

Universidad de Buenos Aires

Facultad de Ciencias Sociales

Ciencias de la Comunicación

Taller Anual de la Orientación en Procesos Educativos (Cátedra Minzi)

2° Cuatrimestre 2020

Comisión 2

Trabajo Final

Alumnas:

Agustina Harari

Yasmín Betanzos

Tutora

Graciela Schmidt



UBA Sociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

A-Instancia sobre el proceso de indagación

1) Descripción breve del caso

Juana tiene 7 años y va a segundo grado de la primaria en el Colegio Esteban Echeverría. Vive con su papá y su mamá, en el barrio de Constitución, Capital Federal. Sus materias preferidas son plástica, tecnología, inglés y gimnasia. De grande quiere ser atleta olímpica, profesora, cantante, actriz, peluquera y veterinaria. Le encantan los animales. De hecho, tiene una gata que se llama Hissy Lana Juana. El primer nombre hace referencia al canal de Youtube “Las Aventuras de Lana”, el segundo a un dibujito animado que se llama Puppy Dogs Pall, y el tercero a su propio nombre.

Pasa mucho más tiempo en el teléfono que viendo la televisión. Tiene cuentas en Facebook e Instagram, pero no las usa para relacionarse con sus amigos. En Facebook, por ejemplo, sube fotos y juega juegos, pero de manera individual. No utiliza ninguna de estas dos aplicaciones como plataforma para socializar. También tiene cuenta de Likee, aplicación para mirar videos parecida a Tik Tok. Esta tiene la característica de permitir el control parental. En Tik Tok, en cambio, no tiene cuenta por la falta de esa función. De todas formas, usa la aplicación, pero sin crearse un usuario. Las cuentas que suele mirar o seguir, tanto en Tik Tok como en Likee, son de baile. Algunos ejemplos son Charlie Damelio, Addison Rae, Domelipa, Mont Pantoja. También utiliza Youtube para ver compilados de estos tiktokers. Una de las que más consume es “A bailar con Maga”, tanto en Youtube como en Tik Tok. Ella comparte tutoriales y Juana aprende los bailes y se graba. Sin embargo, no los sube a ninguna plataforma. Tampoco comparte estos consumos con sus amigas ya que no sabe si el resto de sus compañeras miran a sus tiktokers/youtubers preferidos.

Su consumo preferido y en el que pasa más tiempo es Adopt Me, dentro de la plataforma Roblox. Juega todos los días después de clase con sus amigas. Es el único de los consumos que utiliza para sociabilizar. En él, ella es la madre y su mejor amiga, Charo, la bebé. Utiliza Zoom para compartir la pantalla mientras juegan en conjunto. En el juego, su nombre es Darian, en referencia a Darian Rojas, perteneciente al grupo de baile Privé.

2) Descripción del abordaje del caso

Considerando que la identidad consiste en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno, como diría Giménez, entendemos que los consumos culturales de nuestra entrevistada no dependen de una elección aleatoria, sino que son parte central de su identidad y de sus formas de socialización con los otros.

Las instancias de indagación acerca de los consumos culturales y hábitos de Juana fueron dos entrevistas. Una de las entrevistas duró aproximadamente una hora y media y la otra, dos horas. En la primera entrevista, Juana contó acerca de sus preferencias en la escuela y sus expectativas para cuando sea grande, su fascinación por los animales e interés por el deporte. Las preguntas fueron generales, apuntando a conocer el perfil de la entrevistada, sin tocar temas en profundidad. Un dato llamativo es que al enumerar sus consumos culturales que pasan desde Youtube, Tik Tok, Instagram hasta Facebook, aseguró que ninguno de ellos era compartido con sus amigas. Ella no sabe si sus amigas siguen a los mismos influencers que ella, y tampoco las sigue. Más que una red social, utiliza esa plataforma como “instituto de baile” o fuente de distracción. Usa Tik Tok, Instagram y Facebook de una manera similar a la que se suele usar Youtube: consumiendo contenido, pero no produciéndolo, y sin relacionarse con otros.

