



# Global Media Journal

MÉXICO



**V20 N38**

Enero-junio 2023

ISSN: 2007-2031



**TEXAS A&M INTERNATIONAL UNIVERSITY**  
**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA Y COMUNICACIÓN**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL Y DESARROLLO HUMANO**

**Editor fundador**

José Carlos Lozano

**Editores**

Edrei Álvarez-Monsiváis  
Ana Laura Maltos-Tamez

**Editor responsable**

Francisco Martínez Garza

**Editor asociado**

Rogelio Hinojosa

**Comité editorial**

David González Hernández  
Oscar Mario Miranda Villanueva  
Elizabeth Tiscareño-García  
Antonio Calderón Adel

<https://gmjmexico.uanl.mx>

[globalmediajournalmexico@gmail.com](mailto:globalmediajournalmexico@gmail.com)

Global Media Journal México es una publicación semestral, editada por Texas A&M International University y la Facultad de Trabajo Social y Desarrollo Humano de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Avenida Universidad s/n, Ciudad Universitaria, San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México, C.P. 66451 (<https://gmjmexico.uanl.mx>). Editor responsable Dr. Francisco Javier Martínez Garza. Datos de contacto: [francisco.martinezgz@uanl.edu.mx](mailto:francisco.martinezgz@uanl.edu.mx), teléfono: + 52 81 83521309, + 52 81 83529511, + 52 81 83769177. Reserva de derechos al uso exclusivo número 04 – 2017- 080814012900- 203, expedido por la Dirección de Reservas de Derechos del Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: 2007-2031. El editor no necesariamente comparte el contenido de los artículos, ya que son responsabilidad exclusiva de los autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial del contenido, ilustraciones y textos publicados en este número sin la previa autorización que por escrito emita el editor.

## CONTENIDO

### Artículos

- Radicalización violenta y misoginia extrema: Narrativas antifeministas en la manosphere. . . . .** 1-17  
*María Ávila Bravo-Villasante*
- Herramientas de digitalización para las simulaciones diplomáticas . . . . .** 18-30  
*Antonio Quirós-Fons*
- Cambios en las prácticas de difusión científica de académicos de Ciencias Sociales  
en la Universidad de Sonora . . . . .** 31-51  
*Carlos Alberto Barreras Beltrán*  
*Emilia Castillo Ochoa*
- Empresa informativa y gamificación en la pandemia: Aproximación hacia la interacción  
del prosumer . . . . .** 52-70  
*David Lavilla Muñoz*  
*Víctor Sánchez Franco*
- Medios sociales y autoritarismo: Una revisión de la política digital cubana . . . . .** 71-93  
*Luis Yaim Martínez Acebal*
- Una revisión de la literatura sobre la investigación del activismo digital feminista desde una  
perspectiva de comunicación y cultura digital . . . . .** 94-113  
*Lidia Angeles García González*

# RADICALIZACIÓN VIOLENTA Y MISOGINIA EXTREMA. NARRATIVAS ANTIFEMINISTAS EN LA MANOSPHERE

## VIOLENT RADICALISATION AND EXTREME MISOGYNY. ANTI-FEMINIST NARRATIVES IN THE MANOSPHERE

**María Ávila Bravo-Villasante**

Universidad Rey Juan Carlos, España

 <https://orcid.org/0000-0002-4138-072X>

Autora para correspondencia: María Ávila Bravo-Villasante, email: [maria.avila@urjc.es](mailto:maria.avila@urjc.es)

### Resumen

*En las últimas décadas se observa una radicalización de las narrativas antifeministas en las comunidades digitales. La manosphere, y de un modo más específico la incelosphere, son ecosistemas proclives a la expansión de discursos violentos y misóginos. Esta radicalización puede ser rastreada y conectada con el anuncio de la crisis de la masculinidad y con los discursos antifeministas que emergen en la reacción de finales del siglo pasado. Este artículo contextualiza el hilo conductor que hay entre ambos momentos y los factores que han fagocitado la radicalización de los discursos. Para ello, se revisan, en primer lugar, el surgimiento del postfeminismo y el antifeminismo en la cultura de masas. En segundo lugar, se analiza la confluencia y el carácter extremista de estos discursos en la incelosphere. Con este doble análisis se pretende mostrar el punto de intersección del giro afectivo y del giro digital en estas narrativas.*

**Palabras clave:** manosphere, incelosphere, antifeminismo, incels, masculinidad abyecta.

### Abstract

*In recent decades there has been a radicalisation of anti-feminist narratives in digital communities. The manosphere and more specifically the incelosphere, are ecosystems prone to the expansion of violent and misogynist discourses. This radicalisation can be traced and connected to the announcement of the crisis of masculinity and the anti-feminist discourses that emerge in the backlash at the end of the last century. This article contextualises the common thread that connects both moments and the factors that have phagocytised the radicalisation of discourses. To do so, it first reviews the emergence of post-feminism and anti-feminism in mass culture. Secondly, it analyses the confluence and extremist character of these discourses in the incelosphere. This double analysis aims to show the intersection of the affective turn and the digital turn in these narratives.*

**Keywords:** manosphere, incelosphere, antifeminism, incels, abject masculinity.

Recibido: 11/08/2022

Aceptado: 16/12/2022

### Introducción

El interés por las comunidades digitales (también denominadas virtuales) surge a finales del siglo pasado desde diferentes disciplinas, en especial, la sociología, la comunicación, la filosofía y la ciencia política. Los primeros análisis las describen como grupos humanos que comparten intereses de diverso tipo: profesionales, identitarios, culturales, deportivos o relacionados con el ocio. El uso de herramientas telemáticas permitía superar las limitaciones espaciales y temporales inherentes a otro tipo de comunidades (García Gómez, 2001; Ontalba y Ruipérez, 2002).

Esta caracterización resultaría incompleta si no se atiende al giro afectivo que se produce en el seno de estas. Estamos ante espacios cuyos miembros se vinculan entre sí de un modo narrativo gracias a relaciones de empatía. Son espacios afectivos capaces de generar una melodía común. En este sentido, las comunidades digitales encajan con el concepto de público afectivo propuesto por Papacharissi (2015) y ampliamente desarrollado por Ging (2019a). Margreth Lünenborg (2019) conecta la afectividad con el análisis habermasiano de la esfera pública burguesa —en tanto esfera en la que las personas particulares se reúnen en calidad de público para dialogar sobre asuntos comunes utilizando la razón pública y la libertad de opinión (Habermas, 2014)—.

El afecto al que apelamos sería una capacidad dinámica, procesal y fluida que surge de la interacción social en cualquier tipo de práctica social. Es interesante resaltar que, en estos espacios afectivos, tendrían cabida discursos, *a priori*, marginales (Papacharissi, 2015).

Con el proceso de digitalización, los espacios de discusión de la vida pública y los debates que en ella emergen se trasladan a las redes sociales. Estos nuevos espacios se caracterizan por estar profundamente polarizados y por su afectividad expresiva (Arias, 2016). Las virtualidades que presenta el giro digital en el ámbito de los movimientos sociales y políticos son manifiestas: aumenta la difusión de ideas, la movilización y la captación de personas adeptas. Esto vale igual para fines terroristas como para campañas ecologistas. El machismo y la misoginia no serán una excepción.

Los espacios digitales proporcionan un espacio óptimo para la difusión de ideas misóginas y contraigualitarias. Para ello, se apela a discursos victimistas que permiten a sus emisores presentarse como mártires del movimiento feminista. Estos discursos son sostenidos por el dispositivo discursivo de la posverdad (Núñez & Fernández, 2019). Aunque el victimismo de estos grupos no puede refrendarse por los hechos ni mucho menos por las estadísticas, la ciudadanía afectiva concede más importancia a los contenidos emotivos que a los racionales (Arias, 2016).

En las siguientes páginas se analizará la incidencia que el giro digital y el giro afectivo tienen en las narrativas antifeministas y en los discursos de carácter misógino. En primer lugar, analizaremos la *manosphere* como ecosistema especialmente fértil para la proliferación de estas narrativas. En un segundo momento, trazaremos la genealogía de estos relatos estableciendo como claro antecedente las reacciones antifeministas de finales del siglo pasado; en este contexto se apunta, por primera vez, a una crisis de la masculinidad. El siguiente paso será dar cuenta de las diversas propuestas promulgadas para superar dicha crisis: una de estas ellas implica la construcción de una masculinidad victimista que, lejos de erosionar su carga hegemónica, la acaba nutriendo. Por último, el análisis de la *incelosphere* permitirá evidenciar el nexo existente entre masculinidades abyectas, afectividad, radicalización violenta y misoginia extrema.

### ***La manosphere***

Si las comunidades digitales son grupos humanos relacionados afectivamente que mantienen entre sí discursos narrativos afines e intereses comunes, la respuesta a qué es la *manosphere* requiere identificar el interés común y los sujetos que la sostienen. Se puede considerar que estamos ante un grupo de hombres heterosexuales cuyos intereses comunes abarcan un amplio abanico de expresiones que tienen en el centro el rechazo de las políticas de igualdad, muestras extremas de misoginia y de violencia contra

las mujeres. Es una emergente industria cultural que se nutre del odio de las mujeres neutralizándolo y haciéndolo aceptable (Vingelli, 2019).

Encontramos diversas definiciones de *manosphere*. Ironwoods (2013), autor del libro *The manosphere: a new hope for masculinity*, afirma que todo lo que se ha dicho sobre ella ha sido escrito por sus oponentes. De este modo, se presentaría como un movimiento de señores mayores conservadores y amargados que ansían volver a los años cincuenta del pasado siglo. Para el autor, es tendencioso que siempre que se hable de ella aparezca asociada a ideas misóginas que ensalzan un discurso de odio y repulsa contra las mujeres. Según la versión edulcorada de Ironwoods (2013), la *manosphere* es un lugar de encuentro de hombres que quieren expresar sus opiniones. A su juicio, desde mediados del pasado siglo los hombres experimentan dificultades para expresar sus opiniones —por el subtexto del mensaje entendemos que no todas, solo las sexistas— sin ser acusados de machistas, sexistas o antifeministas. Millones de hombres se acercarían a estos espacios virtuales diariamente a buscar una guía, una explicación, un sentido de lo que significa ser un hombre en una cultura que ha sido cambiada por el feminismo.

Si realizamos un mapeo de la *manosphere*, nos encontramos con una enorme variedad de comunidades que suelen estar agrupadas en cuatro grandes grupos. Aunque estamos ante grupos heterogéneos, comparten una adhesión a las teorías de la *red pill*; siguiendo la icónica metáfora propuesta en Matrix, pretenden liberar a los hombres del engaño feminista (Cousineau, 2021; Ging,

2019b). El estudio realizado por Shawn P. Van Valkenburgh (2021) muestra que aludir a la “pastilla roja” no solo es una expresión de hegemonía masculina. Los *red pillers* sostienen que el feminismo es una estrategia sexual que pone a las mujeres en una situación privilegiada para seleccionar a los hombres con mejor ADN. Perciben que su tarea consiste en elaborar una estrategia sexual capaz de rebatir la elaborada por las mujeres. El núcleo fuerte de su filosofía es una mezcla de discursos neoliberales, extrapolaciones científicas (teorías sacadas de contexto y verdades a medias) y misoginia. Dado que consideran que el feminismo es una ideología —la tan manida “ideología de género” puesta en juego por el neomachismo (Corredor, 2019)— su propuesta apela a la experimentación y a los datos empíricos recogidos en primera persona (Valkenburgh, 2021).

El primero de los subgrupos que componen la *manosphere* es el de los activistas a favor de los derechos de los hombres (Men's Rights Activists, MRA por sus siglas en inglés). Estos grupos surgen a finales del pasado siglo y afirman que las instituciones sociales y las leyes discriminan a los hombres.

Un segundo grupo lo conforman los hombres que siguen su propio camino (Men Going Their Own Way, MGTOW). Argumentan que la sociedad occidental es profundamente misándrica. Culpan a las mujeres de su situación y acusan a los gobiernos de imponerles leyes discriminatorias. Para hacer frente a esta alianza, invitan a los hombres a seguir su propio camino: ni el Estado ni las mujeres pueden dictar el curso de sus vidas (Chapin, 2016).

Por otro lado, están los maestros de la seducción o *pick up artist* (PUA, por sus siglas en inglés). Son aquellos grupos en los que se intercambian consejos y técnicas de lo que denominan seducción científica. Desde que Neil Strauss (2005) publicó *The game: penetrating the secret society of pickup artists*, proliferan las comunidades digitales interesadas en esta temática. Muchos de estos foros y espacios fomentan la violencia sexual hacia las mujeres. Las técnicas de seducción científica recurren al miedo, el abuso de poder, las demostraciones de fuerza y el acoso a mujeres. Consideran, además, que la sociedad está feminizando a los hombres.

Por último, podemos destacar a los *incels*, posiblemente el subgrupo más violento de todos los analizados. Estos se guían por las teorías de la *black pill*, experimentos sociales que ellos mismos realizan para corroborar sus hipótesis sobre la atracción biológica y sus creencias de que las mujeres usan su poder sexual para dominar a los hombres socialmente. El argot *incel* denomina como *Stacys* a las chicas con gran atractivo físico y sexual. Las *Stacys* acaban manteniendo relaciones con *Chads*. Un *Chad* constituye el arquetipo de macho alfa al que la sociedad favorece por su aspecto (Griffin, 2018). Pues bien, frente a la dominación de las mujeres y la clara ventaja biológica que otorgan a los *Chads*, los *incels* buscan venganza. El primer objetivo son las mujeres, si bien no es el único. Los hombres que poseen características biológicas privilegiadas y que, por tanto, no experimentan dificultades para acceder a las mujeres, serán, por extensión, objeto de sus ataques.

## Antifeminismo

Esta primera panorámica sobre la *manosphere* permite detectar el antifeminismo de estos grupos como uno de sus ejes vertebradores. No estamos ante un fenómeno nuevo, el antifeminismo, en tanto pensamiento reaccionario, puede reconstruirse a la estela del pensamiento feminista; siempre un paso por detrás (Ávila Bravo-Villasante, 2019; Faludi, 1993). De hecho, afirmaba Virginia Woolf (2003) que la “historia de la oposición de los hombres a la emancipación de las mujeres es, tal vez, más interesante que la propia historia de la emancipación” (pp. 83-84). La novedad radica en el uso de las nuevas tecnologías, en la digitalización de las narrativas reaccionarias y la amplia repercusión que pueden alcanzar en los públicos afectivos.

El antifeminismo inherente a las narrativas de la *manosphere* es una versión radicalizada del antifeminismo de finales del siglo XX. Los avances conseguidos a nivel simbólico y legislativo en materia de igualdad fueron percibidos en términos absolutos favoreciendo la aparición del posfeminismo. En su versión cultural propala la idea de que la igualdad ya está conseguida y, por tanto, el feminismo ya no es necesario. Cualquier referencia al feminismo resulta obsoleta, impertinente, genera un movimiento de aversión. En este nuevo contexto, asistimos a nuevos intentos de legitimación de la desigualdad y de las relaciones de opresión.

Una de las estrategias privilegiadas en este tipo de discursos, es la que erosiona, hasta eliminar, la frontera entre privilegio y derecho. Los grupos

opresores consideran que sus privilegios son derechos, por tanto, consideran que la pérdida de privilegios conlleva una pérdida de derechos. Esta confusión entre privilegios y derechos es una de las claves que nos permite entender las resistencias masculinas a la igualdad.

La definición que Ironwoods (2003) proporciona sobre la *manosphere* suministra una clave interesante. Millones de hombres acuden diariamente buscando una guía o conocimiento sobre lo que significa ser un hombre, esto es, sobre el significado de la masculinidad en una sociedad cambiada por el feminismo. Ello nos permite introducir una cuestión nuclear: la necesidad de interrogarnos por ella. Pese a la relevancia que tiene el concepto para la comprensión y estudio de las ideologías, ha sido el surgimiento de estos movimientos el que ha despertado el interés por la misma y por la vinculación entre masculinidad, fascismo, neofascismo e ideologías de la extrema derecha (Lavin, 2020; Vandiver, 2020).

Del mismo modo que la pregunta por el hombre, en tanto que ser humano, es inherente al pensamiento filosófico, la masculinidad ha quedado al margen de los grandes debates hasta finales del siglo XX. Todos los esfuerzos de intelectuales, filósofos, escritores, sociólogos y antropólogos se dedicaron a estudiar la feminidad. Y lo hicieron desde una doble perspectiva: descriptiva (qué es una mujer, normalmente en singular, como si hubiera una única esencia) y prescriptiva (en la medida en que consideran que ser mujer consiste en algo, se dictamina qué hay que hacer para llegar a serlo, prescribiendo una amplia gama de normas sociales,

morales y culturales). La feminidad aparece como una entelequia difícil de aprehender, voluble y efímera. Sin embargo, la masculinidad no suscitó ningún interés.

Conviene contextualizar el momento en el que surge el interrogante. La cuestión aparece de forma masiva en el contexto de las reacciones antifeministas. Los cambios producidos por la revolución feminista de los años setenta hacen que su estudio empiece a plantearse (Ávila Bravo-Villasante, 2019; Faludi, 1993; Vendrell Ferre, 2020). En tanto ficción, la solución al enigma de la masculinidad dista mucho de poder ser resuelta; las diversas aproximaciones realizadas constatan la imposibilidad de aprehenderla de un modo satisfactorio. No obstante, en todos estos acercamientos hay algo en común; si bien no podemos saber con exactitud en qué consiste, lo que parece quedar claro es que el feminismo la sitúa en vías de extinción. Como si se tratara de un extraño espécimen, hay que proporcionarle cuidados constantes, ejercitarla diariamente, no dejarla marchitar ante los requisitos de un sistema igualitario que la debilita. Por lo pronto, la masculinidad se descubre como una entelequia opuesta a la igualdad.

Podemos considerar las reacciones antifeministas como reacciones de amplio espectro motivadas por aspectos identitarios, sociales, pero también económicos. Sería un error infravalorar el papel que juega la economía en estos movimientos en tanto que, uno de los rasgos constitutivos de la masculinidad tradicional es atribuir al hombre el papel de varón sustentador (Nuño Gómez, 2010). Esta es la clave que permite examinar por qué las

reacciones antifeministas se avivan con gran intensidad en etapas de recesión económica. A finales del siglo XX, los hombres de clase media comienzan a perder la capacidad de proveer a sus familias, por tanto, la lucha por la igualdad económica, salarial y profesional se percibe como una seria amenaza. En el contexto de la *gig economy* (Kessler, 2019) o de la uberización de la economía (Fleming, 2017), algunas voces, incapaces de dar cuenta de la complejidad estructural que nos conduce a la precarización de la vida, señalan al feminismo como culpable. De este modo, pretenden poner fin a los males sistémicos atacando al feminismo y reclamando una vuelta a la masculinidad tradicional.

### **Masculinidad (hegemónica) en crisis**

Los cambios sociales que se han producido en los últimos cincuenta años han erosionado el modo de concebir la masculinidad. Uno de los efectos más evidentes de este cambio ha sido abrir el término al plural, poner en evidencia que no hay un único modelo. Este reconocimiento de las masculinidades —en plural, no va acompañado de un cambio profundo. La transformación radical del modelo no se produce (Tamayo Acosta & Salazar, 2016). La proliferación de modelos no solo no representa ningún tipo de amenaza a su supervivencia, sino que favorece hibridaciones que la refuerzan.

En este sentido es interesante el análisis realizado por Sambade (2018) sobre los diversos modos en la que la masculinidad es representada en

la cultura de masas. Él da cuenta de la proliferación de nuevos modos de representación estética de la masculinidad hegemónica como producto de la hibridación de esta con el capitalismo informacional. El resultado de esta hibridación sería una nueva masculinidad hegemónica capaz de dar respuesta a la demanda feminista de convertir a las mujeres en sujetos de deseo. Los nuevos modelos de masculinidad estética analizados por el autor (metrosexual, *ubersexual*, *spornosexual*) muestran a sujetos que desean ser deseados.

El alcance de estas transformaciones y de las crisis que genera suscita un gran interés en las comunidades digitales y en los medios de comunicación tradicionales. En la lectura que se realiza del problema es evidente la falta de perspectiva crítica. En 2017, aparece el siguiente titular en *El Diario*: ¿Evidencia la epidemia de droga en EE. UU. y Canadá una crisis de masculinidad? En el artículo, el psicólogo clínico Dan Bilsker alude a la segregación profesional como explicación. Al parecer, a los hombres se les asignan los trabajos más peligrosos, aquellos en los que el riesgo de sufrir lesiones y accidentes es mayor. En ese sentido, las lesiones sufridas en los trabajos tradicionalmente masculinos llevan a los varones al consumo de opiáceos (en Kassam, 2017). Si esto es así, si damos por válida la explicación, la conclusión sería que es el modelo de masculinidad tradicional el que lleva al consumo de opiáceos, en tanto que es el modelo responsable de una asignación *generizada* de tareas.

El artículo aporta otro argumento de gran interés. De acuerdo con Bilsker, uno de los motivos que lleva a los hombres al consumo de drogas es su

necesidad de acabar con el dolor psicológico. Según expone, los hombres experimentan dificultades para pedir ayuda a causa de las normas culturales (en Kassam, 2017). La solicitud de apoyo es percibida como una muestra de debilidad, algo que los hombres no pueden permitirse. Con los argumentos proporcionados podemos concluir que el desencadenante de la epidemia de droga en Estados Unidos y Canadá son los roles y estereotipos de género que conforman la masculinidad hegemónica.

El artículo evidencia a la perfección el ruido y la confusión que se genera en torno a la crisis de la masculinidad. Esta se sitúa en la raíz de los problemas sociales y psicológicos de los hombres, obviando todos los elementos estructurales que, *de facto*, tienen mucha más relevancia. Recurrir a la crisis de masculinidad presenta otra virtualidad. Si lo que causa la crisis es el feminismo, podemos señalarle como causa primera del problema y, por ende, como enemigo a combatir. Cuando estas posiciones se radicalizan, cuando se llevan al extremo, el feminismo aparece como el causante de la crisis civilizatoria.

Por lo pronto, el feminismo sería el responsable de la feminización de los hombres, tal y como ponen de manifiesto las teorías pseudocientíficas propuestas por el terapeuta de pareja John Gray. En una entrevista concedida a Pautassi, el autor lamenta lo que, a su juicio, supone un tremendo desastre: desde que los hombres se enfocan en sus sentimientos han dejado de ser parejas y se han convertido en niños buscando una madre. Según el autor, los hombres se transforman atendiendo a las demandas de las mujeres hasta tal

punto que si “las mujeres dicen que quieren hombres que usen vestidos, todos empezarán a hacerlo. Así funciona la cultura” (Pautassi, 2012). En un cosmos dual como el que nos presenta en *Los hombres son de Marte y las mujeres de Venus*, las relaciones (heterosexuales) funcionan siguiendo un biologismo ciego que recurre a la naturaleza diferente y complementaria de los sexos (Gray, 2013). Afirma que nuestros cerebros son distintos, la parte izquierda del cerebro asegura, estaría más desarrollada en los hombres, por tanto, es una mala idea enseñar a ser más femeninos a los hombres. Las declaraciones del autor no son nuevas, la crítica a la feminización de la sociedad la encontramos en autores Ilustrados de la talla de Rousseau y alcanza sus cotas más altas con Weininger y su idea de una humanidad amenazada por la feminidad.

La idea de una masculinidad amenazada encaja a la perfección con la cultura postfeminista analizada. El hombre amenazado en su masculinidad se representa como un ser dócil al servicio de las mujeres. Por su parte, estas aparecen representadas con un poder que, salvo en notables excepciones, solo poseen en los chistes sexistas que aluden a la ampliación de la cocina como eufemismo de libertad. Si las mujeres quieren que los hombres usen vestidos, empezarán a usarlos, decía Gray. Elisabeth Badinter (2004) —la alumna privilegiada de Simone de Beauvoir que se atrevió a cuestionar el instinto maternal— considera que las reivindicaciones feministas han ido demasiado lejos. Hay que tener cuidado con la educación que se les está proporcionando a los menores. La autora hace aparecer al hombre como una víctima indefensa: “la

educación lo puede todo, decía Leibniz, hasta hacer que bailen los osos. Pero el chico no es un oso y con la adquisición de la identidad sexual no se juega” (Badinter, 2004, p. 144). Se comienza a perfilar lo que será una estrategia común en las nuevas narrativas, a saber, nos encontramos con las primeras manifestaciones de una masculinidad abyecta, débil y extraordinariamente efectiva para afianzar una estrategia reaccionaria basada en el victimismo. Aunque el modelo no esté refrendado por la realidad, hay un empeño por mostrar a los hombres como seres dúctiles y fácilmente manipulables; ositos domesticados a los que podemos vestir a nuestro antojo.

### **Masculinidades abyectas**

Una de las estrategias fundamentales del feminismo ha sido luchar contra el biologicismo y la naturalización de la desigualdad. El surgimiento de la mujer nueva de la que nos hablaba Alejandra Kollontai (Ávila Bravo-Villasante & Palomo, 2021) tenía como corolario la aparición de un hombre nuevo, un nuevo tipo de masculinidad. Todas las narrativas reaccionarias dinamitan esta posibilidad e inciden en la vuelta a la masculinidad tradicional. Este reclamo se realiza por dos vías: una, es la que podríamos denominar de autoafirmación; la otra, apelando a una masculinidad abyecta.

Si la masculinidad tradicional está representada por el sujeto depredador, ambicioso, competitivo e individualista, el retorno a esta se

reclama autoafirmando estas características. Es una constante en las demandas reaccionarias. Si nos detenemos en el análisis de la cultura popular realizada por Susan Faludi (1993) podemos rastrear esta estrategia en lo que Peter Boyer (1986) denominó “el retorno del hombre insensible”. Una buena parte de representaciones culturales enaltecen este tipo de masculinidad. En la ficción audiovisual, los protagonistas dejan de aceptar las exigencias de las mujeres liberadas. Los *hombres muy hombres* saben bien cuál es la correcta distribución de los papeles; en este contexto, es ilustrativo que las pasarelas de moda, uno de los productos culturales con más proyección, se llenen de referencias a toreros y vaqueros (representantes por antonomasia de la virilidad).

La cultura popular no será la única que reclame la vuelta a la masculinidad tradicional. La masculinidad será reclamada por las élites intelectuales apelando a uno de sus ejes fundamentales: el papel del varón como sustentador. De acuerdo con George Gilder (1976), autor de *Suicidio sexual*, el hombre de verdad es un *breadwinner*, es decir, paga las facturas de toda su familia. Estos autores coinciden en una vuelta al esencialismo: una naturalización de los lugares socialmente atribuidos a mujeres y hombres. Michael Levin (1987), autor de *Feminism and freedom*, afirmaba que los hombres sienten que pierden su estatus cuando hacen tareas que son propias de las mujeres. El subtexto es bastante evidente, lo que hacen las mujeres no es propio de los hombres porque son tareas inferiores. Dado que el feminismo es el que ha puesto en el centro que las tareas de

cuidado son de todas y todos, el feminismo es señalado como el responsable de la pérdida de estatus de los varones.

La retahíla de reproches adquiere un cariz metafórico cuando nos aproximamos al terreno de la identidad. La invitación feminista que más hirió a académicos e intelectuales fue la del cambio. El feminismo ha arrebatado a los hombres la masculinidad usurpándoles el amor propio. La autoestima masculina, su pundonor, necesitan de la familia, al ser el lugar en el que construye su autoridad. Siguiendo el símil político clásico, la familia es una entidad política en miniatura; la voluntad del marido, en tanto cabeza de familia, es la voluntad de todos. Precisamente, las teorías feministas, al abrigo del lema lo personal es político, analizaron la familia nuclear como institución de transmisión de valores patriarcales. La extensión de la igualdad a la esfera privada y familiar es incompatible con un esquema absolutista, requiere democracia. La democratización de la familia y la adquisición de derechos sexuales y reproductivos fueron los dos asuntos más difíciles de digerir.

Hasta aquí la vía de la autoafirmación. Sin embargo, encontramos una vía complementaria. Los hombres nuevos que comienzan a emerger en la década de los noventa no prosperan de un modo mayoritario en un medio hostil a las tendencias igualitarias. De víctimas del patriarcado pasan a considerarse víctimas del movimiento feminista. La maniobra podría parecer extraña si no fuera porque el posfeminismo había desvirtuado el propio significado del feminismo convirtiéndolo en un movimiento que lucha porque las mujeres alcancen

el logro individual (Bolotín, 1982; Karlyn, 2005; McRobbie, 2004). El ambiente posfeminista y la visión individualista del feminismo favorece que pueda leerse como un movimiento de mujeres frías, calculadoras e insatisfechas que, apoyadas en sus políticas de igualdad, han arruinado la vida de las mujeres, pero también de los hombres.

