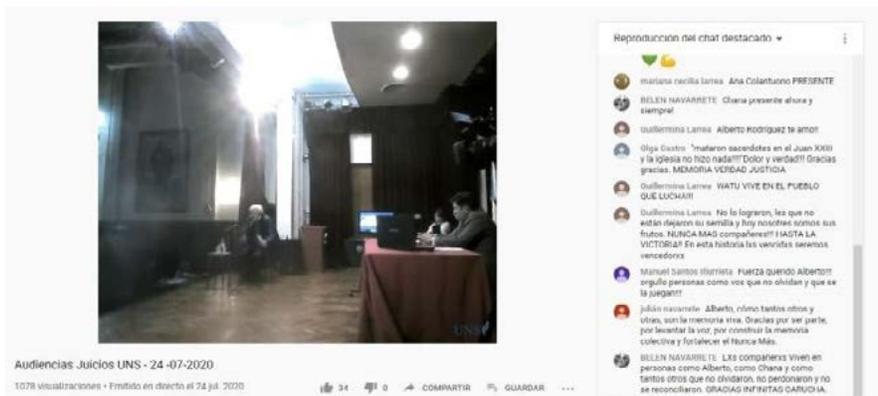
Juicio Por Lesa Humanidad "Megacausa 14" en TOCF Tucuman Junio 2020

Tribunal de Tucumán. Causa Operativo Independencia. 25 de junio. Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora.



Juicio Contraofensiva de Montoneros -día 38- Verónica Almada Parte 1

TOF ° 4 de San Martín. Causa Contraofensiva. 19 de junio. Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora.



Auditorio de la UNS. Causa Triple A, Bahía Blanca. 24 de julio. Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora.



TOF ° 2 de San Martín. Causa Zárate- Campana. 16 de junio. Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora.

Una discusión amplia fue cómo garantizar la adecuada publicidad del desarrollo de los juicios orales y públicos mediados tecnológicamente, dado que el principio de publicidad alude a una garantía procesal penal, por eso, cada tribunal utilizó distintas modalidades y canales virtuales para permitir la asistencia del público (Larralde Armas, 2020a):

1. Canales de modalidad cerrada: los primeros juicios en retomar las audiencias lo hicieron a través de una plataforma de video conferencia del Poder Judicial, llamada Polycom.<sup>30</sup> La misma no permite la asistencia de público a la sala virtual, por lo cual este fue un tema de lucha y tensión entre los tribunales, las querellas y los fiscales. Por ejemplo, el fiscal Daniel Rodríguez Infante de Mendoza, señaló que el tribunal invoca “una acordada de la Corte Suprema de la Nación, por la cual el tribunal oral no da habilitación a los medios de comunicación” para la difusión de la audiencia, aunque “no todos los tribunales orales invocan esta acordada, ni le hacen caso”, entonces lo que solicitan tanto los fiscales como la querella es “por lo menos garantizar la presencia del público con una sala virtual”<sup>31</sup>. En el mismo sentido, el abogado querellante Pablo Salinas expuso que “nosotros vamos a seguir insistiendo, creemos que el juicio se tiene que transmitir en vivo, que no tiene que haber ningún inconveniente en que se trasmita en vivo como no había inconvenientes cuando no estaba la pandemia de que entrara todo el público que quisiera. Esto es una grave falencia que tenemos”<sup>32</sup>. Por lo cual, el problema de la publicidad de las audiencias fue una dimensión del proceso judicial que ha tenido diversas respuestas por parte de cada tribunal, careciendo entonces criterios unificados.
2. Canales de modalidad acreditada: con plataformas como Zoom o Jitsi, algunos tribunales pidieron acreditación previa vía mail, adjuntando foto del Documento Nacional de Identidad (DNI) para entrar a la sala virtual y otros solo una acreditación vía mail al tribunal para el envío de los enlaces de conexión;
3. Canales de modalidad abierta: varios juicios fueron transmitidos en

---

<sup>30</sup> Megacausa de Mendoza y la Megacausa III en San Juan.

<sup>31</sup> D. Rodríguez Infante, comunicación personal por meet, 25 de agosto 2020.

<sup>32</sup> P. Salinas, comunicación personal por meet, 25 de agosto 2020.

vivo a través de la web del Centro de Información Judicial, Twitter (desde la aplicación Periscope) y en YouTube, a través de canales abiertos por los tribunales específicamente para ese uso o mediante canales virtuales de universidades u organismos de derechos humanos (Universidad Nacional de San Martín, Comisión Provincial por la Memoria) y medios locales (Radio La Retaguardia, Radio AM750 de Tucumán, entre otras).

El reinicio de los procesos y de la toma de testimonios a través de medios remotos no fue fácil, en las primeras audiencias hubo muchos problemas tecnológicos y de conexión que fueron solucionándose paulatinamente. Por eso, algunas de las defensas, específicamente las de los tribunales de Tucumán, San Juan y Mendoza utilizaron como argumento esta dificultad técnica inicial para solicitar la suspensión de las audiencias hasta tanto pudieran hacerse de modo presencial, por estar disconformes con el sistema virtual utilizado por el tribunal, argumentando que los problemas tecnológicos sucedidos en las primeras audiencias (señales entrecortadas, conexión de internet débil, audio entrecortado, imágenes pixeladas) no garantizaban una buena intervención de las defensas, ni de los fiscales. Aunque los tribunales resolvieron continuar con los procesos.

### **Reflexiones metodológicas**

Investigar con, en y desde entornos digitales me ha llevado a repensar métodos, escalas y formas de entender las prácticas, medios y herramientas puestas en acción en el desarrollo de los juicios de lesa humanidad durante la pandemia y hasta nuestros días, dado que la digitalización de estos procesos penales es algo que continuó finalizada la cuarentena, y parece haberse instalado como una práctica aceptada. En el trabajo de investigación vía remota se presentaron diversas potencialidades, limitaciones, desplazamientos, reconfiguraciones e incertidumbres metodológicas que serán abordadas a continuación.

De improviso, con el aislamiento preventivo obligatorio y el reinicio de los juicios desde plataformas virtuales mi trabajo de investigación se vio, de pronto, forzado a convertirse en una indagación desde lo digital.

Por lo cual, comencé a registrar y a observar la práctica jurídica desde mi casa, reflexionando ahora sobre las herramientas que podrían brindarme metodologías como la “etnografía digital”. Queda claro que en durante la pandemia lo cotidiano se hizo indiscutiblemente dependiente de los medios digitales, por eso la metodología propuesta por la etnografía digital me parece útil para comprender este fenómeno, debido a que parte de comprender que los medios y las tecnologías digitales forman parte de los mundos cotidianos que habitan las personas (Pink et al., 2016; Ardevol y Lanzeri, 2014).

Hine (2000) propone una serie de principios para la investigación desde la etnografía virtual, de los cuales retomé los siguientes para mi recolección de fuentes:

1. “La presencia sostenida del etnógrafo en su campo de estudio” (Hine, 2000, p. 80): por lo cual estructuré mi trabajo de campo en cuatro etapas : a) entre marzo a mayo de 2020, se siguió el desarrollo de este proceso a nivel nacional para comprender y comparar las decisiones, disputas y nuevas estrategias tecnológicas emprendidas por cada tribunal, b) entre mayo a octubre de 2020 se seleccionó un grupo de seis causas<sup>33</sup> para el trabajo de campo desde la etnografía digital implicando jornadas de observación de entre 4 a 6 horas diarias; c) desde octubre de 2020 hasta la actualidad<sup>34</sup> se seleccionó el juicio denominado “Pozo de Banfield, Pozo de Quilmes y El Infierno” para hacer el seguimiento de todo el proceso, además de participar en la escritura del diario del juicio<sup>35</sup> y d) desde marzo de 2022 se comenzó con la realización de entrevistas en profundidad a los participantes de los juicios.
2. “El crecimiento de las interacciones mediadas nos invita a reconsiderar la idea de una etnografía ligada a algún lugar concreto o inclusive, a múltiples espacios a la vez (...) podríamos pensar, entonces, a la etnografía de la interacción mediada como fluida, dinámica y móvil” (Hine,

<sup>33</sup> “Campo de Mayo”-TOF (Tribunal Oral Federal) n°1 de San Martín; “Zárate- Campaña”- causa Di Nápoli- TOF N°2 de San Martín; “Brigada de San Justo”- TOF N°1 de La Plata; “Vesubio IIP”- TOF N°4 de la Capital Federal; “Megacausa unificada Operativo Independencia II- Tártalo” de Tucumán y “Juicio Contraofensiva” – TOF N° 4 de San Martín.

<sup>34</sup> Marzo de 2023.

<sup>35</sup> <https://diariodeljuicioar.wordpress.com/>

2000, p. 81): en este sentido, las características propias de los medios digitales (accesibilidad, multiplicidad, sincronidad, asincronidad, y deslocalización) posibilitaron una primera reconfiguración de mi investigación, ya que debido a la digitalización de la práctica jurídica pude realizar un seguimiento de ese proceso en una escala ampliada, incluyendo experiencias de otras provincias y localidades distantes de dónde me encuentro físicamente. La posibilidad de esta nueva extensión de mi unidad de análisis trajo consigo también la multiplicación de canales, plataformas o medios digitales a través de los cuales podía tener contacto con esa práctica jurídica, que aún hoy, se está realizando a través de aplicaciones como zoom y jitsi; siendo retransmitida en vivo por la web institucional del Centro de Información Judicial (CIJ), YouTube, Twitter y Facebook. La misma, a la vez, es difundida en webs (institucionales y de medios gráficos), blogs (diarios de juicio), mail y medios populares (radios comunitarias).

Al comienzo de este proceso, la información sobre los juicios estuvo totalmente dispersa durante muchos meses, era muy difícil enterarse de cuáles serían los canales de transmisión y reinicio de las causas. He ido completando esa información escribiendo mails a los Tribunales, siguiendo boletines de La Radio la Imposible de HIJOS-Capital, revisando el Facebook de la Secretaría de Derechos Humanos de Nación y la Secretaría de Derechos Humanos de Provincia, consultando asiduamente la web Fiscales (<https://www.fiscales.gob.ar/>) y los blogs de Diarios de Juicio. Actualmente la Secretaría de Derechos Humanos de la Nación ha creado observatorio de Juicios de Lesa Humanidad y posee una web<sup>36</sup> con información actualizada, lo mismo sucede con el Centro de Información Judicial y otros canales de comunicación de organizaciones de derechos humanos y medios periodísticos. Debido a esto, en mi labor investigativa tuvieron que articularse un conjunto de medios y canales conceptualizados como “ecosistemas digitales” (López García, 2005), y en el registro de campo he utilizado diversas herramientas tanto analógicas como digitales: cuaderno de campo, he confeccionado una lista de reproducción en YouTube, calendarios digitales para seguir las audiencias, capturas de pantalla y grabaciones.

---

<sup>36</sup> <http://www.juiciosdelesahumanidad.ar/#/>

3. “Junto a la dislocación espacial viene la temporal. La implicación personal con contextos mediados se entremezcla con interacciones en otras esferas y otros medios. La etnografía virtual es un intersticio en el sentido de que convive entre varias actividades, tanto del investigador como de los participantes del estudio. Y la inmersión en el contexto se logra apenas intermitentemente” (Hine, 2000, p. 81): en este punto el aislamiento preventivo obligatorio por la pandemia de coronavirus forzó la virtualización de diversos planos de la vida cotidiana como el laboral, educativo, el ocio y la comunicación interpersonal, siendo la experiencia judicial otra de las prácticas mediadas tecnológicamente.

Derivado de lo anterior, la toma de declaraciones testimoniales se ha dado desde los hogares de los testigos a través de videollamadas. Debido a esto, ha sido común que los testigos se aislen en una habitación del hogar para no ser interrumpidos en el momento de brindar su testimonio, aunque en varias ocasiones han entrado familiares al cuarto y han tenido que ser expulsados para finalizar el relato testimonial. También se solicita a las querellas, defensas y público que silencien sus micrófonos para no molestar con sonidos ambientes de sus hogares, puesto que la esfera del hogar y la vida cotidiana no puede ser aislada en este momento de confinamiento. Finalmente, la dislocación temporal en la práctica investigativa me permitió poder observar 6 causas que muchas veces se superponían en horarios, por eso en esos casos prioricé ver las que no quedarían disponibles públicamente porque se transmitían por canales cerrados (zoom y Jitsi) y observar asincrónicamente las que quedarían colgadas en internet (en plataformas como YouTube y Twitter).

4. “Las nuevas tecnologías de la interacción permiten que los informantes aparezcan dentro de la etnografía y a la vez, que estén ausentes. Del mismo modo, el etnógrafo puede estar ausente o presente junto a los informantes. La tecnología facilita que estas relaciones puedan desplazarse o sostenerse a través de diferentes divisiones espaciales y temporales. Todas las formas de interacción son etnográficamente válidas, no solo las que implican una relación cara a cara. La conformación de un objeto etnográfico, en tanto esté posibilitada por tecnologías accesibles, es la etnografía en lo virtual, de lo virtual, y a través de lo virtual” (Hine,

2000:82). Tal como afirma Hine (2000) algunos de estos informantes y yo misma estamos ausentes en la etnografía, en mi caso debido a que mis sujetos y entornos de observación, si bien han sido avisados de mi presencia vía remota no pueden verme, ya sea porque mi visualización de las audiencias es a través de canales como YouTube y Twitter o porque en las salas de público por Zoom se retransmite en vivo la audiencia realizada por videollamada por otra llamada por la misma plataforma. Del mismo modo, mis intervenciones con mis informantes (durante la pandemia y el aislamiento) prescindieron de la interacción cara a cara, ya que se han dado por mail, pero en un segundo momento de esta investigación pude realizar entrevistas en profundidad cara a cara, ya sea presencialmente o desde videollamadas.

La etnografía digital como propuesta metodológica nos invita también a reflexionar sobre algunos de principios fundamentales expuestos Pink y otros (2016) para el desarrollo de una investigación de estas características: 1) Multiplicidad: hace referencia a que hay más de una forma de ocuparse de lo digital, a la vez que los contextos tecnológicos de nuestro objeto de investigación (en este caso el desarrollo de audiencias remotas y la toma de declaraciones testimoniales a través de plataformas como zoom y Jitsi, requiriendo de pc, electricidad, banda ancha y asistencia tecnológica en los tribunales) y los medios disponibles para la investigación (pc, electricidad, banda ancha digital, acceso a wifi) también condicionan nuestros descubrimientos. 2) No-Digital-Centris-mo: observar en qué sentido los medios son inseparables de las demás actividades, tecnologías, materialidades y sentimientos a través de los cuales se utilizan y operan. Debido a que las relaciones, aunque su base principal sea online, no pueden ser puramente digitales. 3) Apertura: la etnografía digital no es un “método” de investigación cerrado, sino que es algo procesual, es un diseño de investigación abierta, flexible y colaborativa. 4) Reflexividad: como en toda metodología etnográfica la práctica reflexiva es central, recorre su sentido ético en la comprensión del mundo y su teorización. 5) Heterodoxia: la etnografía digital exige atender a formas alternativas de comunicar la investigación, en la que se incluyan fotografías, videos, audios, más allá de la convencional escritura académica.

## **Algunas consideraciones sobre Zoom y su abordaje investigativo**

Tal como fue mencionado, el reinicio de los juicios de lesa humanidad se dio a través de distintas plataformas digitales, pero Zoom es la que ha prevalecido. Señalaré algunas de las cuestiones que creo que son valoradas de la plataforma dentro del sistema judicial argentino. En principio, la seguridad de la plataforma, que permite que cuando un usuario programa una reunión se asigne un ID personal para compartirla o distribuirla, existiendo la posibilidad de crear una contraseña de ingreso a la sala para obtener mayor seguridad. Tal como sostienen los abogados Gastón E. Bielli, Carlos J. Ordoñez y Gabriel H. Quadri (2020), “las reuniones de Zoom se ejecutan bajo Infraestructura altamente escalable y segura en la nube (...). En relación con el cifrado, Zoom asegura que el contenido de la sesión es encriptado mediante el canal Web del sitio. (...) Y, una vez que finaliza la reunión, no se retiene información de la sesión en los servidores propios de Zoom ni en los dispositivos de ningún participante; así solo se procederá a guardar registro de aquel si el Host o ha optado voluntariamente por grabarla” (2020, p. 3). En este caso, el juez y el Tribunal Federal, son quienes disponen de las funcionalidades en tanto host o anfitrión, es decir, que permiten los ingresos a la sala virtual, pueden grabar la reunión, silenciar a los participantes, compartir su pantalla o la de alguno de los oradores y compartir diapositivas, textos, entre otros documentos electrónicos. También es quien decide legalmente la transmisión de las audiencias a través de captadoras de video que retransmiten por YouTube. Todas estas funcionalidades y roles fueron herramientas que los Jueces, tanto como los abogados y los testigos tuvieron que aprender.

El desarrollo de los juicios ha requerido el despliegue diversas acciones por parte del presidente del tribunal, por ejemplo, en la audiencia del Juicio por la Contraofensiva del día 6 de agosto de 2020, el juez Esteban Rodríguez Eggers, expresó luego de que a una testigo se le cortara la comunicación porque se había quedado sin batería, “esto de ver veinte caras y que uno levanta la mano, el otro que toma café y uno no sabe si está haciendo gestos porque quiere hacer preguntas, el otro que pregunta y no se le escucha la pregunta por una cuestión técnica. Le digo que es complicado”

(LR La Retaguardia, 6 de agosto de 2020), es evidente que la utilización de este medio requirió de una adaptación y un esfuerzo de todos los usuarios.

Por otro lado, la cuestión del consentimiento para grabar, la privacidad y la confidencialidad de las audiencias fueron un eje de discusión importante, por ello al comienzo de cada sesión el tribunal informa a cada uno de los testimoniantes y pide el consentimiento para su divulgación vía internet, existiendo casos en que los testigos pidieron que no se transmita su testimonio. Mientras que otros, que ya han dado testimonio en otros juicios de lesa humanidad solicitaron no volver a relatar las torturas o las vejaciones, sobre todo las violaciones, porque ello conllevaba una exposición de su privacidad, argumentando sensaciones de revictimización y pudor sobre todo porque los videos quedarían colgados en internet.