Algo muy llamativo que surgió en la entrevista fue el grado de identificación que siente con los personajes que admira. Uno de los ejemplos tiene que ver con el momento en que respondió a la pregunta sobre su película preferida: “A mí en la 2 me empezó a gustar Star Wars. Nunca vi las películas. Me gustó solo porque a Clodett le gusta y Harry Potter también porque a Clodett le gusta. Me gustó así nomás porque a ella le gusta mucho Star Wars y Harry Potter.”. La manera de tomar la preferencia de una de sus youtubers favoritas, Clodett, hasta volverla propia es muy interesante y condice con lo que planteábamos anteriormente acerca de la cultura formando parte indisoluble de la identidad. Otro ejemplo muy claro acerca de esto es cuando explica porque llamó a su gata Hissy Lana Juana: “Lana porque hay una perrita que se llama Lana que es de España o de Madrid (En referencia al canal de Youtube Las Aventuras de Lana) y Hissy por un dibujito que se llama Puppy Dogs Pall, hay una gata que se llama Hissy ahí.”. Cada uno de los nombres que componen al de la gata tiene un por qué y dos de ellos están directamente relacionados con consumos culturales.

La segunda entrevista fue apuntada a profundizar en temas que nos habían llamado la atención en la primera, pero tuvo un giro inesperado. Las primeras preguntas tuvieron que ver con las tiktokers mencionadas en la primera entrevista, para retomar los consumos ya mencionados y profundizar en ellos. Por ejemplo, Clodett y Maga. Las respuestas eran vagas y se distraía cada tanto con los filtros de zoom, lo cual hacía que la conversación no fluyera.

Ella sola, sin una pregunta al respecto, mencionó a tiktokers de los que no había hablado previamente. Contó acerca de los grupos Privé y Cheli House que son conjuntos de chicos y chicas que suben videos bailando canciones a TikTok. Compartimos pantalla para que pudiéramos ver juntas videos en Youtube de compilados de estos dos grupos. Juana conocía la dinámica de los grupos, a sus integrantes, y seguía a sus cuentas en todas las plataformas posibles. Como había pasado en el primer encuentro, Juana contó que no compartía estos consumos con sus amigas. La conversación dio un giro rotundo cuando se mencionó la plataforma de juegos Roblox. Previamente a la entrevista, habíamos hablado por WhatsApp con su mamá para arreglar el día y el horario del Zoom. Ella en uno de los mensajes mencionó que Juana jugaba todos los días al Adopt Me con las amigas y que por eso a veces demoraba en contestar ya que Juana agarraba su celular. En un momento de la entrevista, se le preguntó por este juego y la actitud y predisposición de Juana cambiaron por completo. Hablaba más que nunca y se notaba un interés genuino. De repente, le dieron ganas de compartir su pantalla y mostrar cómo jugaba. Mostró su casa, su ropa y sus mascotas. Este es el primer y el único de sus consumos culturales que comparte con sus pares. Charo, su mejor amiga, es su bebé en la familia virtual que compuso en Adopt Me y juega todos los días junto a sus amigas, compartiendo la pantalla en Zoom. Hoy en día, en el contexto de pandemia, es su espacio de socialización más frecuente y al que recurre cotidianamente.

Juana insistió en que armáramos nuestro propio avatar para que nos encontráramos en algún lugar del juego, lo cual no pudimos concretar porque a pesar de que ella trataba de explicar cómo hacerlo, no pudimos aprender a mover el avatar. Se notaba que no solo le divertía jugarlo, sino que también le gustaba enseñar y mostrar este mundo paralelo que ella sentía tan real como el no virtual. Hablaba en primera persona acerca de todo lo que sucedía, y su humor y postura cambiaba drásticamente dependiendo de lo que pasaba en el juego. Se generó una especie de asimilación entre ella y su avatar, con el que ella se sentía absolutamente identificada. Esto será profundizado en el siguiente apartado que comprende el análisis relación sujeto y apropiación del producto de preferencia. Fue tanto lo que nos compenetramos con el juego, que por un momento perdimos la noción del tiempo, y cuando miramos el reloj, se hacía tarde para su clase de inglés. Por suerte habíamos llegado a explorar el mundo Adopt Me, mundo en el que vive varias horas por día, en el que se relaciona y experimenta y en el cual se involucra.