En este contexto resulta crucial el posicionamiento de Warren Farrell (1990), un reconocido activista de los setenta por lo que hoy llamaríamos nuevas masculinidades. En los años ochenta, decide que hay que luchar por los nuevos desheredados: los hombres. Cualquier cambio en el estatus de los hombres – donde este cambio suele ir vinculado con una pérdida de privilegios ya sean personales, sociales o políticos— es acompañado de un sentimiento de vulneración, pérdida y abuso. El victimismo inaugurado por Farrell (1990) es un elemento central de lo que se ha dado en llamar masculinidad abyecta (King, 2009).

Tania Modleski (1991) nos proporciona un marco de referencia interesante para comprender las masculinidades abyectas. La autora sostiene que el poder masculino se consolida por ciclos de crisis y resolución. La manera en la que estos hacen frente a la amenaza del poder femenino es incorporándolo. Bajo este marco, los momentos de crisis de masculinidad forman parte de un proceso de introyección que reforzaría la masculinidad hegemónica.

El paso siguiente en el análisis es esclarecer qué es aquello que la masculinidad en crisis incorpora para responder a la amenaza. La hipótesis de Claire Sisco King (2009), en sintonía con el marco

proporcionado por Tania Modleski (1991), sostiene que ante la incapacidad que muchos hombres sienten para ajustarse a la masculinidad hegemónica, incorporan los rasgos de debilidad (es el caso de la estrategia victimista) o de ineptitud sexual (en el caso de los *incels*) y los convierten en una extensión del poder masculino. Rasgos, *a priori*, alejados de una masculinidad hegemónica —incluso contrarios a esta— acaban convirtiéndose en una de sus múltiples manifestaciones.

Siguiendo las aportaciones de Kelly & Aunspach (2020), esta transgresión de las normas masculinas está teniendo un efecto de extensión del poder masculino, construyendo una masculinidad difusa y heterogénea con contornos y límites nada claros. En un contexto reaccionario que presenta la batalla por la igualdad como una guerra de sexos, la nueva masculinidad abyecta puede leerse como una llamada a las armas, contribuyendo a una radicalización de los más jóvenes. Esta es la lectura que está realizando una buena parte de la comunidad *incel*.

### ***Incelosphere***

Se denomina *incelosphere* al conjunto de comunidades en las que se reúnen los *incels*. El término aparece por primera vez en una comunidad digital en los años noventa del pasado siglo. El acrónimo original con el que se autodesignan los célibes involuntarios es *invcel* (*involuntary celibate*). La letra *v* fue eliminada porque su

pronunciación en inglés es similar a la de “imbéciles” (P.J. Vogt, 2018). Alana Boltwood (1997; 1999), una mujer de 27 años, graduada en la universidad de Canadá, feminista y lesbiana, intentaba poner nombre a su soledad y a la de otras muchas personas. En su propuesta de definición incluye a personas que nunca han tenido una cita o que no la han tenido por mucho tiempo; a personas que nunca han tenido una relación, que tienen dificultades para establecer relaciones o que tienen poca experiencia con sexo y citas. También incluye a personas que, incluso, teniendo pareja, no tienen relaciones con la frecuencia deseada, por ejemplo, matrimonios con la chispa apagada. A esta larga definición añade la autora a todas las personas que experimentan algún tipo de conflicto para expresar su sexualidad: personas con fobias sociales, tímidas, marginadas, discapacitadas, privadas de libertad, enfermas mentales o pedófilas. La lista es infinita según reconoce la propia autora.

En el escrito en el que da a conocer su proyecto (Boltwood, 1997) ofrece un autorretrato biográfico e intelectual en el que muestra el camino de autoaceptación que realiza: psicoterapia y lecturas, muchas de ellas feministas. El proyecto pretendía ser un espacio de crecimiento colectivo en el cual compartir experiencias. Sin embargo, no encontramos en él ninguna de las connotaciones que el término tiene en nuestros días. Una manifestación de la manera en la que se ha degradado el proyecto original es la misoginia de la que hacen gala. Las mujeres no pueden participar en la mayoría de estos espacios pues una de sus premisas básicas es la negativa a considerar que las mujeres puedan ser *incels*.

El proyecto iniciado por Alana Boltwood (1997; 1999), se centraba en superar las dificultades personales, la falta de autoestima y la falta de seguridad a la hora de abordar sus propios sentimientos y los de los demás. Las normas comunitarias que se establecían en los espacios de intercambio online incidían en estos aspectos. La propia comunidad, incluso cuando su creadora lo abandona, reaccionaba ante cualquier idea misógina o que culpabilizara a las mujeres (Kelly & Auspach, 2020; P.J. Vogt, 2018). En una entrevista concedida por Boltwood al *podcaster* P.J. Vogt (2018), afirmaba que su propuesta hacía hincapié en el crecimiento personal para superar los sentimientos de inseguridad. En el programa inicial las personas participantes asumen que la dificultad para entablar relaciones es suya, por lo que no atribuyen la responsabilidad a terceras personas ni culpan a los demás de sus fracasos emocionales.

Paralelamente, surgen nuevas comunidades *incels*. Uno de los espacios que más relevancia adquirió fue el denominado *love-shy.com*. En estos espacios asistimos a una resignificación del espacio original, la responsabilidad deja de ser asumida por los propios sujetos y se transforma en un discurso misógino, en las que las causas del celibato involuntario dejan de enmarcarse en el yo para desplazarse a las mujeres, al feminismo, a la corrección política o al liberalismo (Kelly & Auspach, 2020). *Love-shy* se convierte paulatinamente en un espacio en el que se aplauden las manifestaciones extremas de misoginia.

La violencia y radicalización de las comunidades *incels*, desde sus primeros ataques, ha

sido objeto de estudio y debate por sus similitudes con el terrorismo (Illa Vidal, 2021). En 2021, la Red de Concienciación sobre la Radicalización (RAN por sus siglas en inglés) de la Comisión Europea publicó un informe sobre el fenómeno *incel* en el que alertan sobre la extrema violencia de estos ecosistemas. En ellos, no solo se fomenta la violencia extrema en línea, se celebra la violencia más allá de las pantallas (RAN, 2021).

Según el informe publicado por el Departamento de Seguridad de Texas (2020), en la última década su actividad se ha incrementado notablemente. El primer ataque se produce el 23 de mayo de 2014 cuando Elliot Rodger mató a 6 personas e hirió a 14 en la Universidad de California, Santa Bárbara. Tras un tiroteo con la policía, se suicidó. Antes de su ataque, publicó un video en Internet y escribió un manifiesto en el que culpaba de sus actos a las mujeres que le habían rechazado. Lo más llamativo del caso es la lectura que se realizan de estos actos en la *manosphere* y, particularmente, en la *incelosphere*. Consideran la acción de Elliot Rodger como heroica y es aclamado por los miembros de estas comunidades como el caballero supremo (Kelly & Aunspach, 2020).

Elliot Rodger ha servido de inspiración para los sucesivos ataques *incels*. Christopher Harper-Mercer (2015) mató a nueve personas e hirió a siete antes de suicidarse. Publicó un manifiesto en el que afirmaba: “toda mi vida ha sido una empresa solitaria. Una pérdida tras otra. Y aquí estoy, con 26 años, sin amigos, sin trabajo, sin novia, virgen”. Además del fuerte componente misógino, cabe destacar el racismo extremo del manifiesto. En él

culpa a los hombres negros de corromper a las mujeres: “algo no va bien en esta sociedad cuando las chicas prefieren irse con matones negros alfas (...) los malvados hombres negros se llevan el botín, como una especie de recompensa pirata vaginal” (Harper-Mercer, 2015). En 2018, Alek Minassian, atropelló intencionadamente a una veintena de personas en Toronto, Canadá. Mató a 10 personas (8 mujeres y 2 hombres) y dejó heridas a 16. Antes de los atentados, posteó un en su Facebook lo siguiente: “¡La rebelión *Incel* ha comenzado! ¡Vamos a derrocar a todos los *Chads* y *Stacys*! Todos aclaman al caballero supremo Elliot Rodger” (Yang, 2018). En el atentado cometido por Scott Paul Beirle en un estudio de yoga también están presentes altas dosis de misoginia e idolatría hacia Elliot Rodger: “si no puedo encontrar una mujer decente con la que vivir, encontraré muchas indecentes con las que morir” (Cann, 2022). En el ataque mató a 2 mujeres e hirió a 4; se suicidó después. El informe del Servicio Secreto Nacional de EE.UU. lo cataloga como un caso de misoginia extrema (NTAC, 2022).

Estos ataques, se consideran, además, una venganza contra las feministas. Por tanto, es interesante estudiar este tipo de violencia bajo el marco de interpretación propuesto por Rita Laura Segato (2013) de que estamos ante una violencia expresiva que intenta trasladar un mensaje. Los interlocutores son los hombres alfa (*Chads*) a los que consideran superiores y las feministas, a las que consideran culpables de su situación.

El análisis de estos casos nos permite desvelar el aire de familia que guardan todas estas narrativas y su intersección con otras formas de odio.

El análisis realizado por Talía Lavin (2020) en las comunidades *incels* de Estados Unidos, encuentra una relación de causalidad entre la misoginia radicalizada y las ideas supremacistas blancas: “ningún odio es una isla” (p. 129), y una vez cuestionados los derechos de las mujeres no es difícil cuestionar los derechos de cualesquiera otros grupos.

Los *incels* son hombres heterosexuales, célibes a su pesar, que reclaman el acceso a relaciones eróticas y sentimentales con mujeres. Según sostienen en su discurso, las mujeres no les encuentran sexualmente atractivos porque no encajan en los estándares del macho alfa. Aunque son críticos con los mandatos de la sexualidad obligatoria y con la sexualización de todos los elementos de la sociedad —ambos fenómenos analizados por Ela Przybylo (2011) en su abordaje de la *sexuociedad* y por Laura García-Favaro y Ana de Miguel (2016) en su análisis de la *pornificación* cultural—, no llegan a cuestionarla. Por tanto, asumen que hay una sexualidad biológica a la que no se puede renunciar (Kelly & Aunspach, 2020).

Las comunidades *incels* acuden a la psicología evolutiva para buscar explicación al comportamiento sexual humano. Afirman que existen leyes genéticas que rigen la atracción interpersonal; según estas leyes, las mujeres estarían programadas para buscar hombres con determinados rasgos físicos, machos alfas con determinada altura, simetría, raza, fuerza, peso. Estas leyes también explicarían por qué los hombres que no tienen esas características experimentan dificultades para encontrar pareja. Aunque la atracción interpersonal responde a múltiples factores, que incluyen las variables históricas, biológicas, psicosociales y culturales (Fisher, 2017; Muñoz & Pons-Salvador, 2012), los

*incels* abrazan teorías reduccionistas que encajan con su visión victimista, misógina y con el modelo de masculinidad abyecta analizada.

## Conclusión

Asistimos a un giro digital y afectivo que está cambiando la manera de configurar la esfera pública. La primacía de lo emocional sobre los datos objetivos favorece la emergencia y transmisión de discursos que promueven el odio. El análisis realizado a la *manosphere* y la *incelosphere* pone de manifiesto una radicalización extrema de las narrativas antifeministas en la última década.

Contextualizar estas formas extremas de misoginia con anteriores reacciones antifeministas, aporta un nuevo enfoque al fenómeno. Apelar a la crisis de la masculinidad permite invisibilizar que los problemas a los que se enfrentan los hombres (y la inmensa mayoría de la humanidad) son estructurales. El feminismo aparece como enemigo con el que medirse, en un contexto reactivo como el analizado, resulta fácil situarle como culpable de todo.

Las narrativas reaccionarias puestas en marcha por las comunidades digitales analizadas son una versión extrema de antiguas estrategias antifeministas. Una vez más se desentierra el biologicismo, se apela a la naturaleza diferente y complementaria de los sexos y se lamenta, sin ningún tipo de pudor, la pérdida de privilegios. Por último, y aquí encontramos la novedad, asistimos a la consolidación de un nuevo tipo de masculinidad capaz de nutrirse de discursos victimistas: la masculinidad abyecta

**Referencias bibliográficas**

- Arias Maldonado, M. (2016). La digitalización de la conversación pública: redes sociales, afectividad política y democracia. *Revista de Estudios Políticos*, (173), 27-54. <http://dx.doi.org/10.18042/cepc/rep.173.01>
- Ávila Bravo-Villasante, M. & Palomo Cermeño, E. (2021). La mujer nueva. aportaciones de las feministas socialistas a los debates morales y políticos del siglo XXI. *Bajo Palabra*, (27), 213-30, <http://doi.org/10.15366/bp2021.27.011>
- Ávila Bravo-Villasante, M. (2019). *La máquina reaccionaria. La guerra declarada a los feminismos*. Tirant lo Blanch.
- Badinter, E. (2004). *Por mal camino*. Alianza Editorial
- Bolotín, S. (1982, October 17). Voices From the Post-Feminist Generation. *The New York Times Book Review*. <https://rb.gy/iksvd0>
- Boltwood, A. (1999, May 1). *Possible definitions of involuntary celibacy*. Alana's Involuntary Celibacy Project. <https://bit.ly/3yys2tA>
- Boltwood, A. (1997, May 25). *Alana's involuntary celibacy project*. Alana's Involuntary Celibacy Project. <https://rb.gy/bcvwsa>
- Boyer, Peter J. (1986, February 16). TV turns to the hard-boiled mal, *New York Times*.
- Cann, C. (2022, March 17). Secret service links Hot Yoga shooter to “misogynistic extremism,” decades of warning signs. *Tallahassee Democrat*. <https://rb.gy/r912p3>
- Chapin, B. (2016). *Man Going His Own Way*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Corredor, E. S. (2019). Unpacking “gender ideology” and the global right’s antigender countermovement. *Sins Journal of Women in Culture and Society*, 44(3) 613-638. <http://doi.org/10.1086/701171>
- Cousineau, L. S. (2021). “Entitled to everything, responsible for nothing:” gendered discourses of antifeminism, biological determinism, and violence in two communities of Reddit’s manosphere. *Ag AboutGender, International Journal of Gender Studies*, 10(19), 131-166. <http://doi.org/10.15167/2279-5057/AG2021.10.19.1274>
- Faludi, S. (1993). *Reacción. La guerra no declarada contra la mujer moderna*. Círculo de lectores.
- Farrell, W. (1990). *Why men are the way they are: the male-female dynamic*. Bantam.
- Fisher, H. (2017) *Anatomy of love: a natural history of mating, marriage, and why we stray*. Norton&Co.
- Fleming, P. (2017). The human capital hoax: work, debt, and insecurity in the era of uberization. *Organization Studies*, 38(5), 691-709. <http://doi.org/10.1177/0170840616686129>
- García Favaro, L., & De Miguel, A. (2016). ¿Pornografía feminista, pornografía antirracista y pornografía antiglobalización? Para una crítica del proceso de pornificación cultural. *Labrys, Études Féministes/Estudios Feministas*, 29. <https://bit.ly/3CSpwRE>

- García Gómez, J. C. (2001). Portales de Internet: concepto, tipología básica y desarrollo. *El Profesional de la Información*, 10(7-8), 4-13. <https://doi.org/10.1076/epri.10.7.4.9047>
- Gilder, G. (1976). *Suicidio sexual*. Grijalbo.
- Ging, D. (2019a). Bros v. hos: postfeminism, anti-feminism and the toxic turn in digital gender politics. In D. Ging & E. Siapera, (Eds.), *Gender hate online: understanding the new anti-feminism* (pp. 45-68). Palgrave MacMillan.
- Ging, D. (2019b). Alphas, betas, and incels: theorizing the masculinities of the manosphere. *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657. <https://doi.org/10.1177/1097184X17706401>
- Gray, J. (2013). *Men are from Mars, women are from Venus*. HarperCollins e-books.
- Griffin, J. (2018, May 15). *Incels: dentro del mundo oscuro y hostil de ‘célibes involuntarios’ como el atacante de Toronto*. *BBC NEWS*. <https://bbc.in/3yAJM7L>
- Habermas, J. (2014). *Historia y crítica de la opinión pública: la transformación estructural de la vida pública*. Editorial Gustavo Gili.
- Harper-Mercer, C. (2015, October 1). *My Manifesto*. School Shooters. <https://schoolshooters.info/sites/default/files/Christopher-Sean-Harper-Mercer-My-Manifesto.pdf>
- Illa Vidal, L. (2021, November 26). *Incels y la emergencia de un posible terrorismo misógino*, Atalayar. <https://bit.ly/3yup8px>
- Ironwoods, I. (2013). *The manosphere: a new hope for masculinity*. Red Pill Press.
- Karlyn, K. R. (2005). Scream, cultura popular y el feminismo de la tercera ola: “yo no soy mi madre”. *Lectora: Revista De Dones I Textualitat*, 2, 43-73. <http://www.raco.cat/index.php/lectora/article/view/205526>
- Kassam, A. (2017, July 16). ¿Evidencia la epidemia de droga en EE. UU. y Canadá una crisis de masculinidad? *El Diario*. <https://rb.gy/ewsy1d>
- Kelly, C. R., & Aunspach, C. (2020). *Incels, compulsory sexuality, and fascist masculinity*. *Feminist Formations*, 32(3), 145–172. <http://doi.org/10.1353/ff.2020.0044>
- Kessler, S. (2019). *Gigged: the gig economy, the end of the job and the future of work*. Random House Business
- King, C. S. (2009). It cuts both ways: fight club, masculinity, and abject hegemony. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 6(4), 366-85. <http://doi.org/10.1080/14791420903335135>
- Lavin, T. (2020). *La cultura del odio. Un periplo por la dark web de la supremacía blanca*. Capitán Swing.
- Levin, M. (1987). *Feminism and freedom*, Routledge.
- Lünenborg, M. (2019). Affective publics. Understanding the dynamic formation of public articulations beyond the public sphere. In A. Fleig & C. Von Scheve (Eds.), *Public spheres of resonance. Constellations of affect and language* (pp.30-48). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429466533>
- McRobbie, A. (2004). Post-feminism and popular culture. *Feminist Media Studies*, 4(3), 255-264. <http://doi.org/10.1080/1468077042000309937>

- Modleski, T. (1991). *Feminism without women: culture and criticism in a 'postfeminist' age*. Routledge. <http://doi.org/10.4324/9780203699379>
- Muñoz, C., & Pons-Salvador, G. (2012). La percepción de la atracción interpersonal: un estudio sobre las características personales que resultan más atractivas. *Informació Psicològica*, 6(103), 62-72. <https://www.informaciopsicologica.info/revista/article/view/56/46>
- National Threat Assessment Center – NTAC. (2022). Hot Yoga Tallahassee. A Case Study Of Misogynistic Extremism, *United States Secret Service*. <https://rb.gy/h6iwoy>
- Núñez, S., & Fernández, D. (2019). Posverdad y victimización en Twitter ante el caso de la Manada: propuesta de un marco analítico a partir del testimonio ético. *Investigaciones Feministas*, 10(2), 385-398. <https://dx.doi.org/10.5209/infe.66501>
- Nuño Gómez, L. (2010). *El mito del varón sustentador. Orígenes y consecuencias de la división sexual del trabajo*. Icaria.
- Ontalba y Ruipérez, J. A. (2002). *Contenidos en comunidades virtuales: análisis de las herramientas y servicios de información*. [Conference session]. Contenidos y Aspectos Legales en la Sociedad de la Información. <http://eprints.rclis.org/4299/>
- P. J. Vogt. (2018, May 10). #120 INVCEL. *Reply All*. <https://gimletmedia.com/shows/reply-all/76h59o>
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press.
- Pautassi, M. A. (2012, August 25). 'Los hombres aún son de marte y las mujeres de venus': John Gray". *El Tiempo*. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12163997>
- Przybylo, E. (2011). Crisis and safety: The asexual in sexusociety. *Sexualities*, 14(4), 444-461 <http://doi.org/10.1177/1363460711406461>
- Radicalisation Awareness Network – RAN. (2021). *Incels: a first scan of the phenomenon (in the EU) and its relevance and challenges for P/CVE*. Publications Office of the European Union.
- Sambade, I. (2018). Masculinidades, cambios sociales y representación en la cultura de masas. *Brocar*, (42), 293-322. <http://doi.org/10.18172/brocar.3799>
- Segato, R. L. (2013). *La escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez*. Tinta Limón Ediciones.
- Tamayo Acosta, J. J., & Salazar, O. (2016). La superación feminista de las masculinidades sagradas". *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 1, 213-239. <http://dx.doi.org/10.17979/arief.2016.1.1.1396>
- Texas Department of Public Safety. (2020). *Texas domestic terrorism threat assessment*. Department of Public Safety. <https://bit.ly/3CPsVQY>
- Van Valkenburgh, S. P. (2021). Digesting the Red Pill: Masculinity and Neoliberalism in the Manosphere. *Men and Masculinities*, 24(1), 84-103. <https://doi.org/10.1177/1097184X18816118>

- Vandiver, J. (2020). Alt-virilities: masculinity, rhizomatics, and the contradictions of the American Alt-Right. *Politics, Religion & Ideology*, 21(2), 153-176. <https://doi.org/10.1080/21567689.2020.1763319>
- Vendrell Ferre, J. (2020) *El poder masculino en sus estructuras. Un análisis desde la antropología de género*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Vingelli, G. (2019). Antifemminismo online. I men's rights activists in Italia. *Im@go. Journal of Social Imaginary* 14(8), 219-247. <https://doi.org/10.7413/22818138157>
- Woolf, V. (2003). *Un cuarto propio*. Horas y horas.
- Yang, J. (2018, April 24). Facebook post linked to Alek Minassian cites 'incel rebellion,' mass murderer. *Toronto Star*. <https://rb.gy/bv5din>

DOI: <https://doi.org/10.29105/gmjmx20.38-487>

Artículos

# HERRAMIENTAS DE DIGITALIZACIÓN PARA LAS SIMULACIONES DIPLOMÁTICAS

## DIGITAL TOOLS FOR DIPLOMATIC SIMULATIONS

**Antonio Quirós-Fons**

Universidad Europea de Valencia, España

 <https://orcid.org/0000-0002-1272-8635>Autor para correspondencia: Antonio Quirós-Fons, email: [antonio.quirós@universidadeuropea.es](mailto:antonio.quirós@universidadeuropea.es)

### Resumen

*El objetivo de este trabajo es analizar las principales herramientas digitales de simulación diplomática mediante la experiencia de su aplicación en las asignaturas impartidas por el autor. En todas las modalidades de ese tipo de simulación es posible disponer de recursos digitales para el desarrollo de las mismas, destacando por su popularidad MyDiplomat, app gratuita que ofrece tres modelos de simulación de MUN (Modelo de Naciones Unidas). Para representar una simulación diplomática virtual del MUN, al igual que en realidad extendida, es implícito el desarrollo síncrono de la actividad. La modalidad asíncrona más completa a efectos de aprendizaje experiencial ha sido la simulación diplomática de un conflicto bilateral, según modelos desarrollados por los American Space. Se persigue confirmar que, en un entorno post pandémico de vuelta a la normalidad, se ha recuperado la modalidad de simulación diplomática totalmente presencial, aunque se mantienen las modalidades síncronas en realidad extendida y totalmente virtual, sin perder de vista la utilidad práctica pero incompleta de otras simulaciones diplomáticas virtuales asíncronas.*

**Palabras clave:** simulaciones diplomáticas, simulación diplomática presencial, simulación diplomática virtual.

### Abstract

*The objective of this work is to analyze the main digital tools of diplomatic simulation through the experience of their application in the subjects taught by the author. In all modalities of that kind of simulation it is possible to have digital resources for its development, standing out for its popularity MyDiplomat, a free app that offers three simulation models of MUN (United Nations Model). To represent a virtual diplomatic simulation of the MUN, as in extended reality, the synchronous development of the activity is implicit. The most complete asynchronous modality for experiential learning purposes has been the diplomatic simulation of a bilateral conflict, according to models developed by American Space. The aim is to confirm that in a post-pandemic environment back to normality, the fully face-to-face diplomatic simulation modality has been recovered, although the synchronous*

*modalities in extended reality and fully virtual are maintained, without losing sight of the practical but incomplete utility of other asynchronous and virtual diplomatic simulations.*

**Keywords:** diplomatic simulations, face-to-face diplomatic simulation, virtual diplomatic simulation.

Recibido: 11/08/2022

Aceptado: 26/11/2022

### Introducción

En la actualidad, sobre todo después del azote de la pandemia, la simulación se fomenta como una herramienta virtual y se adscribe a las Ciencias Básicas, Técnicas y de Salud (Curcio et al., 2016; Fernández, 2017). Ello se explica porque, en tales campos educativos, la simulación virtual ofrece la posibilidad de escenificar situaciones difícilmente reproducibles mediante la simulación presencial. Siguiendo las definiciones elaboradas por Karl Kapp, los simuladores sociales aplicados al aprendizaje pueden ser entornos realistas, o incluso fantásticos, de riesgo controlado donde los estudiantes pueden practicar conductas y decisiones específicas, adquiriendo habilidades blandas como las relacionadas con el liderazgo (Kapp, 2012). Este autor se refiere a simulaciones virtuales en general, frente a la práctica real del ejercicio. Esta modalidad, a través de pantallas y avatares, ofrece seguridad personal y material. De ahí que, en las universidades, recrear un incendio sea dificultoso y recrear un accidente radioactivo sea prácticamente imposible. Sin embargo, en un nivel de recreación más popular y accesible, piénsese en la aparente comodidad que ofrece un videojuego de combate frente al *paintball*.

A pesar de las facilidades de las recreaciones en entornos completamente digitales a modo de videojuegos (Martí-Parreño et al., 2016; 2018), el alumnado prefiere todavía el contacto físico, no sólo en simulaciones de laboratorio (Serrano Pérez et al., 2017; 2018) o de salud (Mariscal et al., 2020), sino también en las de derecho o relaciones internacionales (Quirós Fons, 2021). Parece que los motivos son diversos, aunque convergentes, porque en todos los casos, se anhela el contacto humano. Una de las dimensiones esenciales de la persona es la social, cuyo desarrollo pleno requiere la relación física. Eso es deseado en el ámbito de las ciencias básicas, imprescindible en el caso de las ciencias de la salud y muy conveniente en las ciencias sociales. El nivel de relación comunicativa alcanzable entre personas en un entorno digital es alto, aunque no total: “podría decirse que una reunión presencial, junto a otras personas con perspectivas diferentes e incluso opuestas a la propia, ofrece más posibilidades de alcanzar un acuerdo firme y duradero que una videoconferencia” (Quirós Fons, 2021). Este tipo de aprendizaje no es exclusivo del ámbito académico, sino más bien complementario con el de los programas de capacitación profesional corporativa (FinTalent, 2019).

El objetivo de este trabajo es analizar las principales herramientas digitales de simulación diplomática y la experiencia de su aplicación en las asignaturas impartidas por el autor. En todas las modalidades es posible disponer de recursos digitales para su desarrollo, destacando por su popularidad MyDiplomat, una aplicación instalable de modo gratuito mediante la cual puede accederse a tres casos de simulación diplomática grupal conocida como Modelo de Naciones Unidas (MUN). Para representar una simulación diplomática virtual del MUN, al igual que en realidad extendida, es implícito el desarrollo síncrono de la actividad. En la experiencia del autor, la modalidad asíncrona que ha resultado más completa a efectos de aprendizaje experiencial es la simulación diplomática de un conflicto bilateral, según modelos desarrollados por los American Space, que son centros culturales de los Estados Unidos de América ubicados en otros países, equiparables en cierto modo a los centros del Instituto Cervantes español o del Goethe Institut alemán. En estos casos, los estudiantes realizan un análisis previo teórico por el que pueden identificar con claridad que estos planteamientos responden a un modelo hegemónico de relaciones internacionales centrado en el conflicto entre actores racionales, el modelo de la *realpolitik* norteamericana. Al tratarse de un producto de diplomacia pública estable, ha sido consensuado por el sistema bipartidista, de modo que se satisface tanto a demócratas como a republicanos. Estos últimos son más reacios a dinámicas genuinamente cooperativas, útiles para afrontar de forma eficiente y justa problemas comunes como el cambio climático. La mayor eficacia de esta opción

reside en su reducida dimensión, obligando a los actores a desarrollar sus competencias de modo más explícito que en una simulación amplia. Los estudiantes pueden grabar su simulación por grupos reducidos y competir con otras filmaciones, que preferiblemente tengan como objeto distintos conflictos de entre los ofrecidos por la plataforma.