Tal como se señaló más adelante, para la presente investigación se realizó un trabajo de campo estructurado en cuatro etapas: en la primera, entre marzo a septiembre de 2020 se sondeó las decisiones de los tribunales a nivel nacional, para ello se realizó un seguimiento a través de medios periodísticos (Diario página 12, Diario La Nación, Diario Clarín, Radio La Retaguardia, Radio La Imposible y la Agencia de Noticias Télam), web institucionales del Ministerio Público Fiscal (<https://www.fiscales.gob.ar/lesa-humanidad/>), el Centro de Información Judicial- CIJ- (<https://www.cij.gov.ar/inicio.html>), el Centro de Investigaciones Legales y Sociales -CELS- (<https://www.cels.org.ar/web/>) y la Secretaría de Derechos Humanos del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos (<https://www.argentina.gob.ar/justicia>); y diarios de juicio publicados en formatos de blog y realizados por organismos y colectivos de derechos humanos (de los juicios realizados en las Provincias de Tucumán,<sup>37</sup> Córdoba,<sup>38</sup> Mendoza,<sup>39</sup> Santa Fe<sup>40</sup> y Buenos Aires).<sup>41</sup>

Toda esa información se sistematizó en un cuadro de doble entrada en el que constaron los 20<sup>42</sup> juicios reiniciados en ese período, los distintos

---

<sup>37</sup> <https://diariodeljuiciotucuman.blogspot.com/>

<sup>38</sup> <http://www.diariodeljuicio.com.ar/>

<sup>39</sup> <https://juiciosmendoza.wordpress.com/>; <https://juiciosmendoza9.wordpress.com/>

<sup>40</sup> <http://www.diariodelosjuicios.com.ar/>

<sup>41</sup> <https://laretaguardia.com.ar/juicios-en-archivo>

<sup>42</sup> Juicio Subzona 15 (Mar del Plata); Juicio FECED III y IV (Rosario); Juicio Causa Área Paraná II (Paraná); Juicio Zárate-Campana (Olivos); Juicio Causa Contraofensiva

canales digitales utilizados para la transmisión pública, el estado del proceso judicial, las réplicas o debates en torno a la digitalización del proceso y los contactos con los tribunales en los casos en los que el acceso era con acreditación previa. También se realizaron visualizaciones aleatorias de estas audiencias, se tomaron notas en un cuaderno de campo y se tomaron screenshots para relevar el desarrollo de los juicios. A esta etapa se le superpuso un segundo momento investigativo, que se extendió entre los meses de mayo a octubre de 2020, aquí se seleccionó un grupo de seis causas<sup>43</sup> para el trabajo de campo desde la etnografía digital implicando jornadas de observación de entre 4 a 6 horas diarias.

El seguimiento de las audiencias se llevó a cabo a través de Zoom con acreditación previa via mail (Juicio Campo de Mayo, Juicio Contraofensiva —hasta que se comenzó a transmitir por YouTube en vivo el 11 de junio de 2020—), mediante la plataforma Periscope a través de Twitter (Juicio Zárata- Campana a través de Twitter: TOF 2 SM<sup>44</sup> y Juicio Causa Garachico Juicio de la Brigada de San Justo a través del Twitter: tof1laplata)<sup>45</sup> y YouTube (Canal de la Radio La Retaguardia: Juicio Contraofensiva;<sup>46</sup> canal del Poder Judicial sentencia de la Causa Garachico Juicio de la Brigada de San Justo<sup>47</sup>; a través del canal de la Radio RT Radios Tucumán: Megacausa unificada Operativo Independencia II- Tártalo<sup>48</sup>; a través del Canal de

---

(San Martín); Juicio Campo de Mayo (San Martín); Megacausa 14 (Tucumán); Megacausa Mendoza (Mendoza); Juicio causa Saint Amant III (San Nicolás) Juicios La Cueva III y CNU 2 (Mar del Plata); Juicio Triple A (Bahía Blanca); Juicio La veloz del norte (Salta); Megacausa ESMA (Buenos Aires); Megajuicio III (San Juan); Juicio Causas Diedrichs y Herrera (Córdoba); Juicio causa “Klotzman” (Rosario); Juicio Causa Vesubio III (Buenos Aires); Juicio Orleti V (Buenos Aires).

<sup>43</sup> “Campo de Mayo”-TOF (Tribunal Oral Federal) n°1 de San Martín; “Zárata- Campana”- causa Di Nápoli- TOF N°2 de San Martín; “Brigada de San Justo”- TOF N°1 de La Plata; “Triple A”-TOF Bahía Blanca; “Megacausa unificada Operativo Independencia II- Tártalo” TOF Tucumán y “Juicio Contraofensiva” – TOF N° 4 de San Martín.

<sup>44</sup> <https://twitter.com/TribOralFed2SM/>

<sup>45</sup> <https://twitter.com/tof1laplata>

<sup>46</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=8MpltUTM33c&list=PLH40YwZTYPtFbKd-Woqe3Eij2ytnmsc7yc&index=25>

<sup>47</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=aMUjIu6TwmM&t=361s>

<sup>48</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Dcv3hyGFZwY&list=PLH40YwZTYPtFbKd-Woqe3Eij2ytnmsc7yc&index=16>

la Universidad Nacional del Sur: Juicio Triple A).<sup>49</sup> Para la realización de estas visualizaciones se contó con el consentimiento del TOF °1 de San Martín, la Secretaría de Derechos Humanos y la Procuraduría de Crímenes contra la Humanidad; así mismo a las emisiones que se transmitieron por Twitter y YouTube asistí como público general, debido a que fueron totalmente públicas y abiertas. Y en tanto a que me encontraba en mi casa realizando home office por el ASPO utilicé mi PC personal, celular y grabador de voz; también realicé una lista de reproducción privada de YouTube que cuenta con 134 videos observados, tomé notas en cuadernos de campo analógico, guardé páginas web como PDF para ver luego en forma Off-line y se tomaron screenshots.

Para la tercera etapa de este relevamiento, se seleccionó el juicio denominado Brigadas “Pozo de Banfield, Pozo de Quilmes y El Infierno” para hacer el seguimiento de todo el proceso, por ello, desde octubre de 2020 hasta la actualidad<sup>50</sup> me encuentro observando todas las audiencias, que se realizan los martes y se emiten por YouTube. A la fecha ya se han realizado más de 100. Además, participo de la escritura del diario del juicio de ese proceso penal. Mi participación y relevamiento del proceso desde su inicio me permite observar su desarrollo de manera integral y a lo largo del tiempo, además de actualizar las discusiones que plantean los testigos al prestar testimonio desde videollamada, aunque la pandemia ha finalizado. Finalmente, se ha comenzado con una cuarta etapa de recolección de fuentes que aún se encuentra en desarrollo, la misma se enfoca en recuperar las experiencias de este proceso desde la perspectiva de los actores, por ello me encuentro en la realización de entrevistas en profundidad a distintos actores del aparato judicial, fundamentalmente a abogados de las querellas y a distintos actores sociales intervinientes en la divulgación pública, virtual y en vivo de las audiencias.

Los principales resultados obtenidos a partir de este trabajo etnográfico tuvieron que ver con la convergencia de las diversas posibilidades y limitaciones que brinda el campo de la comunicación digital interactiva (Scolari, 2008) o tecnologizada en el desarrollo de los juicios de lesa hu-

---

<sup>49</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=u40U3ImN3Us&list=PLH40YwZTYPtFbkd-Woqe3Eij2ytnmsc7yc&index=27>

<sup>50</sup> Junio de 2023.

manidad. En este sentido, nociones conceptuales del campo de estudios de la comunicación digital, tales como: digitalización, reticularidad, multimedialidad, convergencia, inmediatez, interactividad, hipermediación y replicación (Scolari, 2008; Baldry y Thibault, 2006) pudieron darle espesor analítico a diferentes prácticas y potencialidades que ahora eran parte de este proceso judicial digitalizado.

En principio, la digitalización de un proceso que sucedía solo en la presencialidad permitió que públicos amplios puedan ver de primera mano los testimonios de los sobrevivientes y sus familiares, conozca las caras de los represores y acceda a la presentación de pruebas documentales ofrecidas al tribunal, cosa que no sucedía en las audiencias presenciales ya que no se exhibían los documentos digitalizados presentados para que puedan verlos los asistentes.

La transmisión de las audiencias se dio reticularmente por las herramientas digitales que fueron utilizadas (Zoom, Jitsi, YouTube, Twitter, web del CIJ), por lo cual esta característica del medio posibilitó la hipertextualidad, entendida como una estructura de documentos interconectados a través de enlaces. Así, por ejemplo, los videos de las audiencias han sido incorporados en publicaciones de Facebook, Twitter y blogs de Diarios del Juicio, posibilitando una nueva circulación de la voz de los testigos, abogados, fiscales y jueces. Además de que se construyeron nuevos entornos de participación interactiva e inmediata de comunicación entre el público de las audiencias judiciales. En el caso de las transmisiones en vivo a través de YouTube los espectadores han dejado sus comentarios en el chat y en las transmisiones que realiza la radio La Retaguardia se incorporaron esas voces en los cuartos intermedios o en los tiempos muertos.

En esos momentos se constituye una suerte de “comunidad” o “grupalidad” que da opiniones sobre lo que se está viendo, agradecimientos, saludos y aliento a quienes brindan su testimonio completa información y contextualiza con información nueva que aportan los espectadores. Esta inmediatez, permitió que en el marco de la visualización de una audiencia judicial a través de YouTube, una sobreviviente pudiera reconocer a uno de sus captores cuestión que desembocó en la apertura del procesamiento penal de dicho acusado. Esto no podría haber sucedido sin la transmisión digital ya que la sobreviviente vive en otra ciudad diferente a la que se rea-

lizan los juicios y gracias a internet puedo ver y reconocer a esta persona (LR La Retaguardia, 8 de agosto de 2020).

En otro orden de cosas, las transmisiones por YouTube han quedado cargadas en la plataforma por lo que las audiencias quedan a disposición de los espectadores que con el paso de los días pueden realizar revisualizaciones y acceder al contenido de las audiencias asincrónicamente, cuestión que la presencialidad no permitía debido a que los asistentes de las audiencias no se les permite grabar o filmar. La replicación ha permitido que audiencias que con la presencialidad eran asistidas por no más de 400 personas puedan continuar siendo observadas con el paso de los días, llegando a tener, algunas de ellas, más de 1,000 visualizaciones.

Estos aspectos positivos del proceso convivieron con debates y discusiones en torno a lo que se entendía como una pérdida producida por la digitalización de los procesos judiciales. Fundamentalmente referidos a la ruptura de la “escena judicial” en tanto ritual jurídico. La pérdida de la espacialidad y de la lugarización de los distintos actores del proceso penal que posibilitan plataformas como zoom, generaron que la homogeneidad de cuadros de cámara y rostros dificultara la distinción entre acusados, querellas, defensas, jueces y testigos. Cuestión que causó resquemor entre las querellas y sobrevivientes que tenían que brindar su testimonio. Así mismo, el aspecto reparador de los juicios para las víctimas y sus familiares en juicios digitalizados era otro aspecto a considerar ya que la escucha colectiva y el acompañamiento grupal y social es condición de posibilidad para que ello suceda. Por lo mismo, se tuvo que rediseñar las formas en las que se desarrolló el programa de acompañamiento a víctimas y testigos en este contexto.

### **La etnografía en el contexto del juicio oral digitalizado**

Si bien, internet no crea procesos, sino que visibiliza, da centralidad, y evidencias prácticas que ya realizábamos con otros medios y con otras tecnologías, esta transformación en el quehacer jurídico provocó un redimensionamiento del impacto de esas prácticas que antes sucedían solo en el espacio offline. En este sentido, es un desafío para el campo de estudios de la memoria en torno al pasado reciente argentino comenzar a pensar en

la dimensión digital de la memoria, cuestión que aún es muy incipiente y poco sistematizada. De hecho, si bien existen diversas prácticas que hacen uso de redes sociales o espacios digitales como protestas, conmemoraciones, visitas de museos virtuales, reconstrucciones digitales de centros clandestinos de detención (Larralde Armas, 2017; Maggiotta, 2022) y diversos contenidos interactivos, aún su estudio no está muy desarrollado y, menos aún, entendido como una línea más de los estudios sobre memorias. Categorías analíticas como “memorias digitales” (van House y Churchill, 2008) aún no son utilizadas en estudios argentinos, aunque a nivel latinoamericano sí hay estudios desde esta óptica, por ejemplo, en torno a las formas de representación y conmemoración visibles en los espacios en línea (Malagón Valbuena y Suárez Estrada, 2022), y al espacio digital como lugar de resistencia y memoria (Cepeda, 2020; Mandolessi, 2019).

Estos trabajos nos permiten pensar en los materiales que están quedando en internet en torno a los juicios de lesa humanidad, es decir, los videos de las audiencias, los diarios de juicio y otros materiales que de manera indefectible influirán posteriormente en los modos en que se construirán memorias y sentidos en torno a la última dictadura militar. De igual modo, se hace importante para este estudio retomar la categoría de “sistemas sociotécnicos” (van House y Churchill, 2008), que comprende que los “sistemas técnicos y sociales no están separados sino que se interpenetran, ninguno impulsa necesariamente al otro y ninguno puede entenderse al margen del otro”<sup>51</sup> (van House y Churchill, 2008:269), por lo cual los juicios orales digitalizados incitan a repensar a estos entornos debido a que lo que se recuerda individual o colectivamente depende de los marcos sociales compartidos por un grupo (Halbwachs, 2004), siendo en este caso marcos de referencia digitales. De este modo, el mundo de las memorias colectivas se encuentra indefectiblemente con el digital y con ello, la incorporación nuevas metodologías de estudio como lo es la etnografía digital se hace fundamental.

Por ello, y teniendo presente que estos objetos y metodologías no son usuales en el campo de estudio en el que me desenvuelvo, me gustaría exponer algunas de mis ansiedades metodológicas a la hora de la recolección de fuentes. Uno de los principales problemas con el que me he topado es

---

<sup>51</sup> La traducción es propia.

el de la asimetría, en el sentido de que la relación con mis objetos de estudio ha sido desigual, ya que en muchos momentos los sujetos y experiencias observadas no son plenamente conscientes de mi presencia (aunque tanto la SDDHH como algunos de los tribunales han sido informados de mi asistencia y de mi labor investigativa). Mientras que otros de los problemas tuvieron que ver con encontrar formas de interacción con los sujetos del estudio adecuadas a los propósitos de la investigación, por lo cual durante la primera etapa de investigación para realizar entrevistas he tenido que conseguir mails o teléfonos, ya que no era posible el abordaje personal en sus lugares de actuación; es decir en los tribunales; en consecuencia, otra de las cuestiones fue cómo construir confianza y vínculos en un campo absolutamente mediado. Aunque pasada la cuarentena he podido encontrarme en la presencialidad con algunos actores del campo y realizar entrevistas. Entonces, la etnografía digital ha sido útil para observar y analizar las dinámicas del campo, pero también he intentado fortalecer la vinculación entre los mundos online y offline. Por último, otro desafío del análisis es tener la suficiente vigilancia epistemológica (Bourdieu, 2004) para no caer en reduccionismos tendientes a perspectivas tecnofóbicas o tecnofiliacas (Lasén y Puente, 2016) sobre todo cuando el acento se pone en la accesibilidad del público general al contenido de los juicios de lesa humanidad.

En torno a esta línea de ideas queda por analizar y reflexionar sobre cuáles son las prácticas de guarda, curaduría y archivo que suscitan estos materiales. Así como el gran caudal de información que está generándose, que tiende a la dispersión y la desorganización, bien lo advierten Churchill y Ubois (2008) es necesaria una “retrospectiva prospectiva” que anticipe ahora lo que se querrá en el futuro. Quedará también por determinar si el carácter participativo de los entornos digitales tiene ese impacto democratizador y si la diversidad de representaciones es tal como se anuncia, sobre todo en temas como las memorias sobre el pasado reciente.

### **Reflexiones finales**

Como he ido trazando en estas páginas, la pandemia nos empujó a un cambio de hábitos forzado y dependiente de lo digital, que nos hace re-

pensar nuestras prácticas profesionales y las formas de investigar lo social ahora ligado a la mediación digital. En principio, metodologías como la etnografía digital parecen darnos algunas pautas para trazar una ruta de investigación e indagación de los juicios de lesa humanidad, a la vez que se hacen evidentes límites, dudas e interrogantes dentro del proceso de investigación, sobre todo referidas al mundo digital como otro “dispositivo de medición memorial” (Larralde Armas, 2022) que está atravesado por relaciones de poder, actores que los practican, ideologías que los trascienden, líneas de visibilidad y lugares de enunciación que no son tan nítidas y que requieren de su estudio y comprensión analítica.

A su vez, queda por vislumbrar cuáles son los alcances de la reparación simbólica de las víctimas en este tipo de procesos digitalizados en los que testigos se “encuentran con la justicia” en la soledad del hogar a partir de videollamadas que se transmiten en vivo y en su mayoría públicamente. De igual modo, la ruptura de la “escena judicial” en tanto ritual jurídico es otro aspecto a considerar, además de evaluar el derrotero que puedan tener esos archivos audiovisuales de las audiencias judiciales que se están generando sin mucha conciencia de que no dejan de ser objetos mediadores de memorias sobre el terrorismo de estado argentino. Dado que internet y la digitalización no están transformando solo a nuestras relaciones comunicativas y culturales en el presente, sino que están cambiando también las formas en que accedemos a nuestro pasado.

Entonces, la digitalización de los juicios de lesa humanidad se presenta como una práctica novedosa y de gran impacto, ya que amplía públicos, genera resistencias y, a la vez, expone algunas de las potencialidades del medio, como por ejemplo la inmediatez, la reticularidad, la replicación y la multimedialidad. Aunque esta experiencia hace evidente la necesidad de profundizar en aportaciones teóricas que expliquen las características más relevantes de internet, como la naturaleza del tiempo y el espacio, las porosidades entre los espacios públicos y los privados; el papel de los usuarios y sus niveles de agencia en la red; y las prácticas y desplazamientos que promueve la memoria digital.