Juana tomó la decisión por nosotras acerca de qué producto cultural investigar con su entusiasmo claro e indudable. Los demás consumos quedaron en segundo plano una vez que se mencionó Roblox. Lo que sí es interesante destacar es que uno de sus consumos en otra plataforma, específicamente la tiktoker Darian Rojas, se cuela en Adopt Me a través del

nombre de avatar. Juana en Adopt Me se hace llamar Darian y a veces se viste como ella también. Los consumos se interrelacionan, pero si hay uno principal en su vida, no hay dudas de que es Adopt Me.

3) Análisis relación sujeto y apropiación del producto de preferencia

La construcción de la identidad en Adopt Me

Al conversar con Juana, nuestra entrevistada, acerca de Adopt Me notamos, más que cualquier otro aspecto, el nivel de identificación que ella siente con su avatar y nos pareció interesante reflexionar acerca de cómo se da esta construcción de la identidad en el juego. Jaime Piracón, psicólogo con master en Ciencias Sociales, habla sobre los cuerpos virtuales y establece que “sobre estos nuevos cuerpos se propone el juego de la identificación. Para poder jugar es necesario asumir que se es el personaje de la pantalla, así como el actor asume por un momento ser el personaje, encarnarlo y pensar como él.” Nos preguntamos cómo se da este proceso de identificación y por qué. ¿Hasta qué punto Juana se siente identificada con su avatar? ¿Con qué tiene que ver? ¿Se separa o distancia de su avatar en algún momento? ¿Hay algún límite entre su vida virtual y la no virtual? A continuación, haremos un análisis al respecto, observando testimonios de nuestra entrevistada.

En principio, reflexionaremos acerca de la cuestión de la narración del videojuego. Cada una de las cosas que van sucediéndole a su avatar, Juana las narra en primera persona como si le estuvieran pasando a ella misma. Si uno sacara de contexto la entrevista y tan solo la escuchara hablar, sin saber que está jugando a un videojuego, pensaría que está hablando de su cuerpo en carne y hueso y no de su personaje virtual. Esto es claro cuando decide cómo vestir a su avatar y dice: “A ver, ¿qué me pongo?” o al contar su experiencia en Adopt Me: “Bueno, cuando yo hago fiestas, casi nadie viene. Ahora cuando otra persona, algún alguien la hace, van todos. Hasta yo voy.” Esto es llamativo, pero, en algún punto, también es propio de lo que sucede generalmente con los videojuegos. Piracón, de hecho, habla acerca del tema: “Hace algunos años una psicoanalista amiga me comentó lo que para ella era extraña una frase que exclamó su hijo frente a la computadora ‘¡uy mami, me mataron!’”. Es una frase que para alguien que haya tenido alguna experiencia con videojuegos de aventura o de tirador en primera persona es muy común.(...) Lejos de ser ingenua, la sorpresa que produce esta frase señala justamente uno de los matices más interesantes que introducen los videojuegos en el campo de la subjetividad, a saber, la construcción de cuerpo.” Lo que es particular y destacable, es que no tiene que ver solo con una narración

del juego con la palabra, sino también con el cuerpo. Hubo un momento en específico en el que su avatar estaba en público y sin querer Juana le sacó la remera. Reaccionó, en la "vida real", tapándose con los brazos y riendo tímidamente como si le estuviera pasando esa situación en carne y hueso. Reacciones como esta, en la que su cuerpo, humor y actitud variaban según lo que pasaba en el juego, se dieron durante toda la entrevista.