No se trata de confirmar la hipótesis de que las prácticas simuladas impulsan un aprendizaje más eficaz respecto al aprendizaje clásico unidireccional. Eso ya ha sido demostrado en numerosos estudios (Mariscal et al., 2020). Se persigue confirmar si es posible responder afirmativamente, en un entorno postpandémico de vuelta a la normalidad, a lo siguiente: ¿se ha recuperado la modalidad de simulación diplomática totalmente presencial?, ¿se mantienen las modalidades síncronas en realidad extendida y totalmente virtual?, ¿qué utilidad tienen otras simulaciones diplomáticas virtuales asíncronas?

### **Simulaciones de conflictos bilaterales: la opción con mayor grado de aprendizaje y de digitalización**

El elemento básico diferenciador de las simulaciones diplomáticas reside principalmente en el número de sujetos de Derecho Internacional (básicamente Estados y organizaciones internacionales) directamente involucrados en la situación que va a ser objeto de representación. Por un lado, existen los modelos asamblearios, de los que el más popular es

el MUN. Por otro lado, los conflictos bilaterales (entre dos Estados), identificables con los procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales. Ambos tipos de simulaciones se basan en el juego de roles, pero sólo los arreglos de controversias, que son bilaterales, pueden alcanzar un nivel de digitalización completo mediante desarrollo asíncrono, como se verá. El MUN, por su naturaleza asamblearia implica un desarrollo eminentemente síncrono, aunque eso no ha impedido su adaptación a la modalidad digital, acompañada en el tiempo por las necesarias actualizaciones técnicas propias de estos entornos online complejos (Hardy & Totman, 2017).

Además del alto grado de digitalización debido a la posibilidad de desarrollo asíncrono, las actividades de interpretación de roles fundamentadas en la resolución de conflictos bilaterales cuentan con la ventaja de poder garantizar con mayor facilidad el aprendizaje conocido como *deep learning* en contraposición con el *surface learning*, atribuido habitualmente a las simulaciones de grupos amplios como el MUN (Jesuit & Endless, 2018). Estos conceptos, en relación con el área de conocimiento de relaciones internacionales, se traduce en la adquisición más profunda de competencias relativas al análisis y comprensión de conflictos, en el primer caso, frente a las competencias relativas a procedimientos, negociaciones y capacidad comunicativa en los procesos de toma de decisiones.

Existen recursos digitales disponibles gratuitamente, muy completos y bien presentados, ya aplicados por el autor en sus cursos, consistentes en guías, tanto impresas como audiovisuales, para

desarrollar simulaciones diplomáticas en las aulas. Se trata de contenidos aprobados e impulsados por el U. S. Department of State, órgano del Gobierno federal de los Estados Unidos de América equiparable a los Ministerios de Asuntos Exteriores en otros países. Este material ha sido coeditado por los centros American Space y el Museo Nacional de Diplomacia Americana (National Museum of American Diplomacy, 2018).

Como cabe esperar, en estas simulaciones, los Estados Unidos de América siempre tienen un papel preeminente como pacificador. De hecho, todos los casos disponibles son calificables como de mediación. Este tipo de procedimiento de arreglo de pacífico de controversias internacionales no jurisdiccional se caracteriza por la intervención de uno o varios Estados terceros, es decir, diferentes de los dos Estados en controversia. En el caso de las simulaciones que nos ocupan, los Estados Unidos de América actúan siempre como Estado tercero único, sirviendo como cauce de comunicación entre las partes y proponiendo concretas soluciones de arreglo. Un ejemplo real sería el de la intervención del Secretario de Estado de los Estados Unidos de América en la crisis de la isla de Perejil, en julio de 2002, entre España y Marruecos.

En las simulaciones diplomáticas de los American Space, los Estados Unidos de América representan el papel de Estado mediador en una disputa internacional bilateral entre dos países inventados, pudiendo participar en el caso representantes de organismos y asociaciones implicados. La aplicación de estas simulaciones en los cursos académicos afectados por las restricciones

sanitarias ha sido exitosa. Los estudiantes se dividieron en grupos reducidos para la escenificación de diferentes disputas diplomáticas. Las interpretaciones quedaban registradas y compartidas en la plataforma digital de la asignatura correspondiente. Más tarde, reunidos en el aula física o virtual, se procedía a la visualización de las mejores disputas. A continuación, se desarrollaba una reunión conclusiva gamificada, al modo de una ceremonia de entrega de premios de cine, de modo que las categorías premiadas correspondían con las competencias de aprendizaje adquiridas con la actividad. Para las votaciones anónimas, se emplearon los recursos que ofrece la aplicación Slido.

En el derecho internacional público, se contemplan otras modalidades de procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales, pero su desarrollo mediante digitalización de guías y materiales sólo cuenta por el momento con la elaboración propia de algunos docentes (Usherwood, 2021). Además de la mediación, el procedimiento de arreglo de controversias más próximo es el de buenos oficios, que se diferencia de la mediación en que el tercer Estado interviniente simplemente trata de establecer o restablecer el contacto entre las partes en conflicto, pero no propone soluciones. Es fácil entender que a los docentes no nos interese proponer la simulación de esta modalidad, en la que el tercer actor sólo despliega competencias de persuasión y conciliación, pero no debe profundizar en contenidos técnicos propositivos.

Otro procedimiento de arreglo de controversias, considerado el principal medio

pacífico no jurisdiccional, es la negociación. Se trata de un medio muy flexible, porque es susceptible de ser aplicado a cualquier controversia, en modo concomitante con otros procedimientos, aunque frecuentemente previo, haciendo difícil que un Estado se resista a negociar. A pesar de que, en puridad, este procedimiento carece de un tercer actor, la simulación con intervención de tercero también es posible. De nuevo, no existen recursos en línea para este tipo de *role play*, que sería entre dos Estados, con posibilidad de tercero. Sin embargo, existen medios de innovación docente empleados por el autor, consistentes en el visionado de largometrajes en los que se represente esa situación, para que los estudiantes puedan inspirarse más fácilmente en esas actuaciones profesionales, a la vez que emplean los medios documentales tradicionales del estudio del caso (actas de reuniones, acuerdos resultantes, crónicas). Un ejemplo es el de las importantísimas negociaciones secretas de Oslo, entre palestinos e israelíes, auspiciada extraoficialmente por las autoridades diplomáticas noruegas. En ellas, se alcanzó el hito del reconocimiento mutuo entre Israel y la OLP como representante del pueblo palestino para negociaciones bilaterales. A partir de ahí se pudieron alcanzar los Acuerdos de Oslo (1993-1995), que marcarían el inicio del proceso de paz entre ambas partes. Esas negociaciones históricas han quedado inmortalizadas en una obra teatral (Rogers, 2016), Oslo, que ha sido llevada al cine recientemente, con éxito de crítica y audiencia (Sher, 2021). Efectivamente, en este caso, las negociaciones para el reconocimiento mutuo se iniciaron en diciembre de 1992 y finalizaron en agosto de 1993

mediante firma secreta por parte de Shimon Peres, entonces Ministro de Asuntos Exteriores de Israel, en una visita a Oslo. Poco después, se enviarían las cartas de mutuo reconocimiento, en las que se evidenciaba el papel facilitador de las autoridades noruegas. El resultado fue la Declaración de Principios firmada por ambas partes en Washington el 13 de septiembre de 1993 (The State of Israel, 2000)

Todavía quedarían otros tres procedimientos de arreglo pacífico de controversias internacionales no jurisdiccionales: la determinación de los hechos, la conciliación y la acción de las organizaciones internacionales mediante sus instituciones (principalmente el Consejo de Seguridad, la Asamblea General y el Secretario General de Naciones Unidas). Sin embargo, en los tres casos, existe un comité o institución que actúa como tercero entre las partes en conflicto y que se aproxima demasiado a la caracterización de los medios jurisdiccionales. Estos son el arbitraje internacional y el procedimiento contencioso ante la Corte Internacional de Justicia.

Los dos tipos de procedimiento judicial contemplan la composición de un tribunal con participación de jueces de terceros Estados. Comparten los elementos típicamente jurisdiccionales: consentimiento de las partes para someterse a ese órgano, carácter de tercero imparcial de tal órgano, derecho internacional público como derecho aplicable al caso y necesidad de una sentencia definitiva y obligatoria. Como se puede haber observado, este último tipo de simulaciones debería adscribirse, en principio, a los denominados

*moot court*. La diferencia con las simulaciones diplomáticas parece obvia, pues en el caso de los *moot court* internacionales, se recrean juicios con argumentaciones orales entre dos partes en conflicto, con aplicación del derecho a los hechos probados, expresamente dirigidos a grupos de estudiantes de derecho. Se trata de competiciones que preparan para el ejercicio profesional de la abogacía internacional. El hecho de que este tipo de simulaciones judiciales no incluya interrogatorio de testigos ni presentación de pruebas, ni jurado, ha llevado a incluir en su ámbito también a competiciones de negociación o mediación. Sin embargo, esos son medios alternativos de solución de conflictos, impuestos en numerosas jurisdicciones estatales para tratar de aligerar la carga de casos judiciales en los tribunales nacionales.

Podría, por tanto, incluirse la representación de algunos medios judiciales internacionales en el ámbito de las simulaciones diplomáticas bilaterales, dado su carácter similar, aunque estrictamente sometido a la aplicación del derecho. Ello debido a que las partes deciden someterse a esa determinada jurisdicción. No son obligadas por ley y ese elemento se constituiría en garante de un reducto de carácter diplomático.

Sin embargo, las modalidades judiciales o *moot court* internacionales, implican siempre presencialidad síncrona. De hecho, las competiciones más prestigiosas se cancelaron durante el curso académico 2019/2020 debido a la pandemia, retomándose en algunos casos de modo online mediante Zoom o Microsoft Teams en el curso 2020/2021. Simplemente se modificaron algunas

reglas para adaptarse al formato virtual. Por ejemplo, ya no es necesario ponerse en pie en la intervención oral. La más prestigiosa y amplia competición es la Jessup (International Law Students Association, 2022), que simula el contencioso entre Estados ante la Corte Internacional de Justicia y aglutina reúne a más de 700 facultades de derecho de más de 100 países y jurisdicciones.

### **Simulaciones diplomáticas asamblearias: digitales pero síncronas**

Como ya se explicó en otro estudio específico sobre el Model of United Nations (MUN) (Quirós Fons, 2021), las simulaciones formativas asamblearias más conocidas son las del MUN. Su historia ya es centenaria, si se admite que se inició como simulación de la Sociedad de Naciones. De este modo, surgen dos vías para considerar el origen histórico de esta simulación. Por un lado, la Universidad de Oxford dice haberla iniciado en 1921, cuando delegados suyos la escenificaron con delegados de Harvard (Oxford Global, 2020).

Por otro lado, también se habla de otra primera simulación de la Sociedad de Naciones, esta vez en New York, 1927 (NMUN, 2021). Podría decirse que Oxford exportó el modelo a Estados Unidos, donde se consolidó en el modo de representación que hoy se conoce, llegando hasta nuestros días ambos MUN como los más longevos: por un lado, el Modelo de Naciones Unidas de Harvard y por otro, el Modelo Nacional de Naciones Unidas de New York.

Si hubiera controversia respecto al origen del MUN y se objetara que la Sociedad de Naciones no era la Organización de Naciones Unidas y, por tanto, los modelos actuales responden a la segunda y no a la primera, ya extinta, podría referenciarse la primera simulación conforme a los procedimientos de Naciones Unidas. Se dio en 1947, en el Swathmore College, Pensilvania. En ese primer MUN se debatieron temas que continúan siendo de actualidad y por tanto se emplean en conferencias modelo de nuestros días: crisis de refugiados, crisis de armamento nuclear y reconstrucción de la posguerra.

Las competencias de aprendizaje que aporta el Modelo de Naciones Unidas a los participantes van desde habilidades de investigación, oratoria, debate y redacción, hasta pensamiento crítico, trabajo en equipo y capacidad de liderazgo. La actividad persigue, principalmente, hacer participar a los estudiantes y permitir que desarrollen una comprensión más completa de los retos globales en la actualidad.

En el formato clásico presencial de esta simulación, los estudiantes, en calidad de delegados, reciben, con antelación a la celebración de la conferencia modelo, el nombre del país que se les ha asignado y el tema correspondiente al comité en el que participarán. Una vez que disponen del país, deben elaborar el denominado documento de posición de su país respecto al tema asignado en ese determinado comité. Ello implica que deben investigar la posición real del país representado y defenderla tanto en sus propuestas como en los debates con las demás delegaciones.

Cuando finaliza el modelo de conferencia, las propuestas de resoluciones se someten a la votación de las delegaciones, aprobándose por mayoría de votos. En numerosos modelos, se premia a algunas delegaciones por su papel destacado en la simulación.

Cuando en los modelos MUN se habla de comités, se refieren a la representación de los órganos institucionales propios de la Organización de Naciones Unidas, principalmente el Consejo de Seguridad, como órgano de gobierno, y la Asamblea General, como órgano parlamentario, además del Consejo Económico y Social, así como sus respectivas comisiones.

La Organización de Naciones Unidas no supervisa ni valida los modos de aplicación y desarrollo de los diferentes MUN por parte de sus respectivos promotores, sean universidades o asociaciones de estudiantes o cívicas. Sin embargo, no duda en reconocer la positiva repercusión académica de estas simulaciones, apoyando toda medida que permita expandir y fortalecer los MUN. Muestras concretas de ello son que la ONU facilita a las organizaciones promotoras, tanto el acceso a recursos de asesoramiento (United Nations, Department of Global Communications, 2020) como el uso de instalaciones para sesiones plenarias de inicio o fin de las simulaciones.

Según Jesuit & Endless (2018), este tipo de simulación es exitoso en el ámbito académico. Con su implementación, los estudiantes obtienen los siguientes resultados de aprendizaje: conocen los problemas existentes entre las diferentes regiones; aprenden que dialogar y negociar son los dos

mejores medios de arreglo pacífico de controversias; conocen los procedimientos que regulan la cooperación internacional; son capaces de investigar y prepararse para el debate de los temas propuestos; superan la timidez al hablar en público y practicar la retórica.

En cuanto a la digitalización de este tipo de simulaciones, la Asociación de Naciones Unidas de los Estados Unidos de América (United Nations Association of the United States of America, 2018) desarrolló la aplicación MyDiplomat, disponible también para dispositivos móviles. Esta aplicación es descargable de modo gratuito y por el momento, facilita los contenidos para el desarrollo de simulaciones basadas en sólo tres temas distintos, pero de mucha actualidad, como son una pandemia, o una crisis de refugiados (en este caso sirios, pero fácilmente aplicable a conflictos más recientes o según proximidad, como los refugiados ucranianos en Europa), o una crisis relacionada con el cambio climático. Cada simulación de MyDiplomat consta de ocho fases, siendo cincuenta minutos el tiempo previsto establecido para la totalidad de las fases.

En contra de lo que pueda parecer, se trata de una simulación que implica presencialidad. Para ello, podría considerarse la comparación con la aplicación Kahoot!, igualmente disponible para dispositivos móviles, ideada y diseñada para ser jugada en modo de presencialidad (salvo la modalidad del reto o la modalidad online síncrona), porque de este modo se experimenta con mayor diversión la reacción emocional de los diferentes participantes, especialmente los ganan o pierden. Como prueba de ello, MyDiplomat, del mismo

modo que las simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales de los American Space, ofrece materiales descargables para ser imprimidos por los participantes: denominación y bandera de los Estados, así como logotipos de las otras organizaciones representadas. La presunción de presencialidad física en este tipo de simulación parece por tanto evidente.

La experiencia forzosa de adaptación de estas simulaciones a una virtualidad total, pero manteniendo necesariamente la modalidad síncrona, llevó en el segundo semestre del curso 2019/2020 a comprobar por parte del autor una serie de interesantes adaptaciones de iniciativa estudiantil en la representación online de una simulación diplomática asamblearia. Como se ha dicho, tanto en MyDiplomat como en cualquier MUN no digital, se promueve la personalización con carteles y vestimenta. Pues bien, en online pudo observarse cómo algunos estudiantes manejaban perfectamente, mucho mejor que el docente que suscribe, las potencialidades de su webcam y del software mediante el cual nos reuníamos. De este modo, algunos delegados habían conseguido editar su imagen con identificadores más o menos formales del Estado u organización que representaban, mediante fondos de pantalla, logotipos y banners.

Con las autoridades sanitarias habiendo suavizado algunas restricciones, al final del siguiente curso, 2020/2021, el autor organizó como práctica de la asignatura de Derecho internacional público una cumbre climática inspirada en la que acababa de tener lugar unos días antes bajo el

liderazgo del Presidente de Estados Unidos. Esta última práctica grupal de tipo asamblearia muy parecida al MUN, pero distinta en su tipo de presidencia (no había una mesa de moderador, sino un anfitrión que también intervenía) pudo por tanto realizarse en modo híbrido, presencial en su mayoría, con un reducido número de delegados conectados desde su casa por motivos justificados, visibles al resto en la pantalla auxiliar del aula.

En cuanto a las simulaciones asamblearias que se ofrecen como asíncronas, además de los recursos gratuitos reseñados, hay disponibilidad de recursos comerciales para paquetes de simulación gamificada grupal basados en relaciones internacionales, que contienen apartados diplomáticos, como el IR Simulation o MUN Digital Assistant de Statecraft Simulations (Digital World Construction, 2022).

Otros productos comerciales, como las populares simulaciones de liderazgo ante crisis de tipo pandémico, de Harvard Business Publishing, no alcanzan el nivel de gestión internacional (Robichaud, 2020), pues se centran en la toma de decisiones críticas, pero siempre dentro de las fronteras de un Estado ficticio, nunca en colaboración con otros Estados. Se trata por tanto de políticas nacionales, decididas por comités de crisis. Ahí se evalúa el trabajo en equipo combinando variables de tipo de gobierno, situación sanitaria, infraestructura y fuerzas de seguridad y defensa.

En el caso de IR Simulation de Statecraft Simulations, sin ser específicamente asambleario, pero dando el paso a las relaciones entre Estados

(Digital World Construction, 2022), se establecen turnos/periodos de participación para cada estudiante en las fases del juego. En esta simulación es difícil evadir algún momento síncrono, en el que los participantes se reúnen con otros estudiantes (léase otros Estados) para concretar estrategias o alianzas, aunque sea mediante videoconferencia.

La simulación diplomática asamblearia completamente digital implica al menos una reunión síncrona, aunque sea por vía también digital. El hecho de que se ofrezca este recurso, incluso en el caso del MUN de Statecraft (Digital World Construction, 2022), como modalidad asíncrona, significa que, o bien se omite la sesión plenaria de los participantes, o bien es considerada como un único elemento síncrono secundario prescindible. Esto es debido a que estas aplicaciones conciben el MUN más como una tarea que como una vivencia, de modo que el protagonismo lo adquieren las tareas digitalizadas, como son los documentos de posición, los borradores de resoluciones y las votaciones.

De cualquier modo, se trata de un objetivo bienintencionado, pues venden el producto al instructor con la siguiente motivación (Digital World Construction, 2022): permite centrarse en las tareas que no pueden digitalizarse y que son realmente las más importantes, como escuchar a los estudiantes y darles *feedback* y acompañamiento. Curiosamente, para escuchar al estudiante, la aplicación deja un espacio muy reducido y marginal en el que poder evaluar las competencias relativas a la oratoria. Por otra parte, no es preciso recordar que una videoconferencia, aunque es síncrona, dista

mucho de poder equipararse al aprendizaje experiencial que se obtiene hablando en público en un mismo lugar físico.

Analizando las competencias que habitualmente se considera que adquirirán los estudiantes que participan en una simulación tipo MUN, conviene observar si el diferente grado de digitalización de la actividad práctica va a afectar a las mismas.

Así, en el aprendizaje y puesta en práctica de habilidades comunicativas propias de un diplomático por medios digitales, siempre faltarán las habilidades propias de la presencialidad física. Un ejemplo de ello sería el trato durante los descansos entre sesiones, porque las alianzas y negociaciones nunca se han circunscrito en la realidad a las reuniones en sala de conferencias. De este modo, puede decirse que los diplomáticos son maestros del trato humano y donde mejor despliegan sus habilidades es en entornos relajados como un cóctel, una comida o una cena. Pero eso no debe confundirse con la gastrodiplomacia, parte de la diplomacia pública a través de la cual un Estado trata de ganarse la opinión pública de otro Estado a través de su comida típica. En este caso, cuando es el diplomático quien trata de dar a conocer esta parte de la cultura ante las autoridades de un Estado, la simulación es posible (el autor lo ha hecho en su asignatura de Imagen exterior y diplomacia pública), pero obviamente sólo en modo presencial y nunca virtual.

En cuanto al desarrollo de la capacidad de negociación y llegar a acuerdos entre diferencias de intereses, así como el desarrollo del pensamiento

resolutivo para generar dichos acuerdos, estas competencias son accesibles en modo virtual, incluso asíncrono, si bien las propias aplicaciones de desarrollo de simulaciones digitales recomiendan efectuar videoconferencias para este fin.

Finalmente, la documentación de la situación política, económica y social de un Estado, así como el conocimiento de sus relaciones internacionales y pertenencia a acuerdos o tratados con otros Estados, en cuanto competencia de contenido teórico e investigativo documental (no de campo), es la que mejor se adapta y mejores resultados obtiene entre los estudiantes en un entorno completamente virtual y gamificado. Esto al menos es lo que tienen mejor desarrollado las aplicaciones de tipo comercial (Digital World Construction, 2022), pues consiguen adaptar contenidos teóricos a una presentación de diseño gráfico propio de videojuegos, que capta la atención del estudiante e incluso puede llegar a crear adicción por su carácter competitivo. De cualquier modo, este tipo de gamificación es todavía rudimentario respecto a otros en la industria del entretenimiento, de modo que no se incluyen todavía, o sólo de modo muy rudimentario, aspectos que pueden ser relevantes en las negociaciones internacionales, como la ideología, la cultura, o incluso las relaciones afectivas en cierto nivel. Eso se alcanza, como se ha dicho, parcialmente en las videoconferencias y plenamente en los juegos de rol, especialmente si cuentan con una buena inspiración en obras como las que inmortalizaron las negociaciones de los Acuerdos de Oslo, ya citadas (Rogers, 2016; Sher, 2021).

## **Conclusiones**

En el ámbito universitario, las simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales permiten alcanzar un mayor grado de aprendizaje y digitalización que las simulaciones diplomáticas asamblearias. En primer lugar, las simulaciones de juego de roles con competición de dos equipos y un tercero árbitro ofrecen mayor garantía de adquisición de competencias educativas relativas a los conocimientos teóricos, mientras que las representaciones multilaterales disipan ese esfuerzo y pueden verse reducidas a la evaluación de competencias conductuales relacionadas con la expresión oral y corporal, así como el trabajo en grupo y procesos de toma de decisiones.

En segundo lugar, el mayor grado de digitalización puede alcanzarse más fácilmente en supuestos de competición bilateral, tras las experiencias de aplicación durante el confinamiento y posterior adaptación a entornos virtuales o híbridos. Ya existían, con anterioridad a la pandemia, recursos digitales gratuitos e institucionales para la preparación de simulaciones diplomáticas de conflictos bilaterales. De cualquier modo, esta modalidad exige un momento de presencialidad síncrona, a saber, el momento de filmación del juego de roles. Eventualmente, también el último momento de la reunión evaluativa grupal con el docente debería requerir una presencialidad preferiblemente física, pero su desarrollo en modo virtual no ha afectado a los resultados de aprendizaje. En este caso, el encuentro físico ha aportado un mayor grado de

satisfacción entre los estudiantes, al compartir una vivencia divertida de modo más vívido.

Finalmente, las simulaciones de grupos numerosos, habitualmente asamblearias, han debido también adaptarse a las modalidades virtuales en sus certámenes internacionales más prestigiosos. Al igual que ocurre con las simulaciones bilaterales, también existen recursos digitales, tanto gratuitos como comerciales, desde antes de la pandemia, que permiten preparar y desarrollar la simulación en modo virtual. En estos casos, también es preciso el momento síncrono de reuniones, tanto por grupos de negociación como plenarios de intervención oral ante el resto de los participantes conectados. Sin embargo, algún producto se ofrece como asíncrono, obviando

o relegando la importancia de las intervenciones asamblearias síncronas en favor de las fases documentales del procedimiento, como son los informes de postura de cada Estado o los borradores de resoluciones. Debe reconocerse de todos modos, la eficacia de este sistema de diseño virtual de trabajo colaborativo, que es el imperante ahora en la mayoría de los grupos de trabajo, así como el tiempo que ahorra, tanto a los participantes en aspectos mecánicos del tipo recuento de votos, como al docente en elementos cuantitativos de evaluación, recopilados mediante las variables relacionadas con el nivel de participación individual en la simulación virtual.

### Referencias bibliográficas

- Curcio, I. D. D., Dipace, A., & Norlund, A. (2016). Virtual realities and education. *Research on Education and Media*, 8(2), 60-68. <https://doi.org/10.1515/rem-2016-0019>
- Digital World Construction. (2022). *Statecraft Simulations*. <https://bit.ly/3A9gSN5>
- Fernández, M. (2017). Augmented virtual reality: how to improve education systems. *Higher Learning Research Communications*, 7(1), 1-15. <http://dx.doi.org/10.18870/hlrc.v7i1.373>
- FinTalent. (2019). *3 Ways Gamified Simulations are Better than E-learning*. Portfolioquest.
- Hardy, M., & Totman, S. (2017). Teaching an old game new tricks: long-term feedback on a re-designed online role play. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1260-1272. <https://doi.org/10.1111/bjjet.12498>
- International Law Students Association. (2022). *The Philip C. Jessup International Law Moot Court Competition*. <https://www.ilsa.org/about-jessup/>
- Jesuit, D. K., & Endless, B. (2018). Model United Nations and Experiential Learning: an assessment of changes in knowledge and attitudes. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 198-213. <https://bit.ly/3A9sD6j>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Jossey-Bass.