## Referencias

- Achaga, F. M. (2011). “El proceso penal en la provincia de Buenos Aires: intermediación, publicidad, oralidad y juicio por jurados vs derecho a recurrir el fallo ante juez o tribunal superior”. Revista Jurídica del Centro, Vol 2: UNICEN. Buenos Aires.
- AISLAMIENTO SOCIAL PREVENTIVO Y OBLIGATORIO. Decreto 297/2020. Disponible en: <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/227042/20200320>. Última vez consultado: 17/8/2020
- Anitua, G. I. y Thus, V. (2021). “La publicidad en los juicios por delitos de lesa humanidad. Aportes y desafíos en la construcción de la Justicia y la Memoria”. Revista de Estudios sobre Genocidio, Año 12, vol. 16:12-28.
- Ardévol, E. y Lanzeni, D. (2014). “Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología”. Revista ANTHROPOLOGICA, año XXXII, N°33, 11-38.
- Baldry, Anthony y Thibault, Paul. J (2006). Multimodal transcription and text analysis. Londres: Equinox.
- Bielli, G. E.; O. C. j. y Quadri G. H. (2000). “Zoom y prueba electrónica”. La Ley. Año LXXXIV N°102: 2-6.
- Bourdieu, P., Chamboredon J. C y Passeron, J.C. (2004). El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos. 1º Edición. 1º Reimpresión. Siglo XXI. Buenos Aires.
- CELS. 04/05/2020. “Les a Humanidad: solicitamos que se reanuden los juicios”. Disponible en: <https://www.cels.org.ar/web/2020/05/lesa-humanidad-solicitamos-que-se-reanuden-los-juicios/> Última vez consultado: 18/08/2020
- CELS. 07/05/2020. “Solicitamos a la Corte Suprema la puesta en funcionamiento de la Comisión Intrapoderes”. Disponible en: <https://www.cels.org.ar/web/2020/05/solicitamos-a-la-corte-suprema-la-puesta-en-funcionamiento-de-la-comision-interpoderes/>. Última vez consultado: 18/08/2020
- CELS. 21/05/2020. “La Pandemia no puede ser un obstáculo más en la búsqueda de verdad y justicia”. Disponible en: <https://www.cels.org>

- <ar/web/opiniones/la-pandemia-no-puede-ser-un-obstaculo-mas-en-la-busqueda-de-verdad-y-justicia/> Última vez consultado: 18/08/2020
- Cepeda, A. (2020). Madres constructoras de memoria: uso del performance para la presentación de sí mismas y la representación de sus hijos desaparecidos en Facebook. *Virtualis*, 11(20), 1–32. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v11i20.335>
- Churchill, E.F y Ubois J. (2008). “Desisigning for Digital Archives”. *Interactions* 15(2), 10-13.
- Diario Página 12.21-05-2020. “Horacio Pietragalla: “No queremos que haya impunidad biológica”. Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/267203-horacio-pietragalla-no-queremos-que-haya-impunidad-biologica> Última vez consultado: 18/08/2020
- Halbwachs, M. (2004) *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hine, Ch. (2000). *Etnografía virtual*. Editorial UOC: Barcelona.
- Larralde Armas, F. (2017) “El accionar represor en centros clandestinos de detención durante la última Dictadura militar: experiencias de transmisión multimedial”. *Actas De Periodismo Y Comunicación*, Volumen 3, Número 1: 1-13. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/4400>
- Larralde Armas, F. (2020a). “Juicios de lesa humanidad en contexto de pandemia: sistematización de prácticas, herramientas y canales comunicacionales para su desarrollo”. En *Actas de Periodismo y Comunicación*, Vol. 6 Núm. 2 (2020), ISSN 2469-0910. La Plata. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/6953>
- Larralde Armas, F. (2020b). “Juicios de Lesa Humanidad en contexto de pandemia: incertidumbres de un proceso a partir de un trabajo de campo en/con/desde entornos virtuales”. En *Actas del Instituto de Desarrollo Económico y Social*. Buenos Aires. <https://publicaciones.ides.org.ar/acta/juicios-lesa-humanidad-contexto-pandemia-incertidumbres-proceso-partir-trabajo-campo>
- Larralde Armas, F. (2022). *Ex ESMA. Políticas de memoria en el ex centro clandestino de detención*. La oveja roja: Madrid.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). *La cultura digital*. Tecnologías Sociales de la Comunicación. Materiales docentes de la UOC, Modulo Didáctico 3. Barcelona: UOC, 1-45.

- López García, Guillermo (ed.) (2005). El ecosistema digital: modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Universitat: Valencia, España.
- LR La Retaguardia. (8 de agosto de 2020). Juicio Contraofensiva -día 44- Aixa Bona reconoció a uno de sus secuestradores a través de la TV. [Archivo de video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=F-JyRfdo4\\_WQ](https://www.youtube.com/watch?v=F-JyRfdo4_WQ). Última vez consultado: 25/08/2020
- Malagón Valbuena, L. y Suárez Estrada, Marcela (2022). “Memoria y resistencia desde las disputas en la sociedad digital latinoamericana”. *Virtualis*, 13 (25), pp. 1-11 <https://doi.org/10.46530/virtualis.v13i25.422>
- Mandolessi, S. (2019). “Conferencia: memorias digitales y desaparición: el caso Ayotzinapa”. *Revista Transas. Letras y Artes de América Latina* N° 53, 184 – 201. <http://www.revistatransas.com/2019/09/26/memorias-digitales-y-desaparicion-ayotzinapa/>
- Margiotta, G. (2022). “Un archivo para Mansión Seré: fragmentariedad y montaje en la reconstrucción virtual de un centro clandestino de detención”. *Punto sur*, no. 7. <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/RPS/article/view/11186>
- Ministerio Público Fiscal. 06/05/2020. “Casación recomendó retomar parte de los juicios de lesa humanidad suspendidos por el aislamiento” Disponible en: <https://www.fiscales.gob.ar/lesa-humanidad/casacion-recomendo-retomar-parte-de-los-juicios-de-lesa-humanidad-suspendidos-por-el-aislamiento/>. Última vez consultado: 18/08/2020
- Pink, H., Postill, H., Lewis y Tacchi (2016). *Etnografía digital. Principios y Práctica*. Editorial Morata: Madrid, España.
- Rodríguez Infante, D. Comunicación personal por meet, 25 de agosto 2020.
- Salinas, P. Comunicación personal por meet, 25 de agosto 2020.
- Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa: España.
- SDHArgentina (20 de mayo de 2020). Primer Conversatorio sobre Pandemia y juicios de lesa humanidad. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BaJ7Gj75g4k&t=3s>. Última vez consultado: 28/08/2020
- Van House, N. y Churchill, E.F. (2008). “Technologies of Memory: Keys Issues and Critical Perspectives”. *Memory Studies* 1.3, 295-310.

# Capítulo 6

---

## **La docencia universitaria en tiempos de Facebook: una investigación etnográfica digital sobre valoraciones estudiantiles**

*Jhovana Vázquez Delgadillo*

<https://doi.org/10.61728/AE24100076>

## Resumen

Este capítulo explora las posibilidades y desafíos que presenta la etnografía digital en la investigación educativa. Inicialmente, describe de manera sucinta la evolución de la etnografía, su impacto en la investigación educativa y algunas características específicas de la etnografía digital. Posteriormente, presenta un ejemplo de estudio etnográfico digital en la red socio-digital Facebook, el caso de estudio se centra en las valoraciones sobre la docencia compartidas por estudiantes de una universidad en dicha red. Se destaca el potencial de la etnografía digital en la investigación educativa, ya que permite a los investigadores acceder a información valiosa sobre las experiencias escolares y formas de pensar en la universidad. Al final del capítulo, se exponen algunos de los hallazgos más relevantes de la investigación, entre los cuales se incluyen: los elementos que más inciden en las valoraciones estudiantiles, los contrastes entre las valoraciones en medios informales y las evaluaciones institucionales, finalmente, el impacto del contexto tanto escolar como extraescolar en estas valoraciones.

## Introducción

En este capítulo, el lector explorará algunas características de la etnografía digital y sus diversas oportunidades metodológicas en el contexto de la investigación educativa. La atención se enfocará en cómo este método ha expandido las fronteras de la investigación, y cómo ha permitido a los investigadores acceder a diferentes entornos y formas de interacción para lograr una comprensión más profunda de los fenómenos educativos.

La etnografía digital ofrece la posibilidad de estudiar cuáles son los sentidos y significados de las prácticas sociales mediadas por tecnologías digitales. Con este enfoque, se resalta el cambio que la tecnología ha introducido en las formas de recopilación y análisis de datos de los etnógrafos, así como la influencia de dichos cambios en la evolución del método etnográfico (Ardévol y Gómez Cruz, 2012; Bárcenas y Preza, 2019).

Para ilustrar las aplicaciones prácticas de la etnografía digital en la investigación educativa, se presentará un caso de estudio centrado en las valoraciones sobre la docencia que los estudiantes de la licenciatura en

Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) expresan en un grupo de Facebook. Se explorará, además, la forma en que este estudio aprovecha las posibilidades metodológicas de la etnografía digital para ofrecer una perspectiva única y valiosa sobre las dinámicas educativas en la universidad.

A través de este recorrido, se espera brindar a los lectores una visión detallada del potencial de la etnografía digital en la investigación educativa. De la misma forma, se destaca cómo esta opción metodológica puede abrir nuevos horizontes para abordar preguntas y desafíos en el campo de la educación.

### **De la pluma al teclado**

Algunos de los antecedentes más remotos de la etnografía se sitúan en el contexto del colonialismo europeo en los siglos XVI y XVII. Los exploradores y misioneros europeos hallaron culturas que para ellos eran desconocidas, al buscar comprender estas culturas, optaron por recolectar información detallada sobre los pueblos que encontraban; incluían detalles sobre su idioma, religión, economía, organización social, entre otros aspectos de su vida cotidiana (Hodgen, 2011).

La Antropología surgió como disciplina en la segunda mitad del siglo XIX, en la tradición antropológica la etnografía era una práctica esencialmente descriptiva porque su función se limitaba a recabar información detallada sobre las formas de vida de una cultura específica. Con el paso del tiempo, la etnografía adoptó abordajes más complejos y fundamentados teóricamente (Paradise, 1994), alcanzó lo que Clifford Geertz (2003) llama “descripción densa”. La descripción densa va más allá de la descripción superficial de los eventos, implica adentrarse a las capas más profundas de las acciones y los significados del comportamiento humano. En este sentido, es impensable reducir a la etnografía a sus funciones descriptivas, en la actualidad, es una opción metodológica que se practica de manera más creativa en una variedad de disciplinas y campos de investigación.

El desarrollo de múltiples investigaciones con enfoque etnográfico generó avances metodológicos y conceptuales novedosos, por ejemplo, el progreso de la antropología, junto con el impacto conceptual de la so-

ciología, condujo a la incursión en nuevos campos de estudio dentro de la investigación etnográfica, en este marco se popularizaron perspectivas interpretativas de la realidad, tales como la fenomenología social o la sociología educativa (Inclán, 2001). La incorporación de estos elementos en la investigación etnográfica ha dado lugar a un enfoque diversificado, reflejado en las múltiples formas de realizar estudios etnográficos. De este modo, la etnografía ya no se vincula únicamente a una disciplina o línea de pensamiento específica; en cambio, se ha convertido en un método de investigación que se aplica en diversas áreas del conocimiento, como la Antropología, Sociología, Psicología y Pedagogía.

Las discrepancias entre los enfoques etnográficos en varias disciplinas se deben fundamentalmente a las diferencias en objetivos y marcos conceptuales. No obstante, todas las investigaciones etnográficas tienen un objetivo compartido: comprender los significados y revelar el propósito que estos tienen para los sujetos implicados (Paradise, 1994). Uno de los campos que ha incorporado la etnografía como enfoque investigativo está relacionado con el empleo de medios de comunicación y tecnologías digitales. El estudio de Lull (1980), llamado *The social uses of television*, fue pionero en la inclusión de la etnografía en las indagaciones sobre medios sociales, en este caso la televisión. Más adelante, con el avance de la red de internet y la comercialización de dispositivos digitales, surgió la etnografía digital.

La Etnografía Digital (ED) y la Etnografía No Digital estudian prácticas sociales, significados e interacciones en un marco social, sin embargo, la ED destaca por centrar su atención en la integración y la utilización habitual de las tecnologías digitales e internet. De acuerdo con Sarah Pink y colaboradores (2019), la ED es una aproximación no centrada en lo digital, estudia las actividades cotidianas que implican el uso de medios digitales. En esa indagación sobre significados y prácticas sociales, lo digital no siempre se encuentra en el núcleo del análisis, ya que las tecnologías están integradas en la vida diaria, y para la ED es fundamental superar la dicotomía entre lo “en línea” y lo “fuera de línea” (Pink, et al., 2019).

El vínculo entre lo “en línea” (online) y “fuera de línea” (offline) es una característica inédita si comparamos a la Etnografía Digital con otras etapas precedentes, es el caso de la Etnografía del Ciberespacio en la cual

el campo de investigación es un mundo virtual que está distante del mundo real o físico (Ardèvol y Gómez, 2012). El tránsito de la Etnografía del Ciberespacio a la Etnografía Digital expone algunos de los replanteamientos en los fundamentos de la etnografía, la ED se ha forjado a partir de referentes conceptuales que se adaptan y modifican conforme a los cambios sociales y la aparición de nuevas situaciones o realidades. Ahora se reconoce que los espacios “online” y “offline” se influyen mutuamente, por tanto, no se puede mantener una división entre ambos.

La ED es móvil y multisitio (Hine, 2015), no se limita a un espacio específico, se define por las interacciones de los actores en uno o más espacios, dentro y fuera de la red, por ello el campo de investigación se configura a partir de las decisiones del investigador. Otra particularidad importante es que tiene la posibilidad de ser multinivel (Bárceñas y Preza, 2019), por ejemplo, la red sociodigital Facebook puede ser campo de estudio, herramienta para la recolección de información y objeto de estudio.

Estas y otras cualidades hacen de la Etnografía Digital (ED) un enfoque innovador y flexible que abre nuevos horizontes para investigar. La ED brinda oportunidades de estudio en áreas que podrían ser difíciles de abordar con otros métodos de investigación, posibilita analizar experiencias y significados en contextos donde los límites entre lo online y offline se entrelazan, también permite que los investigadores puedan explorar temas emergentes y comprender cómo las tecnologías digitales influyen en la vida cotidiana, las prácticas culturales y relaciones sociales. En el siguiente apartado reflexionaremos sobre las posibilidades que la Etnografía Digital plantea como enfoque investigativo en el contexto específico de la educación.

### **Posibilidades y retos de la etnografía digital en la investigación educativa**

La investigación en educación busca conocer en profundidad los problemas y los fenómenos relacionados con la enseñanza, el aprendizaje, las instituciones y los actores involucrados en el ámbito educativo. Es una actividad que indaga sobre los procesos, condiciones y prácticas en diferentes contextos culturales, sociales y políticos que, de alguna forma, están vinculados con lo educativo (Piña, 2013).

La educación como objeto y campo de estudio mantiene una relación estrecha e interdependiente con diversas disciplinas, como la Psicología, Filosofía y Sociología. Estas disciplinas enriquecen la investigación educativa al proporcionar distintos enfoques y herramientas metodológicas para analizar y comprender los fenómenos educativos desde distintas perspectivas (Díaz-Barriga, 2017). Es precisamente en la aproximación al objeto de estudio donde el investigador educativo adopta marcos conceptuales y estrategias metodológicas derivadas de otras disciplinas.

La Sociología, por ejemplo, aporta referentes conceptuales para comprender cómo los fenómenos educativos se ven afectados por factores sociales (Rojas-León, 2014). La Antropología, por su parte, brinda opciones metodológicas para investigar las prácticas educativas y sus manifestaciones en diferentes contextos sociales y culturales (Paradise, 1994; Rockwell, 2009). Por tanto, el uso de estudios de caso, análisis de contenido y etnografías son métodos comunes en la investigación educativa que provienen de disciplinas como la Sociología y la Antropología. La interconexión entre la educación y estas disciplinas permite una comprensión más profunda y holística de los procesos educativos.

El caso específico de la Etnografía —cuyo origen se sitúa en la Antropología— tiene una relación muy particular con la investigación educativa. Los trabajos de Rockwell (2009), Corenstein (1992) e Inclán (2001) dan cuenta de la construcción de ese vínculo y la forma en que la etnografía se ha consolidado como opción metodológica para el estudio de significados y prácticas sociales en contextos que conciernen a lo escolar y lo educativo.

La importancia de la etnografía en la investigación educativa radica en su capacidad para proporcionar una comprensión contextualizada de los fenómenos educativos, las instituciones y los actores involucrados (Rockwell, 2009). A través de la observación participante, las entrevistas en profundidad y el análisis de documentos, los investigadores pueden explorar cómo las prácticas educativas están enraizadas en el entorno social y cultural en el que ocurren.

En años recientes, una opción metodológica que ha ganado relevancia en la investigación, y que puede ser particularmente significativa en el ámbito educativo, es la etnografía digital, derivada de la etnografía clásica. Este enfoque metodológico surge en respuesta a la creciente digitalización

de nuestras vidas y la proliferación de prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. Al igual que la etnografía clásica, la etnografía digital busca comprender las dinámicas culturales y sociales en contextos específicos, pero con un mayor énfasis en cómo la tecnología digital se entrelaza con la vida cotidiana y las prácticas educativas.

La Etnografía Digital y la Etnografía No Digital coexisten y se desarrollan conjuntamente, sin que un enfoque etnográfico desplace al otro. El desarrollo de ambos enfoques ha sido un proceso de adaptación y aprendizaje mutuo. Si bien la etnografía digital comparte muchas similitudes con la etnografía no digital, como la observación participante y la recopilación de datos predominantemente cualitativos, también presenta desafíos y oportunidades únicos relacionados con la integración y el uso de tecnologías digitales.

En este sentido, la etnografía digital ofrece la posibilidad de explorar distintos contextos para comprender cómo las prácticas sociales mediadas por tecnologías digitales influyen en los procesos educativos. Al respecto, Cleland y MacLeod (2022), junto con Jensen et al. (2022) hacen énfasis en la capacidad de la etnografía digital para analizar modos de pensamiento e interacciones entre estudiantes y docentes. Estos investigadores resaltan que, al adoptar un enfoque etnográfico, es posible realizar un análisis más completo que no solo abarque el contexto específico, sino también los aspectos sociales, culturales y políticos relevantes.