Es destacable como al Juana estar tan involucrada, esta deja de ser solo una fuente de entretenimiento y diversión y pasa a ser también una fuente de experiencias. Entendemos este término como lo plantea Larrosa, es decir, como aquello que le sucede al sujeto, que deja huellas en su subjetividad y que lo transforma. A Juana le pasan cosas dentro del juego, y hacemos especial hincapié en que las cosas no le suceden al avatar, sino a Juana. A continuación, veremos un ejemplo que refleja esto:

“-Entrevistadora: Jua, ¿te acordás así de algún día que la hayas pasado muy bien jugando al Roblox? ¿Alguna anécdota?

-Juana: Sí, muy gracioso fue esto. Cuando me llevo Charo a volar porque Charo era el papá y yo era la bebé y con un Grifo... ¿viste el Grifo, el animal ese? Bueno, me llevó a volar. Me llevó al castillo y yo me tiré y me quedé, así como dando vueltas y me caí (se ríe). Me caí así pero como acostada.”

Las risas y la sonrisa al contar la anécdota, el uso del pronombre yo constante, el uso de su cuerpo para mostrar cómo es que cayó, reflejan que la anécdota es una experiencia en la vida de Juana. Además, era un evento que había pasado anteriormente y que ella había guardado en la memoria, es decir, que en algún punto la marcó o significó algo para ella. Hubo otra situación similar:

“-Juana: Mirá, te voy a contar lo que hoy me pasó. Hoy hicieron una fiesta. Yo fui, y después me pedía trade y dijo “Dame a Dingo” y después yo le rechazaba porque me decía “Dame a Dingo”, “Dame a Dingo”.

-Entrevistadora: ¿Quién es Dingo?

-J: El zorrito. Bueno, entonces estaba en la fiesta y dije “No te voy a dar a Dingo” y me lo pedía y me lo pedía. Yo se lo aceptaba por si me quería dar una mascota y dijo: “Vete si no quieres el trade”. Dijo eso.

-E: ¿Te echó de la fiesta?

-J: Sí, ¡¡me dijo eso!!

-E: ¿Y te fuiste?

-J: No, me quedé. Después dijo “¿Por qué no me quieres dar a Dingo?” y para mentir dije “Es que es la única mascota que tengo”. Y no es la única. Y yo me escondía en cualquier lugar de su casa, no sé por qué, por alguna razón.

-E: Entonces te quedaste.

-J: Sí, me quedé. Y cuando dijo “Vete si no quieres el trade” pensé y dije “No, vos no me podés mandar, no tengo derecho a hacer lo que vos digas”.

-E: Claro, no estás obligada a hacer lo que diga.

-J: Claro, no estoy obligada.”

En la narración acerca de esta ocasión estuvo presente el enojo y la memoria. Fue una situación que trajo ella sola, sin una pregunta que la trajera a colación. Claramente es una experiencia que tenía presente aún y de la cual tenía ganas de hablar. Esto tiene especial importancia en este contexto de pandemia, en el cual el espacio físico de socialización, la escuela, se ve interrumpido. Aclaramos que entendemos la socialización como el proceso continuo en el que los individuos aprehenden, aprenden y transmiten aspectos sustantivos, significativos y simbólicos del mundo social que los involucra en un espacio y tiempo determinado. El lugar para crear experiencias se vuelve la virtualidad, y Adopt Me le da esa oportunidad.

En segundo lugar, nos detendremos en el nombre de su avatar. Este no se llama Juana, sino Darian. Nos parece importante aclarar que Adopt Me al momento de crear un usuario, pide que no se use el nombre real de la persona por cuestiones de seguridad. Juana eligió el nombre Darian en referencia a Darian Rojas, su tiktokker preferida. Ella es mexicana, tiene 19 millones de seguidores en TikTok y es parte de Privé, un grupo de bailarines. Durante toda la entrevista, Juana mencionó varias veces a Darian, vistiéndolo a su avatar como ella y haciéndolo bailar. De la variedad inmensa de posibilidades que tiene acerca de cómo verse, muchas veces intentó lucir como Darian, algo que también hace en la "vida real". Esto muestra cómo plasma en el juego no solo su persona y sus formas, sino también sus sueños y deseos. De la misma manera que, en la vida no virtual, imita a Darian bailando, y graba videos como tiktoks, hace que su avatar haga lo mismo.