- Mariscal, G., Jiménez, E., Vivas-Urias, M. D., Redondo-Duarte, S., & Moreno-Pérez, S. (2020). Aprendizaje basado en simulación con realidad virtual. *Education in the Knowledge Society (eks)*, 21. <https://doi.org/10.14201/eks.23004>
- Martí-Parreño, J., Méndez-Ibáñez, E., Queiro-Ameijeiras, C., Sánchez-Mena, A., Galbis-Cordova, A., y Seguí-Mas, D. (2016). *Gamificación en el Ámbito Universitario*. Ingénesis Books.
- Martí-Parreño, J., Galbis-Córdova, A., & Miquel-Romero, MJ. (2018). Students' attitude towards the use of educational video games to develop competencies. *Computers in Human Behavior*, 81, 366–377. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.017>
- National Museum of American Diplomacy. (2018). *Immerse students in the world of American diplomacy*. <https://bit.ly/3e4X14S>
- NMUN. (2021). *National Model United Nations (NMUN), the world's largest and oldest ongoing intercollegiate MUN*. <https://bit.ly/3htOY5b>
- Oxford Global. (2020). *A brief history of United Nations Model*. <https://bit.ly/3k7xCNj>
- Quirós Fons, A. (2021). Simulaciones diplomáticas para la adquisición de competencias deontológicas: el modelo de naciones unidas. In V. L. Gutiérrez Castillo (Ed.), *Innovación Docente y Renovación Pedagógica en Derecho Internacional y Relaciones Internacionales: el Impacto de la Investigación en la Docencia* (pp. 145-164). Dykinson.
- Robichaud, C., (2020). *Leadership Simulation: Patient Zero*. Harvard Business Publishing. <https://bit.ly/3PdaKYy>
- Rogers, J.T. (Dir.) (2016). Oslo [obra de teatro].
- Serrano-Pérez, J. J., García-Arnandis, I., Flacco, N., González, L., Pellín-Carcelén, A., Romá-Mateo, C., et al. (2017). Use of virtual labs in health sciences degrees. In J. Mena, A. García-Valcárcel, F. J. García Peñalvo & M. Martín del Pozo (Eds.), *Search and Research: Teacher Education for Contemporary Contexts* (pp. 1025-1035). Ediciones Universidad de Salamanca.
- Serrano-Pérez, J. J., González, L., Taberner-Cortés, A., Flacco, N., García-Arnandis, I., & Pérez-López, G. (2018, July 21-23). *Valoración del alumnado de los experimentos virtuales frente a los experimentos tradicionales* [Presentation]. IN-RED 2018: IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red, Valencia, España.
- Sher, B. (Dir.) (2021). Oslo [film]. HBO.
- The State of Israel. (2000). *Declaration of Principles on Interim Self-Government Arrangements, September 13, 1993*. <https://bit.ly/3AbkEFW>
- United Nations Association of the United States of America. (2018). *Model UN: Bridging the Education Gap and Creating Global Citizens*. <https://bit.ly/36nODuo>
- United Nations, Department of Global Communications. (2020). *The United Nations Guide to Model UN*. United Nations Publications.
- Usherwood, S., (2021). *How to do Simulation Games*. <https://bit.ly/3vRnc9D>

# CAMBIOS EN LAS PRÁCTICAS DE DIFUSIÓN CIENTÍFICA DE ACADÉMICOS DE CIENCIAS SOCIALES EN LA UNIVERSIDAD DE SONORA

## CHANGES IN THE SCIENTIFIC COMMUNICATION PRACTICES OF SOCIAL SCIENCE ACADEMICS AT THE UNUNERSIDAD DE SONORA

**Carlos Alberto Barreras Beltrán**

Universidad de Sonora, México

 <https://orcid.org/0000-0003-3768-8382>

**Emilia Castillo Ochoa**

Universidad de Sonora, México

 <https://orcid.org/0000-0002-3699-0267>

Autor para correspondencia: Carlos Alberto Barreras Beltrán, email: [carlusbb95@gmail.com](mailto:carlusbb95@gmail.com)

### Resumen

*El presente trabajo se enfoca en las prácticas de difusión científica que implementan académicos de Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora (UNISON). El supuesto inicial que guía el estudio es que las políticas que evalúan la actividad científica han provocado cambios en las dinámicas de producción científica en Ciencias Sociales. A partir de esto, se plantea analizar las dinámicas de difusión científica de académicos de dicha institución. El estudio contempla a los académicos que participan en el Sistema Nacional de Investigadores (SNI), que figura como una política de carácter meritocrático en función del desempeño en actividades de investigación. Para ello, se realizó un cuestionario a un total de 40 profesores reconocidos por el sistema; se presenta un estudio de alcance descriptivo que analiza las tendencias y frecuencias en que los académicos utilizan determinadas estrategias de difusión científica, asimismo, se establecieron cruces entre los indicadores del instrumento y las características del perfil docente. Los principales resultados denotan una priorización a la producción de artículos científicos sobre el resto de los productos (capítulos de libro, ponencias, obras monográficas), se visibilizan publicaciones colocadas en medios internacionales y una tendencia a la publicación en redes científicas.*

**Palabras clave:** difusión científica, académicos, Ciencias Sociales.

### Abstract

*This paper focuses on scientific dissemination practices implemented by Social Sciences academics at the Universidad de Sonora (UNISON). The initial assumption that guides the study is that the policies that evaluate*

*scientific activity have caused changes in the dynamics of scientific production in Social Sciences. From this, it is proposed to analyze the dynamics of scientific dissemination of academics in Social Sciences of UNISON. The study contemplates academics who participate in the National System of Researchers (SNI), which appears as a meritocratic policy based on performance in research activities. For this, a questionnaire was applied to a total of 40 professors recognized by the system; a study with a descriptive scope is presented which analyzes the trends and frequencies in which academics use certain significant scientific dissemination strategies, crosses between the indicators of the instrument and the characteristics of the teaching profile. The main results denote a prioritization of the production of scientific articles over the rest of the products (book chapters, papers, monographic works), the visualization of publications in international media and a tendency to publish in scientific networks.*

**Keywords:** scientific dissemination, academics, Social Sciences.

Recibido: 20/07/2022

Aceptado: 20/01/2023

### **Introducción**

Actualmente, las políticas públicas de evaluación dirigidas a los académicos en Educación Superior (ES), como el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) y el Programa para el Desarrollo del Profesorado (PRODEP), establecen la actividad científica como uno de los criterios del desempeño individual. Entre los indicadores para medir su productividad destaca el rol de la difusión científica, a través de distintos productos: exposiciones en eventos científicos, libros, tesis y artículos. A pesar de esto, la tendencia actual resalta el papel de los artículos científicos y la citación de estos como una medida de productividad individual (Kwiek, 2018), principalmente aquellos posicionados en revistas indexadas en el *Scienific Citation Index*, que asegura

la calidad y visibilidad de la investigación. No obstante, esta perspectiva muestra un sesgo relacionado a campos de conocimiento que priorizan distintas producciones.

Las políticas han homogenizado la comunicación científica a través de los artículos, provocando una serie de cambios en las prácticas de difusión en las áreas de conocimiento, principalmente, en aquellas que priorizan diferentes canales y medios. En este sentido, programas como SNI y PRODEP fueron criticados por presentar sesgos disciplinares, con criterios que favorecen a las disciplinas STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*).

A partir de esto, se enuncia el siguiente supuesto deductivo, que sostiene que tanto SNI como PRODEP han configurado un cambio en las prácticas de los académicos que participan en los programas

con relación a la comunicación de la ciencia. El estudio se centra en el área de las disciplinas de Ciencias Sociales, caracterizadas por una producción discreta de artículos científicos, sobresaliendo otros productos como: ponencias, monografías y capítulos de libro (Buquet et al., 2013). No obstante, los académicos que participan en programas de estímulo han adoptado prácticas asociadas a las dinámicas del *mainstream* científico a través de publicaciones en revistas indexadas de alcance internacional. De esta manera, el estudio plantea el análisis de las prácticas de difusión científica de los académicos en Ciencias Sociales de la Universidad de Sonora (UNISON) que participan en el SNI.

El análisis de las formas de producción intelectual y su difusión es amplio (Cortassa & Rosen, 2019; Escobar & Rincón, 2019; Piñero et al., 2020); en el contexto nacional, se han orientado a observar el comportamiento de las publicaciones en bancos de información como SCOPUS y *Web of Science* (López-Leyva et al., 2018) y su impacto a nivel mundial (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 2020). Por otro lado, algunas investigaciones se enfocan en los determinantes de la productividad –en términos de publicaciones– de investigadores del SNI (González-Brambila, 2014; Rodríguez-Miramontes et al., 2017). Asimismo, se ha incursionado en las dinámicas disciplinares y su comportamiento respecto a esta actividad (Félix de Moya, 2018; Ortiz-Ortega & Armendáriz, 2019).

Dentro de la universidad, las investigaciones realizadas en el ámbito científico se han orientado al éxito de grupos de investigación (Durand, 2017), al análisis de trayectorias de científicos (Ruíz, 2015) y

al efecto de políticas públicas en la inclinación hacia las actividades académicas (Castillo et al., 2017). El análisis de las publicaciones y las prácticas de los académicos es un tópico emergente a nivel institucional; el estudio actual pretende dotar a la UNISON de un diagnóstico de la situación de la división de Ciencias Sociales con relación a la producción científica.

En este sentido, se plantea el análisis de las prácticas de difusión de los académicos, ya que mantiene estrecha relación con el panorama de la productividad divisional, además de un análisis de las publicaciones para describir la situación de las Ciencias Sociales en términos de alcance. Lo anterior con la finalidad de proporcionar insumos que permitan perfilar políticas internas para fortalecer estos indicadores.

### **Áreas de conocimiento y publicaciones científicas en México**

La producción científica medida a través de publicaciones devela una tendencia variante respecto a la cantidad de *outputs* presentada a nivel nacional. En México y América Latina el desarrollo científico y tecnológico está condicionado al financiamiento gubernamental destinado a Investigación y Desarrollo (I+D). En este ámbito, los países latinoamericanos muestran limitaciones que se materializan a través de sus contribuciones a los campos de conocimiento (Gómez-Velasco et al., 2019). Las estadísticas por parte del *Scimago Journal*

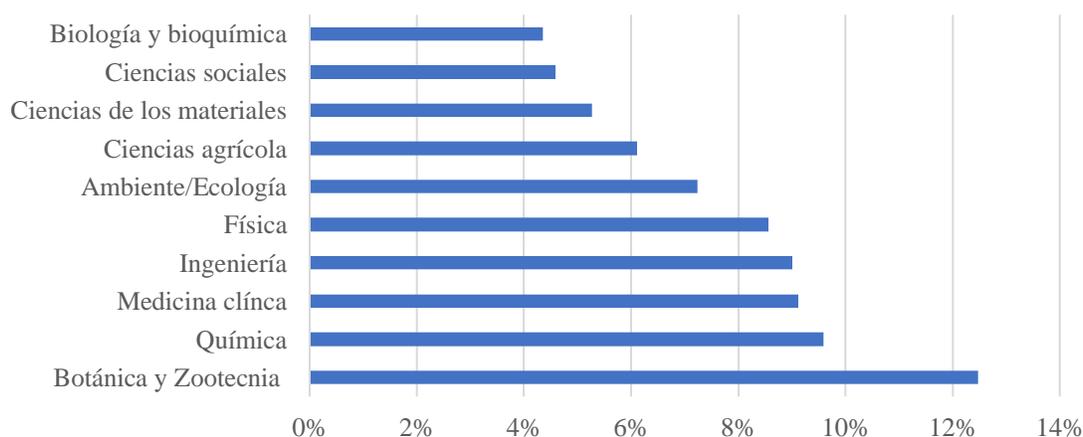
exponen que al 2021, la participación de México dentro de los países que conforman la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sigue siendo discreta (1.6% del total de publicaciones). Respecto a América Latina, se observa mayor presencia, con 17% (SCImago Country Rank, 2022); no obstante, es visible un decrecimiento respecto a años anteriores, lo que permite inferir un aumento de las aportaciones del resto de países latinoamericanos.

Aun así, los *outputs* cuantificables en la última década (2011-2021) muestran un aumento de

publicaciones, pasando de 5,604 documentos a 17,768 (SCImago Country Rank, 2022). Lo anterior se sostiene en los informes del estado de ciencia y tecnología del Conacyt, con un aumento de 9,259 en 2010 a 17,819 en 2019. La producción total de publicaciones se concentra en diez áreas de investigación, donde sobresalen las aportaciones de las disciplinas STEM, como Botánica y Zootecnia que contempla el 12.5% de las publicaciones, seguido de Química con 9.6% (Gráfico 1).

### Gráfico 1.

*Producción científica nacional por áreas de investigación (2015-2019)*



*Nota.* Fuente: Informe General del Estado de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación (Conacyt, 2020).

A pesar del aumento progresivo de publicaciones, el Impacto de Citas Normalizado por Categoría (ICNC) dista de asemejarse al que reportan países europeos. Lo anterior encuentra explicación en las prácticas de difusión de la ciencia y la reducida presencia de artículos mexicanos en los *journals* internacionales. Al 2020, la base de datos Clarivate reportó un promedio de ICNC con 0.9%, que posiciona al país

en el penúltimo lugar de los integrantes de la OCDE. El área de investigación con más citas recibidas en el quinquenio 2015-2019, fue Medicina Clínica con 91,589, el 18.4% del total de las citas recibidas, seguida de Física y Química, con 52,313 y 44,051, representando el 37.7% del total de las citas recibidas en este periodo. Esto expone una desproporcionalidad en cuanto a la calidad y

visibilidad de las publicaciones por campo de conocimiento, en donde las disciplinas STEM concentran el mayor porcentaje.

En el caso de las Ciencias Sociales, la posición en cuanto a cantidad y visibilidad de las publicaciones se mantiene al margen, en contraste a las áreas de investigación que se colocan en los primeros lugares. Al respecto, en 2020, las disciplinas de Ciencias Sociales aportaron el 4.6% de la producción total, que alcanzaron un promedio de 2.2 citas por artículo científico, a distancia de Medicina Clínica que promedia 18.4 citas por publicación (Conacyt, 2020).

### **Las Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora**

El comportamiento de las áreas de conocimiento en cuanto a productividad en términos de publicaciones parece tener una tendencia transversal desde el nivel nacional hasta el institucional (Ortiz-Ortega & Armendáriz, 2019). En el caso de la UNISON, campos como las Ciencias Sociales mantienen una participación laxa frente a las aportaciones de las disciplinas STEM. Al año 2020, la universidad reportó un total de 526 publicaciones en medios arbitrados por parte de los académicos; el 82% de la productividad se concentra en tres divisiones: Ciencias Biológicas y de la Salud, Ciencias Exactas y Naturales e Ingeniería. Por otro lado, la división de Ciencias Sociales constituye solo el 8% del total (*Gráfico 2*).

Lo anterior se explica a partir de las tendencias de difusión científica de las disciplinas, ya

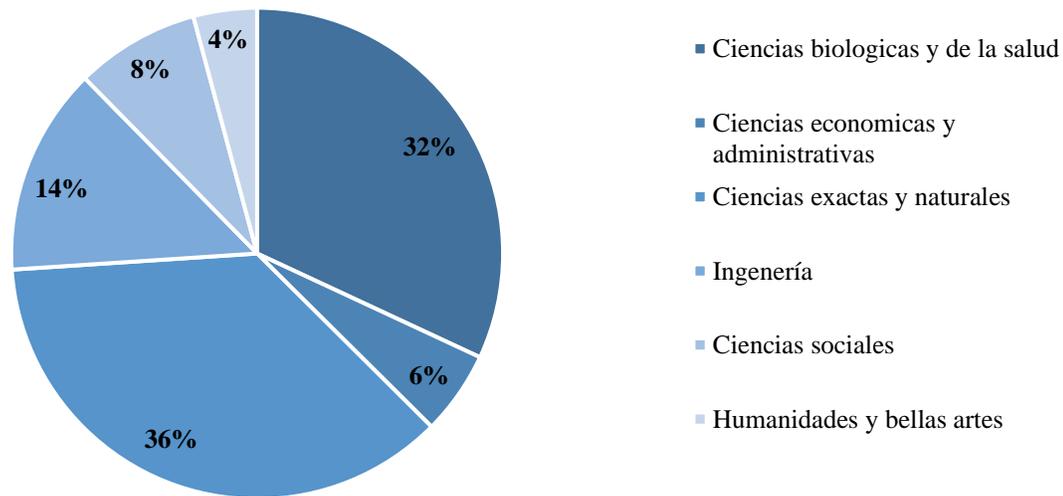
que, ciencias como Física, Química e Ingeniería tienden a publicar en revistas colocadas dentro del *mainstream* científico con criterios rigurosos de arbitraje que se traducen en legitimación de la calidad del conocimiento generado. Por otro lado, las Ciencias Sociales y Humanidades privilegian formatos enfocados en capítulos de libros y las memorias de congresos (Ortiz-Ortega & Armendáriz, 2019) que –generalmente– se desarrollan a nivel local, regional o nacional.

Los proyectos de investigación figuran como otro de los indicadores de productividad; en este ámbito, la división de Ciencias Sociales consiguió la aprobación de dos proyectos de investigación por un monto de \$30,000 pesos cada uno, que conforman el 3.9% del monto aprobado para desarrollo de investigación en 2021. Al igual que los patrones vinculados a las publicaciones científicas, las disciplinas STEM son las que tienen mayor presencia en los proyectos de investigación.

La división de Ciencias Sociales está constituida por los departamentos de Derecho, Historia y Antropología, Psicología y Ciencias de la Comunicación, Sociología y Administración Pública y Trabajo Social. Las comunidades académicas que conforman estos departamentos se caracterizan por prácticas predominantes hacia la docencia. Prueba de esto es la orientación de los posgrados ofertados, ya que, de todos, sólo Psicología y Ciencias de la Comunicación tiene programas orientados a investigación reconocidos por el Sistema Nacional de Posgrados (SNP); el resto de los departamentos ofrecen grados de estudio profesionalizantes a nivel de maestría.

**Gráfico 2.**

*Producción científica de la UNISON por áreas de investigación 2020*



*Nota.* Fuente: Informe anual de publicaciones (Universidad de Sonora, 2020).

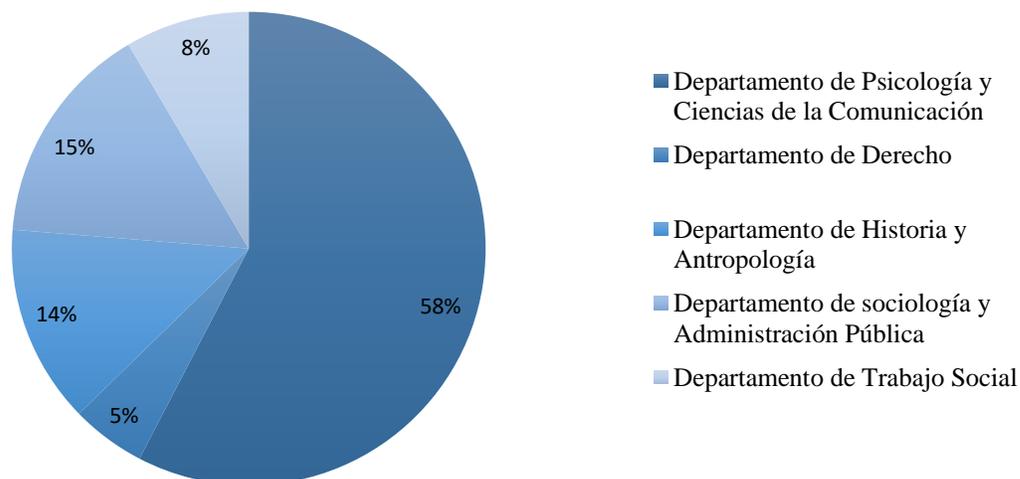
Respecto al personal reconocido por su actividad científica, la división ocupa la cuarta posición con 59 académicos adscritos al SNI y 52 con perfil deseable PRODEP. No obstante, la distribución de investigadores denota una aglomeración principalmente en un departamento (*Gráfico 3*), lo que expone que, las tradiciones de las comunidades académicas mantienen fuerte influencia en las prácticas académicas –tendencia a docencia o investigación–. En cuanto al personal de adscripción en general, la división tiene un total de 392 académicos, 164 del sexo femenino y 228 del masculino.

El total de académicos se distribuye en las distintas categorías que establece el Estatuto del

Personal Académico (EPA): Maestros de Asignatura (MA) 50%, Profesor de Investigador de Tiempo Completo (PITC), Maestro de Tiempo Completo (MTC) o Investigador de Tiempo Completo (ITC) 40% y, en menor medida, Técnicos Académicos y Maestros o Profesores de Medio Tiempo (MMT o PIMT). Los académicos adscritos a la división de Ciencias Sociales tienen diferentes niveles de formación y habilitación; es visible un aumento paulatino en grado doctoral, representando el 34% del total. No obstante, alrededor del 65% de los académicos no cuenta con estudios del tercer nivel: maestría, 41%, licenciatura 24% y especialidad 1%.

**Gráfico 3.**

*Distribución de académicos adscritos al SIN en la división de Ciencias Sociales de la UNISON*



*Nota.* Fuente: Informe de adscripción al sin (Universidad de Sonora, 2022).

El reducido número de académicos que participan en políticas científicas, el bajo número en proyectos de investigación y la gran proporción de académicos sin grado de tercer nivel se traduce en bajas contribuciones a la cantidad de publicaciones científicas. Romero et al. (2021) señalan que la producción científica es uno de los principales estándares que deben potenciar las Instituciones de Educación Superior (IES) como estrategia de divulgación de sus resultados de investigación. Consciente de esto, la UNISON establece dentro de sus líneas rectoras el fortalecimiento en puntos estratégicos, como la consolidación de cuerpos de investigación, la implementación del modelo de transferencia de tecnología y la articulación docencia-industria-gobierno y docencia-investigación.

La investigación se centra principalmente en las prácticas de difusión científica; no obstante, la literatura devela ciertos patrones en el campo de las

Ciencias Sociales (Becher, 2001; Buquet et al., 2013), caracterizándolo por una difusividad respecto a las líneas centrales de investigación o corrientes principales, ya que, están en función de aspectos contextuales. Esto se traduce en una circulación de conocimiento con un alcance limitado a litorales locales, regionales o nacionales; una tendencia a la difusión en el idioma dominante y una diversificación de productos que contemplan desde artículos científicos hasta monografías.

Actualmente, las dinámicas establecidas por las políticas públicas que evalúan la actividad científica han influenciado en la adopción de nuevas prácticas en los campos de conocimiento relacionadas con la formación en investigación, las redes de colaboración, la adopción tecnológica y las prácticas de difusión científica (modos de producción y productos). En este sentido, el objetivo del presente avance de investigación es caracterizar las prácticas de producción científica de los

académicos de Ciencias Sociales en la UNISON que participan en el SNI, así como, analizar, desde la percepción del académico, qué aspectos de la escritura científica consideran relevantes para favorecer la producción científica.

### Metodología

El trabajo se desarrolla en la división de Ciencias Sociales de la UNISON, institución ubicada al Noroeste del país y conformada por tres unidades regionales distribuidas a lo largo del estado: Sur, Centro y Norte. El estudio se realiza en la unidad Regional Centro que abarca a los campus ubicados en la ciudad de Hermosillo y Obregón, con una oferta académica de más de 40 carreras organizadas entre sus divisiones y departamentos. Se implementa una metodología cuantitativa, no experimental y de corte transversal. Para ello, se contempló a los académicos reconocidos por el SNI, por su constancia en investigación. Al momento del estudio, la universidad señala un total de 420 investigadores; no obstante, nuestra población se delimita a aquellos adscritos a la división de

Ciencias Sociales, con un total de 48. Se utilizó un muestreo por conveniencia con una participación de 40 investigadores distribuidos en las distintas categorías: candidato –aspirantes a investigador nacional–, nivel I, II y III del sistema (*Tabla 1*). Del total, el 52.5% son del sexo femenino y 47.5% masculino. El 72.5% de los participantes obtuvo el grado doctoral en una institución nacional adscrita al Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC), el 12.5% en una nacional no PNPC y el resto, en una institución extranjera (15%). Sobresale que el 95% cursó un programa orientado a la investigación.

La recuperación de información se llevó a cabo a través de un cuestionario (Anexo A) formulado a partir del instrumento de Serna & López (2017), adaptado a las condiciones institucionales y orientado a los intereses del estudio. El cuestionario desarrolla los factores individuales que se relacionan con la actividad científica de los académicos. Para efectos de este estudio, se retoma únicamente la sección vinculada a las prácticas de difusión de los académicos operacionalizada a partir de productos de difusión, medio, alcance, modo de publicación e idioma utilizado (*Tabla 2*).

**Tabla 1.**

*Distribución de la muestra por departamento y categoría*

Departamentos	Candidato	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Total
Psicología y Ciencias de la Comunicación	10	10	2	1	23
Derecho	1	1			2
Historia y Antropología	2	4			6
Sociología y Administración Pública	2	3			5
Trabajo Social	2	2			4
Total	17	20	2	1	40

**Tabla 2.***Instrumentos: dimensiones y variables*

<b>Dimensión</b>	<b>Variable</b>	<b>Indicador</b>
Perfil docente y aspectos socio-demográficos	Género, edad, experiencia y escolaridad.	Hombre-Mujer. Rangos de edad. Educación en grado. Tiempo en investigación.
		Conocimientos metodológicos. Análisis de datos de investigación Desarrollo de proyectos de investigación.
Formación y trayectoria	Formación en investigación	Uso de dispositivos, software, procesadores y herramientas tecnológicas en investigación.
	Capacitación tecnológica	Conocimiento, redacción y difusión de los distintos textos científicos.
	Capacidad y habilidad de difusión científica	Establecimiento de redes con fines de difusión científica. Experiencia en la disciplina Consolidación en LGAC
Acciones institucionales	Trayectoria en investigación	Incentiva, promueve y apoya las actividades de investigación, desde capacitaciones hasta difusión de conocimiento.
	Apoyo institucional	Relación, vinculación y formalización de convenios con instituciones, sectores y medios de difusión. Mediadora entre la carga administrativa, docente y de investigación de académicos.
	Vinculación institucional	Espacios, equipos, software y acervos bibliográficos.
Prácticas de publicación científica	Recursos y herramientas tecnológicas	Producto de difusión, Medio y alcance de la difusión del conocimiento generado en las investigaciones, modo e idioma de publicación.
	Producción científica	

La validación del cuestionario fue a partir del juicio por expertos desarrollado en tres etapas. La primera fue la revisión de literatura para definir los factores que se han vinculado a la producción científica de los académicos; se seleccionaron a partir de la contextualización a la universidad y se estructuraron en las distintas variables con indicadores observables. La segunda etapa se enfocó en la redacción de indicadores, verificando su claridad y la omisión de ambigüedades, enfocándose exactamente en lo que se pretende medir con el ítem. Por último, se realizó una depuración y unificación de indicadores para evitar posibles redundancias y

facilitar la practicidad del instrumento para los sujetos de investigación a partir de un primer pilotaje.

El análisis de fiabilidad realizado al cuestionario con el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS, versión 25) expone un alto coeficiente de Alpha de Cronbach. El análisis por variable medida en el instrumento exhibe un rango de 0.724 a 0.979.

También se implementó un análisis factorial exploratorio con el *software* SPSS para confirmar la medida en que los ítems descritos explican o se vinculan a los constructos, se obtuvo un valor

aceptable a partir de la prueba Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) con 0.720. La aplicación del cuestionario se realizó de manera virtual entre los meses de diciembre 2020 y febrero 2021 a través de la plataforma Google Forms. Se envió un mensaje, por medio de los correos institucionales de los académicos, donde se incluía el *link* de acceso (<https://forms.gle/RVmbvEgmBjaC7nV56>).

El procesamiento de la información se llevó a cabo con el *software* SPSS. Para un mejor manejo de los datos, se unificaron polos extremos de la escala que indican aceptación o negación y niveles de frecuencia.

Además, se recopilaron las publicaciones reportadas a la institución en el periodo de 2015 al 2020 mediante los informes anuales de producción científica reportados por la UNISON. Posteriormente, se indagaron las publicaciones para registrar la revista en que se publicó, la base de datos a la que está indexada y las citas generadas; este proceso fue descriptivo y se realizó de forma manual registrándose en una tabla en Microsoft Excel.

## Resultados

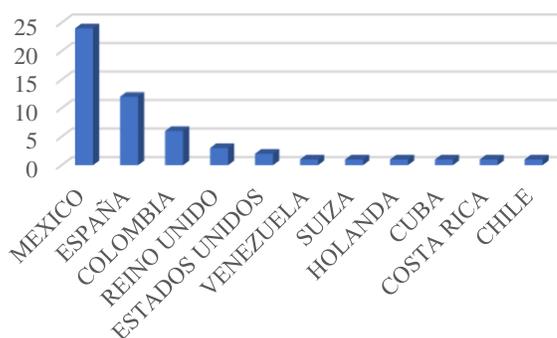
Para las prácticas de difusión científica nos interesa en primera instancia responder a la pregunta ¿dónde publican los académicos? Este cuestionamiento es visible en los informes que emite la universidad, integrando aquellas publicaciones que los académicos realizan en revistas arbitradas. La revisión del periodo contemplado entre 2015-2020

expone que los académicos adscritos a la división de Ciencias Sociales encuestados agrupan la cantidad de 74 artículos publicados.

El análisis de las publicaciones permite identificar ciertos aspectos vinculados a los países y las revistas en que evalúan sus trabajos científicos y su calidad, así como sobre las citas generadas en determinado periodo por la cantidad de artículos. En general, es visible que los académicos en Ciencias Sociales tiendan a publicar en países hispano hablantes, entre las primeras tres posiciones se colocan México, España y Colombia (*Gráfico 4*). Aún así, se distinguen revistas de países anglosajones y de Norteamérica que tienen el inglés como idioma predominante.

### Gráfico 4.

*Publicaciones de académicos en Ciencias Sociales por país de publicación (2015-2020)*



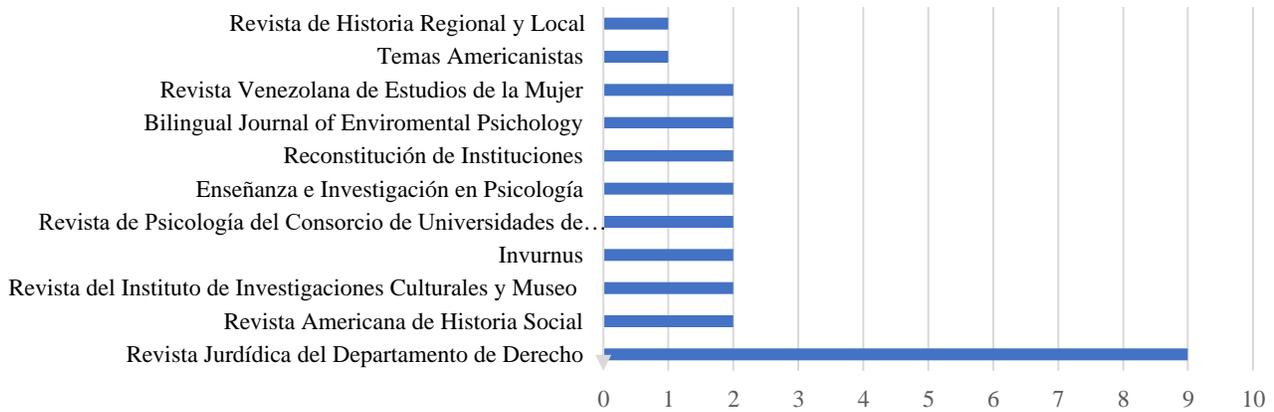
Las revistas suman la cantidad de 54 fuentes editoriales. Se expone una tendencia a revistas de circulación local propias de la institución – principalmente la Revista Jurídica del Departamento de Derecho– y nacionales (*Gráfico 5*). Estas revistas están indexadas en bases de datos de la región de

América Latina e Hispana (Dialnet y Redalyc), que se caracterizan por arbitrar trabajos científicos en español y de una gran diversidad de temas,

principalmente de disciplinas como Sociología, Derecho y Psicología, no obstante, su alcance a nivel internacional es limitado.