Adicionalmente, destacan estudios como el de De Gagne et al. (2021), donde exploran las percepciones de los estudiantes sobre sus experiencias de aprendizaje en la universidad; el trabajo de Devkota (2021), que indagó sobre las desigualdades en el acceso a dispositivos tecnológicos para la educación a distancia durante la crisis sanitaria en el año 2020; y la investigación llevada a cabo por Ricoy y Feliz (2016), cuya propuesta es considerar el potencial de la red sociodigital Twitter como comunidad de aprendizaje.

A través de la etnografía digital, los investigadores también pueden observar cómo las tecnologías digitales apoyan y transforman los enfoques pedagógicos, es el caso de los trabajos de Aronica (2022) y Copado (2022). Al explorar el significado y el sentido de estas prácticas sociales, la etnografía digital proporciona una perspectiva valiosa para comprender la forma

en que la educación se adapta y evoluciona en respuesta al rápido avance de la tecnología.

Por otra parte, los investigadores que emplean etnografía digital también enfrentan desafíos éticos y metodológicos. La privacidad y el consentimiento son preocupaciones clave en la investigación en línea, ya que los límites entre lo público y lo privado pueden ser difíciles de discernir en entornos digitales. Además, la recopilación y el análisis de datos en línea pueden ser complejos y desafiantes, especialmente cuando son grandes volúmenes de datos en un espacio cambiante como internet (Ardèvol, 2016). La información en la red es altamente mutable y fluye rápidamente, lo que plantea un desafío adicional para los investigadores. Por lo tanto, los etnógrafos digitales en educación deben ser conscientes y desarrollar estrategias éticas y metodológicas para mantener la rigurosidad de sus investigaciones.

En el siguiente apartado, se presentará un caso de estudio que ejemplifica algunas posibilidades y desafíos propios de la etnografía digital en la investigación educativa. Este caso funcionará como ejemplo práctico de cómo los investigadores pueden enfrentar tales desafíos. Es importante señalar que las características del caso de estudio presentado no son generalizables a todos los trabajos de etnografía digital. Es simplemente un ejemplo que destaca las posibilidades y obstáculos encontrados durante el desarrollo de la investigación.

### **Un estudio etnográfico digital en Facebook**

En este apartado se presenta el análisis de un caso de estudio utilizando el método etnográfico digital en el contexto de la investigación educativa. El objetivo de este análisis es destacar las posibilidades y desafíos que ofrece esta alternativa metodológica para comprender el sentido y la relevancia de algunas prácticas en la cotidianidad escolar y extraescolar.

El estudio etnográfico elegido se enfoca en indagar cómo lo estudiantes de una universidad valoran a sus docentes y comparten sus experiencias escolares en la red sociodigital Facebook. A continuación, se expondrán algunos de los referentes conceptuales, diseño metodológico y hallazgos parciales del estudio. En este punto vale la pena precisar que este apartado

no pretende mostrar a detalle los hallazgos de la investigación, los cuales forman parte de una tesis de Maestría en el Programa de Posgrado en Pedagogía de la UNAM. La intención es que, al presentar este caso de estudio, se pueda ilustrar el potencial metodológico de la etnografía digital en el ámbito de la investigación educativa.

### **Punto de partida**

La investigación se centró en un grupo de Facebook llamado Profesores Pedagogía —FFyL— UNAM, el grupo está integrado por estudiantes de la licenciatura en Pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Ciertamente, en el análisis cualitativo de la información, solo incluimos aquellos comentarios cuyos autores han brindado su consentimiento, garantizando así la autorización para emplear dichos comentarios en el presente análisis.

En el grupo los estudiantes solicitan recomendaciones y referencias para elegir a los profesores y los cursos que deberán inscribir al inicio del semestre. En este espacio, los estudiantes valoran a sus docentes, destacan sus cualidades o desaprueban algunas formas de actuar. Las valoraciones sobre la docencia que los estudiantes escriben en el grupo no son evaluaciones institucionales ya que no cuentan con las directrices conceptuales ni metodológicas requeridas, en este espacio los internautas valoran en función de sus creencias, opiniones y experiencias escolares.

Es fundamental destacar que el propósito de la investigación no fue llevar a cabo una evaluación del profesorado, más bien, la investigación busca entender cómo los estudiantes aprecian a sus docentes, qué aspectos influyen en su valoración y qué características resaltan al recomendar o no a un curso. De esta forma, el trabajo explora el sentido y el significado que los estudiantes atribuyen a determinadas prácticas escolares como: actividades de la clase, uso de tecnologías digitales, habilidades de enseñanza del docente, dificultad del curso y las dinámicas interactivas entre docentes y estudiantes.

La trascendencia del tema no solo se manifiesta en la presencia constante de estos espacios extraoficiales en la red, sino que, al analizar las valoraciones estudiantiles, nos acercamos la intrincada naturaleza de las in-

teraciones y las formas de pensamiento en la universidad, estos dos componentes nos permiten captar algunas peculiaridades de las interacciones entre docentes y estudiantes.

Las numerosas colaboraciones de universitarios mexicanos observadas en Facebook evidencian la importancia de estos espacios para compartir experiencias escolares con sus pares, sin embargo, son exiguas las investigaciones en esta línea. Analizar este entorno digital desde un enfoque etnográfico digital es una manera diferente de acercarnos a esas experiencias escolares y a las concepciones de los estudiantes en relación con la enseñanza y la docencia.

## **Referentes conceptuales y teóricos**

En primer lugar, la investigación retoma el concepto Valoraciones de la docencia y señala los contrastes con otro referente similar: Evaluaciones de la docencia. Alude a diferentes miradas conceptuales, tales como Michael Scriven (1976), James Popham (1980), Jacques Ardoino (2010), entre otras perspectivas contemporáneas de evaluación y valoración de la docencia para explicar cómo se han ido configurando estos procesos en contextos institucionales (formales) y no institucionales (informales). El empleo de la red sociodigital Facebook para valorar a los profesores y compartir sus vivencias escolares se incluye dentro de la clasificación de apreciaciones informales en espacios no institucionales.

Por otro lado, en el trabajo se reconoce que las valoraciones estudiantiles no provienen de interpretaciones imparciales sobre la labor docente (Díaz-Barriga, 2004). Los estudiantes elaboran juicios que surgen desde su subjetividad y desde factores externos que influyen en la formulación de creencias, opiniones y valoraciones respecto a la docencia y la enseñanza. Por tal motivo, en el marco teórico citamos las investigaciones de Edna Luna (2004) y José María García (2000), ambos estudios aluden a factores escolares y extraescolares relacionados con las características de los estudiantes, del docente y demás elementos contextuales que repercuten en las valoraciones sobre la docencia.

## **Diseño metodológico**

En el estudio se realizó un seguimiento a un grupo de Facebook en el que estudiantes universitarios compartían sus opiniones y experiencias escolares. La información recopilada corresponde a las valoraciones reflejadas en los comentarios de Facebook durante los años 2019 y 2020. El seguimiento se llevó a cabo de manera sincrónica y asincrónica. La información que no se recopiló de manera sincrónica (o en tiempo real) fue obtenida con la ayuda del servicio web Export Comments. Los trabajos etnográficos en redes sociodigitales tienen la oportunidad recuperar y analizar información almacenada. No es necesario que la información se obtenga de forma sincrónica, he aquí una de las posibilidades de la etnografía digital.

Antes de seguir con las precisiones metodológicas, es importante hacer énfasis en algunas singularidades del objeto de estudio, campo de estudio y técnicas de investigación. Primero, el objeto de estudio refiere a un elemento *suigéneris* en la investigación educativa: valoraciones estudiantiles sobre la docencia. Aunque no es una investigación centrada en lo digital, la etnografía digital —como lo señala Pink (2019)— puede ser “no digital céntrica”. Lo que caracteriza a la ED es “el estudio de las prácticas y la producción de significados a través de una mediación tecnológica” (Bárcena y Preza, 2019, p. 134).

En segundo lugar, el campo de estudio es un espacio digitalizado, desde luego, no es una característica generalizable a todas las etnografías digitales, pero sí es un distintivo de la investigación que ahora se presenta. La investigación se desarrolló en la red sociodigital Facebook, cuyo acceso básico requiere de un dispositivo digital y conexión a internet. En este espacio concurren numerosos estudiantes porque es un medio de comunicación cotidiano, se emplea para compartir información de diversa índole: familiar, escolar, ocio o simplemente para interactuar con otras personas (Crovi, 2016). Facebook, es esa red que te permite traspasar los límites entre lo escolar y lo cotidiano, su popularidad produce grandes cantidades de información respecto a temas de distinta naturaleza, en esta investigación hallamos información sobre cómo los estudiantes valoran a sus docentes.

En relación con las técnicas de investigación, se eligió la observación en línea para el desarrollo del estudio. La observación en línea es una técnica de investigación que consiste en estudiar y recolectar información sobre comportamientos, prácticas e interacciones de los participantes en

entornos digitales (Bárceñas y Preza, 2019). En este caso, se implementó la observación en línea no participante. Al adoptar este enfoque, el investigador es capaz de analizar el flujo natural de las interacciones y sucesos en línea sin causar ninguna perturbación en el entorno analizado. Como el investigador no interfiere en las conversaciones ni interactúa con los participantes, estos últimos se comportan de forma más natural y espontánea, lo que proporciona información más auténtica acerca de las prácticas y dinámicas culturales en línea.

Por último, es importante resaltar que, a pesar de que el estudio se lleva a cabo en una red sociodigital, no se interpreta lo “en línea” como un mundo independiente de lo “fuera de línea”. Ambos ámbitos se entrelazan y complementan entre sí. Las valoraciones que los estudiantes expresan en línea tienen incidencia en la formación de creencias y en las prácticas escolares “fuera de línea”.

## **Recolección y organización de datos**

Monitoreamos al grupo de manera sincrónica y asincrónica durante los años 2019 y 2020, posteriormente descargamos y organizamos la información en cuatro categorías:

1. Valoraciones sobre la enseñanza: se refiere a la didáctica y el papel de los estudiantes en los procesos educativos.
2. Subjetividad y profesionalidad del docente: incluye cualidades profesionales y personales del docente.
3. Aprender o no aprender: se considera las perspectivas de los estudiantes, si ellos consideran que aprendieron o no aprendieron.
4. Organización y gestión del curso: alude a las características del curso (horario y tamaño del grupo).

Estas categorías y subcategorías se definieron tomando en cuenta las interacciones del grupo y las publicaciones en esta red sociodigital. Al recolectar los comentarios estudiantiles, creamos bases de datos que incluían los elementos mencionados en las cuatro categorías. Registramos 1266 valoraciones escritas durante el año 2019 y 812 en el año 2020.

Debido al volumen de datos presentes en el grupo de Facebook, fue

posible organizar la información de manera cuantitativa y cualitativa. En realidad, la etnografía digital no se limita únicamente a un enfoque cualitativo. La cantidad de información disponible en la red permite que el trabajo etnográfico adopte un enfoque mixto, combinando datos cuantitativos y cualitativos (Ardèvol, 2016). Ambos tipos de datos pueden complementarse para alcanzar el objetivo de la investigación, sin embargo, es importante aclarar que este estudio no busca proporcionar datos estadísticos, ya que estos no constituyen un reflejo representativo de la población estudiantil ni del conjunto de profesores de la universidad.

La sistematización de la información nos permitió identificar los elementos escolares y extraescolares de mayor incidencia en las valoraciones estudiantiles, orientando así el análisis cualitativo hacia estos temas. A continuación, se examinarán ejemplos de cómo se desarrolló el análisis cualitativo dentro del contexto de este estudio etnográfico digital.

### **Perspectivas sobre la interpretación y el análisis**

Antes que nada, es fundamental considerar las características de la información recopilada. La observación en línea y la información obtenida de los comentarios en Facebook difieren de otras técnicas de investigación, como las entrevistas. Estas últimas suelen ser más extensas y proporcionan detalles acerca de experiencias y acontecimientos. Por otro lado, los comentarios en Facebook son generalmente breves y se enfocan en destacar ciertas cualidades específicas de los profesores y los cursos universitarios.

Esta singularidad tiene un impacto significativo en la interpretación y el análisis de la información, dado que no son relatos minuciosos de un individuo sobre un evento particular o colectivo. En lugar de ello, nos enfrentamos a un corpus de más de mil comentarios, cada uno con menos de cien caracteres, escritos por decenas de estudiantes en Facebook. La interpretación también implica reflexionar sobre el contenido y la forma en que se expresan los comentarios escritos. Esta reflexión requiere examinar el contexto de las conversaciones, las metáforas y las connotaciones del lenguaje.

Dadas las condiciones y la naturaleza de los comentarios en Facebook, en la investigación se incluyeron distintos estilos del “proceso analítico de

escribir” (Coffey y Atkinson, 2003). La escritura etnográfica puede adoptar varios estilos, según las preferencias del investigador y el propósito del estudio. Algunos estilos utilizados en el trabajo fueron: narrativo, analítico, Interpretativo y dialógico.

La escritura narrativa se centra en contar una historia detallada y envolvente de las prácticas y las creencias de la comunidad estudiada. La narrativa utiliza descripciones vívidas y ejemplos concretos para llevar al lector al mundo de la comunidad investigada (Coffey y Atkinson, 2003).

Es enero de 2019, los estudiantes se preparan para el nuevo semestre en la universidad, resalta la mezcla de emociones: júbilo, entusiasmo, ansiedad, preocupación. Quizá es el ánimo por reencontrarse con amigos y profesores, quizá es el desconcierto que a veces provoca la escuela, lo cierto es que la red se desborda de preguntas y testimonios: “¿A quién me recomiendan para Didáctica?”, “¿Qué hacen en clase?”, “¿Cómo evalúa?”, “¿Qué temas aborda?” Algunos cuentan airosos sus vivencias, todos quieren evitar las malas experiencias en clase, así que leen atentos y comentan. (Vázquez, 2023, p. 79)

Esta forma de narrar se ha empleado para describir el contexto y explicar las razones por las cuales los estudiantes interactúan en el grupo de Facebook antes de iniciar el semestre. Comúnmente, los estudiantes preguntan acerca de sus futuros profesores y hacen valoraciones sobre sus cualidades profesionales. Las valoraciones estudiantiles son también una forma de mitigar sus preocupaciones y expresar sus inquietudes respecto a las prácticas de enseñanza en la universidad.

Estudiante 01: Buenos días, compas. Necesito sus recomendaciones en las siguientes asignaturas (...). Espero sus respuestas. Gracias!

Estudiante 02: Con P... se ve apps que se pueden utilizar en la educación, realizamos distintos cuestionarios para saber el uso que se les da en las distintas carreras (...), realizaba distintas dinámicas para sus presentaciones, lo cual era muy bueno,

porque no aburrían sus clases y más si son presentaciones a las 7 am (...)

(Estudiantes, 2019, como se citó en Vázquez, 2023, p. 80)

Las conversaciones entre estudiantes suelen detallar aspectos como: Actividades de la clase, Contenidos del curso, Personalidad del docente, Evaluación y Dominio del contenido, entre otras características escolares y extraescolares que se detallan con mayor precisión en la tesis citada. Lo importante ahora es explicar que el análisis de las valoraciones se llevó a cabo tomando en cuenta estos temas mencionados por los estudiantes, y la orientación, ya sea Favorable o No Favorable, de estas valoraciones; es decir, qué acciones del docente identifican los estudiantes como “buenas” o “acertadas” y cuáles como “malas” o “negativas”.

Sin lugar a dudas, la etnografía también se caracteriza por su marcado estilo interpretativo. La tarea de interpretar se enfoca en analizar el significado y las repercusiones de las prácticas y creencias observadas en la comunidad. Es un enfoque más subjetivo y puede utilizar metáforas, analogías y reflexiones personales del investigador (Atkinson, 1994; Denzin, 1997). Un ejemplo de escritura interpretativa es:

La búsqueda constante de recomendaciones de profesores en el grupo de Facebook puede verse como una manifestación del deseo de los estudiantes de tener el control sobre su experiencia educativa. La preocupación por elegir al “mejor profesor” puede interpretarse como un anhelo de los estudiantes por evitar el fracaso y asegurar un ambiente de aprendizaje que se ajuste a sus necesidades y expectativas. (Vázquez, 2023, p. 92)

Finalmente, el estilo dialógico se presenta en forma de conversaciones entre el etnógrafo y los participantes del estudio (Emerson et al., 2011; Coffey y Atkinson, 2003). Si bien, la investigación citada no incorporó entrevistas ni interacciones directas entre el investigador y la comunidad estudiada, existe la posibilidad de plantear preguntas que, aunque no son formuladas directamente a los estudiantes, pueden ser respondidas me-

diante la recopilación y análisis de múltiples expresiones breves compartidas en la red.

Veamos el siguiente ejemplo: ¿para ti qué es un buen profesor? “es comprensivo” “siempre hace actividades diferentes para que aprendas” “tiene buena bibliografía” “sabe mucho” “te hace salir de tu zona de confort” “es amable”.

La formación de una sola respuesta a partir de varias expresiones breves —por la naturaleza concisa de los comentarios en Facebook— es una alternativa que proporciona perspectivas más completas de la cuestión a analizar. En el ejemplo, se identifican diversas características que conforman la figura del “buen profesor” desde la perspectiva de los estudiantes. De manera simultánea se aprecia lo mucho que los estudiantes valoran los elementos relacionados con: Personalidad del docente, Actividades de la clase y Contenido del curso.

Cada uno de estos estilos de análisis etnográfico permite al investigador abordar diferentes aspectos de la comunidad estudiada de manera más integral, contribuyendo así a una comprensión más profunda y matizada de los aspectos multidimensionales de dicha comunidad. Al emplear estos estilos variados, se ofrece al lector una comprensión más completa y enriquecedora de las prácticas, creencias y dinámicas del grupo en cuestión.

## **Los hallazgos**

El enfoque etnográfico digital ha otorgado a este estudio un matiz muy particular. En primer lugar, debemos considerar que las investigaciones sobre valoraciones estudiantiles en medios informales como Facebook son relativamente escasas. No son evaluaciones institucionales de la docencia, sin embargo, las redes sociodigitales nos brindan la posibilidad de acceder a un entorno donde se desarrollan dinámicas interactivas entre estudiantes en un espacio espontáneo y de convivencia cotidiana.