Por último, observaremos la cuestión de los vínculos interpersonales en Adopt Me. El juego da la posibilidad y, de hecho, incita a relacionarse con el resto de los usuarios. El manejo de Juana al respecto es particular. Por un lado, sostiene su círculo de la “vida real” porque su hija en el juego es su mejor amiga del colegio. Por otro lado, el padre de la familia virtual es alguien desconocido. Durante la entrevista, buscó entre la gente, en lugares públicos, alguien que quisiera ser su hijo o hija. Esto significa que se relaciona con sus vínculos de carne y

hueso, pero también explora el juego y conoce nuevas personas. Lo que no se aleja en absoluto de su vida no virtual es la estructura de familia. Al momento de jugar, su familia en Adopt Me era mamá-papá-hija, al igual que su familia real. Adopt Me ofrece una variedad de oportunidades que no necesariamente se relacionan con la familia tipo, pero de todas formas Juana elige tener una familia virtual que se asemeja a la suya. Elige lo que conoce. Esto nos hace pensar que su apertura a que parte de su familia, el padre, sea un desconocido tiene que ver más con su interés de reflejar una familia tipo que con su disposición a conocer gente nueva. Otro detalle interesante y que tiene que ver con los estereotipos es la aclaración que hace acerca de las camas en su cuarto en Adopt Me:

“-Entrevistadora: Claro. ¿Se duerme en Roblox?

-Juana: Sí, mirá. Toco acá la “E”. Charo puso una cama azul para el papá y una cuna para el bebé.”

Es importante aclarar que también había una cama para Juana que era rosa. El estereotipo que asocia determinado género con determinado color es reproducido en este caso, de la misma forma que lo es el estereotipo de familia.

Para concluir podríamos decir que la construcción de Juana en Adopt Me abarca cada aspecto del juego. Lo hace desde su forma de narrarlo y vivirlo, su manera de vestirse y actuar, hasta en el modo en que se vincula. Esto lleva a que su identificación con el juego sea muy fuerte, al punto en que atraviesa cada uno de los momentos como si los estuviera viviendo en carne propia. Y es que, en fin, lo hace. Es ella la que juega y la que toma las decisiones. Adopt Me es un espacio en el que tiene el poder de decisión acerca de, por ejemplo, como se ve, donde vive y con quien, y a partir de eso jugar y relacionarse. La libertad que le ofrece el juego para construirse como ella quiera, desde poder tener la piel de color verde hasta poder ponerse cara de dragón o calavera, ella la utiliza para construirse como lo que es: Juana.

4) Comunicación orientada a la mediación

Ver archivo PDF (Comunicación orientada a la mediación - Betanzos, Harari)

5) Bibliografía:

- Canal SrtaLuly: LOS BEBÉS DE LOS YOUTUBERS
https://www.youtube.com/watch?v=EyU_oLy7mt0

- Canal Crazy Erzy: TÍPICA FAMILIA DISFUNCIONAL en ADOPT ME *Roleplay* ft. Anielica, Mia Zaff y TitanHammer
https://www.youtube.com/watch?v=v_xVEZVpFBI&t=10s
- Gimenez, Gilberto (2003) "La Cultura como identidad y la identidad como cultura" , Instituto Investigaciones Sociales UNAM, México
- Larrosa, J. (2006b) "Sobre la experiencia". Aloma, Universidad de Barcelona
- Lezcano, Alicia, (1999) "La mirada sociológica sobre los procesos de socialización", en De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad, Carli, S. Compiladora, Santillana, Bs. As.
- Piracón, Jaime (2019) ¿Qué es eso de jugar videojuegos? Notas para entender los videojuegos como práctica social. disponible en flacso.org.ar/flacso-virtual