### Gráfico 5.

*Principales revistas de difusión científica*



La búsqueda de las publicaciones en las bases de datos arrojó que 11 artículos estaban posicionados en revistas indexadas en Scopus y en cuartiles de alto impacto (Tabla 3), la mayor parte en el cuartil dos y tres. Si bien, esta cantidad sólo representa una mínima parte de la producción, los artículos de estas

revistas tienen la mayor cantidad de citas. En el periodo 2015-2020, las 74 publicaciones obtuvieron 174 citas, un promedio de 1.7 citas por artículo. Sin embargo, el 90% de las citas se concentra en los artículos en revistas de circulación internacional que utilizan el inglés como idioma principal.

### Tabla 3.

*Revistas indexadas en Scopus y cuartil*

Revistas	País	Cuartil
BMC Public Health	Reino Unido	1
Revista Colombiana de Psicología	Colombia	2
Evolutionary Behavioral Sciences	Estados Unidos	2
Sustainability	Suiza	2
Environment, Development and Sustainability	Holanda	2
Psychology, Crime & Law	Reino Unido	2
PssyEcology	Reino Unido	3
Revista Mexicana de Psicología	México	3
Prisma Social	España	3
Papeles del Psicólogo/Psychologist Papers	España	3
Retos	España	3

Considerando lo anterior, se devela que un reducido número de publicaciones y autores son los que se posicionan en *journals* con visibilidad internacional. La *Tabla 4* permite observar que cuatro países concentran los artículos con mayor citación (83 que corresponde al 66% del total) y desarrollan temáticas orientadas a la Psicología. No obstante, el resto de las

publicaciones muestra un menor citación o nula. En este sentido, las Ciencias Sociales se siguen manteniendo al margen en términos de producción científica, alcance y visibilidad, a pesar de las acciones que se realizan para promover la investigación y de ser la segunda división con más académicos.

#### Tabla 4.

*Concentración de revista con mayores citaciones*

Revistas	País	Artículo	Año	Citas
BMC Public Health	Reino Unido	1	2019	9
Evolutionary Behavioral Sciences	Estados Unidos	1	2015	21
Social Psychological and Personality Science	Estados Unidos	1	2018	20
Environment, Development and Sustainability	Holanda	1	2016	6
Psychology in Russia State Of The Art	Rusia	1	2015	13
Evolutionary Psychology	Estados Unidos	1	2017	9
Sage Open	Estados Unidos	1	2015	5
Total		7		83

#### Productos de difusión científica

La siguiente sección aborda los resultados obtenidos a través del cuestionario aplicado a los académicos. Es relevante mencionar que los datos obtenidos responden sólo a particularidades de quienes están en el SNI. El primer elemento que se analizó es la frecuencia con que los académicos utilizan los distintos productos de difusión para dar a conocer sus investigaciones. De esta manera, se obtiene que los académicos que participaron en el estudio exponen un uso frecuente del artículo científico, concentrándose en su mayoría en la categoría “siempre” con más del 50% (*Gráfico 6*).

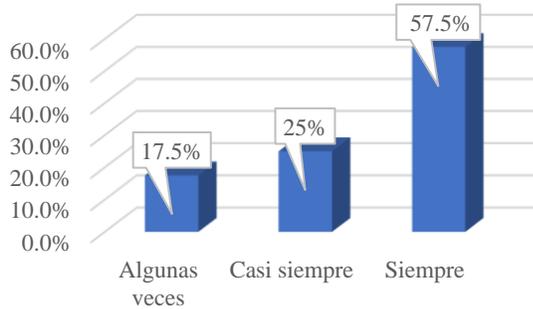
Esta tendencia responde a las prácticas de la comunidad científica; clásicos como Merton (1968)

y Bourdieu (1994) señalan que los científicos exponen su trabajo frente a sus homólogos para legitimar su validez, relevancia y aportación al campo de conocimiento, donde sobresale el artículo científico, principalmente aquellos posicionados en revistas que lideran *rankings* internacionales, asegurando así la calidad y visibilidad del trabajo. Bajo esta racionalidad, políticas como el SNI valoran las publicaciones científicas en medios de alto impacto y en congruencia, Fardella et al. (2020) señalan que actualmente se observa una tendencia al uso de este producto dentro de las dinámicas de las comunidades de investigadores. Además, los criterios de evaluación han homogeneizado las prácticas de los distintos campos de conocimiento convergiendo en los denominados *papers*,

desplazando otras prácticas predominantes en áreas de las Ciencias Sociales como el uso de monografía, ponencia y capítulos de libro (Buquet et al., 2013).

### Gráfico 6.

*Frecuencia del uso de artículo científico*



A pesar de que al artículo científico ha tomado mayor relevancia, aún predominan las prácticas propias de las Ciencias Sociales ya que, dentro de los informes institucionales, reportan participación en congresos a través de ponencias de investigación, capítulos de libro y artículos en un tercer lugar; además, incluyen conferencias, talleres y capacitaciones de distintas índoles.

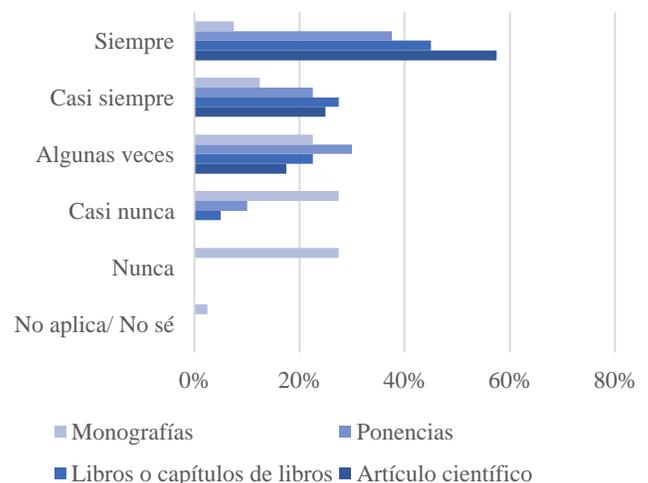
Los académicos también señalan el uso otros productos; en segundo lugar, se establecen los libros y capítulos de libros, seguidos de las ponencias. Es relevante destacar que, en esta ocasión, el uso de monografía se ve desplazado, concentrando la mayor frecuencia en los extremos inferiores *casi nunca* y *nunca* (Gráfico 7).

La variable “habilidad de difusión científica” enfatizó en los conocimientos necesarios para producir productos de investigación; se estimaron tres indicadores que señala la literatura como

elementos necesarios para la escritura científica: normas disciplinares, de escritura académica y segundo idioma (inglés) (Gráfico 8). Se tuvo valores positivos en los indicadores: el primer ítem “redacción de textos siguiendo normas disciplinares” recibió el 82.5% de la muestra en el nivel *De acuerdo*. Lo anterior refiere al estilo que contempla cada disciplina, Becher (2001) precisa diferencias en los productos de investigación por área de conocimiento; en disciplinas STEM, sobresalen artículos de extensión reducida, que señalan antecedentes e inmediatamente exponen sus métodos y resultados aludiendo a la objetividad. Por su parte, las no STEM cuenta con una extensión más amplia, con mayor sustento teórico y metodologías diversas con mayores grados de subjetividad.

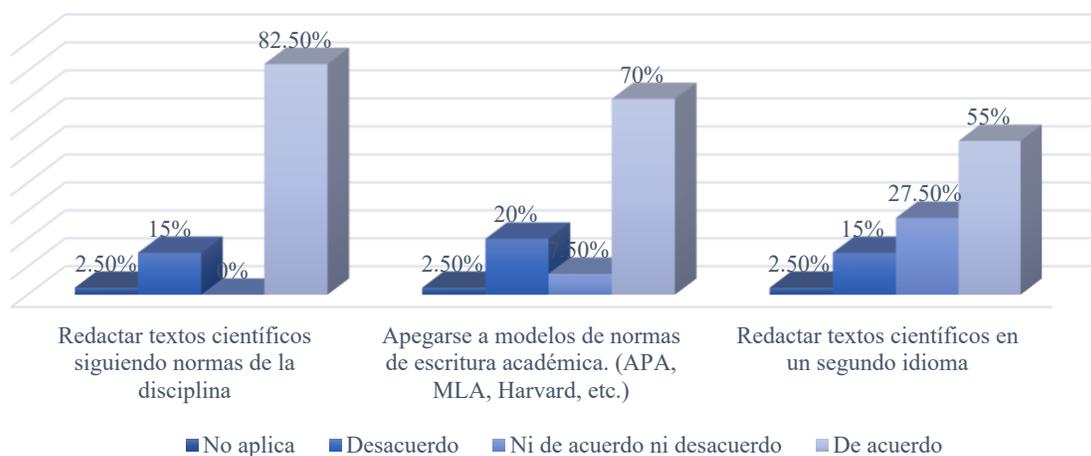
### Gráfico 7.

*Frecuencia de preferencia de los productos de difusión científica*



**Gráfico 8.**

Frecuencia de indicadores en “habilidad de difusión científica”



La literatura expone que la escritura científica sigue normas y estilos de redacción formales para estructurar los productos de investigación (Gómez et al., 2015; Sierra et al., 2017); este punto es relevante, ya que, gran parte de los *journals* nacionales e internacionales establecen criterios propios de una norma (APA, MLA, Harvard, etc.) para la aceptación de publicaciones. Este ítem muestra una tendencia positiva (70%) resaltando que los académicos consideran importante conocer y apropiarse de los estilos de redacción.

El ítem que más diversidad obtuvo se vincula a “redactar textos en un segundo idioma”; como expuso el análisis de las publicaciones, es reducido el número de artículos ubicados en medios internacionales. El 27.5% de los encuestados considera que el uso de otro idioma puede o no estar relacionado con la producción científica, aún así, se confirma que son los que obtienen más alcance (Mendoza & Paravic, 2006; Niño-Puello, 2013). En este ámbito es importante tener en cuenta aspectos de la muestra que se relacionan con la valoración del

indicador, esto alude a las características disciplinares que abordan tópicos de naturaleza endogámica y poco vinculadas al *mainstream* científico. En México y América Latina, la tendencia en Ciencia Sociales se inclina a seguir las prácticas del contexto, predominando el español en la publicación de artículos científicos y posicionándolos en medios nacionales.

### Conclusiones

Los datos descriptivos permiten realizar ciertas inferencias respecto a las prácticas de difusión científica de los académicos del SNI. El análisis general de las publicaciones de la división revela que los académicos que participan en el programa son quienes sostienen la productividad a nivel nacional e internacional, con una concentración en disciplinas como Psicología, Sociología y Educación. En congruencia, los datos acerca de la muestra exponen

que este *corpus* de académicos tiene afinidad por publicar artículos, ya que es el producto principal valorado por la comunidad científica, y por consecuencia, de las comisiones evaluadoras de investigadores del SNI.

Otro punto a destacar es el alcance limitado de las publicaciones. El análisis realizado muestra una tendencia a revistas locales –propias de la universidad– y nacionales, mientras que los *journals* internacionales representan una parte menor, aún así, los *papers* en estas revistas concentran la mayor cantidad de citas. En este sentido, la visibilidad de la división está en función de un reducido número de publicaciones, mostrando que, si bien existen publicaciones en revistas nacionales, la citación de estos productos es mínima, por lo tanto, es pertinente que los académicos aspiren a medios de prestigio y alcance internacional.

Bokser (2019) resalta estas limitaciones al afirmar que las Ciencias Sociales en México y América Latina están inmersas en una doble periferia, en primer lugar, por el sesgo de las disciplinas frente al área STEM en términos bibliométricos y, en segundo lugar, por el desarrollo nacional en términos de productividad y alcance característicos de la ciencia periférica. El campo de las Ciencias Sociales resulta complejo; el reducido número de publicaciones posicionadas en la corriente principal se traduce en bajos indicadores en el nivel de impacto (promedio de citas en cierto periodo).

Las reducidas aportaciones de las Ciencias Sociales a la producción científica son atribuidas a distintos factores; parte de las investigaciones señala que el más predominante es un bajo nivel de

formación en investigación. Valle (2018) menciona que las dinámicas de formación del profesorado en esta área tienden a ser en contextos locales y en programas profesionalizantes. Lo anterior es relevante ya que durante su formación –maestría y doctorado–, los académicos desarrollan una cultura e identidad orientadas a una actividad: docencia o investigación. Brondani & Farías (2013) dan prueba de esto analizando la institucionalización del área de Ciencias de la Comunicación en universidades argentinas y chilenas, develando que la mayoría de los participantes fueron formados en programas internos, había una tendencia hacia la docencia y la producción circulaba principalmente en congresos a través de ponencias.

Por otro lado, la formación en programas extranjeros impacta en distintas aristas de la carrera académica, entre ellas está la formación de redes de colaboración para impulsar la participación en proyectos de investigación y la inserción a dinámicas de la ciencia internacional –publicaciones en el *mainstream* científico–. Con relación a estos aspectos, Mendoza (2012) concluye que además de la formación académica, el trabajo colaborativo y la consolidación de redes exteriores propician la producción de publicaciones. Sin embargo, Sierra et. al. (2017) exponen que las características endógenas de las disciplinas influyen en las dinámicas de producción, resaltando que en esta área no se cuenta con las capacidades y recursos necesarios para desarrollar trabajo colaborativo. A pesar esto, en los resultados es observable que los académicos pertenecientes al SNI se adaptan a estas dinámicas colaborativas; es relevante mencionar que las

publicaciones en el estudio –principalmente aquellas en revistas internacionales– son resultado de colaboraciones científicas que establecen los investigadores.

Es visible que un segmento de los académicos busca establecer redes de colaboración que les permitan tener mayor productividad y alcance en sus trabajos; autores como Abramo et al. (2017) y Kwiek (2018) argumentan que las redes propician la socialización de conocimiento en una comunidad más amplia y abren espacios para la participación en proyectos de investigación que se traducen en producción científica.

Una de las restricciones con incidencia entre los encuestados resultó ser el empleo del idioma, ya que los *journals* han legitimado y normalizado el inglés como el idioma estándar de los *papers*. Sin embargo, como expresan en los resultados, gran parte de los académicos opta por publicar en español, limitando sus medios de difusión a revistas hispanohablantes que tienden a tener presencia en sólo un segmento de la comunidad científica. Los resultados expusieron que México, Colombia y España fueron los principales países de circulación del conocimiento generado.

Se señala también la relevancia de conocer los estilos de redacción científica de las diferentes disciplinas, pues cada una tiene estipuladas normas de escritura que son legitimadas por los medios de publicación. La escritura científica juega un rol importante y se adquiere –generalmente– durante la trayectoria formativa en grados superiores.

En resumen, se puede afirmar –en condiciones internas– que la política del SNI ejerce

una presión en los académicos que, con el afán de cumplir con los criterios de la política, cambian en ciertos aspectos de las prácticas de comunicación científica, principalmente las formas de producción intelectual, los medios y modos de difusión. No obstante, en el panorama general persiste las prácticas endógenas de la disciplina, en comparación a las disciplinas STEM: los resultados de productividad siguen presentando bajos niveles en cantidad (número de publicaciones) y calidad (circulación del conocimiento en límites nacionales, bajo índice de citas y alcance). Por lo tanto, es necesario analizar de origen las características de los académicos más productivos y brindar recomendaciones de políticas institucionales a través de programas de fortalecimiento.

Por último, se ponen en perspectiva una serie de tópicos en torno a nuestro objeto de estudio. El primero se formula entorno al papel de las políticas que se han consolidado como un complemento salarial; en este sentido, programas como el SNI han sido interiorizados por académicos como modelo de desarrollo personal y profesional (Galaz et al., 2020), así como en las IES, impulsándolas a contratar académicos que estén en la dirección de ingresar al programa, ya que eso les trae más presupuesto público y prestigio. A partir de esto, es pertinente cuestionar si a través del relevo generacional bajo los esquemas planteados por las políticas públicas habrá una reconfiguración en las prácticas disciplinares de las Ciencias Sociales con una tendencia a homogenizarse con sus homólogos de las áreas STEM.

## Referencias bibliográficas

- Abramo, G., D'Angelo, A., & Murgia, G. (2017). The relationship among research productivity, research collaboration, and their determinants. *Journal of Informetrics*, 11(4), 1016-1030.  
<https://doi.org/10.1016/j.joi.2017.09.007>
- Becher, T. (2001). *Tribus y territorios académicos*. GEDISA.
- Bokser, J. (2019). La producción científica en un contexto de transformación social. *Revista mexicana de sociología*, 81(4), 929-934. <https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2019.4.57983>
- Bourdieu, P. (1994). El campo científico. *Revista de estudios sociales de la ciencia*, 1(2), 129-160.  
<https://bit.ly/3XDosZG>
- Brondani, L., & Farías, O. (2013). La institucionalización de los estudios de comunicación en Argentina y Chile en los niveles de pregrado y posgrado: evidencias y preguntas. *Global Media Journal México*, 8(15), 123-139. <https://bit.ly/3D7Qlkb>
- Buquet, D. (2013, October). *Producción e impacto de las ciencias sociales en América Latina*. CLACSO.  
<https://bit.ly/3HsBV0E>
- Castillo, E., González, E. O., Félix, D., & Rojas, D. (2017). *Programas de evaluación del trabajo académico en México. Políticas, significados y efectos*. Qartuppi. <http://doi.org/10.29410/QTP.17.05>
- Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [Conacyt] (2020, January 20). *Informe General del Estado de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación*. <https://bit.ly/3H89KmB>
- Cortassa, C., & Rosen, C. (2019). Comunicación de las Ciencias en Argentina: escenarios y prácticas de un campo en mutación. *ArtefaCTos*, 8(1), 61-81. <https://doi.org/10.14201/art2019816181>
- Durand-Villalobos, J. (2017). Factores que inciden en el desempeño de los grupos de investigación: tres casos de estudio de la Universidad de Sonora. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(75), 1143-1167.  
<https://bit.ly/3DdxTa9>
- Escobar, J., & Rincón, A. (2019). La divulgación científica y sus modelos comunicativos: algunas reflexiones teóricas. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 10(1), 135-154.  
<https://doi.org/10.21501/22161201.3062>
- Fardella, C., Carriel-Medina, K., Lazcano-Aranda, V., & Carvajal-Muñoz, F. (2020). Escribir papers bajo el régimen del management académico: Cuerpo, afectos y estrategias. *Athenea Digital*, 20(1), 1-21.  
<https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2252>
- Félix de Moya, A. (2018). *Principales indicadores cenciométricos de la producción científica mexicana*. SCImago Lab. <https://bit.ly/2YBHyUD>
- Galaz, J., Martínez, J., & Gil-Antón, M. (2020). The emergence of the new Mexican academic meritocracy. *Higher Education Governance and Policy*, 1(2), 138-151. <https://bit.ly/3Hc9WkA>

- Gómez-Velasco, N., Jiménez-González, A., Rodríguez-Gutiérrez, J., & Romero-Torres, M. (2020). Comparación de la eficiencia científica entre Colombia y México a través de indicadores relativos de producción y calidad científica. *Revista Española de Documentación Científica*, 43(2), 1-9.  
<https://doi.org/10.3989/redc.2020.2.1644>
- Gómez, L., Jódar, F., & Bravo, M. (2015). Gubernamentalizada neoliberal y producción conocimiento en la universidad: genealogía de una configuración subjetividad. *Universitas Psychologica*, 14(5), 1735-1750.  
<https://bit.ly/3Jc0u3t>
- González-Brambila, C. (2014). Social capital in academia. *Scientometrics*, 101(1), 1609-1625.  
<https://doi.org/10.1007/s11192-014-1424-2>
- Kwiek, M. (2018). High research productivity in vertically undifferentiated higher education system: who are the top performers? *Scientometrics*, 115(1), 415-462. <https://doi.org/10.1007/s11192-018-2644-7>
- López-Leyva, S., Alvarado-Borrego, A., & Mungaray-Moctezuma, A. (2018). La difusión de la ciencia en México a través de artículos científicos. Condiciones y contextos. *Revista de la educación superior*, 47(188), 157-176. <https://bit.ly/3R3orf6>
- Mendoza, S. (2012). La difusión y divulgación de la ciencia en Chiapas. *Razón y Palabra*, 1(78), 1-26.  
<https://bit.ly/3DbrvQL>
- Mendoza, S., & Paravic, T. (2006). Origen, clasificación y desafíos de la ciencia de las revistas científicas. *Investigación y Postgrados*, 21(1), 49-75. <https://bit.ly/3ZWWqWu>
- Merton, R. (1968). The Matthew effect in science. *Science*, 159(3810), 56-63.  
<https://doi.org/10.1126/science.159.3810.56>
- Niño-Puello, M. (2013). El inglés y su importancia en la investigación científica. *Revista Colombiana de Ciencias*, 5(1), 243-254. <https://doi.org/10.24188/recia.v5.n1.2013.487>
- Ortiz-Ortega, A., & Armendáriz, C. (2019). *La producción científica en la UNAM y la UNISON: búsqueda avanzada de perspectiva de género*. Gobierno del Estado de Sonora. <https://bit.ly/3wPobqZ>
- Piñero, L., Perozo, L., Valvo, M., & Gil, D. (2020). Formas de producción intelectual y su difusión científica. *Revista de Ciencias Humanas*, 16(46), 19-30. <https://bit.ly/3kNWdco>
- Rodríguez-Miramontes, J., González-Brambila, C., & Maqueda G. (2017). El Sistema Nacional de Investigadores en México: 20 años de producción científica en las instituciones de educación superior (1991-2011). *Investigación bibliotecológica*, 31(24) 187-219.  
<https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2017.nesp1.57890>
- Romero, A., González, I., Gómez, G., & Latorre, L. (2021). Proyección de la producción científica de una institución de educación superior mediante el Método de Simulación Montecarlo. *Revista Conrado*, 17(53), 46-52. <https://bit.ly/3R0fUcU>

- Ruíz, M. (2015, Agosto). *Los científicos de origen extranjero de la Universidad de Sonora: sus trayectorias y contribuciones a la ciencia*. RIMAC. <https://bit.ly/3DcVJ5O>
- SCImago (2022, September 22). *Scimago Journal & Country Rank*. <https://bit.ly/3JfoORY>
- Serna, M., & López, K. (2017). Variables que diferencian a los doctores que pertenecen o no al Sistema Nacional de Investigadores en una universidad pública. In J Vázquez, M. Pacheco, L. Botello, & M. Espinosa, *La construcción del conocimiento transdisciplinario en las instituciones de educación superior* (pp. 271-286 ). Interiores.
- Sierra, R., Sánchez, R., Herrera, D., & Rodríguez, Y. (2017). Patrón de citas de la producción científica en Ciencias Sociales y Humanidades. Un análisis a partir de Scopus (2000-2012). *Ciencias de la información*, 48(1), 37-44. <https://bit.ly/3ZXNdBn>
- Universidad de Sonora (2022, Octubre 17). *Informe Anual de Publicaciones*. <https://bit.ly/3HeVmJ0>
- Universidad de Sonora (2022), Octubre 17). *Informe de Adscripción de Académicos al SNI*. <https://bit.ly/3wAN9Kh>
- Valle, S. (2018). Retos de las Ciencias Sociales en la producción científica. In J. Ávila, *Cienciometría y bibliometría. El estudio de la producción científica: Métodos, enfoques y aplicaciones en el estudio de las Ciencias Sociales* (pp. 49-76). Corporación Universitaria Reformada.

## Anexo A

## Factores asociados a la producción científica de los académicos del área de Ciencias Sociales en la Universidad de Sonora

## Cuestionario para académicos

Este instrumento tiene como objetivo indagar acerca de los factores que se asocian con la producción científica de los académicos del área de Ciencias Sociales. La información que proporcione será tratada de forma confidencial y los datos sólo serán reportados como resultado de investigación.

## I. Perfil del académico

1. **Sexo:** ( ) Mujer ( ) Hombre
2. **Edad:** \_\_\_\_ años.
3. **Antigüedad en la institución:** \_\_\_\_ años
- 4.- **Núcleo académico de posgrado al que pertenece:**  
( ) PICS ( ) IE ( ) PSICO. ( ) DPPAO ( ) DS ( ) EH ( ) Otro: \_\_\_\_
5. **Horas a la semana que destina a investigación:** \_\_\_\_ horas.
- 6.- **Institución en la que obtuvo grado de doctorado:**  
( ) Nacional no PNPC ( ) Nacional PNPC ( ) Extranjera
7. **Orientación del programa de doctorado que cursó.**  
( ) Investigación ( ) Profesionalizante.
8. **Programa que apoyo sus estudios su doctorado:**  
( ) Beca Conacyt ( ) Beca PRODEP ( ) Otros: \_\_\_\_\_
9. **Nivel de reconocimiento SIN.**  
( ) Candidato ( ) I ( ) II ( ) III \_\_\_\_ años
10. **¿En qué año ingresó al SIN?**
11. **Es reconocida /o y/ es beneficiario/a de programas como:**  
( ) Programa de Estímulos ( ) Perfil PRODEP ( ) Cuerpo Académico
12. **¿En qué año solicitó Perfil PRODEP?**

## II. Dimensión individual

Indique en qué medida está de acuerdo o en desacuerdo en que el desarrollo de los siguientes aspectos favorece la actividad de investigación y el proceso de producción científica de los académicos de Ciencias Sociales de la Universidad de Sonora.

1. Totalmente en desacuerdo / 5. Totalmente de acuerdo)

Formación y trayectoria en actividades de investigación	1	2	3	4	5	No aplica/ No sé.
Dominar paradigmas y métodos de investigación.						
Diseñar y validar instrumentos de investigación.						
Analizar datos de investigación cualitativa.						
Analizar datos de investigación cuantitativos						
Elaborar diagnósticos para detectar problemáticas.						
Gestionar recursos para proyectos de investigación.						
Diseñar y conducir proyectos de investigación						
Poseer experiencia en el campo de las ciencias sociales						
Tener una línea temática consolidada.						
Participar en proyectos colaborativos.						
Establecer relaciones con pares académicos.						
Asistir a eventos académicos de la disciplina.						
<b>Habilidades y uso de tecnología para la producción científica</b>						
Dominar softwares de análisis de datos (ATLAS,QSR, SPSS,SAS)						
Recuperar información de bases de datos especializadas						
Analizar información en un segundo idioma						
Redactar textos científicos siguiendo normas de la disciplina						

Apegarse a modelos de normas de escritura académica. (APA, MLA, Harvard, etc.)						
Redactar textos científicos en un segundo idioma.						

### III. Dimensión institucional Escala 1= Totalmente en desacuerdo/ 5= Totalmente de acuerdo)

Indique en qué medida está de acuerdo o en desacuerdo que en la Universidad de Sonora se realizan las siguientes actividades de apoyo que pueden influir en la actividad de investigación y producción científica de los académicos investigadores.

1. Totalmente en desacuerdo / 5. Totalmente de acuerdo)

<b>Acciones institucionales</b>	1	2	3	4	5	No aplica/ no sé
Reconocer e incentivar actividades de investigación.						
Brindar capacitación en tecnologías (Uso de software actualizados, manejo de base de datos digital).						
Brindar capacitación en difusión científica (escritura científica, modelos de normas de escritura, medios de difusión).						
Apoyar la participación de los académicos en eventos nacionales e internacionales en los que presenten ponencias.						
Apoyar la gestión de proyectos de investigación con el sector social y gubernamental.						
Establecer vínculos con editoriales para la difusión del conocimiento.						
Apoyar en procesos administrativos relacionado con la gestión de proyectos y programas de apoyo a la investigación.						
<b>Recursos y herramientas tecnológicas</b>						
Actualizar equipamiento tecnológico (computadoras, laptop y softwares)						
Adaptar espacios físicos para realizar investigación (más amplios, mobiliario).						
Adquirir licencias de software requerido para procesos de investigación.						
Ampliar el acervo bibliotecario digital						

### IV. Prácticas de publicación científica

Considerando sus prácticas de producción y difusión de la ciencia como académico o académica de la División de Ciencias Sociales de la Universidad de Sonora, indique con qué frecuencia hace uso de los siguientes productos científicos para la difusión de resultados y sus principales características.