Al no existir las restricciones y presiones inherentes a las evaluaciones institucionales, los estudiantes expresan sus preocupaciones e intereses más genuinos. Sin embargo, realizar un trabajo etnográfico en redes sociodigitales implica mucho más que simplemente analizar el contenido de los comentarios en Facebook. Es necesario observar la naturaleza de las inte-

racciones entre los estudiantes, sus formas y modos de actuar, e identificar qué expresan y cómo lo hacen. Es esencial asumir que el contexto es un factor fundamental para revelar el sentido de las valoraciones.

Al analizar las valoraciones de los estudiantes de Pedagogía de los años 2019 y 2020, podemos concluir en primera instancia, que estos espacios no se utilizan principalmente para criticar o quejarse de los profesores. Por el contrario, prevalece el reconocimiento y la admiración hacia la labor docente. En este contexto, las expresiones de admiración y de afecto son sumamente recurrentes, tales como:

- (...) El mejor en todo sentido.
  - El profesor es muy buena persona, súper amable y accesible
  - Es ¡maravillosa!, como todo, debes leer y no esperar a que te den los temas en la boca.
- (Estudiantes, 2019 y 2020, como se citó en Vázquez, 2023)

Los estudiantes prefieren las interacciones amables y la empatía dentro del aula, por ello la Personalidad del docente es uno de los elementos más importantes en sus valoraciones. Otros elementos de trascendencia son: Actividades de la clase, Contenidos del curso, Aprender, Evaluación, Apoyo del docente y Dificultad del curso. La importancia de estos elementos varía según el año en que se escribieron las valoraciones.

Examinemos con más detalle: En el año 2019, los estudiantes utilizaron este espacio con una “normalidad” relativa, los comentarios en la red son referencias constantes acerca de la cotidianidad presencial en la universidad. No obstante, el año 2020 estuvo marcado por una emergencia sanitaria que resultó en el cierre de espacios públicos, incluidas, por supuesto, las universidades. La pandemia y la implementación de un programa de Educación Remota de Emergencia (ERM) en la UNAM, a través de aulas virtuales y plataformas como Zoom y Google Meet, generaron mucha incertidumbre e inquietud entre los estudiantes. Esta transición abrupta a la educación remota influyó significativamente en sus valoraciones.

De los elementos mencionados, las actividades de la clase cobraron mayor importancia y se incorporaron otros dos aspectos: Uso de tecnologías

digitales y Apoyo a estudiantes. Precisamente estos elementos se volvieron más relevantes, ya que a los estudiantes les interesaba cómo sus docentes se adaptaron a la enseñanza mediada por tecnologías digitales. Criticaron a aquellos docentes que abandonaron sus obligaciones de enseñanza y elogiaron a aquellos que se esforzaron en aprender a utilizar estas nuevas herramientas digitales. Definitivamente, las percepciones y experiencias de los estudiantes, reflejadas en sus valoraciones, proporcionan una visión importante de los desafíos y obstáculos que enfrentaron durante este período sin precedentes.

En resumen, contrario a lo que se piensa sobre las valoraciones estudiantiles en espacios informales (en este caso, Facebook), los estudiantes sí hacen referencia a aspectos pedagógicos. De hecho, encontramos similitudes con investigaciones sobre evaluaciones institucionales de la docencia. Por ejemplo, Pereira (2010) hace referencia a la importancia de la Personalidad del docente y las interacciones cordiales en el aula. Reyes y colaboradores. (2018) aluden a la importancia de las Actividades de la clase para los estudiantes. García (2000) aborda temas sobre Evaluación y Dificultad del curso en las evaluaciones a través de las opiniones de los estudiantes.

A pesar de que Facebook pueda ser considerado un medio informal, los estudiantes toman muy en serio este ejercicio de valoración docente en la red. Lejos de desestimar esta práctica, se involucran activamente en compartir sus experiencias escolares con sus compañeros para brindarles un panorama de la docencia y los cursos en la universidad.

También reconocemos factores que se ven como significativos en las evaluaciones de la docencia, pero que en Facebook no tienen importancia. Por ejemplo: Asistencia, Puntualidad, Presentación del programa al comienzo del curso, entre otros. Los intereses y las inquietudes de los estudiantes se sitúan en otras áreas: en 2019 fueron Personalidad del Docente, Contenido del curso, Aprender y Actividades de la clase, mientras que, durante la pandemia, además de las mencionadas, destacan: Uso de Tecnologías Digitales y Apoyo a estudiantes.

En definitiva, la propuesta metodológica de este trabajo nos permite acceder a un nivel de autenticidad y espontaneidad que es difícil de alcanzar con otros medios. A través de estas nuevas formas de interacción, podemos entender desde otra perspectiva las experiencias, pensamientos

y opiniones de los estudiantes. En consecuencia, este enfoque tiene el potencial de generar nuevas perspectivas y abrir caminos inexplorados en la investigación educativa.

## Discusiones

A lo largo de este capítulo, hemos discutido la relevancia de la etnografía digital como opción metodológica en la investigación educativa. El objeto de estudio que hemos analizado concierne a las valoraciones sobre la docencia que los estudiantes de la licenciatura en Pedagogía expresan en Facebook, para ello observamos, recopilamos y analizamos los comentarios del grupo que corresponden a los años 2019 y 2020.

El propósito central de la investigación fue identificar y analizar los factores que los estudiantes perciben como significativos al valorar la práctica docente en la universidad. Este enfoque, de manera indirecta, también nos facilitó el acercamiento a las experiencias escolares de los estudiantes, sus percepciones de la universidad y nos ofreció una perspectiva acerca de la naturaleza compleja de las interacciones entre docentes y estudiantes en contextos educativos.

Es crucial reiterar que, aunque esta investigación se llevó a cabo en la red sociodigital, no significa que todas las etnografías digitales estén obligadas a realizarse en contextos en línea. Como hemos resaltado a lo largo del capítulo, existen múltiples formas de hacer etnografía que dependen de los objetivos específicos de cada investigación, la disciplina y las orientaciones conceptuales del trabajo de investigación.

La etnografía digital en una red sociodigital como Facebook ha proporcionado una serie de oportunidades para nuestra investigación. Una de las más evidentes es la facilidad que ofrece para recopilar y analizar grandes cantidades de información, ya que las redes sociodigitales son accesibles desde cualquier ubicación a través de dispositivos digitales. El volumen de datos y las cualidades de Facebook no han permitido acceder a información archivada desde el año 2019, también ha facilitado la posibilidad de monitorizar al grupo de forma sincrónica y asincrónica en el año 2020.

No obstante, este tipo de investigación también plantea desafíos. La observación a través de medios en línea tiene sus limitaciones, ya que no

podemos explorar a profundidad las valoraciones, y experiencias individuales de los estudiantes. La información obtenida es abundante, pero a menudo breve, lo que puede limitar la profundidad de la interpretación y el análisis. Este desafío apunta a la necesidad de diseñar nuevas estrategias para mejorar el trabajo de interpretación con información de esta naturaleza en la red. A pesar de estas limitaciones, creemos que la etnografía en redes sociodigitales ofrece una perspectiva diferente para el estudio de la educación y las interacciones en entornos escolares.

Además de la mejora de las estrategias de interpretación, vemos la posibilidad de explorar y utilizar otras técnicas de investigación para enriquecer aún más los hallazgos que se pueden obtener a través de la etnografía digital. Este estudio representa un primer paso en la exploración de estas posibilidades y confiamos en que futuras investigaciones puedan expandir esta línea de trabajo.

En última instancia, nuestro objetivo es que la etnografía digital se convierta en una opción metodológica valiosa y versátil para enriquecer la investigación educativa. Creemos que esta perspectiva metodológica puede proporcionar nuevas formas de entender la educación, que se están volviendo cada vez más relevantes en nuestra sociedad cada vez más digitalizada.

### **A modo de cierre**

La etnografía digital es un método versátil que puede adoptar múltiples formas y orientaciones. El caso de estudio presentado es solo un ejemplo de cómo puede aplicarse en el campo de la investigación educativa, pero los investigadores deben diseñar sus estrategias de acuerdo con las características específicas de sus investigaciones y objetivos. La etnografía digital abre nuevos horizontes para la investigación educativa y permite explorar de manera rigurosa las dinámicas sociales y culturales que se producen en entornos mediados por tecnologías digitales.

Este capítulo no debe considerarse como un final, sino como una etapa en el proceso continuo de investigación y descubrimiento. Con cada paso que damos en esta dirección, nos acercamos más a la comprensión de la compleja dinámica que implica la educación en el contexto digital. Nos complace invitar a otros investigadores a unirse a nosotros en este viaje,

explorando las vastas y aún inexploradas posibilidades que la etnografía digital puede ofrecer a la investigación educativa.

## Referencias

- Ardèvol, E. y Gómez Cruz, E. (2012). Digital technologies in the process of social research: theoretical and methodological reflections through virtual ethnography. *Knowledge Politics and Intercultural Dynamics. Actions, Innovations, Transformations*, pp. 191-208.
- Ardèvol, E. (2016). Big data y descripción densa. *Virtualis*. 7(14), 14-37. ISSN 2007-2678
- Ardoino, J. (2010). Consideraciones teóricas sobre la evaluación en la educación. En: M. Rueda y F. Díaz-Barriga, *Evaluación de la docencia: perspectivas actuales* (pp. 23-37). México: Paidós.
- Aronica, S. (17-28 de octubre de 2022). La etnografía digital. Descripción de un caso de aplicación para el análisis de interacciones virtuales. Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad. Universidad Nacional de Salta, Argentina.
- Atkinson, P. (1994). *The Ethnographic Imagination: Textual constructions of reality*. USA: Routledge.
- Bárceñas, K., y Preza, N. (2019). Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife. *Virtualis*, 10 (18), 134-151. ISSN 2007-2678.
- Cleland, J., y MacLeod, A. (2022). Disruption in the space-time continuum: why digital ethnography matters. *Advances in Health Sciences Education*, 27 (3), 877-892.
- Coffey, A. y Atkinson (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Copado, A., y Barrón, C. (septiembre de 2022). Etnografía digital, una propuesta para evaluar el aprendizaje a distancia. En Congreso internacional de educación evaluación 2022. Universidad Autónoma de Tlaxcala, México.
- Corenstein, M. (1992). "Panorama de la investigación etnográfica en educación en México. En Rueda, M., y Campos, M. Á. (Coords.), *Investigación etnográfica en educación*. México: CISE-UNAM.
- Crovi, D. (2016). *Redes sociales digitales: lugar de encuentro, expresión y*

- organización para los jóvenes. México: UNAM.
- De Gagne, et al. (2021). Nursing Students' Perceptions about Effective Pedagogy: Netnographic Analysis. *JMIR Medical Education*, 7(2), 1-12.
- Denzin, N. (1997). *Interpretive ethnography: ethnographic practices for the 21st century*. USA: Sage Publications, Inc.
- Devkota, K. (2021). Inequalities reinforced through online and distance education in the age of COVID-19: The case of higher education in Nepal. *International Review of Education*, 67 (1), 145-165.
- Díaz-Barriga, F. (2004). Algunas críticas en torno a los métodos de evaluación de profesores y algunas incursiones alternativas. En: M. Rueda y F. Díaz-Barriga, (coord.), *La evaluación de la docencia en la universidad, perspectivas desde la investigación y la intervención profesional* (pp. 121-136). México: Plaza y Valdés.
- Díaz-Barriga, Á. (2017). La interpretación en la investigación educativa. En Díaz-Barriga, Á., y Domínguez, C. (Coords.), *La interpretación: un reto en la investigación educativa* (pp. 15-38). México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.
- Emerson, R., et al. (2011). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. USA: The university of Chicago Press.
- García, J.M. (2000). ¿Qué factores extraclase o sesgos afectan la evaluación docente en la educación superior? *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 10 (5), pp. 303-325.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. España: Gedisa Editorial S A.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Reino Unido: Bloomsbury Publishing Plc.
- Hodgen, M. (2011). *Early Anthropology in the Sixteenth and Seventeenth Centuries*. EUA: University of Pennsylvania Press
- Inclán, C. (2001). *Diagnóstico y perspectivas de la investigación educativa en México, 1975-1988*. México: CESU-UNAM.
- Jensen, L. et al. (2022). Digital ethnography in higher education teaching and learning—a methodological review. *Higher Education*, 84 (5), 1143-1162.
- Lull, J. (1980) The social uses of television. *Human Communication Research* 6(3): 197–209.

- Luna, E. (2004). Los cuestionarios de evaluación de la docencia por parte de los alumnos: recomendaciones para su utilización. En: M. Rueda y F. Díaz-Barriga, (coord.), *La evaluación de la docencia en la universidad, perspectivas desde la investigación y la intervención profesional* (pp. 98-121). México: Plaza y Valdés.
- Paradise, R. (1994). Etnografía: ¿técnicas o perspectiva epistemológica? En Rueda, M. et al. (Coords.), *La etnografía en Educación. Panorama, prácticas y problemas* (pp. 73-81). México: CISE-UNAM.
- Pereira, Z. (2010) La mirada de estudiantes de la Universidad Nacional hacia el docente y la docente: sus características y clima de aula, *Revista Electrónica Educare*. 14 (1), pp. 29-39.
- Pink, S. et al., (2019). *Etnografía digital: principios y práctica*. España: Morata.
- Piña, J.M. (2013). Investigación educativa ¿para qué?, *Perfiles educativos*, 35 (179), 3-6. ISSN 0185-2698.
- Popham, W. J. (1980). *Problemas y técnicas de evaluación educativa*. España: Anaya.
- Reyes E., et al. (2018). Evaluar la práctica docente a partir de los comentarios de estudiantes universitarios, *Revista Iberoamericana de Educación*, 76 (2), pp. 117-134.
- Ricoy, M., y Feliz, T. (2016). Twitter as a Learning Community in Higher Education. *Educational Technology & Society*, 19 (1), 237-248.
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica: historia y cultura en los procesos educativos*. Argentina: Paidós.
- Rojas-León, A. (2014). Aportes de la sociología al estudio de la educación (autores clásicos), *Educación*, 38 (1), 33-58. ISSN 0379-7082.
- Scriven, M. (1966). The methodology of evaluation. *Social Science Education Consortium*, 110, pp. 1-58.
- Vázquez, J. (2023). Valoraciones estudiantiles sobre la universidad: un estudio desde la red sociodigital Facebook. [Tesis de Maestría inédita]. Universidad Nacional Autónoma de México.



# Capítulo 7

---

## **Contra el capitalismo de vigilancia: Hackmitin 2021 en rancho electrónico, una exploración desde la etnografía digital<sup>52</sup>**

*Enrique Pérez Reséndiz*

<https://doi.org/10.61728/AE24100083>

---

<sup>52</sup> Este texto forma parte del proyecto de investigación titulado “Disidencias Digitales: Acciones y Estrategias en Resistencia al Capitalismo de Vigilancia”.

## Resumen

El objetivo de este capítulo es describir las acciones emprendidas por el colectivo de hackers Rancho Electrónico en México, en su lucha contra el capitalismo de vigilancia. Para analizar estas prácticas, se recurre a la categoría política de Rancière (1996), además de emplear conceptos como el de política prefigurativa, según lo definido por Farber (2014), y la ética hacker. Esto se hace con el propósito de explorar la dimensión política inherente a dichas acciones. La investigación se desarrolló a través de una combinación de métodos etnográficos, tanto presenciales como digitales, en colaboración con el colectivo mexicano. Este enfoque permitió la identificación de prácticas específicas, tales como la implementación de economías solidarias y alternativas, dinámicas asociativas basadas en la reciprocidad, una dimensión pedagógica orientada a desafiar las normas institucionales en el ámbito educativo, y la adopción de herramientas tecnológicas fundamentadas en el código abierto y el software libre. A lo largo del proceso de investigación, también surgieron temas inesperados, como el de los feminismos y las nuevas masculinidades, que, aunque en principio podrían parecer ajenos al ámbito tecnológico y a la práctica hacker, se consideran relevantes para una comprensión más amplia de la cultura hacker y la definición misma sobre el hacker.

## Introducción

La organización social ha sido un tema central en la historia de la humanidad, y ha cobrado relevancia en distintas formas y contextos a lo largo del tiempo. Una característica inherente en la conformación de cualquier grupo es la identificación política e ideológica, que permite unir a personas con intereses y objetivos compartidos. En el contexto actual de la sociedad red, tal como lo propone Castells (2012), uno de los elementos que ha tomado mayor relevancia como aglutinador de colectivos es el desarrollo tecnológico desde perspectivas políticas. Es así como han surgido numerosos grupos, crews y asociaciones que encuentran en el desarrollo técnico y la cultura digital un terreno fértil para desarrollar su interés común, explorando nuevas formas de participación ciudadana, de activismo

social y de organización política. La cultura digital ha permitido nuevas posibilidades de comunicación y acción colectiva, brindando herramientas para la creación de comunidades virtuales y la construcción de identidades colectivas en línea, lo que ha permitido a estos grupos tener una mayor visibilidad y participación en la esfera pública (Tello, 2020).

En el transcurso de la investigación se trabajó en colaboración con Rancho Electrónico, un hackspace que ha estado activo durante casi una década en el corazón de la Ciudad de México. Esta elección se justificó por varias razones. En primer lugar, tras una evaluación inicial de sus plataformas web y redes sociales, se identificó que la construcción de significados en sus prácticas se fundamenta en el uso y desarrollo de propuestas como el software libre, el copyleft, la distribución de licencias abiertas y la difusión de protocolos de protección y seguridad de la información en Internet. En segundo lugar, sus acciones se caracterizan por un sentido contracultural, tanto en términos políticos como prefigurativos, abiertamente opuestos a la expansión del capitalismo de vigilancia. Se eligió a este colectivo como espacio de aprendizaje tanto para sus miembros como para otras organizaciones y colectivos con los que colaboran. En esta dimensión también se cuestiona el modelo jerárquico de producción del conocimiento. En el presente capítulo, se detallarán las acciones realizadas por el colectivo mexicano y su relación con las categorías señaladas.

Los hackmitines surgieron alrededor de la década de los ochenta en Italia se trataba de eventos en los que hackers se congregaban en antiguas fábricas abandonadas o en espacios autogestionados para compartir conocimientos y participar en actividades relacionadas con la tecnología. Estos espacios se caracterizan por su independencia de patrocinadores gubernamentales o empresariales, y por la participación activa de todos los miembros del colectivo. A lo largo del tiempo, los hackmitines han evolucionado y se han celebrado en distintos hackerspaces, siempre con el propósito de preservar su autonomía y su espíritu comunitario.

Para llevar a cabo este estudio, se optó por una metodología cualitativa que permitiera profundizar en las prácticas de los colectivos de hackers y en los significados que sus miembros construyen en torno a ellas. La investigación se centró en el Hackmitin 2021,<sup>53</sup> organizado por Rancho

---

<sup>53</sup> El Hackmitin 2021 se realizó principalmente en línea, solo existieron algunas activi-

Electrónico los días 17, 18 y 19 de diciembre de 2021. Debido a las restricciones sanitarias y la naturaleza del evento, la etnografía se realizó en un entorno digital, utilizando herramientas sociodigitales para explorar las prácticas y significados que emergieron durante el evento.

Para llevar a cabo la observación, se desarrolló una guía que resaltó los aspectos más significativos para el análisis de esta investigación. La guía abarcó los siguientes ejes: económico, organizativo/asociativo, tecnológico, pedagógico y transtemático.<sup>54</sup> La etnografía se estructuró en dos fases distintas: una fase organizativa que precedió al hackmitin, y las actividades que tuvieron lugar durante el propio evento. Estas actividades incluyen un taller centrado en la seguridad en GNU/Linux, así como una discusión sobre la legislación relacionada con el software libre.

En los últimos años, y especialmente como consecuencia de la pandemia por Covid-19, la investigación social ha atravesado un proceso de reinención y renovación metodológica significativa. La cultura digital ha desencadenado innovaciones en las estrategias de investigación tanto dentro como fuera de los entornos y plataformas digitales. Estos avances han dado lugar a métodos como la analítica cultural, la etnografía digital, la tecnopolítica y el análisis basado en el Big Data.

Estas novedades metodológicas, denominadas “hipermétodos” por Rodríguez (2022), se definen como dispositivos culturales con raíces históricas en la ciencia que han sido impactados por las tecnologías digitales y los entornos informacionales. Estos métodos se ven inmersos en una red de asociaciones, estigmas, imaginarios y la incertidumbre característica de la era digital, donde el tiempo frente a la pantalla desempeña un papel central. Los hipermétodos constituyen recursos y orientaciones metodológicas que emergen en el contexto de los dispositivos digitales, la proliferación de datos, el hipertexto y la hipermodernidad. Rodríguez (2022) argumenta que la noción de hipermétodos representa una evolución de la investigación que existe tanto antes como después de la llegada de Internet.

De lo anterior, se desprende el enfoque metodológico que orientó esta

---

dades híbridas. Las ediciones anteriores al año 2020 se realizaron de manera presencial.

<sup>54</sup> En el diseño de la investigación solo se consideraron los tres primeros ejes, los dos restantes se añadieron conforme se desarrollaba el trabajo de campo.

investigación se caracteriza por su naturaleza híbrida, ya que recupera y combina elementos propios de los hipermétodos, particularmente de la etnografía digital junto con enfoques más “clásicos” de la etnografía. El objetivo primordial es describir las estrategias y prácticas desarrolladas por los miembros de Rancho Electrónico en su resistencia al capitalismo de vigilancia.

La estructura del capítulo se divide en cuatro secciones fundamentales. En primer lugar, se presenta la exposición de las categorías teóricas que guiarán el estudio. En segundo lugar, se describe el enfoque teórico empleado durante el trabajo de campo. En tercer lugar, se analizan en detalle las prácticas del colectivo de hackers mexicanos desarrolladas en el marco del Hackmitin 2021. Finalmente, se presentan una serie de conclusiones y se abordan las discusiones que emergen como resultado de la investigación.

### **Hackers, política y capitalismo de vigilancia**

La mayoría de la literatura especializada señala que las acciones de los hackers en todo el mundo pueden ser consideradas como acciones políticas. Esto no se debe a que se integren en el ámbito de la política convencional o estén vinculados al aparato gubernamental, sino más bien porque sus actividades se sitúan en el terreno de “lo político”. Este concepto se entiende como una posición antihegemónica que cuestiona constantemente el poder establecido, representando así a “los sin parte” (Rancière, 1996). En este contexto, el concepto de política prefigurativa (Farber, 2014) se presenta como una de las más apropiadas para describir las prácticas y la filosofía política de estos colectivos. Según Farber (2014), la política prefigurativa se enfoca en la construcción de sociedades más igualitarias y horizontales a través de la acción y la colaboración directa, buscando eliminar las jerarquías y las deficiencias de la democracia formal y representativa dentro del sistema capitalista (p. 71).

En este sentido, las acciones de estos colectivos se integran en el marco de la política prefigurativa, a través de la filosofía y la práctica del “hazlo tú mismo” y los diversos componentes de la ética hacker (Rovira, 2017). Esto los posiciona como comunidades políticas en lugar de simples agrupaciones de individuos con interés en la tecnología y la programación. A partir de este enfoque, la investigación se orienta hacia la comprensión de

los colectivos hackers como actores políticos y, desde esa perspectiva, se propone analizar sus prácticas.

Así, se adopta la concepción política de Rancière (1996), expandiéndola más allá de las estructuras institucionales y las formas políticas convencionales, con el fin de considerarla como la acción disruptiva de colectivos que, a lo largo de la historia, han sido excluidos del orden hegemónico establecido.

Los conceptos de “lo político” de Rancière y la política prefigurativa convergen de manera destacada en las prácticas de los hackers. Rancière nos habla de “los sin parte”, aquellos que luchan por la igualdad y cuestionan el poder establecido, lo cual se ajusta con la filosofía política de los hackers en el sentido dado por Rovira (2017) respecto a la ingeniería inversa, y el compromiso de estos colectivos en la apuesta de formas distintas en las relaciones con la tecnología. La política prefigurativa, por otro lado, se enfoca en la construcción de sociedades más horizontales y equitativas a través de la acción directa, un principio fundamental en la ética hacker. Los hackers, al desafiar las estructuras de poder convencionales y promover la colaboración abierta y la horizontalidad en sus prácticas, encarnan la lucha por “lo político” y los ideales prefigurativos, convirtiéndose en actores políticos que redefinen el significado mismo de la acción política.

Por otro lado, la ética hacker refiere a la creación de nuevas relaciones con y en el trabajo, una relación a partir de la pasión. De esta manera, la ética hacker reemplaza la ética del trabajo industrial caracterizada por la obligación del individuo hacia su actividad. Esta ética, la que se encuentra relacionada con el trabajo industrial, trasciende el sentido de la responsabilidad y genera una actitud anclada a un cálculo racional sobre cómo obtener el máximo beneficio con la menor utilización de recursos y esfuerzos, “es un deber que debe ser tomado en cuenta como si fuera el mayor deber sin importar su contenido, al punto que incluso el sufrimiento es noble” (Himanen, 2012, p. 80).

Es importante entender, que la ética hacker no se desarrolla en un vacío, por el contrario, se inserta en lo que Castells (2012) llama la era de la información y de la cual la innovación es una de sus características principales, la innovación representa entonces una estructura de trabajo distinta pues se trata de una cultura de la pasión creativa e innovadora.

Por su parte el capitalismo de vigilancia refiere a un ciclo que comienza con la utilización de las plataformas de la Big Techs (Amazon, Meta, Twi-

ter y Apple) por parte de los usuarios, en su utilización se generan datos constantemente sobre los hábitos de uso, de permanencia, de lecturas, de consumo, etcétera; esta generación de datos desemboca en una serie de mejoras de experiencia del usuario que es mínima en comparación con las ganancias obtenidas del uso de estos mismos datos. En segundo lugar, la mayor parte de estos datos generan un excedente conductual que es utilizado por dichas corporaciones una vez que han sido analizados, sistematizados y procesados por los algoritmos y la inteligencia de máquinas. Posteriormente, este excedente conductual es convertido en productos predictivos diseñados para pronosticar sentimientos, pensamientos y conductas.

Estos productos reducen los riesgos de los clientes de las plataformas y les indican dónde, cuándo y a quién dirigir su publicidad, cuanto más predictivo resulte el producto representa menor riesgo de inversión y mayor seguridad de ganancias, para ello, es necesario refinar constantemente el producto mediante la extracción y conversión de datos. Finalmente, lo anterior deriva en un mercado de futuros conductuales en donde la disputa por el conocimiento del “producto” es fundamental y por ello resulta imprescindible reinventir en cada vez más y más sofisticados mecanismos de vigilancia para captar la materia prima de una manera más eficiente (Zuboff, 2020).

Las prácticas de los hackers representan una firme oposición al paradigma del capitalismo de vigilancia. Este último se basa en la recopilación masiva de datos personales de los usuarios, a menudo sin su pleno consentimiento, con el propósito de alimentar algoritmos y modelos de negocio que buscan maximizar las ganancias de grandes corporaciones. En este sistema, la privacidad y la autonomía del individuo se ven socavadas ya que sus datos se convierten en una mercancía que se negocia en el mercado digital. Esta recolección y explotación de datos sin restricciones se ha convertido en una preocupación creciente en la sociedad contemporánea.

Los hackers, por su parte, defienden y promueven activamente valores opuestos a esta dinámica. Su enfoque en la ciberseguridad y la privacidad digital busca empoderar a las personas para que tomen el control de sus propios datos y protejan su información personal de intrusiones no deseadas. Desarrollan herramientas y tecnologías que permiten el anonimato en línea y la comunicación segura, lo que representa una resistencia directa al rastreo y la vigilancia indiscriminada del capitalismo de vigilancia.

Adicionalmente, la comunidad hacker promueve principios de transparencia y acceso abierto, fomentando el uso de software de código abierto y licencias de software libre. Esto se opone a la lógica cerrada y propietaria que a menudo caracteriza a las corporaciones que operan en el ámbito del capitalismo de vigilancia. Al hacer que el código fuente sea accesible para todos, los hackers buscan democratizar la tecnología y poner el conocimiento en manos de la sociedad, en lugar de confinarlo en manos de unas pocas entidades poderosas.

En resumen, las prácticas hacker se alinean con valores de privacidad, seguridad y transparencia que se oponen directamente al capitalismo de vigilancia. Al empoderar a las personas y promover la resistencia contra la explotación de datos personales, los hackers desempeñan un papel fundamental en la lucha por un entorno digital más ético y respetuoso con la privacidad.

### **Abordaje metodológico: hipermétodos y etnografía digital**

Esta investigación se propuso identificar y analizar las prácticas del colectivo de hackers mexicanos. Inicialmente, se agruparon las acciones de este colectivo en diversos ejes de acción para su análisis, aunque es importante destacar que estos ejes no son independientes en la práctica, ya que están interconectados y atraviesan la dimensión política de cada acción.

El primer eje de análisis se centró en lo económico, el cual se basa en la oposición a la dinámica de acumulación y comercialización propia del modelo capitalista. Dentro de este eje se engloban las estrategias y destinadas a obtener recursos, ya sean humanos, financieros o acciones materiales, que permitan el desarrollo de las actividades de los colectivos.

El segundo eje abordado es el organizativo/asociativo, que se refiere a la política de alianzas y las formas de asociación con otros colectivos, movimientos sociales y personas. Este eje destaca la importancia de establecer colaboraciones y relaciones solidarias en el entorno de los hackers.

El tercer eje, denominado tecnológico, se enfoca en la apuesta por el desarrollo de técnicas alternativas al software y plataformas comerciales, así como en la capacitación tecnológica como herramienta de protección de datos y en el uso político de la tecnología para promover la privacidad y la seguridad digital.

El cuarto eje, el pedagógico, engloba las formas de relación entre quienes imparten actividades, talleres y capacitaciones, y quienes participan en ellas. Destaca la importancia de la transmisión de conocimientos y la formación en un ambiente colaborativo.

Finalmente, el eje transtemático se refiere a la ampliación de la agenda y la forma en que se entrelazan y articulan distintos discursos, sujetos y acciones en el marco de una comprensión amplia en la lucha contra el capitalismo y la vigilancia.

Es relevante mencionar que la construcción de estos ejes surgió a partir de la observación de las plataformas sociodigitales del colectivo y la revisión de contenidos multimedia alojados en diversas plataformas, incluyendo su propia página web. Estos ejes de acción se fundamentan en los principios y la ética hacker, y derivaron en la decisión de profundizar en las bases constitutivas de los mismos y en la forma en que se traducen en mecanismos concretos de acción.

Luego de la primera clasificación de los ejes de acción, se optó por la aplicación de la etnografía digital como enfoque metodológico central en la investigación. La elección de la etnografía digital como método de investigación responde a tres momentos de reflexión en el desarrollo de la investigación. El primer momento requirió de una reflexión-estrategia de reinención. El uso de técnicas como la etnografía digital responde no solo a un tema de innovación, sino principalmente a una reinención situada en las relaciones en las que forma parte. La etnografía digital para el análisis de entornos digitales no es obligatoria sin embargo estas técnicas dialogan de manera directa en términos de interfaz con los sujetos, objetos y procesos de investigación dotando de una mejor comprensión de los lenguajes y las lógicas del fenómeno de interés. De esta manera, la etnografía digital resulta un método adecuado en tanto que el objeto de estudio es la tecnología y su uso político, así como uno de los ejes fundamentales de análisis en torno a las prácticas de los colectivos con los que se trabajó.

Pensar en la reinención metodológica como innovación o por su cercanía con el objeto de estudio resulta insuficiente más aún cuando las ciencias sociales se enfrentan con contextos caracterizados por lo complejo, lo difuso, lo incierto, lo caótico y lo desordenado. En este sentido, el segundo momento de reflexión metodológica corresponde al uso de métodos

inusuales, por lo anterior la idea de “método ensamble” (Law, citado en Rodríguez, 2022), funciona como el dispositivo de conocimiento que da cuenta de la multiplicidad, la indefinitividad y los flujos inciertos de lo real. Se trata en síntesis de dar cuenta de lo complejo de las formas y estrategias de los hackers y de las disidencias digitales, así como de la relación entre tecnología y política que combina procesos pedagógicos, reflexiones teóricas y festivales pragmáticos, por tanto, la necesidad de utilizar técnicas como la entrevista, el análisis de contenido y la etnografía, las cuales no siempre se distinguen claramente las unas de las otras.

Finalmente, el tercer momento de reflexión consistió en la recuperación, o más bien el recordatorio, de que la construcción del conocimiento debe ser construido desde la participación de todos los involucrados a través del consenso y aportación de las distintas partes. En este sentido, muchos de los conceptos y categorías retomadas en este trabajo resultaron de acuerdos y construcciones entre ambas partes, lo anterior constituyó un enorme reto pues una construcción dialógica implica horas y días de esfuerzo, muchas veces sin avanzar mucho, pero que la riqueza y complejidad que aporta esta mirada conjunta en la investigación es invaluable. El acercamiento y diseño metodológico también puede definirse como dialógico en el sentido de que se trata de un diálogo con los sujetos de trabajo que busca promover la comunicación, la cooperación y reciprocidad entre ambas partes (Rodríguez, 2022).

Resumiendo, esta investigación se propuso identificar y analizar las prácticas del colectivo de hackers mexicanos, dividiendo inicialmente sus acciones en diversos ejes de acción interconectados que atraviesan la dimensión política de cada acción. Estos ejes incluyen lo económico, que se opone a la acumulación propia del modelo capitalista y busca estrategias para captar recursos; lo organizativo/asociativo, enfocado en alianzas y asociaciones con otros colectivos y movimientos sociales; lo tecnológico, que promueve alternativas técnicas al software comercial y fomenta la capacitación tecnológica; lo pedagógico, que se centra en la transmisión de conocimientos en un ambiente colaborativo; y lo transtemático, que amplía la agenda y entrelaza discursos y acciones en la lucha contra el capitalismo y la vigilancia.

Para abordar estos ejes, se optó por la etnografía digital como enfoque metodológico central en la investigación. La elección de esta metodología

respondió a la necesidad de comprender de manera profunda las prácticas digitales de los hackers y su interacción en los entornos digitales. La etnografía digital permitió la observación participante en comunidades en línea, el análisis de contenido en plataformas sociodigitales y la exploración de las relaciones que configuran el mundo de los hackers mexicanos. Además, se adoptó un enfoque de construcción dialógica del conocimiento, promoviendo la participación activa de todos los involucrados y construyendo conceptos y categorías en conjunto con los sujetos de estudio.

El trabajo de campo se dividió en dos fases fundamentales para comprender a fondo las prácticas y principios del colectivo Rancho Electrónico. En la primera fase, siguiendo los planteamientos básicos de la etnografía digital (Pink et al., 2019), se recopiló información a partir de los contenidos disponibles en línea y se realizó un seguimiento constante de las actividades de los colectivos en sus redes sociales, blogs y otras plataformas sociodigitales. Este enfoque permitió identificar los valores y principios que subyacen en su discurso y sentar las bases para la segunda etapa del trabajo de campo.

La segunda fase, que se llevó a cabo *in situ*, se centró en la participación activa en los talleres y capacitaciones organizados por Rancho Electrónico. Aquí, se aplicarán técnicas como la observación participante y entrevistas semiestructuradas para captar la experiencia y profundizar en los valores y principios que guían las acciones de los miembros del colectivo. Siguiendo la perspectiva de Hammersley y Atkinson (1994), se entendió la etnografía como un conjunto de métodos en los que el investigador se involucra directamente con los sujetos de estudio, extendiéndola a los entornos digitales.

El trabajo de campo comenzó en octubre del mismo año, coincidiendo con la convocatoria y el llamado “Call 4 nodes” para la organización del hackmitin. Durante aproximadamente tres meses, se mantuvo una presencia constante en el campo, enfocándose especialmente en dos espacios cruciales: el pad colaborativo utilizado para la organización del evento y el canal de Telegram oficial del colectivo, donde se seguían los acuerdos y la planificación. El tercer espacio esencial en el marco del trabajo de campo fue el propio Hackmitin, que se llevó a cabo en la plataforma Jitsi.