1. Nunca, 2. Casi nunca, 3. Algunas veces, 4. Casi siempre, 5. Siempre, No Aplica

<b>Productos científicos</b>	1	2	3	4	5	No aplica/ No sé
Artículos científicos						
Libros o capítulos de libro						
Monografías						
Ponencias						
<b>Modo de publicación</b>						
Individual						
Colaboración (autor principal)						
Colaboración ( Coautor)						
<b>Idioma de publicación</b>						
Español						
Inglés						
<b>Medio de difusión</b>						
De alto impacto y prestigio internacional acreditable por SIN						
De reducido impacto y visibilidad internacional						
De calidad y reconocimiento nacional						
De reducido impacto y visibilidad en la comunidad						

# EMPRESA INFORMATIVA Y GAMIFICACIÓN EN LA PANDEMIA. APROXIMACIÓN HACIA LA INTERACTUACIÓN DEL PROSUMER

## INFORMATIVE MEDIA AND GAMIFICATION DURING PANDEMIC. OVERVIEW THROUGH THE PROSUMER'S INTERACTUATION

**David Lavilla Muñoz**

Universidad Complutense de Madrid, España

 <https://orcid.org/0000-0003-1383-2968>

**Víctor Sánchez Franco**

Universidad Europea de Madrid, España

 <https://orcid.org/0000-0002-0303-5757>

Autor para correspondencia: Víctor Sánchez Franco, email: [victor.sanchez@universidadeuropea.es](mailto:victor.sanchez@universidadeuropea.es)

### Resumen

*El papel del prosumer (usuario que consume y produce contenido) es cada vez más representativo en la sociedad red y multimedia. El objetivo de la investigación es conocer la manera en la que este actor ha interactuado durante la pandemia con la empresa informativa y sus contenidos gamificados. Para ello se genera un marco teórico en el que se recogen las principales líneas de pensamiento relacionadas con la gamificación y su utilidad en los medios. Para ello se desarrolla el método discursivo a lo largo del estudio. Finalmente, se alcanzan unos resultados que reflejan una evolución eficiente de los contenidos gamificados por la empresa informativa, pero que deben estar delimitados por objetivos y normas, de forma que se pueda obtener el interés del prosumer y que éste sea libre de elegir en qué comunidades y contenidos desea participar.*

**Palabras clave:** gamificación, empresa informativa, prosumer, plataformas virtuales, pandemia.

### Abstract

*The prosumer's role (user that consumes and creates content) is highly representative in the mass media and network society. The research's target is to know the way that this actor has interacted with the media and its gamified contents during the pandemic. To achieve that, a theoretical framework is being created to review all the main investigations about the topic linked to gamification and mass media. Discursive method is used along the research. Finally, results come to light and show that there is an efficient development of gamified contents by informative mass media, but those contents must include rules and targets as they can generate prosumer's engagement, who should be free to choose in which communities and contents wants to participate.*

**Keywords:** gamification, informative business, prosumer, virtual platforms, pandemic.

Recibido: 10/08/2022

Aceptado: 20/12/2022

## Introducción

La empresa informativa está experimentando una nueva transformación digital tras la pandemia. Si Internet produjo un cambio significativo a la hora de generar nuevos procesos en la forma de producir contenidos y de difundirlos, tras el confinamiento se ha podido comprobar que la metamorfosis de los medios de comunicación aún sigue latente en la sociedad líquida.

La figura del *prosumer* se ha instalado en la cultura de la empresa multimedia y la forma de crear nuevas narrativas para atraer a la audiencia de una manera más proactiva es ya un hecho. Así las cosas, el nuevo usuario de los medios de comunicación es un sujeto que se implica más activamente en el día a día de los *mass media*.

Por esta razón, en la empresa informativa se está comprobando de forma más detallada cómo actúa el prosumidor no solo dentro de sus plataformas, también están observando las pautas y las conductas de este sujeto proactivo de la comunicación en otras interfaces distintas a las suyas.

Muchos de los lugares donde su audiencia potencial se implica más activamente son los que tienen como inspiración el espacio lúdico. La *gamificación*, por esta razón, se ha convertido en un elemento clave a la hora de reconocer cómo será la

empresa informativa del futuro más inmediato. Por tal motivo, en este trabajo se va a realizar un estudio discursivo para llegar a conocer cómo podrían llegar a ser los contenidos interactivos de las plataformas de periodismo multimedia, teniendo en cuenta la influencia del prosumidor como ‘homo ludens’, y no solo como un sujeto pasivo.

Los objetivos, teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, van a centrarse en tratar de demostrar si la *gamificación* puede ser una manera de establecer una mejor conexión entre la audiencia y el medio. Además, se estudiará un suceso clave, como la pandemia, para ver en qué ha podido alterar el proceso de interconexión entre el medio y el prosumidor.

Asimismo, este trabajo tratará de llegar a conclusiones aproximadas sobre la situación que vive el periodismo globalmente y de cómo puede variar la manera de establecer el *engagement* entre el nuevo usuario y el medio con la *gamificación*.

Antes de proponer los objetivos del trabajo conviene, en este caso, enunciar la hipótesis. El propósito de generar esta estructura de investigación de la que parte el trabajo es tratar de conocer primero la intención científica del texto para luego poder vincular los tres objetivos a la máxima del proyecto. Así pues, la hipótesis quedaría establecida de la siguiente forma:

*H1: La gamificación en los soportes digitales produce un efecto motivador en el prosumer*

y genera *engagement*. Por tal motivo, la empresa informativa, tras el confinamiento, puede contar con un aliado tecnológico para que sus usuarios se encuentren más dúctiles en el nodo mientras se conectan.

Unida a ella se vinculan tres objetivos.

O1: Conocer el término *gamificación* y su aplicación al contexto de la información.

O2: Examinar discursivamente el uso que ha realizado el *prosumer* de las plataformas digitales durante y poco después del confinamiento.

O3: Averiguar de forma teórica si la motivación del juego podría aplicarse al uso lúdico de una plataforma de periodismo multimedia.

### Marco teórico

#### Contexto previo al análisis del mundo de la empresa informativa y la ludificación

El concepto de muchedumbre solitaria (Riesman, 1996) cada vez va cobrando mayor relevancia sociológica. Más si cabe desde el momento en el que el individuo ha tenido que restringir sus libertades en pro de un beneficio común: sentirse a salvo en tiempos de pandemia. Y es que el juego de la vida, tal y como lo entiende Carse (1986), ha estado en peligro para toda la humanidad desde el punto de vista sanitario. No obstante, para que cualquier sistema de salud funcione, y se mantenga en el tiempo, también necesita del mundo de la economía

y de la empresa porque, gracias a estos dos pilares, se puede garantizar su existencia en el contexto macroeconómico actual.

Uno de los sectores más relevantes en el entramado político, económico, social y cultural es el de la empresa informativa porque, gracias a él, las personas pueden estar actualizadas de lo que va sucediendo en su cotidianidad. En su día a día. Y, por este motivo, la interacción del nuevo usuario de Internet el prosumidor o *prosumer*, como lo denominó Toffler (1980), con los medios de comunicación ha resultado vital para entender lo que ha estado ocurriendo en el mundo globalizado (García-Alonso, 2018) y en el *glocalizado* también mientras estaban confinados o, ya después, cuando salieron de sus casas y retornaron al espacio físico, a las calles.

Pero durante el periodo en el que los usuarios de la red estuvieron confinados en sus casas se aceleraron los procesos en el ámbito de la comunicación digital y la empresa informativa ha visto cómo algunas plataformas, como por ejemplo Twitch, adelantaban en audiencia a muchos medios online. Y es que el *streaming* también ha sido una vía para recibir información por parte de un *prosumer* ávido de información y, del mismo modo, formado y entretenido con las *interfaces* propuestas por los medios virtuales. De hecho, a fecha de cierre del presente trabajo, con ese efecto de arrastre de audiencias hacia otras plataformas, el propio seleccionador de la Real Federación Española de Fútbol, Luis Enrique Martínez, ha optado por esa vía de comunicación con los aficionados, poniendo así en un conflicto informativo a las empresas del ámbito

de la comunicación deportiva, en este caso, que eran las encargadas de divulgar de primera mano al gran público -dejando a un lado los canales oficiales de cada organización- los acontecimientos que generaba la propia actualidad.

Ciertamente el sector servicios en general se ha visto muy afectado por la inactividad financiera. Así que los anunciantes, que forman parte del sustento de la empresa informativa también se han visto muy mermados a la hora de destinar partidas económicas para promocionar sus productos o servicios, tanto en los medios de comunicación tradicionales como en los virtuales.

No obstante, la Asociación Española de Anunciantes (AEA), que se nutre directamente de la fuente INE.DIRCE (Directorio Central de Empresas), en la séptima edición del Observatorio de la Publicidad en España 2021 (AEA, 2022), ya ha constatado que el volumen de empresas publicitarias experimentó un incremento del 5,2% con respecto al año anterior, coincidiendo temporalmente con la pandemia. Y esto ha generado nuevas esperanzas para un sector que ha tenido que seguir informando al ciudadano siendo fieles a su responsabilidad deontológica con la sociedad.

Así las cosas, aún en momentos muy adversos, la empresa informativa (García-Alonso, 2016) ha tratado de seguir conectando a los prosumidores con la actualidad. Muy a pesar de los problemas logísticos o de conectividad. Y en este punto cabe reseñar incluso que el confinamiento ha supuesto una percepción más positiva sobre la transformación digital en España concretamente, como así lo recoge el informe de La Fundación

BBVA sobre las “Actitudes ante la tecnología y usos de las TIC en la sociedad española en el marco del Covid-19”, publicado en febrero de 2021 (BBVA, 2021). Por este motivo, no sería de extrañar que en un breve lapso de tiempo los anunciantes, ya más recuperados de la crisis de la pandemia, y ahora unida a la de guerra de Ucrania, traten de destinar más partidas económicas en publicidad hacia los medios digitales. Este hecho supondría un avance en los medios de comunicación en cuanto poder adquisitivo. Y gracias esta posible mejora se podría destinar parte de su presupuesto para innovar en la manera de comunicarse con el prosumidor y de generar nuevas alternativas de interactuar más proactivamente. Y entre ellas estaría la *gamificación*, como se desarrollará más detenidamente a posteriori.

Otro hecho que llama la atención es que, según se concluye el mismo informe anterior, los medios de comunicación han aumentado su demanda digital. Y los *prosumers* han estado muy atentos a la búsqueda de información sobre la pandemia para entender el contexto que se estaba viviendo. Así pues, la ciencia y la sanidad se convirtieron en el tema central de los medios de comunicación. Y derivado de este hecho se obtiene el dato de que más del 90% cree que la crisis pandémica constata la exigencia de invertir “mucho más” en ciencia y en medicina. Por lo que la influencia del medio, unida a esta situación tan particular del momento sanitario, ha generado más necesidad informativa de los hechos.

Por ejemplo, según se traduce de este mismo estudio, el 75% de la población española ha buscado información sobre la COVID-19 en la red. Y se

detalla que “en condiciones de acceso libre y gratuito, han recurrido a los medios de comunicación convencionales –ediciones digitales de periódicos, diarios digitales, radio y televisión– que han excluido este contenido de sus políticas de pago” (BBVA, 2021).

Otro de los datos significativos que conviene referenciar es que las redes sociales las utilizan un 40% de la ciudadanía como medio de información, aunque no las consideran una “fuente fiable” para informarse de temas sanitarios. En ese sentido, los organismos oficiales son los que encabezan la lista de fuentes veraces para los prosumidores. Tras ellos, le siguen los diarios en versión digital, o nativos digitales, y radios. Sí que resulta llamativo el dato que ofrece este mismo informe sobre las televisiones (pública y privada), sobre el gobierno central y sobre las propias redes sociales porque en ningún caso alcanzan el 5 en una escala de 0 a 10 en cuanto a la confianza que inspiran como fuentes de información sobre el virus. Este y los demás datos que se han expuesto con anterioridad no son concluyentes sobre la manera en la que el *prosumer* se va a informar en un futuro próximo, pero sí que, gracias a ellos, podemos abrir nuevas vías de análisis sobre el consumo de información después de la pandemia y de qué papel puede jugar la empresa informativa a la hora de establecer nuevos nexos con sus prosumidores.

En el ámbito de la empresa informativa se insta a no eludir el vínculo que se establece entre la comunicación y el mundo del arte. Y este nexo se hace más relevante en lo virtual. Esto puede ser debido a que, en el universo creativo, la

hiperconexión cobra cada vez más transcendencia. Fundamentalmente porque con sus técnicas persuasivas interactivas son capaces de seducir más activamente al usuario conectado. Y es que, como la empatía en el mensaje es tan importante para producir más interrelación entre el emisor y el receptor, la escucha activa se torna crucial en el proceso comunicativo. Y si esta escucha es dinámica, sugestiva e ingeniosa, todavía el hecho se potencia con más énfasis. Además, si a todo esto se le suma que, cualquier receptor se puede llegar a sentir más confiado, solo por el mero hecho de sentirse escuchado, visto o leído, mientras interactúa. Y, por este motivo, un medio de comunicación empático puede conseguir que el *prosumer* tenga más ganas de volver a conectarse al nodo (Castells, 1997).

En lo que concierne a lo artístico de la interacción empática, uno de los autores del mundo de las letras más laureados, por su enaltecimiento al humano, es Walt Whitman (2007). Y hace constar en toda su obra la importancia sensorial sobre la manera de recibir la información. A esta acción la define poéticamente como milagro. Y no es otra cosa que dejar al propio humano, como ser único y sobrenatural, que sienta lo que vea, escuche o toque muy activamente. Y que incluso sea capaz de crear arte de esa misma acción de escucha activa. No en vano expone:

*ver, oír, tocar... ¡Cuántos milagros!, y cada parte de mi ser es un milagro. Divino soy por dentro y por fuera, y santifico todo lo que toco o me toca (Whitman, 2007, p. 34).*

Para Whitman (2007) el humano es un milagro en sí mismo. Y puede llegar a transformar todo su entorno.

En el caso de la aplicación de este concepto al sector del arte multimedia, se ha visto incluso más potenciado con el metaverso (Williams & Rodríguez, 2022). Muchos portales, videojuegos y redes sociales ya están potenciando este nuevo concepto por que la proactividad es mayor por el *feedback* constante que ofrecen este tipo de medios virtuales. Y es que, gracias a este hecho, el *prosumer* puede llegar incluso a ser gestor en la elaboración de nuevos procesos artísticos dentro de un nodo.

La actitud del nuevo usuario de la red está cambiando. De manera general, su actitud hace tiempo que dejó de ser pasiva en la recepción de la información, pero ahora está yendo más allá gracias a la proactividad creativa que le aporta el mundo virtual.

Una persona puede sentir emociones y sensaciones de manera evocativa sin necesidad de estar en el espacio físico. Por ello, es tan relevante comunicativamente hablando la realidad virtual en la elaboración de nuevos formatos que promuevan o provoquen más la interacción del usuario, aunque no sea en el mundo tangible; y aquí es donde la empresa informativa puede tratar de generar innovación hacia soportes más artísticos, pero menos materiales. Más etéreos, pero con mayor capacidad de despertar los sentidos a los usuarios de los que estaban produciendo con los formatos más convencionales.

La pandemia ha evidenciado la fragilidad del humano y su necesidad constante de interactuar, aunque no sea de manera presencial. Eso mismo ha abierto, aún más, las posibilidades que hasta ahora se estaban ofreciendo bien sea desde lo tangible o lo etéreo. Lo sólido o lo líquido (Bauman, 2017). Lo palpable y lo incorpóreo.

Decía Ridley (2004) que “la semejanza es la sombra de la diferencia”. Y como ningún humano es igual, no se puede saber con objetividad los que siente cada individuo en cada momento. Y tampoco este trabajo tiene como objetivo abordar cuantitativa o cualitativamente la experiencia del usuario. No obstante, se pueden conocer las posibilidades a corto plazo, con la tecnología de por medio, de las futuras posibilidades sensoriales a las que puede estar sometido desde lo virtual el prosumidor. Por este motivo, se va a intentar establecer un acercamiento teórico hacia lo lúdico, con el objetivo de tratar de entender, de forma aproximada, cómo se podría usar el mundo virtual *gamificado* en la generación de información.

### **La empresa informativa: desde lo infinito a lo infinito**

Existen múltiples videojuegos que se inspiran en el espacio físico para desarrollar sus historias. Y los *gamers*, tal y como los entiende Henry Jenkins (2009), se sienten muy cómodos en lugares que apelan a la realidad. Por lo tanto, es cada vez es más importante para los nuevos medios que quieran realizar formatos virtuales para que los conceptos de *prosumer* y *gamer* traten de converger. Es decir, que sitúen al usuario de la plataforma multimedia en un espacio de juego finito desde la infinitud que podría ser el juego de la vida. En este sentido, los juegos infinitos provienen del día a día, de lo cotidiano como diría Carse (1986), y serían los juegos donde no hay ganadores ni perdedores; donde las reglas no son tan rígidas. Para explicarlo de otra forma:

*los juegos infinitos tienen horizontes temporales infinitos. Y, como no hay una línea de llegada, no hay un fin práctico del juego. Por eso en este tipo de juego no se puede ganar. Además, en un juego infinito el objetivo principal del juego es seguir jugando (Sinek, 2018, p.55).*

Pero el ser humano parece que toma más consciencia de los juegos que él mismo propone porque, al estar sujetos a reglas, sabe a lo que se expone delante del tablero. Así que desde el pilla-pilla, pasando por el ajedrez hasta llegar a los *escape room* actuales, los escenarios se han ido tornando más complejos. Más si cabe con la digitalización, donde entrarían en escena juegos más interactivos como Los Sims (EA, 2000) o el propio Pokemon Go (Niantic, 2016), que en su momento generó una nueva vía de consumo proactivo con el espacio físico desde el mundo virtual gracias a la realidad aumentada (Rodríguez-Serrano, et al., 2017), que ha supuesto una nueva alternativa del *storytelling* (Salas, 2017).

El *prosumer*, de manera lúdica, está actuando en la sociedad del rendimiento, tal y como la propone el filósofo Byung-Chul (2010), muy proactivamente con las nuevas plataformas interactivas, pero con una autoexigencia muy elevada. El propio autor coreano destaca que los seres humanos “se arrojan a la autoexplotación voluntaria” para obtener mayor partido de sí mismo a partir de los juegos que se ha dedicado a crear. Facebook e Instagram, ahora unidos en Meta, y también TikTok son claros ejemplos de redes sociales, que pueden generar una mayor

autoexigencia de la visualización del rendimiento del viaje del nuevo héroe multimedia.

Por esta razón, y en vista de los resultados de la interactividad que están ofreciendo las redes sociales, la empresa informativa ha detectado un gran aliado para publicar, difundir, o más bien viralizar, sus informaciones de manera más lúdica; y hasta quizá más entretenida para un ser humano que ha nacido para aprender jugando.

### **Conceptos clave para entender el proceso de gamificación en el ámbito de la empresa virtual**

Johan Huizinga (2000), en su obra, *Homo ludens*, ha instalado algunos conceptos para entender mejor la conducta del individuo.

Uno de esos es del -círculo Mágico-, donde se instala el jugador con sus congéneres en un espacio de juego. Y es justo en este lugar donde el *gamer* se siente protegido, cooperante y competitivo.

Pero para atender mejor al término anterior, es preciso que se conozca qué entiende este mismo autor por juego. Y dice sobre él que:

*se trata de una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. La acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (p. 43).*

En este sentido, no es desdeñable reseñar este concepto aplicándolo al videojuego, ya que hoy es partícipe del vínculo emocional que tiene el usuario de internet con las plataformas multimedia. Además, este concepto ya está muy arraigado en el nuevo consumidor desde el momento en el que los creadores de lo digital, los propios programadores, incluso en los años previos a la industria del videojuego, establecieron una nueva pauta de consumo con los entornos lúdicos. Éstos son la base de la nueva era de la comunicación interactiva y que, gracias a estos lugares virtuales, un individuo puede comprender mejor su contexto:

*Estoy convencido de que la mayoría de miembros de una comunidad de programadores también juegan con los ordenadores. El juego informatizado se practica en alguna medida en casi todas las instalaciones de ordenadores. Eso ocurre fundamentalmente porque la mayoría de los informáticos están de acuerdo en que la información que se adquiere haciendo programas de juegos es directamente transferible a otros ámbitos de la programación científica y comercial (Spencer, 1968, p.2).*

En este sentido, las videoconsolas como Nintendo Wii, PlayStation o Xbox 360 ya generaron un vínculo más directo entre el contenido y el receptor de este, ofreciendo así una perspectiva más directa e interactiva en lugares virtuales (Perron & Wolf, 2009).

Leyendo la definición anterior es muy posible que encontremos disparidades con James P.

Carse (1986), que habla de la infinitud de los juegos que devienen de la vida misma. Fundamentalmente porque el juego de la vida no conoce de límites temporales, pero si la digitalización ha generado que la conexión sea aquí y ahora y en cualquier espacio, entonces es posible que la multiplataforma pueda ser capaz de generar un desconcierto a la hora de saber si una persona está jugando a un juego infinito o, sencillamente, si esos múltiples juegos finitos que llenan sus dispositivos móviles ya forman parte de la infinitud del propio espacio lúdico al que está expuesto: el de la vida misma. Y precisamente en este contraste podríamos llegar a pensar entonces, de forma calderoniana, si toda la vida es juego y los juegos, juegos son. O, yendo más allá, si jugamos a vivir o vivimos jugando.

Justo por esta dualidad, al mundo de la comunicación, en términos económicos y de rentabilidad, no le viene nada mal que el *prosumer* viva inmerso en el contenido que va vertiendo la empresa informativa en la multiplataforma porque, el tiempo de conexión aumenta y la potencialidad de consumo de información es netamente superior.

### **Características elementales de la gamificación en la empresa informativa**

Una de las causas del aumento de conexión del *prosumer* a las plataformas de periodismo multimedia es muy posible que se haya debido a la disponibilidad de largos espacios de tiempo de ocio en los hogares durante el confinamiento. Si además a esto se le une la jugabilidad que ofrecen los diferentes nodos, entonces ese tiempo de conexión,

además de prolongarse, puede generar más rentabilidad a la empresa informativa. Al menos potencialmente.

Y es que durante el confinamiento se han generado otras pautas de uso de las herramientas. Al menos más dilatadas en el tiempo. Y el *prosumer*, además de afianzarse como consumidor de contenidos, se ha convertido en una especie de *gamer* debido a su interactividad lúdica con ellos.

Jane McGonigal (2011) establece cuatro características de interactividad en la que justamente hace pensar que el usuario interactivo de la red no es solo un consumidor proactivo, sino lúdico. Y es que todos estos nuevos sitios cada vez poseen más coincidencias con los juegos, al menos potencialmente. Por lo tanto, es necesario repasar a la autora para conocer las similitudes que tiene un juego y las que ofrece la ludificación de las plataformas virtuales informativas. Los cuatro pasos serían los siguientes:

- I. Tal y como apunta McGonigal (2011), el juego debe tener un objetivo. Y este podría ser informarse de manera más interactiva y *gamificada* para producir más *engagement* entre el *prosumer* y la empresa informativa.
- II. Ya que el juego posee normas y reglas definidas para generar más determinación en el tablero en el que se encuentra el jugador: el *prosumer*. En este sentido, el usuario del nodo conoce la plataforma en la que se encuentra interactuando y sabe, sino fielmente sí muy intuitivamente, cuáles son sus reglas de usabilidad. Además, las reglas delimitan el uso, pero también restan

aleatoriedad y generan más seguridad. Una seguridad referida a la propia delimitación de lo que el *prosumer* se va a encontrar en la herramienta en la que se está informando. Por tanto, gracias a la propia seguridad de las normas del lugar de conexión, el usuario se sentirá más cómodo mientras se informa. Justamente por esta razón, atendiendo al concepto de círculo mágico, la persona que se conecte se sentirá más enganchada al sitio.

- III. Como el juego siempre debe ofrecer un *feedback* constante en el jugador, se puede observar cómo las nuevas plataformas albergan la posibilidad de ver la progresión de lo que un usuario va haciendo durante sus periodos de conectividad.
- IV. Los juegos poseen, según McGonigal (2011), -participación voluntaria-. Gracias a esta característica los *prosumers* conocen desde el comienzo de su interactividad con las herramientas los objetivos, las normas y el manejo del *feedback* del juego.

Por lo tanto, todo esto daría como resultado que el *prosumer* va a asumir desde el inicio de su el funcionamiento y estructura, y también el recorrido de la jugabilidad que le ofrece el entorno virtual con el que está interactuando.

Ya se encuentran *games studies* que evidencian el potencial que tienen los videojuegos en la actualidad por la interactividad inminente que se tiene con el *prosumer*. En este sentido, hay trabajos científicos “que se enfocan a las representaciones sociales que tienen tanto los jugadores como los no jugadores” (Cuenca-Orozco, 2018, p.17). De hecho,

con el propósito de diseñar espacios virtuales para formar desde el entretenimiento a diferentes comunidades ya se recurre a una catalogación específica para este tipo de videojuegos, las denominadas *serious games*. Gracias a ellas incluso se han podido modificar actuaciones contrarias a lo moral y existen algunas campañas de concienciación humanitaria promovidas por las ONG (Gómez, 2014). Y es que los videojuegos pueden usarse con malos fines porque la tecnología en esencia es neutra y su aplicación depende de la voluntad del ser humano y de su manera de elaborar la jugabilidad que ofrecen los entornos virtuales que él mismo crea.

### **La motivación como parte fundamental del proceso de gamificación en el mundo virtual y en el de la empresa informativa**

Para tratar de comprender la jugabilidad de los espacios interactivos de información es necesario partir de algunas definiciones sobre el concepto que se pretende abordar: la *gamificación*. Ya que, si entendemos mejor este proceso, podremos llegar a conocer cómo las actuales plataformas virtuales cumplen con estos fundamentos. Y, por ende, también la empresa informativa se ve inmersa en el camino de ludificar los espacios donde está presente porque, conscientemente o no, ya genera estos nodos para hacer que el usuario interactúe en lugares donde hay unas reglas intrínsecas a la usabilidad del espacio. Y es que simplemente la inmersión en la interfaz de los sitios genera una acción lúdica para el *prosumer*.

En este sentido, Teixes (2014) ofrece varias definiciones previas, antes de llegar a la conclusión de que: “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p. 82).

Por otro lado, Hunter & Werbach (2013) definen *gamificación* como:

*el proceso de manipulación de la diversión para servir objetivos del mundo real”. Y dejan claro ambos autores firmantes del trabajo que “la gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos (p. 64).*

Finalmente, otra de las definiciones más utilizadas en el mundo de la empresa virtual es la que enuncia Kapp (2012): la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

A estas tres definiciones hay que sumarle un concepto que se antoja clave para entender todo el proceso lúdico, la motivación. Un concepto primordial del que se parte para poder entender la necesidad intrínseca del ser humano a la hora de jugar a cualquier juego, bien sea en un espacio físico o virtual. Y es que, el deseo propio del *prosumer*, por un lado, y la acción de la plataforma por generarle deseos de interactuar, de jugar, generan en el individuo ese caldo de cultivo necesario para la interconexión dentro de su círculo mágico: el propio de cada plataforma.

Así pues, siguiendo la pauta expuesta por Teixes (2014), existen dos tipos de motivación: la intrínseca y la extrínseca. La primera proviene del -yo-; la segunda, deviene de la propuesta del juego al que pretende jugar.

Con el modelo RAMP (Relatedness, Autonomy, Maestry, Purpose) de Andrzej Marczewski, y citado en Teixes (2014), se puede observar, en este sentido, la propuesta que puede tener la empresa informativa del presente mirando hacia el futuro para ser más conocedora, más consciente, de que cualquier escenario lúdico es en sí mismo motivacional. Estos escenarios lúdicos altamente motivacionales, se suelen mantener a partir de este modelo, que quedaría establecido de la siguiente forma:

- a) *Relatedness* (relación): sería la manera de interactuar socialmente con los demás *prosumers* o con el propio nodo y su elenco de profesionales. Es fácil reconocer ahora cómo en los medios de comunicación los usuarios cada vez comentan más las informaciones ofrecidas por el medio. En este sentido, las redes sociales han ayudado a que esta acción se le vea de una manera más natural. Es decir que, de algún modo, el uso del social media ha instalado una pauta de consumo social, y ya existen en España algunos casos de periódicos que, bien por suscripción o bien de manera libre y gratuita, los usuarios van comentado las informaciones propuestas por el medio. Además, los propios usuarios del medio conversan entre ellos, lo que da lugar a un

diálogo público. Y justamente este diálogo lleva a la generación de una comunidad (Bauman, 2009). Un concepto que, en definitiva, genera *engagement* y hace fuerte al medio y le llena de más responsabilidad.