Durante este proceso, se realizaron entrevistas tanto durante la organización del evento como al finalizarlo, además de recopilar materiales audiovisuales y textuales para su análisis posterior. En este capítulo, se

presentan los datos derivados de la observación, centrándose en el período de organización y desarrollo del hackmitin. El cuadro siguiente resume las dimensiones de análisis, los elementos concretos a estudiar y algunos de los aspectos identificados durante el trabajo de campo.

**Cuadro 1.** Guía de observación y elementos identificados en el hackmitin 2021.

<b>Dimensión<sup>55</sup></b>	<b>Elementos a observar</b>	<b>Elementos identificados</b>
Eje económico	Formas de gestión de recursos para la realización de las actividades	Cooperación entre los miembros de Rancho Electrónico.
	Formas de financiamiento para la realización de las actividades	Venta de artículos como tazas, playeras y separadores de libros
	Dinámicas comerciales dentro del hackmitin	El eje económico puede verse en dos dimensiones: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En lo discursivo, es decir en las narrativas que conlleva el propio Hackmitin en cuanto a su carácter solidario, gratuito y autónomo.</li> <li>2. En la obtención de recursos para llevar a cabo algunas de las actividades del Hackmitin y asignar cooperaciones a algunos de los participantes. En este sentido, también se destacan algunos elementos como la acogida a algunos de los organizadores de los nodos, las cooperaciones para su traslado, hospedaje y alimentación.</li> </ol>
Eje organizativo/asociativo	Retribuciones económicas o formas de “pago” de las actividades realizadas	-
	Aliados participantes en el hackmitin	-
	Formas en las tomas de decisiones	Regularmente colectivas, una instancia importante en la toma de decisiones es la asamblea. Debido al contexto de emergencia sanitaria el canal de Telegram ha ocupado una posición central.

<b>Dimensión<sup>55</sup></b>	<b>Elementos a observar</b>	<b>Elementos identificados</b>
Eje tecnológico	Temáticas prioritarias en el hackmitin	Las principales temáticas en el hackmitin están asociadas a la tecnología, sin embargo temas como los feminismos y las nuevas masculinidades han ocupado un espacio importante en las últimas actividades (además del hackmitin) en las actividades de Rancho Electrónico.
	Herramientas utilizadas para las capacitaciones tecnológicas	Jitsy de manera remota.
	Softwares mayormente utilizados	Software abierto: Gimp, GNU, Linux.
	Recursos tecnológicos empleados	Canales de comunicación como Telegram, Pad, Riseup y Jitsy

*Fuente:* Pérez, 2022.

La etnografía digital ha evolucionado significativamente a lo largo de su corta pero relevante historia, superando con creces las críticas que cuestionaban su falta de materialidad y conexión con la “realidad” de los entornos digitales. En esta investigación, se partió del principio de que lo que ocurre en los entornos en línea y fuera de línea está intrínsecamente entrelazado, siguiendo la perspectiva de Floridi (2009).

Para llevar a cabo una etnografía digital efectiva, es esencial reconocer que tanto la dimensión en línea como la fuera de línea están interconectadas en el tejido de las prácticas sociales. Incluso si la investigación se enfoca principalmente en los escenarios en línea, mantener esta perspectiva es fundamental para comprender el panorama en su totalidad. Además, en la etnografía digital, el campo se construye a partir de la convergencia de diversos escenarios tanto en línea como fuera de línea, lo que implica que la presencia del investigador se extiende a través de múltiples plataformas. Por último, se requiere una presencia prolongada en el campo,

<sup>55</sup> El eje pedagógico y el eje transtématico no estaban contemplados en el ejercicio de la primera etnografía por ello no aparecen en el cuadro que sistematiza la información, aparecieron justamente durante la presencia en el hackmitin.

como señalan Bárcenas y Preza (2019), para captar la complejidad de las interacciones que ocurren en los espacios en línea y fuera de línea. La etnografía digital se ha convertido en una herramienta valiosa para investigar la intersección entre “lo digital” y “lo analógico”, permitiendo un análisis más completo y profundo de las prácticas sociales actuales.

### **Rancho electrónico y el hackmitin, movida contra el capitalismo de vigilancia**

Los hacklabs o hackerspaces son espacios de encuentro para desarrollar, compartir, modificar y difundir bienes culturales digitales, tales como el software y el hardware. Estas comunidades se componen de individuos con distintas habilidades y competencias relacionadas con la asimilación, producción o acceso a información, acervos y medios digitales y electrónicos. Además, se caracterizan por tener una visión libertaria sobre la sociedad y el papel que juega la tecnología, y están basados en el conocimiento colaborativo y solidario generado (Lugo, 2015).

En la Ciudad de México, uno de los hacklabs más representativos es el Rancho Electrónico, fundado en 2013 con la intención de producir y circular conocimientos de manera horizontal, fomentando la participación y la solidaridad a través del desarrollo y uso de tecnologías libres. Aunque su labor se centra principalmente en cuestiones de seguridad informática, encriptación y desarrollo de software, también comparten aspectos relacionados con proyectos comunitarios, medios libres y prácticas alternativas de salud y alimentación

El espacio físico del Rancho Electrónico cuenta con alrededor de 200 metros cuadrados y se encuentra ubicado en un segundo piso. Aunque el número exacto de personas que trabajan allí es incierto debido al constante movimiento, su núcleo se compone de aproximadamente 15 personas con diferentes habilidades y competencias. Al caminar por el espacio, se puede encontrar una variedad de individuos que conforman un mosaico de personalidades y perspectivas en el mundo. Entre ellos se encuentran hacktivistas, comunicadores populares, punks, tecnocríticos, artistas, diseñadores, programadores, reparadores y otros. En el Rancho Electrónico, se practican los principios de la ética hacker a través del enfoque

del aprendizaje práctico y el intercambio horizontal de conocimientos, sin competencia ni promoción de la acumulación de saberes. Los talleres que se imparten tienen la característica de decidir los tiempos, rumbos y ritmos del aprendizaje, a diferencia de lo que se acostumbra en las escuelas y los recintos de educación tradicionales. Las decisiones al interior del colectivo se toman mediante la asamblea, que es el órgano de máxima autoridad en donde se tratan, discuten y resuelven los asuntos de interés común para el colectivo.

El hacklab Rancho Electrónico surge de la necesidad de sus miembros de verse y reconocerse en persona, tras haberse comunicado previamente por vías digitales. En un inicio, el espacio físico albergaba a diferentes colectivos, pero la cooperación y el sentido comunitario de los miembros de estos primeros colectivos los llevó a involucrarse en el trabajo del resto. Entre estos primeros colectivos se encuentran Cráter Invertido, especializado en producción audiovisual y multimedia; Furia de las Calles, enfocado en la seguridad informática y la economía solidaria; y Espora/Base Autónoma Socioeducativa, un colectivo de artistas electrónicos y organizadores del primer Hackmeeting en México.

### **Hackmitin: movidas contra el capitalismo de vigilancia**

El hackmitin es un encuentro de hackers y creadores, activistas y comunicadores que tiene por objeto el compartir saberes y realizar actividades en torno a la cultura digital y las tecnologías de comunicación e información. De acuerdo con Cabrera (2020) en nuestro país este tipo de eventos se realizan desde 2009 y, estas primeras experiencias, derivaron en la creación de diversos hackspaces a lo largo del territorio nacional. Desde la perspectiva de los organizadores el hackmitin es un espacio horizontal y equitativo destinado a compartir saberes. Una de las características esenciales del hackmitin es la falta de centralización en torno a su organización y el uso de herramientas alternativas con el mismo fin. En el caso del Hackmitin 2021 organizado por Rancho Electrónico estas características son evidentes. Para la organización del hackmitin se utilizaron dos plataformas que sirvieron como un repositorio de propuestas en cuanto a los nodos,<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Actividades a realizarse en el hackmitin.

de esta manera, los preparativos del hackmitin inician con el llamado a la conformación de nodos (#Call4Nodes) mediante la plataforma de Pad RiseUp (<https://pad.riseup.net/p/hackmitin-mx-2021>).

El llamado a la conformación de estos nodos inició el 9 de diciembre y concluyó el martes 14 de diciembre, de la misma manera se convocó a una reunión organizativa en modalidad híbrida el día 15 de diciembre a partir de las 19:00 hrs. En dicha reunión se trazaron algunas líneas generales sobre la conformación de los nodos, y se discutió acerca de sí desarrollar actividades presenciales representaba un riesgo sanitario debido al (entonces probable) incremento de casos positivos de Covid-19 por las fiestas y actividades decembrinas. Al final, se decidió que las actividades presenciales estuvieran sujetas a mecanismos y protocolos para la reducción del riesgo sanitario como el uso de cubrebocas, el distanciamiento social y la aplicación de gel antibacterial en las manos.

La reunión preparativa también sirvió como una suerte de reencuentro para algunos de los miembros de Rancho Electrónico debido a que varios de los integrantes tuvieron que ausentarse en algunas de las actividades. En el Pad se realizaron diversas propuestas que incluyeron desde el nombre del Hackmitin (“El amor en tiempos de fibra óptica” / “En tiempos de extinción cómo podemos hacer espacio para más vidas”), hasta los tiempos y encargados de la limpieza de los espacios físicos. Para la promoción del #Call4Nodes se utilizaron diversos recursos como la página web de Rancho Electrónico, los canales de difusión en Twitter, diversos vídeos y afiches que fueron compartidos y circulados también desde los perfiles y plataformas individuales de los participantes. Para la inscripción de los participantes se requirieron diferentes datos como el título del nodo, el horario de preferencia, una descripción de las actividades a realizar e indicar si se trataba de una actividad presencial o en línea. La flexibilidad en la elaboración de las propuestas no está exenta de algunas problemáticas, entre las más recurrentes se detectaron la superposición de algunas de los nodos.

Por ejemplo el nodo 4 llamado “Resiliencia digital: aprender haciendo, los primeros pasos de comun.al” y el nodo 31 “¿Es posible una inteligencia artificial feminista?” se propusieron para realizarse el sábado 18 de diciembre a las 11:00 hrs. Debido al empalmamiento en los horarios

el criterio de selección fue la posibilidad y la flexibilidad de tiempos de quienes coordinaban dicho nodo, de esta manera el usuario Alex K. manifestó en el Pad, y posteriormente en Telegram no tener la posibilidad de mover el horario del nodo por cuestiones laborales por lo cual el nodo 31 coordinado por Irene y Paola se movió al día sábado pero después de las 14:00 hrs. La revisión del Pad organizativo también permitió identificar la diversidad de alternativas que se ofrecen en cuanto al software libre o abierto. Ejemplo de lo anterior son los nodos 3 “El muro de adobe no me detiene: Herramientas libres para la creación digital” el cual consistió en:

[...] Charla sobre las herramientas libres para el diseño gráfico y la creación digital, repasando las novedades y limitaciones.  
Palabras clave: Diseño gráfico, gráfica, FLOSS, Inkscape, GIMP, Blender, Synfig, Gpick, Font Manager, Scribus, LaTeX, GNU, Cultura Libre, Licencias Libres. (Pad Colectivo, Hackmitin, 2021)

La segunda herramienta utilizada en la organización del hackmitin fue el canal de Telegram llamado “hackmitin”. Esta aplicación de mensajería instantánea resultó ser muy efectiva para la comunicación entre los integrantes del evento, superando al tradicional pad en cuanto a su fluidez y eficiencia.

Una de las razones por las que Telegram fue elegida como canal de comunicación interno es su sistema de cifrado de extremo a extremo, el cual garantiza la privacidad y la seguridad de los mensajes intercambiados. Además, Telegram ofrece funciones como protección contra captura de pantalla, teclado incógnito y borrado de mensajes, lo que la convierte en una herramienta ideal para la organización de eventos como el Hackmitin.

El uso de Telegram también permitió la creación de una “red” entre los participantes del evento, ya que el grupo “hackmitin” es solo uno de los muchos grupos de Telegram en los que se organizan y convocan a distintas actividades, se tienen discusiones y se ofrecen productos alternativos y autogestivos. Entre estos grupos se encuentran “Conversación biopolítica”, “Fisol Rancho Electrónico”, “HackLab Pandémico”, “Rancho Electrónico” y “Productos Cielo Rojo”.

En relación con los elementos identificados en cada uno de los ejes propuestos en la investigación y que fueron identificados en el ejercicio de etnografía digital del Hackmitin, se observó la importancia de la colaboración, la horizontalidad y la autonomía en la organización del evento. Estos valores se reflejaron en la participación de los talleres y charlas, donde los asistentes compartieron conocimientos y experiencias de forma abierta y colaborativa.

### **Ejes de acción**

El eje económico del hackmitin se refiere a las prácticas autogestivas que los miembros de Rancho Electrónico utilizan para obtener recursos económicos y materiales para sus actividades. Esta oposición a la dinámica capitalista de acumulación y comercialización es fundamental para su autonomía.

Según lo descrito en la página web de Rancho Electrónico, y confirmado en el ejercicio de etnografía digital, ninguna de las actividades realizadas en el hacklab tiene un precio establecido y se basan en lo que ellos llaman “cooperación colaborativa”. Esta dinámica se divide en cinco formas de cooperación: donación monetaria, donación en especie, trabajo colaborativo, compartir conocimiento y donación de equipo.

La donación monetaria consiste en un aporte voluntario en efectivo en torno a las actividades que se realizan. La donación en especie se refiere al intercambio de asistencia a las actividades por artículos como alimentos y material de papelería. El trabajo colaborativo implica contribuir con el mantenimiento y limpieza del espacio, intercambio de trabajo de difusión o diseño. Compartir conocimiento significa compartir talleres, charlas, conversatorios o asesorías y, por último, la donación de equipo de cómputo, muebles o herramientas para la realización de las actividades.

Además, para garantizar la supervivencia del espacio, se ha implementado un mecanismo de fondeo colectivo con organizaciones y personas afines dispuestas a aportar una cantidad fija mensual. Esta iniciativa se llama “Una vaca pal rancho” y funciona como una plataforma de crowdfunding que recibe transferencias electrónicas y, recientemente, también acepta BitCoin. Estas prácticas autogestivas de cooperación colaborativa y

fondeo colectivo son esenciales para la autonomía de Rancho Electrónico y su resistencia frente al sistema capitalista y a los cierres de espacios autónomos en la Ciudad de México.

El eje económico del hackmitin, que se basa en prácticas autogestivas y la oposición a la dinámica capitalista de acumulación, se relaciona con los planteamientos de Jacques Rancière y la política prefigurativa de la siguiente manera: en primer lugar, Rancière aboga por una política que cuestiona y desafíe el orden establecido, donde “los sin parte” tengan voz y se reconozca su capacidad de acción política. Los miembros de Rancho Electrónico, al adoptar prácticas autogestivas y una dinámica de cooperación colaborativa, están desafiando la lógica capitalista de acumulación y comercialización. En lugar de operar dentro de las estructuras económicas tradicionales, están creando un espacio donde la cooperación y el apoyo mutuo son fundamentales. Esto refleja la idea de Rancière de que la política es la ruptura con el orden dominante y la afirmación de nuevas formas de organización y participación.

En segundo lugar, la política prefigurativa, tal como la describe Farber (2014), se centra en la construcción de sociedades más igualitarias y horizontales a través de la acción y la colaboración directa. Los miembros de Rancho Electrónico, al practicar la cooperación colaborativa y el fondeo colectivo, están prefigurando una forma de organización económica que va más allá de la lógica capitalista. Están demostrando que es posible mantener la autonomía y la resistencia frente al sistema capitalista al basarse en principios de colaboración y apoyo mutuo.

El eje organizativo/asociativo es fundamental para Rancho Electrónico, ya que se refiere a los lazos y mecanismos de cooperación que tiene con otros colectivos, movimientos sociales y personas, así como a la manera de organizar sus actividades. El colectivo participa a nivel global en el movimiento de los hackerspaces, que son espacios alrededor del mundo basados en principios como la libertad, el aprendizaje independiente y colectivo, amplio (en el sentido de integrar diferentes dinámicas de participación como talleres, desarrollo de software libre y cultura hacker), y autogestionado.

Para mantenerse en contacto, Rancho Electrónico utiliza diferentes listas de distribución de correo electrónico, como “Hackerspace DF” (Pági-

na de Información de Hackerspace-df), cuya característica es la privacidad de los datos de quienes la integran.

La existencia de un espacio físico donde se desarrollan las actividades de Rancho Electrónico es crucial, ya que no solo constituye el lugar donde se encuentran, sino que también es el punto de reunión de sus integrantes y el espacio de encuentro con otras organizaciones y personas interesadas en sus actividades.

La forma de trabajo de Rancho Electrónico consiste en que alguno de sus integrantes plantea una actividad, como un taller, una plática o una asesoría, que posteriormente se propone al resto del colectivo. Regularmente, esta propuesta es aprobada y calendarizada. Luego, se difunde la actividad y se lleva a cabo.

Este enfoque de trabajo se basa en el cuestionamiento de la centralidad en la toma de decisiones y en la configuración de una política prefigurativa, tal como lo describe Farber (2014). En este sentido, Rancho Electrónico establece distintas tareas para la realización de las actividades, lo que da la vuelta al centralismo. Además, en el desarrollo de las actividades, todos los miembros del colectivo pueden opinar y participar.

El eje organizativo/asociativo de Rancho Electrónico se relaciona estrechamente con los planteamientos de la ética hacker. El colectivo participa en el movimiento global de hackerspaces, basado en principios como la libertad, el aprendizaje colectivo y la autogestión, lo que coincide con los valores hacker de colaboración y trabajo conjunto. Además, Rancho Electrónico prioriza la privacidad y seguridad de datos al utilizar listas de distribución de correo electrónico con características de privacidad para mantenerse en contacto con otros colectivos y miembros.

Su forma de trabajo descentralizada y participación igualitaria refleja la ética hacker de cuestionar la centralidad en la toma de decisiones y promover una estructura más horizontal. La toma de decisiones distribuida y la participación de todos los miembros en lugar de una jerarquía centralizada son características clave de la ética hacker.

En conjunto, el eje organizativo/asociativo de Rancho Electrónico es coherente con los principios de la ética hacker al fomentar la colaboración, proteger la privacidad, descentralizar el poder y promover la participación igualitaria en la toma de decisiones.

El eje tecnológico de Rancho Electrónico tiene como objetivo el desarrollo y la promoción de alternativas técnicas al software y plataformas comerciales, así como la capacitación tecnológica como herramienta de protección de datos. Este eje se materializa en diversas actividades que se llevan a cabo en distintos formatos y modalidades.

Entre las actividades destacadas se encuentran los Editatones, que son eventos en los que diferentes editores se reúnen para editar, cambiar, mejorar y extender los contenidos de una o varias plataformas en Internet. Estos eventos se caracterizan por la colectividad, el trabajo en equipo y la apertura, y Rancho Electrónico ha organizado varios de ellos, como el Editatón Derechos Digitales y el WikiHackatón México-Colombia.

Otra actividad importante es el Debian Day, que es una serie de eventos organizados por distintos colectivos alrededor del mundo para conmemorar el nacimiento del Debian Project. Este evento incluye festivales de instalación, conversatorios y la distribución gratuita del sistema operativo Debian GNU/Linux. El FLISOL (Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre) es otro evento importante en el que Rancho Electrónico participa desde 2005. Este festival es el evento de distribución de software libre más grande a nivel global y se realiza en 21 países. El objetivo principal de los FLISOLes es proporcionar y acercar el software y cultura libre a los asistentes, así como promover la creación y colaboración de pequeñas redes locales para extender el uso del software libre.

Además de estos eventos, Rancho Electrónico también organiza diversas actividades de formación y discusión, como conversatorios, charlas, mesas de diálogo y debates. También se ofrecen capacitaciones tecnológicas en el espacio físico y virtual de Rancho Electrónico, como talleres de reparación de luces de navidad, registro sonoro para archivo de audio colaborativo y mantenimiento de laptops.

Todas estas actividades, desarrolladas dentro y de manera paralela al Hackmitin, tienen una dimensión política, ya que promueven alternativas técnicas al software privativo, que es constitutivo del capitalismo de vigilancia. En este sentido, el eje tecnológico de Rancho Electrónico busca fomentar el desarrollo de tecnologías libres y abiertas que protejan digitales y fomenten la libertad y la privacidad en la era digital.

El eje tecnológico de Rancho Electrónico se relaciona de manera sig-

nificativa con el concepto de política prefigurativa. Este concepto implica la construcción de sociedades más igualitarias y horizontales a través de la acción y colaboración directa, desafiando las jerarquías y las deficiencias de la democracia formal y representativa en el sistema capitalista. Las actividades promovidas por Rancho Electrónico, como los Editatones, el Debian Day y el FLISOL y el propio Hackmitin encarnan esta filosofía.

En primer lugar, estas promueven actividades alternativas técnicas al software y plataformas comerciales privadas, lo que refleja la lucha contra el capitalismo de vigilancia al dotar de opciones que ofrecen proteger la privacidad y la libertad digital. Esta acción directa para cambiar el paradigma tecnológico existente y adoptar prácticas más abiertas y colaborativas es un ejemplo de política prefigurativa en acción. Además, la organización de eventos como el Hackmitin, que busca acercar el software y la cultura libre a un público más amplio, representa la construcción de una sociedad más igualitaria y participativa. Estos eventos fomentan la colaboración, el aprendizaje colectivo y la creación de redes locales, todo lo cual contribuye a la promoción de una cultura de la participación y la autonomía.

El eje pedagógico del proyecto Rancho Electrónico es uno de sus aspectos más distintivos y valiosos. En este espacio, la dinámica de trabajo en los talleres y capacitaciones se basa en la horizontalidad y el respeto mutuo, lo que significa que las relaciones entre los miembros del colectivo y los participantes son de igual a igual. Esta forma de relación recuerda los planteamientos de Rancière respecto a las formas pedagógicas basadas en la igualdad, en las que se reconoce que todos tienen algo que aportar y que todos tienen el derecho de aprender y de enseñar.

En el marco del Hackmitin, se ofrecen talleres y capacitaciones en diversas áreas, como cine independiente, periodismo libre, medios populares, diseño gráfico, edición audiovisual y producción editorial. Lo más destacable es que el esquema de trabajo permite la libre circulación de información y conocimiento, y se fomenta la colaboración entre los participantes. Se trabaja con softwares de código abierto y de licencia libre, lo que permite que los participantes puedan llevarse a casa lo que aprenden y seguir practicando en sus propios equipos. Además, los talleres y capacitaciones siempre son abiertos, lo que significa que el número de participantes siempre es fluctuante y que cualquiera puede unirse en cualquier momento.

Cada taller cuenta con al menos un coordinador o tallerista, que tiene la responsabilidad de coordinar la o las sesiones y ver por el correcto funcionamiento del taller. Sin embargo, lejos de identificarse con la figura del profesor o experto, el coordinador se ubica como orientador y facilitador del aprendizaje, y está disponible para responder preguntas y brindar materiales necesarios para la ejecución del taller. Durante los talleres, se fomenta el diálogo y la discusión, y cada participante está en la posibilidad de realizar preguntas y comentarios, incluso se les anima a hacer recomendaciones para enriquecer las sesiones.

Es importante destacar que, en los talleres y capacitaciones de Rancho Electrónico, se centran en la enseñanza de habilidades en el uso de herramientas digitales. El esquema de enseñanza-aprendizaje busca romper el modelo jerárquico de profesor-estudiante, y fomenta el aprendizaje colaborativo y la cocreación. Sin embargo, es inevitable que los participantes con mayor experiencia establezcan algunas directrices y compartan su conocimiento con los demás. Esto no significa que se establezca una jerarquía, sino que se fomenta la colaboración y el intercambio de conocimientos entre todos los participantes.

Finalmente, en el eje transtemático se articulan distintas narrativas que ponen a discusión la articulación entre el capitalismo y otras formas de dominación y opresión como lo son el patriarcado, el especismo y la destrucción medioambiental.

Las formas y actividades de Rancho Electrónico evidencian una política prefigurativa en el sentido de que, al interior del colectivo, en las interacciones entre sus miembros y las formas económicas, organizativas, pedagógicas y asociativas reflejan el tipo de sociedad al que se aspira. Si bien no existe un discurso unificado, y en muchos casos es inexistente, sobre el devenir de la sociedad, es evidente que los valores que guían sus actividades y sentidos reflejan el tipo de sociedad al que aspiran. Sumado a lo anterior, las actividades descritas también evidencian algunas de las características de la ética hacker propuesta por Himmanen (2001; 2006). Entre otras se pueden destacar la solidaridad, la autogestión, la pasión creativa. Finalmente, el eje transtemático rompe con la idea ampliamente difundida de la tecnología como una herramienta políticamente neutral. Por un lado, los discursos y las actividades de Rancho Electrónico seña-

lan a la tecnología como dispositivos de poder que pueden ser utilizados como métodos y tecnologías de sometimiento, pero también pueden existir y funcionar como mecanismos de empoderamiento. Este proceso de politización de la tecnología también es observable cuando movimientos y movilizaciones sociales aparentemente no relacionadas con las actividades de Rancho Electrónico imbrican a la tecnología como una herramienta de empoderamiento y participación. Ejemplo de lo anterior fueron el taller “Jakeando el amor romántico” y “Nuevas (y hackeadas) masculinidades.

### **Conclusiones y reflexiones**

Las acciones y actividades llevadas a cabo por el colectivo Rancho Electrónico en el marco del Hackmitin 2021 están íntimamente ligadas a los principios éticos, políticos e ideológicos que se encuentran en los manifiestos y documentos hackers, así como en las declaratorias del mismo colectivo. Estos principios incluyen la autogestión, la solidaridad y el intercambio horizontal de conocimientos y habilidades. A diferencia de la lógica capitalista que busca la máxima rentabilidad de las mercancías, estas actividades se enfocan en la retribución y la autogestión como formas de obtener recursos y sustentar la sustentabilidad de sus acciones.

En el caso de Rancho Electrónico, el espacio físico es fundamental como punto de convergencia tanto de los organizadores como de los asistentes a las actividades. Este espacio plural y diverso, donde se utilizan software libre y de código abierto, ofrece actividades que abarcan diferentes ejes, desde la economía solidaria y autogestiva hasta los feminismos y nuevas masculinidades, pasando por el diseño y la programación con paquetes de licencia abierta.

En el eje pedagógico, la ruptura con el modelo de enseñanza aprendizaje propio de las instituciones educativas es evidente en Rancho Electrónico, donde los talleres y capacitaciones funcionan bajo un modelo horizontal en el que la figura del coordinador del taller en turno atiende a las distintas necesidades de los participantes. Al rotar la coordinación de los talleres, se evita la figura asociada al experto, logrando así que la emancipación de los individuos sea prioritaria.

En resumen, la agenda de Rancho Electrónico es sumamente plural,

abarcando diferentes ejes y temas que reflejan la aplicación de los principios éticos, políticos e ideológicos que caracterizan a los colectivos hackers. Estos colectivos demuestran que la idea de que todo es hackeable puede extenderse a distintas formas de acción colectiva.

Siguiendo a Hine (2010) se intentó no separar el espacio online del offline en el trabajo de campo en este sentido la combinación de la etnografía digital con la etnografía presencial derivó en una comprensión más compleja de las prácticas de ambos colectivos. La etnografía digital, además de plantear retos en el acceso y construcción del campo, el registro, sistematización y análisis de los datos en entornos digitales también implica una serie de retos para el investigador. A continuación, se presentan tres de ellos derivados del trabajo de investigación.

El primero de ellos se relaciona con los datos que se construyen a partir de los entornos digitales. Es importante señalar que a partir de los entornos digitales se produce interacciones y relaciones particulares que se traducen en textos, imágenes y productos multimedia medidos tecnológicamente, y con ello presentan una particularidad que los distingue de sus pares en los entornos presenciales. El reto consiste entonces en diferenciar y poner en el mismo nivel los datos producidos en entornos digitales y presenciales, y más aún, vincularlos para dar cuenta de la dimensión onlife.

El segundo reto consiste en sistematizar los datos. Como se mencionó en el primer punto la etnografía en entornos sociodigitales provee una serie de datos en tiempo real y de manera asincrónica que son difíciles de clasificar, en este sentido, se debe apuntar hacia un registro equilibrado entre datos numéricos, textuales y audiovisuales. En este sentido, el diario de campo cobra relevancia puesto que se trata de un instrumento de registro no solo de lo que se observa, se escucha o se pregunta, sino que constituye también el registro de metadatos del investigador que resulta de utilidad para dar cuenta de su propia experiencia en el campo y de las implicaciones que tiene su presencia.

El tercer reto se vincula con las entrevistas. No siempre es posible encontrarse cara a cara con los participantes, por lo que el acercamiento puede realizarse a través de videoconferencia y diversas plataformas. De igual manera es común que dichos encuentros o intercambios de información se den de manera asincrónica, estos obligan a buscar diferentes medios

para realizar las interacciones como el correo electrónico, los chats de las plataformas o las aplicaciones de mensajería instantánea. Si bien estas herramientas como señala Ardévol et al. (2003) generan una experiencia muy distinta en cuanto al tiempo, pues si en un encuentro sincrónico tienen una duración de una hora, en el asincrónico pueden durar horas o días, también es cierto que la falta de interacción cara a cara priva al investigador del entorno y contexto, además del lenguaje corporal, los gestos, los tiempos y demás elementos que enriquecen el análisis. En este sentido, el reto consiste en cómo dar cuenta de estos elementos y el marco de las entrevistas. Adicionalmente, el uso de estas herramientas transforma la interacción pues no es lo mismo una respuesta en el momento que el tiempo que toman los participantes, en las conversaciones asincrónicas para formular una respuesta más coherente y preparada.

La elección de la etnografía digital como metodología para analizar un hackmitin digital se justifica por su capacidad para sumergirse en la complejidad de estos eventos y capturar la interacción dinámica entre los participantes en el contexto digital. El Hackmitin es un espacio donde hackers, activistas y personas interesadas en la tecnología se reúnen para compartir conocimientos, discutir temas relevantes y colaborar en proyectos que desafíen el capitalismo de vigilancia. Estos eventos son esenciales para comprender las prácticas de resistencia y las estrategias políticas que los hackers emplean en el entorno digital.

La etnografía digital se adapta perfectamente a la naturaleza cambiante y diversa de un Hackmitin digital. A diferencia de otros enfoques de investigación que pueden ser estáticos o limitados en su alcance, la etnografía digital permite una inmersión profunda y prolongada en los entornos sociodigitales. Esto significa que el investigador puede seguir de cerca las discusiones en línea, participar en tiempo real en las actividades y talleres del hackmitin y observar cómo se desarrollan las relaciones y alianzas entre los participantes.

Además, la etnografía digital permite analizar no solo lo que sucede durante el evento principal, sino también los procesos de planificación y organización previos al hackmitin, así como las conversaciones y reflexiones posteriores en línea. Esta amplitud en el análisis resulta esencial para comprender la totalidad del ciclo de vida de un hackmitin digital y cómo se relaciona con la lucha contra el capitalismo de vigilancia. Otra ventaja de la etnografía digital es su capacidad para recopilar datos de múltiples fuentes

en línea, como redes sociales, blogs, foros y plataformas de colaboración, que en el caso de este trabajo de investigación resultó clave. Esto permite una recopilación de datos ricos y variados que pueden ayudar a contextualizar las prácticas de los hackers y sus discusiones en el hackmitin. Además, al sumergirse en estas plataformas, se pudo comprender las dinámicas de poder, las estrategias de comunicación y las redes de apoyo que sustentan la resistencia contra el capitalismo de vigilancia.

La etnografía digital es una metodología altamente relevante para el análisis de un hackmitin digital debido a su capacidad para adaptarse a la dinámica y la diversidad de estos eventos, su habilidad para abarcar todo el proceso de organización y desarrollo del hackmitin y su capacidad para recopilar datos de diversas fuentes en línea. Esto permite una comprensión en profundidad de las prácticas de resistencia de los hackers y su contribución a la lucha contra el capitalismo de vigilancia.

## Referencias

- Ardévol, E. et al (2003), “Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea”, en *Athenea Digital*, núm. 3, Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 72-92.
- Barcenas, K. y Preza, N. (2019), “Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife”, en *Virtualis*, núm. 10, pp. 134-151. Disponible en: <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/287/294> Recuperado: 27 de mayo de 2023.
- Cabrera, E. (2020), “Hackers comunales en la Ciudad de México”, en Nava, E. y Gitahy, G. (coords.), *Tejiendo desde la contrahegemonía. Medios, redes y TIC en América Latina*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 247-262.
- Castells, M. (2012). *Comunicación y poder*, México: Siglo XXI.
- Farber, S. (2014), “Reflexiones sobre la política prefijativa”, en *Nueva Sociedad*, núm. 251. Disponible en: [https://static.nuso.org/media/articles/downloads/4029\\_1.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/4029_1.pdf) Recuperado el 25 de noviembre de 2021.
- Floridi, L. (2006). Four challenges for a theory of informational privacy. *Ethics and Information Technology*. (s.d.), 109-119. <http://goo.gl/58JAlM>
- Hammersley, M. y Atkinson, P. (1994) *Etnografía, Métodos de investigación*, Barceloña.

- Himanen, P. (2001; 2006) La ética del hacker y el espíritu de la era de la información, Disponible en: <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/199/pekka.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Recuperado: 13 de junio de 2021.
- Hine, C. (2010). Etnografía virtual, Barcelona: Editorial UOC.
- Lugo, J. (2015), “El hacktivismo y la seguridad informática. El caso de Rancho Electrónico”, en Revista Zócalo, octubre de 2015. Disponible en: <https://tecnoutopias.wordpress.com/2016/01/29/el-hackactivismo-y-la-seguridad-informatica-el-caso-de-rancho-electronico/> Recuperado: 28 de diciembre de 2021.
- Pérez, E. (2022), Disidencias digitales: acciones y estrategias contra el capitalismo de vigilancia, Tesis para obtener el grado de Mestro en Comunicación y Política, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.
- Pink, S., et al. (2019). Eynografía digital. Principios y práctica, Madrid: Morata.
- Ranciere, J. (1996). El desacuerdo. Política y filosofía. Nueva Visión.
- Rodríguez, C. (2022). Hipermétodos. Repertorios de la investigación social en entornos digitales, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana – Cuajimalpa.
- Rovira, G. (2017). Activismo en red y multitudes conectadas. Comunicación y acción en la era de Internet, México: Icaria- UAM.
- Tello, A. (2020), “Tecnologías insurgentes. Apropiación tecnológica y disidencias maquínicas en América Latina” en Tello, A. (ed.), Tecnología, política y algoritmos en América Latina, Viña del Mar: Cenaltes Ediciones, pp- 55-77.
- Zuboff, S. (2020). La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder, España: Paidós.

## **Páginas consultadas**

<https://ranchoelectronico.org/>

<https://pad.riseup.net/p/hackmitin-mx-2021>

<https://t.me/hackmitin>

*Etnografías digitales: Aproximaciones etnográficas en la era de la hipermediatización digital*

Se terminó de editar en febrero de 2024  
en los talleres gráficos de **Astra Ediciones**  
Av. Acueducto 829, Colonia Santa Margarita,  
C.P. 45140, Zapopan, Jalisco  
El tiraje consta de 1s00 ejemplares

En esta obra intentamos construir un nuevo esfuerzo por invertir en la creación de espacios de difusión y reflexión, de los trabajos de etnografía digital que se están produciendo en el mundo de habla hispana.

Nuestro objetivo es el de promover un espacio de lectura que nos permita conocer ¿cómo son las etnografías digitales? ¿Qué particularidades de los fenómenos sociodigitales estudian? ¿Cómo se construyen los problemas de investigación que se abordan mediante etnografías digitales? ¿Qué procedimientos metodológicos emplean los etnógrafos digitales y a qué resultados llegan? Ya sea para responder o en su caso reformular estas preguntas es necesario empezar por conocer y leer las etnografías digitales que se están produciendo en la actualidad, este trabajo es una pequeña contribución a la tarea de construir compendios de estos populares productos académicos que, con entusiasmo, se autodenominan como etnografías digitales.

Asimismo, aspiramos a visibilizar la necesidad de compilar estos trabajos y de hacer un esfuerzo por sintetizar sus aportes y desafíos.

ISBN: 978-607-8964-02-4



9 786078 196402 4



*astra*  
*editorial*