- b) *Autonomy* (autonomía): en este caso sería la libertad que tiene el propio *prosumer* para vincularse a un sistema lúdico en el momento que decida.
- c) *Maestry* (maestría): sería la sensación que experimenta una persona que se conecta a un medio al reconocer que está desarrollando nuevas habilidades.
- d) *Purpose* (finalidad): haciendo referencia a la necesidad que tiene el *prosumer* de interactuar en el espacio lúdico propuesto por el propio medio. Cabe destacar que cuanto más claros sean los objetivos, la experiencia del usuario va a ser mucho más gratificante y, por tanto, mayor probabilidad de prescripción del propio nodo.

De toda esta motivación deviene la sensación de abandono al propio nodo. Al lugar donde un *prosumer* se conecta. Se le denomina *flow*, tal y como exponen Csikszentmihalyi & Larsson (2014). Para estos autores existen ocho elementos que producen en el usuario una inmersión que es capaz de hacerle perder la noción temporal mientras está navegando por el sitio, o tal vez, a estas alturas deberíamos decir, jugando por la plataforma interactiva a la que se conecta. Estos ocho puntos serían los siguientes (Csikszentmihalyi & Larsson, 2014): que la actividad sea realizable; que haya concentración; que se establezcan unos objetivos claros y bien definidos;

que exista un *feedback* permanente; que no suponga mucho esfuerzo la acción; que tenga pleno control sobre sus acciones, que llegue a desaparecer la conciencia de sí mismo y, por ende, que se pierda el sentido del tiempo. Paralelamente y ofreciendo un valor añadido a la teoría que sostiene este autor, Soderman (2021) comenta que en el mundo capitalista el flow pretende alargar la experiencia lúdica del propio juego (Soderman, 2021). Además, este autor amplía a Csikszentmihalyi & Larsson, (2014), mostrando una perspectiva crítica sobre más contextos a los que está expuesto el jugador. El ecosistema histórico, el político o el ideológico para Soderman (2021) guardan una estrecha relación con el mundo del videojuego y genera una crítica sobre la teoría del flujo y la actitud que tiene el jugador ante el juego. Y es que, Soderman (2021), manifiesta que el flujo es una estrategia para tratar de ampliar el consumo de los ambientes *gamificados*, y a los jugadores les afecta tanto psicológicamente como de forma ideológica, ya que, los juegos, en definitiva, también pueden ser instrumentos de propaganda o de difusión de ideas al gran público.

Pero tanto para Csikszentmihalyi & Larsson, (2014) como para Soderman (2021) a la hora de dejarse llevar por el juego, el jugador va a adoptar diferentes perfiles o actitudes frente a él. Según Teixes (2014), se observan diferentes actitudes que quedan reflejadas en una tipología básica. Así pues, un *prosumer*, una persona que se conecta a una plataforma en la que pretende informarse, un jugador que juega aun juego finito desde la infinitud que le produce el juego de la vida puede adoptar diferentes roles en función a su personalidad adaptada al nodo.

El primer rol podría ser el del asesino (*killer*). En este sentido el *prosumer* solo busca competir con otros jugadores. En una plataforma de información puede competir de diferentes formas: puede tratar de ser el que más viraliza las informaciones, al que más puntaje tenga dentro de la actividad que le procure el sitio (si es que existe puntuación dentro del nodo), el que más comentarios tenga dentro de sus interacciones, el que más seguidores en redes sociales tenga tras su actividad en el sitio, etcétera. En definitiva, este tipo de perfil estaría vinculado con la persona que tenga la necesidad de competir con los demás usuarios de la comunidad interactiva a la que se conecte. El segundo rol sería el de consecuidor (*achiever*). Su principal objetivo sería lograr recompensas y alcanzar desafíos. Este tipo de usuarios serían los que tratan de adquirir beneplácitos, favores o dispensas a partir de la actividad de la plataforma en la que interactúen. El tercer rol sería el del socializador (*socializer*). Serían los individuos a los que le motiva la socialización con otras personas de esa comunidad más que cualquier otra cosa. Por último, en el tercer rol se encontraría el explorador (*explorer*). Este tipo de usuario buscaría desarrollar nuevas habilidades o conocimientos y colmaría su propio afán de superación.

Con estos cuatro perfiles, se establecería la tipología propia del prosumidor en cuanto a la actitud motivacional que tiene per se un jugador cuando se enfrenta a la ludificación que puede ofrecer una plataforma de información multimedia. Como se puede comprobar esta aplicación deviene de la propia actitud que el *prosumer* mantiene en los diferentes

nodos a los que se conectan. Unos nodos que cada vez son más interactivos; más lúdicos. Y de los que le propia empresa informativa va aprendiendo de manera observacional o instintiva para poder adaptarse a las nuevas exigencias del usuario y a sus nuevos roles que cada vez son más lúdicos por el propio espacio en el que se mueven: el mundo *gamificado* de la era de la red. Un mundo en el que el metaverso está siendo participe en la manera de interactuar del individuo con la sociedad y con el medio, porque la realidad virtual, la realidad aumentada, la realidad mixta y el vídeo 360° incluso han acelerado los procesos tecnológicos en el metaverso (Ball, 2022). Bien es cierto que algunos medios generalistas como la *BBC* o el *New York Times* y los más especializados como *The Weather Channel* (Sánchez & Lavilla, 2022) ya han estado incorporando estas tecnologías a sus contenidos, pero el cambio no ha llegado a completarse y probablemente no verá el fin hasta que todas las plataformas se interconecten y converjan en un espacio lúdico capaz de elaborar contenido interactivo que vincule más estrechamente a los anunciantes con el medio; y al medio, con el prosumidor.

### **Método**

Toda vez que hemos enunciado la hipótesis y los objetivos, sería conveniente reseñar que el objeto de estudio se centrará en la *gamificación* y su aplicación a la empresa informativa, partiendo de un contexto ineludible de transformación digital marcado por las

propias necesidades económicas, políticas, sociales y tecnológicas que devienen del contexto global; pero que en este momento se han visto aceleradas por la pandemia mundial. Si partimos del confinamiento como punto de inflexión, se puede observar cómo ese cambio de paradigma forzoso ha generado una aceleración en los procesos de adaptación a las nuevas tendencias de la comunicación por parte del *prosumer*.

Por este motivo, el presente texto académico, que utiliza el método discursivo como principal herramienta sociológica, parte de una pregunta como comienzo del proceso metodológico que rige este texto. Y esta es la siguiente: ¿La empresa informativa se ha visto beneficiada por el aumento del consumo digital? Tras la pregunta inicial devienen las dos siguientes más específicas.

- I. ¿El consumo de contenido de otras plataformas puede influir en el devenir de un medio de comunicación?
- II. ¿Se puede adaptar la empresa informativa a las nuevas exigencias lúdicas de un usuario que cada vez demanda más jugabilidad en los nodos a los que se conecta?

Siguiendo a Sierra Bravo (1995), una vez definido el objeto de estudio y la pregunta de investigación, se ha establecido una hipótesis, que está vinculada a objetivos con la intención de buscar una estructura acorde con la propuesta de estudio.

Tras estos pasos anteriores, la intención de los investigadores es corroborar lo expuesto con teorías y razonamientos lógicos, deductivos e inductivos en el marco teórico a modo de cita o referencia para que las conclusiones traten de dar respuesta a las preguntas e hipótesis establecidas y, además, se genere un modelo

aproximado de cómo podría utilizarse el proceso de motivación al que está sujeto el usuario mientras se conecta virtualmente a un medio de comunicación.

Por esta razón, y para fundamentar la argumentación de este trabajo, se parte del método discursivo, que se utilizará para reconocer el contexto sociológico que conecta con los medios de comunicación en la actualidad. Con la ayuda de la discusión se tratará de captar la realidad y la esencia del objeto de este estudio porque, en el presente trabajo, no solo se tiene en cuenta la esencia de un solo acto, sino que se intentan reconocer varios actos o esfuerzos para llegar a comprender mejor los nuevos medios digitales y la interactividad que tiene el *prosumer* en ellos. Por este motivo, se contabiliza no únicamente el medio de comunicación como tal, sino su vínculo a los entornos lúdicos que está empleando el nuevo consumidor con el fin de conocer las posibilidades que tienen los medios digitales en un futuro próximo.

Así que, toda vez que se haya elaborado el discurso, validado por diversas fuentes y evidencias que lo sustentan, se pasará a ofrecer diferentes conclusiones a las que se ha llegado tras el conocimiento del objeto de estudio durante el viaje del proceso discursivo.

## Resultados

Durante el apartado discursivo que viene a continuación se ha tratado de reconocer cuáles son los aspectos clave que han tenido lugar en tiempos de

pandemia, y cómo se están acortando las fases de transformación digital por parte de las empresas informativas para adaptarse de manera más rápida a la exigencia del *prosumer*. Un *prosumer* que, durante el confinamiento, ha tenido más necesidad de conectarse y socializar.

El objetivo de socializar, aunque sea de manera virtual y no presencial, se podría ver como una oportunidad y no como una crisis dentro de la empresa informativa. Por tal motivo, sería bueno reflexionar sobre qué contenidos puede demandar el usuario, teniendo en cuenta que durante el apartado discursivo se ha observado cómo la *gamificación* cada vez tiene un papel más decisivo a la hora de generar *engagement*.

Por lo tanto, ¿qué ingredientes básicos deberían tener los nodos creados por la empresa informativa? ¿A qué se debe asemejar un interfaz que captive al *prosumer*? ¿Se debería tener más en cuenta la nueva forma de narrar por parte del medio? ¿Además de los géneros periodísticos, el *storytelling* puede ser una buena herramienta de comunicación?

Tras el análisis teórico se podría llegar a una aproximación hacia una posible nueva transformación de la empresa informativa. Una vez llegados a este punto de manera discursiva, se podrían enumerar algunos apartados interesantes para conocer cómo llegarían a ser los contenidos interactivos de las plataformas de periodismo multimedia, teniendo ahora en cuenta la influencia del prosumidor como *homo ludens*, y no solo como un sujeto pasivo.

Los puntos clave para los nuevos desarrollos podrían ser los siguientes:

- I. La puesta en escena de juegos masivos -que tienen lugar en el mismo dispositivo con los que un *prosumer* se informa-, ha auspiciado que el usuario se haya introducido aún más en el mundo de los llamados juegos finitos. Los Sims (EA, 2000) o Pokemon Go (Niantic, 2016), como se ha visto, han generado un contenido inmersivo muy atractivo para el consumidor de información. Por lo tanto, ser protagonista lúdico puede generar más *engagement*. Así pues, la nueva alternativa de formatos virtuales, de realidad aumentada o mixta, pueden ayudar a mejorar, en términos cualitativos, el *storytelling* y su conexión emocional con el receptor de la información.
  - II. Tal y como propone Byung-Chul (2010) en su obra la sociedad del rendimiento, el *prosumer* desea interactuar más proactivamente con la información. “La autoexplotación voluntaria” demanda lugares más complejos y con mayor jugabilidad. Las redes sociales y sus interacciones de compartir, catalogar el contenido, comentarlo y hacer fans han generado más necesidad de rendimiento por parte el usuario. Por lo tanto, Facebook, Instagram, ahora Meta, y también TikTok podrían ser buenos espejos para buscar otra usabilidad si no diferente, más complementaria, para que el usuario se involucre más con la empresa informativa.
- El metaverso y la amplificación del espacio inmersivo es ya un hecho. Meta (antes Facebook) va a variar la comunicación entre los agentes implicados en ella en un muy breve lapso de tiempo. Así pues, sería necesario conocer y adentrarse en el modelo que propone la firma de Zuckerberg para que la empresa informativa se adaptara a estos nuevos formatos o a tratar de integrarlos en las plataformas de periodismo multimedia.
- III. Por otra parte, teniendo en cuenta que los juegos poseen, según McGonigal (2011), “participación voluntaria”, sería necesario ofrecer una nueva alternativa de interactividad a la hasta ahora conocida. Tratando de que esas nuevas interfaces sean más específicas en cuanto a los objetivos, las normas y el manejo del *feedback* del juego que se puede proponer como otra forma de uso. Como lugar *gamificado*.
  - IV. Asimismo, y dado que el modelo RAMP de Andrzej Marczewski, puede generar escenarios lúdicos altamente motivacionales, habría que tener en cuenta el rol de sus nuevos participantes y generar cuatro pilares básicos sobre las que se sustente la estructura del nuevo edificio comunicativo. Es decir, que, siguiendo los diferentes roles del usuario, podrían generarse, a partir de estos perfiles, nuevas propuestas interactivas basadas en:
    - a) La forma de relación e interacción social de los

*prosumers* con el propio medio. Es decir, tratar de que los propios usuarios del medio conversen más entre ellos, lo que da pie a establecer una comunidad sólida.

- b) La manera de aumentar la libertad del *prosumer* para vincularse a un sistema lúdico en el momento que decida. Eso sí, siempre bajo unas reglas determinadas que asienten mejor el concepto de “círculo mágico” para que el *prosumer* se sienta seguro y que la empresa informativa no deje de tener el mando de la actividad *gamificada*.
- c) El modo de buscar sensaciones en el *prosumer* para darle a entender que está desarrollando nuevas habilidades mientras se conecta al nodo.
- d) Buscar siempre que la finalidad del sitio tenga unos objetivos claros para que la propia buena experiencia del usuario ofrezca mayor probabilidad de prescripción. Conseguir metas o logros personales pueden ayudar a mejorar la jugabilidad del sitio, por tanto, hacer que la satisfacción del usuario aumente. Lo que daría, a buen seguro, más posibilidades de prescripción para aumentar el *engagement* y hacer así más sólida la comunidad.

## Conclusiones

Una vez llegado a este punto, es conveniente concluir con algunas aseveraciones que se extraen del razonamiento de este trabajo y que devienen de la aplicación del método discursivo utilizado para tal fin. Para que las aportaciones sean más legibles y visuales se emplea la enumeración. A saber:

- I. La muchedumbre solitaria de la que habla Riesman (1996) propone la visión de un individuo que, si bien actúa colectivamente, deambula solo. Y la tecnología es una de las herramientas que más contribuyen a potenciar este hecho. Por tanto, la empresa informativa, como todos los negocios digitales, puede beneficiarse de este hecho en cuestiones meramente económicas puesto que ya tiene al *prosumer* hiperconectado y expuesto a ver y escuchar (o ambas cosas a la vez) sus mensajes, bien sean informativos o publicitarios.
- II. La pandemia ha acelerado la transformación digital y la empresa informativa se está teniendo que adaptar a las nuevas necesidades lúdicas del usuario. Conviene concluir que el propio contexto sanitario ha contribuido a generar nuevas pautas de consumo de información, o bien las ha potenciado. Además, se constata que el propio consumidor cada vez es más experto y quiere recibir el mensaje de una manera más lúdica y entretenida. No obstante, esa ludificación no tiene por qué restar

credibilidad a los mensajes a los que está expuesto, ya que el *prosumer* cada vez tiene más claro dónde están las fuentes primarias a las que acudir para informarse mejor y, además, parece tener claro que los lugares donde se recibe contenido más creíble son aquellos en los que un profesional de la información se encarga de contrastarla para hacérsela llegar. Por lo tanto, la empresa informativa cada vez va a jugar un papel más protagonista en el proceso comunicativo tras el boom de los lugares en los que la información no es tratada profesionalmente.

- III. Se detecta que el mercado publicitario digital puede aumentar debido a que el usuario cada vez está más conectado a las plataformas interactivas por lo que esto puede ayudar a la empresa informativa no solo a ampliar su oferta, sino que, potencialmente, va a tener más posibilidad de invertir en nuevos formatos más atractivos para su comunidad.
- IV. Se puede observar que la demanda un contenido más proactivo podría ser uno de los reclamos más atractivos para el *prosumer*. El *storytelling*, por este motivo, y la ludificación en la manera de contarlo, tendría un papel más protagonista en la empresa informativa. Pero, para que esto ocurra, los *mass media* deberían ser más conscientes de una oportunidad que se antoja crucial a la hora de expandir sus plataformas.
- V. La *gamificación*, por todo esto, es importante y la empresa informativa debe estar al tanto de las nuevas tendencias y no

solo asimilarlas por intuición, sino también por observación de otros nodos.

- VI. Los *prosumers* están generando, de manera casi instintiva y natural, comunidades en los medios de comunicación que les son afines a su manera de pensar. Y en ellos cada uno tiene establecido un rol diferente. Estos roles de los usuarios, al ofrecerse en espacios hipertextuales e interactivos, se pueden asemejar al de los videojuegos. Por lo tanto, su conducta motivacional va a depender en gran medida de la forma en la que cada uno se enfrenta al juego infinito de informarse desde la finitud de los juegos propuestos por las plataformas virtuales interactivas.
- VII. Es preciso que la empresa informativa sea cada vez más consciente del cambio de paradigma que está sufriendo la sociedad. La transformación digital se ha acelerado por la pandemia donde el contacto físico cada vez se está restringiendo más para cuestiones empresariales. Esto no exime que el humano no se haya dado cuenta de la necesidad del mundo físico para poder socializar. Y es que en época de prohibiciones las personas se pueden dar cuenta de una manera más directa de aquello que con lo que cohabitaba y de lo que apenas le daba importancia por la cotidianidad. No obstante, existe el peligro de coincidir cada vez más Riesman (1996) sobre su concepto de muchedumbre solitaria. Y la empresa informativa debe ser responsable para tratar de no aumentar la soledad entre sus usuarios. Y tampoco

debería beneficiarse directamente de lo nocivo que puede llegar a ser la hiperconexión del usuario de manera exacerbada, exagerada y extrema. Pero esto sería una cuestión que merecería un estudio

exhaustivo y mucho más concienzudo; atendiendo los antecedentes que se ofrecen en este texto, pero fuera de este trabajo de investigación.

### Referencias bibliográficas

- AEA. (2022, January 14). *Observatorio de la publicidad en España 2021*. Esic Editorial. <https://bit.ly/3FZfYV2>
- Ball, M. (2022). *El metaverso y cómo lo revolucionará todo*. Deusto.
- Bauman, Z. (2017). *Tiempos líquidos*. Tusquets.
- Bauman, Z. (2009). *Comunidad*. Siglo XXI.
- BBVA. (2021, February 1). *Actitudes ante la tecnología y usos de las TICs en la sociedad española en el marco del Covid-19*. Fundación BBVA. <https://bit.ly/3jv8PUW>
- Byung-Chul, H. (2010). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Carse, J.P. (1986). *Finite and infinite Games: a vision of life as play and possibility*. Sirios 2.
- Castells, M. (1997) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura: la sociedad red*. Alianza Editorial.
- Csikszentmihalyi, M., & Larsson, R. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Springer.
- Cuenca-Orozco, D. (2018). Game studies. Estado del arte de los estudios sobre videojuegos. *Revista Luciérnaga – Comunicación*, 10 (19), 13-24. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a1>
- García-Alonso, P. (2018). Nuevo modelo de negocio para la empresa informativa. In D. Caldevilla (Coord.), *Perfiles actuales en la información y en los informadores* (pp. 81-94). Tecnos.
- García-Alonso, P. (2016). Investigación científica en empresa informativa. *Opción*, 32(11), 637-656. <https://bit.ly/3v2IAYr>
- Gómez, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?* Unir Editorial.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza.
- Hunter, D. & Werbach, K. (2013). *Gamificación: revolucionar tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Los Sims (Versión para ordenador) [Videojuego]. (2000). Electronic Arts.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.

- Niantic. (2016). *Pokemon GO* [Aplicación móvil]. Google Play. <https://bit.ly/3jpI5oJ>
- Perron, B. & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge.
- Ridley, M. (2004). *Qué nos hace humanos*. Taurus.
- Riesman, D. (1996). *La muchedumbre solitaria*. Paidós Studio.
- Rodríguez-Serrano, A., Martín-Nuñez, M. & Gil-Soldevila, S. (2017). Diseño ludológico y realidad aumentada. La experiencia de juego en Pokémon Go! *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 667-678. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1185es>
- Salas, C. (2017). *Storytelling. La escritura mágica. Técnicas para ordenar las ideas, escribir con soltura y hacer que te lean*. Mirada Mágica.
- Sánchez, V. & Lavilla, D. (2022). Periodismo inmersivo y su aplicación en el ámbito de la empresa informativa. *Visual Review*, 9, 1-12. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3732>
- Sierra Bravo, R. (2018). *Técnicas de investigación social: teoría y ejercicios*. Paraninfo.
- Sinek, S. (2018). *El juego infinito*. Empresa Activa.
- Soderman, B. (2021). *Against flow. Video games and the flowing subject*. The MIT Press.
- Spencer, D. (1968). *Game playing with computers*. Spartan Books.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC Business School.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza y Janés.
- Whitman, W. (2007). *Hojas de hierba*. Austral.
- Williams, O., & Rodríguez, D. (2022). *Metaverso: Qué es y cómo invertir en él. Descubre cómo la realidad virtual, los activos digitales y la tecnología blockchain van a cambiar el mundo para siempre*. Óscar Williams (publicación independiente).

# MEDIOS SOCIALES Y AUTORITARISMO. UNA REVISIÓN DE LA POLÍTICA DIGITAL CUBANA

## SOCIAL MEDIA AND AUTHORITARIANISM. A REVIEW OF CUBAN DIGITAL POLICY

**Luis Yaim Martínez Acebal**

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México

 <https://orcid.org/0000-0002-9195-367X>

Autor para correspondencia: Luis Yaim Martínez Acebal, email: [luis.martinez22@correo.uia.mx](mailto:luis.martinez22@correo.uia.mx)

### Resumen

*La presente investigación parte de la premisa que la clasificación del régimen cubano carece de un marco teórico integral y un examen sistemático de los patrones empíricos para comprender mejor la política digital de Cuba. Por tanto, se recopilan diferentes criterios sobre la categorización del autoritarismo cubano, donde se tiene en cuenta la evolución histórica, para culminar con la exposición de esas características en el escenario político digital, que será nuestra evidencia de caso. El estudio tiene un carácter cualitativo, con apoyo de los métodos lógico-histórico de la teoría social marxista y revisión sistemática de la literatura. Se examinan investigaciones publicadas sobre el tema en este siglo con el objetivo de identificar elementos claves de la relación del tipo de régimen con las políticas digitales. A partir de ese desarrollo se concluye que otro camino de ideas se abre a medida que las TICs se van haciendo frecuentes en la isla y, mientras unos apuestan por romper los viejos adagios que han carcomido al sistema cubano, a través de distintas variantes que promueven estas tecnologías; los otros, aferrados al poder, también han aprendido a usar a su favor las bondades que ofrecen el Internet y su gama de aplicaciones.*

**Palabras clave:** política digital, autoritarismo, comunicación política, comunicación digital, Cuba.

### Abstract

*The following paper starts from the premise that the classification of the Cuban regime lacks a comprehensive theoretical framework and a systematic examination of empirical patterns to better understand Cuba's digital politics. Therefore, the research compiles different criteria on the categorization of Cuban authoritarianism, where the historical evolution is taken into account, to culminate with the exposition of those characteristics in the digital political scenario, which will be our case evidence. The study has a qualitative character and is supported by the logical-historical methods of the marxist social theory and systematic review of the literature. It examines the research published on the subject in this century with the aim of identifying the key elements of the*

*relationship between regime type and digital policies on the Internet. From this development it is concluded that another path of ideas opens up as ICTs become more frequent on the island and, while some are betting on breaking the old adages that have eaten away at the Cuban system, through different variants that promote these technologies; the others, clinging to power, have also learned to use to their advantage the benefits offered by the Internet and its range of applications.*

**Keywords:** digital politic, authoritarianism, communicational policies, digital communication, Cuba.

Recibido: 10/08/2022

Aceptado: 14/11/2022

### Introducción

Cuando el 11 de julio de 2021 el mandatario de Cuba, Miguel Díaz-Canel Bermúdez, en comparecencia televisiva nacional hizo un llamado al combate para enfrentar las masivas y espontáneas manifestaciones que gritaban: “Patria y Vida”, “Que se vayan”, “Abajo la dictadura” (leer más en *La Jornada*, 2021; *teleSUR tv*, 2021), en reclamo ante las pésimas condiciones económicas, la escasez y la rigidez política del gobierno cubano; no solo se avivó la preocupación por un injustificado e irresponsable enfrentamiento de cubanos con cubanos por una posición ideológica, sino que también, retornó el debate sobre el carácter político que impera en el más longevo bastión comunista latinoamericano.

Encontrar un acuerdo sobre la categorización de Cuba en estos espacios resulta una tarea engorrosa, debido a los calificativos que se usan desde los medios de comunicación y los diversos puntos de vista que amparan el trabajo académico que se ha dedicado a posicionar a la isla en alguna de

las subdivisiones que acompañan los criterios sobre dictaduras. Sin embargo, más que esclarecer el tema, se encuentra una dispersión en estas ubicaciones que carecen de un marco teórico integral y un examen sistemático de los patrones empíricos para comprender mejor la posición política de Cuba.

El argumento básico es que la ubicación de Cuba dentro de un tipo de autoritarismo permite definir con exactitud el comportamiento del régimen dentro de los medios sociales basados en Internet, un fenómeno que va a estar mediado por la propia política que asume el país desde el triunfo de la Revolución en 1959. De ahí que la mitología revolucionaria, encabezada por Fidel Castro y la política de plaza sitiada justificada por la amenaza, un tanto coherente y a veces exagerada a conveniencia, que representa Estados Unidos, resultan pilares fundamentales de la presencia cubana en la llamada red de redes.

Después del 11 de julio de 2021, sobrevinieron estudios académicos para encontrar la explicación a las muchas versiones e interpretaciones de lo sucedido (Delgado, 2021; Vara Horna, 2021), o

la intención de ubicar dichas protestas en el contexto latinoamericano, identificando semejanzas y diferencias (Welp, 2022; Viera Cañive & Chaguaceda, 2022). En ese sentido, en un hecho sin precedentes dentro de Cuba, donde los medios sociales jugaron un rol preponderante en la transmisión de información y la articulación entre actores para realizar acciones, queda encontrar las relaciones que se establecen entre el tipo de régimen cubano y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Lo anterior se traduce en una explicación que abonará a los estudios existentes sobre autoritarismo y a su afán explicativo por entender adecuadamente los impactos de Internet en este tipo de gobiernos.

La reunión de estos diversos criterios forma parte de un estudio historiográfico que se apoya del método lógico-histórico de la teoría social marxista, el cual “es valioso para exponer los procesos de desarrollo de la naturaleza de cualquier objeto de investigación para comprender sus rasgos generales y nexos de su desarrollo” (Torres-Miranda, 2020). Lo cual nos permitirá explicar, seleccionar y ubicar el objeto de estudio dentro de un espacio teórico-temporal acorde con sus cualidades. De igual manera, nos apoyamos en el método de revisión sistemática de la literatura de Fink (2014), que nos posibilitará identificar, evaluar e interpretar la información disponible en un número adecuado de informes de investigación publicados en el presente siglo. Por lo tanto, partimos de una explicación general sobre las dictaduras, para continuar con una explicación sobre el régimen político cubano y culminar con la exposición de esas características en el escenario político digital, que será nuestra evidencia de caso.

## Reflexiones sobre las dictaduras

El estudio de las dictaduras modernas lleva implícito el análisis de conceptualizaciones anteriores que investigadores como Hannah Arendt (1951), Raymond Aron (1968) o Juan Linz (2000), matizaron para llegar a las conclusiones que se tienen hoy sobre las implicaciones que, para la humanidad, tuvieron los regímenes fascistas de Hitler en Alemania, Mussolini en Italia o la Unión Soviética de Josef Stalin. Ellos, los iniciadores, dejaron una estela de categorías que por años resultaron ser las más completas ubicaciones que se empleaban. En la actualidad, sus ideas recogidas extensamente en grandes estudios que resultaron en libros a posteriori, ayudan a matizar las investigaciones que “sobre las dictaduras ha evolucionado en muchos sentidos de acuerdo con los cambios en la naturaleza del gobierno autoritario que hemos presenciado en el transcurso del último siglo” (Frantz, 2018, p. 87). Y esta conclusión tiene mucho que ver con las críticas que han surgido a esos estudios iniciales que legaron las conceptualizaciones utilizadas hoy día, a las cuales las variaciones existenciales las han obligado a agregar adjetivos.

Por ejemplo, Natasha Ezrow (2018) señala que en el pasado, dichos estudios estuvieron plagados por amplias generalizaciones sobre estos regímenes, aunque sostiene que “algunos de estos estereotipos se mantienen, no describen con precisión todos los regímenes” (p. 83). He ahí la utilidad de aproximaciones modernas que se han dedicado a medir con sus propias reglas un escenario

tan ambivalente como representa este subtema de la política. Mismas condiciones que impactan en la obtención de resultados fidedignos sobre cualquier tema que se estudie sobre estos gobiernos.

En estos casos, la propia Ezrow (2018) advierte que las preguntas principales que guiaban aquellas investigaciones pretendían entender la brutalidad del régimen, cómo llegó al poder y cómo ejerció su voluntad sobre la gente. Es así que el centro del debate se instituyó, principalmente, en si los regímenes eran totalitarios o autoritarios. Y, objetivamente, no estuvo mal, sobre todo para un mundo que necesitaba explicaciones ante las variaciones democráticas que vivía la humanidad, tomando en cuenta experiencias históricas para nada aplaudibles. El fin de la Segunda Guerra Mundial y el colapso de los imperios coloniales en todo el mundo, fueron motivos de una nueva cosecha de dictaduras, muchas de las cuales tenían poco en común con los regímenes totalitarios identificados en la literatura, concluye Frantz (2018). Ello condiciona la necesidad del estudio de las democracias como salida de la zona de confort. Precisamente, años atrás, Paul H. Lewis (1978) había lanzado una advertencia sobre el asunto:

*Es más difícil estudiar las dictaduras que las democracias porque la política interna de las primeras se oculta deliberadamente a la vista del público. No hay prensa libre, ni opinión pública libre, ni grupos de presión abiertos ni competencia entre partidos (p. 622).*

La impronta de este criterio es haber denotado algunas de las características más comunes en este

tipo de regímenes. Con el paso del tiempo, no han perdido vigencia y han encontrado maneras de reflejarse a través del papel de los actores políticos. Una añadidura interesante la brinda el politólogo polaco Jerzy J. Wiatr (2019) al referir que los conceptos tienen historia, señalando que aparecen en momentos concretos, cambian de significado a veces o desaparecen. Y, aunque no es el caso del término que nos compete, en esta investigación es oportuno apuntar que lo que sigue es una historia de ideas políticas que abonan a la comunicación y cuyo núcleo es la legendaria discusión democracia versus dictadura donde, sobre todo, se realiza la evolución categórica del segundo. O como dicen Ezrow y Frantz (2011) en *Dictators and dictatorships: Understanding authoritarian regimes and their leaders*: “los regímenes autoritarios nos plantean retos únicos por el hecho mismo de que son autoritarios” (p. xiv).

Y es que el carácter heterogéneo del autoritarismo provoca confusiones a la hora de someter un estudio. Deibert (2015) llega a configurarlo como un estadio que incluye diferentes condiciones, que van desde los extremos hasta una gran cantidad de estados débiles y regímenes autoritarios competitivos. No obstante, Segal (2013) observa que

*a partir de la caída de la URSS la mayoría de los académicos que escriben sobre totalitarismo (...) ya no debaten los regímenes de los tiempos de la II Guerra Mundial, sino los que aún persisten: China, Cuba, Corea del Norte, y hasta hace poco el de la Junta Militar de Myanmar (p. 98).*

El libro *The authoritarian public sphere: Legitimation and autocratic power in North Korea, Burma, and China*, de Alexander Dukalskis (2017), es un digno ejemplo de lo anterior. Precisamente, un cuarto de siglo después de la tercera ola de democratización que condujo a una serie de optimistas estudios sobre la experiencia, conocimientos, éxitos y fracasos en varios países involucrados en este proceso, continuamos muy distantes de un consenso sobre lo que es cada nación. “Hoy en día, los regímenes totalitarios están casi extintos y el único sobreviviente es Corea del Norte”, nos dice Ezrow (2018, p. 83). Sin embargo, aunque parezca rara esta apreciación en los tiempos que corren, ello marca un polo importante en el espectro, porque no es solo esa categorización la que ha ido mermando, también se ha disipado el nivel de brutalidad de los regímenes autoritarios en general, puesto que han encontrado otros medios para mantener el poder de manera efectiva, sin recurrir a matar y controlar a sus ciudadanos.

Más bien, ya nos encontramos que casi todos los regímenes autoritarios celebran elecciones, aunque no signifiquen un acercamiento a las democracias, sino una herramienta utilizada para prolongar su gobierno (Ezrow, 2018). O, por otra parte, la utilidad de las instituciones pseudodemocráticas han convenido en la supervivencia autoritaria (Frantz, 2018), planteando un desafío a las clasificaciones binarias y mostrando esa resiliencia, que en el papel específico de Internet, por ejemplo, ha moldeado activamente el ciberespacio para su propia ventaja estratégica (Deibert, 2015).

Esta condición ha introducido otras maneras de observar a las democracias con respecto al

autoritarismo. Wiatr (2019) argumenta que “en lo que difieren los regímenes es en los márgenes de libertad de las personas para seguir otras razones, incluidas las propias, y en el uso de la fuerza” (p. 18). Condición que, a medida que pasan los años, se convierte en regla necesaria para alcanzar resultados fiables en los estudios. De hecho, muchos análisis a los que recurren investigadores, como *Freedom House* o *V-Dem* (Alizada et. al., 2021), basan sus estadísticas en estos puntos.

De manera general, se evidenció que “en los regímenes totalitarios no había elecciones, los medios de comunicación estaban completamente bajo el control estatal y la propaganda se usaba para convertir a los ciudadanos en soldados leales al régimen” (Ezrow, 2018, p. 83). Mientras que subyace la promesa de la creación de “un hombre nuevo” capaz de imaginar una “sociedad perfecta”, amparada en las decisiones del gobierno de un partido único que se apodera de todas las instituciones del Estado (Segal, 2013).

Dentro de esta construcción, hay autores que han llegado a conclusiones más categóricas, como es el caso de Adam Przeworski et al. (2000) que, sin complicaciones verbales, define que las democracias son regímenes en los que “quienes gobiernan se eligen mediante elecciones competitivas”. Mientras, que las dictaduras “no son democracias”. Esta concepción es compartida por Ezrow y Frantz (2011) para el desarrollo del libro citado anteriormente. Por tanto, vemos que existe una voluntad de enmarcar y lo que de ahí salga o supedita queda fuera del marco de actuación democrático.

No obstante, no podemos pasar por alto que existe una plétora de conceptualizaciones sobre las dictaduras. Por ejemplo, Samuel P. Huntington y Clement H. Moore (1970) concuerdan con los referentes anteriores; Hannah Arendt (1951) no está distante del mismo pensamiento, pero agrega que los actores fundamentales para mantener un control tan estricto sobre la sociedad son el líder, la policía secreta y el partido; por su parte, Juan Linz (2000) desarrolla una tipología de los sistemas políticos, desglosando los regímenes según sean democráticos, autoritarios o totalitarios. Cada aporte en esta discusión ha sido fundamental, sobre todo en el carácter normativo y descriptivo de las miradas pero, objetivamente, cabe señalar que sus clasificaciones han recibido las adecuaciones a los tiempos que corren.

Los resultados varían según el punto de análisis. Es así como Ezrow y Frantz (2011) apuntan que los factores claves que distinguen a los regímenes totalitarios y autoritarios son el grado de pluralismo social y los niveles de movilización política. Mientras, Jennifer Gandhi y Adam Przeworski (2006) enfocan su unidad de análisis en el líder del régimen. Por tanto, agrupan los regímenes según si el dictador es un monarca, un militar o un civil.

Dukalskis & Gerschevski (2017) coinciden en que los regímenes autocráticos modernos todavía contienen rastros de estos extremos, por lo que es útil tener en cuenta las experiencias históricas para comprender los mecanismos de trabajo de los regímenes contemporáneos. Vemos así cómo los nuevos estudios sobre los regímenes autoritarios han

logrado ir más allá de la clasificación que los caracterizaba en totalitarios o autoritarios y de los viejos estereotipos del pasado, para examinar las nuevas formas de autoritarismos que viven en el siglo XXI.

### **Cuba en el horizonte autoritario**

Cuando llega el momento de interpretar las condiciones de Cuba existe una literatura que no es concluyente. En lo que todos concuerdan es que el sistema es una dictadura continua<sup>i</sup>, donde existen derechos básicos, como la educación, salud y culturales; mientras son violentadas otras libertades, como la de expresión, reunión y asociación. La Revolución que triunfó en 1959 ha desvirtuado el camino inicial, y hoy se presenta como un estado socialista que pierde potencia en el juego geopolítico mundial, aunque “el Gobierno cubano nunca acepte ser considerado una dictadura” (Tedesco & Diamint, 2020). Pero, ante este escenario, ¿de qué tipo de régimen político hablamos cuando mencionamos a Cuba?

Por años, los ideólogos del comunismo se han negado a ofrecer una calificación objetiva sobre Cuba. La mayoría de las veces por razones emocionales que justifican, dijera Segal (2013), el entusiasmo de millones de latinoamericanos en sus inicios, cuando la Revolución prometía libertad. No obstante, si el autoritarismo significa restricciones estatales a la participación política democrática legítima, incluye una perspectiva gubernamental

basada en la emoción y el miedo, además de la concentración del poder ejecutivo en manos de una élite que no rinde cuentas (Deibert, 2015), pues entonces nos encontramos frente a una nación que cumple con esas condicionantes.

Desde los primeros años, el líder Fidel Castro Ruz, quien llevó adelante la Revolución Socialista, había definido que “la primera trinchera en la defensa de nuestro país son las ideas, su ideología” (Rabkin, 1992). Misma sentencia que guardaba total vinculación con aquella proposición dirigida a los intelectuales en 1961: “Dentro de la Revolución, todo. Contra la Revolución, nada”, y que para Bert Hoffmann (2011) significó una manera de categorizar, ideologizar y juzgar en el juego de la legitimación cubana.

Aunque no definitorias, estas ideas tuvieron un importante impacto dentro de la sociedad cubana. La historia de Cuba guarda momentos imborrables en su interior que *frizaron* el sistema político que desde un inicio se pretendía construir. Armando Chaguaceda y Eloy Viera Cañive (2021) apuntan que “el proyecto originariamente nacional-popular se convirtió en un Estado posrevolucionario, cuya dirección asumió el modelo soviético y construyó un régimen autocrático de signo post totalitario” (p. 1). Esta condición estuvo matizada por la manipulación carismática que presentaba el líder Fidel Castro, dueño de una oratoria particular y con un precedente guerrillero que causaba admiración entre la mayoría de la sociedad. Un estudio comparativo entre Castro y el dictador paraguayo Alfredo Stroessner, cataloga al primero como un totalitario de quintaesencia por su atractivo carismático, su papel funcional utópico y la

utilización pública y transformadora del poder (Sondrol, 1991). Es Segal (2013) quien opina que esto es debido a

*el discurso patriota, la movilización de masas, la ideología con componente nacionalista, el adoctrinamiento sistemático – que incluye el amor al líder mesiánico, – la propaganda y la creación de juventudes afectas al partido, exaltando el uso de la fuerza y, por lo tanto, haciéndoles sentir poderosos (p. 103).*

Para esgrimir su clasificación, Chaguaceda & Viera Cañive (2021) se basan en la Constitución del país. Un hecho muy conveniente, gracias a la realización en 2019 de un referéndum constitucional, que ponía a consulta muchos de los cambios que experimentó el país tras la salida del poder de Fidel Castro en 2006, etapa en que se alcanzaron los elementos centrales del post totalitarismo. Ellos señalan un liderazgo tendencialmente burocrático, movilización persistente, pero limitada, menor peso de la ideología como mecanismo de cohesión y control social y la aparición de mayor diversidad social sin reconocimiento del pluralismo político. Cuestiones que son observables en esta Carta Magna mediante la cual, la alta dirigencia partidista-gubernamental manifiesta su control de la vida política, económica, y social del país hasta en los más mínimos detalles.

Recordemos que para distinguir entre el totalitarismo y el autoritarismo, Juan Linz (2000) define a los segundos como aquéllos con un pluralismo limitado, sin ideologías elaboradas, ni grandes movilizaciones de masas (excepto episódicos momentos), y cuyo jefe, o jefes, ejerce el

poder dentro de límites fácilmente previsible. En otras palabras, la sociedad no se fusiona con el Estado como ocurre en el totalitarismo y el sentido de estas aproximaciones descansa en la capacidad para distinguir qué momento estamos viviendo, buscando las etiquetas convenientes para discernir entre lo que creemos bueno o malo. Lo más interesante es encontrarnos en este punto sin retorno donde los acuerdos parecen no interesar.

Por ejemplo, Ezrow & Frantz (2011) consideran híbrida con elementos personalistas y el carácter de un partido único a la dictadura de Fidel Castro, enfocando su ubicación en la perspectiva histórica del régimen. El papel fundamental de los Castro en la transición política de Cuba, donde el traspaso de poder ocurrió entre los hermanos Fidel y Raúl sin la mediación de un proceso electoral, para luego refrendar el vigor del Partido Comunista en el poderío cubano, sirve de alegato a esta conclusión. Lo que sucede es que ubicar a Cuba en ese punto representaría un elemento adecuado para la década de los años 90, puesto que esta combinación le da a la isla de ese decenio una tendencia muy particular. Tanto así, que su evolución no significa la desintegración y la construcción de un nuevo tipo, más bien, es el residuo de elementos que siguen contenidos en esa clasificación.

En ese sentido, concordamos con Magyar & Madlovics (2020) cuando expresan que “los regímenes híbridos son híbridos desde la perspectiva de los observadores, que prefieren comprimir el rompecabezas de la ambivalencia en una categoría híbrida que nos permita elaborar una narrativa o conceptualización a corto plazo” (p. xxiii). Mientras

olvidamos que “en el lenguaje de los participantes, no hay nada híbrido en los regímenes” (p. xxiii). Lo que guarda estrecha relación con la capacidad para adjetivar la amplia gama de tipologías que enfatizan los sistemas políticos híbridos, a menudo denominados zona gris (Diamond, 2002), autoritarios competitivos (Levitsky & Way, 2002) o autoritarios electorales (Schedler, 2006).

Y, en este sentido, cobra mayor interés el momento histórico donde se desarrolla su análisis. En el tiempo seleccionado era visible una marcada etapa de transición, puesto que el Período Especial había traído una disminución de la capacidad del Estado en áreas esenciales, aunque el gobierno seguía siendo capaz de vigilar a sus enemigos y reprimir el surgimiento de “visiones alternativas bien pensadas de Cuba” (Dukalskis, 2017). No obstante, fue un momento propicio para adquirir un margen de autonomía frente al Estado a pesar de los deseos de éste de impedirlo. En esta época, emergen grupos y partidos de oposición que la Seguridad del Estado intenta desaparecer; así como existen visos de represión que culminan con más prisión política, más violencia, y más inestabilidad (Domínguez, 1997).

Por tanto, esta categoría nos resulta inexacta para el presente y obliga a buscar una referencia más contundente porque al referir el término de hibridez entonces es de esperar una situación de transición que convierta al país hacia la democracia o lo acerque al autoritarismo. Sin embargo, observar la realidad de Cuba hoy nos lleva hacia otro camino. Evidentemente, las actuales denuncias de violación a derechos humanos, la escasa permisibilidad de la disidencia o prensa independiente, los ajustes de

cuentas y condenas exorbitantes tras las manifestaciones del 11 de julio de 2021, así como la ola migratoria, las penurias económicas y las, cada vez, más comunes protestas populares hacen pensar que esa no es la ubicación correcta.

Es así como recuperamos el carácter de partido único de Cuba. Huntington & Moore (1970) determinaron que las dictaduras de partido único surgen cuando el poder del Estado se ha debilitado y se ha producido una guerra de liberación o una revolución, o durante el proceso de descolonización. Por su parte, Geddes (2003) entiende que su papel está basado en la influencia sobre la política, el control sobre la mayor parte del acceso al poder político y a los puestos de trabajo en el gobierno, y las organizaciones que funcionan a nivel local.

Son las propias Ezrow y Frantz (2011) quienes aclaran este tema, planteando que “en muchas dictaduras, los partidos son meros instrumentos del dictador. En las dictaduras de partido único, son instituciones que penetran en todos los niveles de la sociedad e influyen en la política” (p. 40). Y esa es la exigencia del Partido Comunista de Cuba (PCC) que desde la propia Constitución del país se declara como “un organismo paraestatal encargado desde su superioridad, de dirigir al Estado y a la sociedad” (Chaguaceda & Viera Cañive, 2021, p. 3).

Este aprovechamiento del PCC no resulta un hecho fortuito. Brooker (2013) había descrito que las dictaduras de partido son mucho más propensas a la ideología y, de hecho, es raro encontrar una que no adopte una ideología de algún tipo. Este hecho se traduce en el pretexto oportuno para reprimir sistemáticamente otros tipos de comportamientos no

conformistas. Lo que se observa en los llamados actos de repudio que se organizan desde la oficialidad cubana, los programas de linchamiento social transmitidos por la televisión, al estilo de Con Filo<sup>ii</sup> o Hacemos Cuba, que dedican sus tiempos a descalificar personas o instituciones con un pensamiento discordante al modelo socialista, o la represión policial que se ejerce arbitrariamente a los visos de manifestaciones pacíficas, entre otros<sup>iii</sup> (Marrero, 2021). Entonces, existe una transformación del liderazgo, que de carismático ha pasado a ser colegiado y burocrático, donde el partido único ocupa una posición central y determinante, articulada y definida por una ideología destinada al mantenimiento del régimen, bajo el amparo de la propia Constitución del país.

Precisamente, Fjelde (2010) indica que este tipo de dictaduras tiene una intrusión de la institución del partido en todos los aspectos de la vida civil, militar y política, lo que dificulta la movilización de una fuerza rebelde eficaz capaz de derrocar al gobierno. Mientras cuenta con una infraestructura poderosa para suprimir la oposición dentro de la sociedad en general, y dentro del propio aparato estatal. En este comportamiento, sobresale una práctica, reflejada a través de la persecución de un objetivo grande y noble, que se manifiesta en la necesidad de vencer a un enemigo externo. Lo cual, siempre ayuda a desviar las tensiones socio-políticas internas y, por tanto, para equilibrar repetidamente el sistema. Esta cualidad une a la Cuba de Castro con el totalitarismo de Hitler, Stalin, Mao, o con la experiencia post Guerra Fría de Corea del Norte (Sondrol, 1991; Dukalskis, 2017).

Objetivamente, ante la presencia de estas características, han surgido otras proposiciones para ubicar al régimen cubano. Levitsky & Way (2002) la sitúan dentro de un autoritarismo cerrado, donde no existen canales viables a través de los cuales las fuerzas de la oposición puedan disputar legalmente el poder. Segal (2013), por su parte, cree que en América Latina sólo persiste un sistema totalitario-fascista clásico, y es el régimen castrista de Cuba. Una aseveración absolutista donde existe una relación en las tendencias de los neo-totalitarismos modernos, sobre todo en el manejo del discurso y en maneras de control sociopolítico que se manifiestan más por intimidación. Anteriormente, Fernando Mires (2006) había expresado que

*los científicos sociales latinoamericanos no hayan catalogado todavía a ese régimen como fascista se debe, por una parte, al discurso pseudosocialista de la dictadura, y por otra, por cierto respeto frente a lo que imaginan fue el pasado revolucionario "glorioso" de Cuba.*

En consecuencia, no dudamos de esta clasificación como parte de un proceso transitorio, que está amparado por diversas etapas y miradas. Mismas que tienen una relación circunstancial con el análisis político-comunicacional de la isla.

Precisamente, Jorge Domínguez (1997) presenta una descripción del cambio político en Cuba hacia un autoritarismo. El autor identifica dos regímenes políticos en Cuba a partir de 1959. El primero es de tipo revolucionario donde, entre otras, existieron altos niveles de movilización participativa controlados por la más alta dirigencia oficial; la

consolidación de una ideología oficial; así como el poder político monolítico y personalizado estaba completamente en manos de Fidel Castro y las incipientes entidades del Partido Comunista. Por su parte, la segunda etapa, que comienza en los años 70 se caracterizó por “el desarrollo de una mejor capacidad burocrática de diseño, ejecución, y control de las políticas del Estado, y por una burocratización de los mecanismos políticos” (Domínguez, 1997, p. 9); además de un impedimento de la autonomización de la sociedad civil, a la vez que se busca mayor internacionalización de la Revolución Cubana.

Llegados a este punto, somos capaces de recoger las características esenciales de un régimen que ha trascendido por ciclos, y que en ese afán calificativo, nos permite presenciar un régimen autoritario post totalitario de partido único, cuyos síntomas de hibridez los perdió tras el fallecimiento del líder Fidel Castro, al caer el carácter personalista que sirvió para unificar, personificar y mantener el movimiento revolucionario, devenido en cambio histórico desde 1959. El actual mandatario Miguel Díaz-Canel Bermúdez, aunque seguidor de las ideas comunistas de Castro mayor y ahijado político de Raúl Castro, no llega a los manejos de la gestión gubernamental del fallecido Comandante, o como diría la periodista cubana Yery Menéndez García: “no tiene ese capital simbólico y le ha tocado lidiar con la remodelación económica que no acaba de surtir efecto y sus medidas impopulares y además la crisis sanitaria” (Taglioni, 2021). En tanto, Cuba sigue bajo el control del Partido Comunista que la gobierna política y económicamente a su merced, sin ningún contrapeso institucional. Un ejercicio, que al

día de hoy se realiza con delirante imaginación y al cual los medios sociales han venido a traer retos mayúsculos.

**La red en el autoritarismo cubano:  
arma clave para dos bandos**

Los hechos narrados han sido la prueba irrefutable de un trayecto, que al día de hoy, tiene en las redes sociales un aliado indiscutible, tanto por el sostén que para el régimen significa, como el papel que han jugado del lado de la ciudadanía. Y en este asunto, tomamos palabras de Domínguez (1997), sobre los cambios que a menudo se pueden vivir en Cuba, al sostener que su criterio es válido para cualquier ámbito de análisis. Este autor plantea que “es menester precisar que algunos de los cambios que han ocurrido bajo este nuevo régimen político se deben a las decisiones voluntariamente adoptadas por la dirigencia del gobierno y del partido en Cuba” (p. 8). Y es que esta sentencia, en materia de Internet, debe mucho al criterio de que la única forma que tiene el Ejecutivo de controlar la información que circula por la web es mantener el monopolio de las comunicaciones a través de la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba S.A (Etecsa) (Tedesco & Diamint, 2020).

Esta caracterización del Internet en Cuba la alcanzamos a ubicar dentro de los marcos desarrollados por Magyar & Madlovics (2020), sobre los aspectos por los cuales se pueden definir las esferas de la comunicación en regímenes post comunistas y que aparecen resumidas en la *Tabla 1*, donde también, podemos observar el carácter del régimen autoritario

post totalitario cubano a través de la comunicación, que posicionamos en el segundo segmento.

Ante este escenario, la primera provocación de este epígrafe nace acompañada de la idea de Padilla Herrera & Viera Cañive (2021) sobre la relación de los medios de comunicación con el Estado cubano. Su planteamiento origina sentimientos de total desafecto y desamparo cuando hablamos de la comunicación en Cuba. Finalmente, ellos dicen que:

*la naturaleza del régimen político establecido en Cuba después de 1959 no permite –y mucho menos da– protección legal a los movimientos o grupos, que (independientes pero no necesariamente opuestos al Estado) luchan por democratizar el ecosistema mediático de la isla, incluido el ciberespacio (p. 95).*

Aunque no les falta razón, en el libro *Cuba's Digital Revolution: Citizen Innovation and State Policy*, editado por Ted Henken & Sara García Santamaría (2021), se evidencian las relaciones transversales que han venido aconteciendo en el desarrollo del Internet en Cuba. Como es de esperar, su centro de atención gira en torno a los medios de comunicación y las relaciones que se establecen a partir de diferentes categorías que se dividen en política, periodismo, negocios y economía, y cultura y sociedad. Mismas que celebran la tecnología “como un vehículo para una mayor libertad política y la expansión de la sociedad civil independiente” (Geoffray, 2021, p. 142), obviando que también es una herramienta de aprendizaje y permanencia de los líderes autoritarios cubanos. En un reportaje sobre las protestas masivas del 11 de julio de 2021, la BBC Mundo las calificaría como un arma clave para los dos bandos (Barría, 2021).

**Tabla 1.***Esferas de comunicación abiertas, cerradas y dominadas.*

	<b>Derecho a saber (obtención de información)</b>	<b>Derecho a hablar (compartir información)</b>	<b>Derecho a elegir (diversidad de fuentes de información)</b>	<b>Derecho a conectarse (información en línea)</b>
Ámbito de comunicación abierto (los derechos de los medios de comunicación se apoyan)	Permite el acceso a información de interés público	Libertad de expresión (el Estado modera el contenido)	- Medios de comunicación estatales imparciales - Medios de comunicación privados libres (con una proliferación de información independientes del Estado)	Acceso gratuito a Internet
Ámbito de comunicación cerrado (los derechos de los medios de comunicación se suprimen)	Negar el acceso a información de interés público	Expresión censurada (el Estado limita el contenido)	- Dirige los medios de comunicación estatales - Prohibidos los medios privados (de la oposición)	Acceso restringido a Internet
Esfera de comunicación dominada (los derechos de los medios de comunicación se neutralizan)	Obstaculizar el acceso a información de interés público	Libertad de expresión (el Estado limita el alcance)	- Los medios de comunicación estatales sesgados - Desplazamiento y gueto a los medios privados (de la oposición)	Acceso regulado a internet

Fuente: Magyar &amp; Madlovics (2020). Traducción propia.

Precisamente, la contribución de Olga Khrustaleva (2021) al libro reafirma la voluntad de los gobernantes cubanos al explicar que el relevo de Raúl Castro en la presidencia de Cuba, Miguel Díaz-Canel Bermúdez, es “más comunicativo y moderno” (p. 88), aunque “no es un líder carismático, sino el tipo de cuadro leal del partido” (Hoffmann, 2018, p. 1), que, a los pocos meses de su presidencia, lanzó su propia cuenta de Twitter e instruyó a sus ministros a hacer lo mismo. Lo que ha pasado después de ese momento ha sido una historia de incomprensiones y hechos inauditos, sólo aplaudida por el acto mismo de avanzar en la exposición pública que representan las redes sociales.

Objetivamente, al expandirse la noticia de la presencia del mandatario cubano en Twitter, muchos consideraron que el intercambio deliberativo con la sociedad ganaría un gran espacio, amén del acceso limitado y el analfabetismo digital de la sociedad cubana en este tipo de redes. Según Geoffray (2021), al inicio de los 2000, los mayores usos del Internet en Cuba eran con fines comerciales, para ocio y entretenimiento, así como para mantener los vínculos familiares con los parientes cubanos que viven en el extranjero. Actualmente, a pesar de que casi todo el gabinete cubano está ahora en Twitter, se han dado situaciones en que los ministros, nada acostumbrados al ejercicio de la crítica directa sobre su gestión, han bloqueado a los usuarios ofensivos. Otros, que son mayoría, se dedican a difundir la agenda del régimen o responden defendiendo la línea del PCC (Khrustaleva, 2021; Ramos et. al., 2022).

Estos resultados no solo han sido refrendados desde el exterior. La propia Universidad de La Habana, a través de un estudio de Medina et al.

(2021), donde se utilizó la encuesta como método de análisis, llegó a la conclusión de que la población percibe como muy bajo el liderazgo de las autoridades en las redes sociales. Un problema que apunta a que “no se han asumido completamente las dinámicas reticulares en el trabajo de las entidades gubernamentales, lo que determina que se reproduzcan las mismas lógicas de comunicación vertical” (pp. 141-142).

De manera unilateral, estas cuestiones guardan estrecha relación con el carácter autoritario del régimen cubano, porque el tratamiento de las tecnologías basadas en Internet se enmarca en el monopolio que el Estado trata, quiere y ejerce sobre la propiedad. Tal como sucede con el control de la radio y la televisión, el Internet se convierte en un espacio de marginación de los sectores de la sociedad e ideas que desafían los intereses hegemónicos de las élites nacionales (Padilla Herrera & Viera Cañive, 2021). Y este temor desde la cúpula gubernamental cubana se debe en parte a la conciencia de la población de que no están representados en los medios de comunicación estatales cubanos, puesto que estos “no acogen la diversidad y el pluralismo presentes en la sociedad actual” (Padilla Herrera & Viera Cañive, 2021, p. 95), mientras, cada vez más, se derrumba la expectativa que

*combinaba la muerte de Fidel Castro con el surgimiento de un liderazgo novedoso, sobre la cual una generación deseosa de vivir sin carencias cotidianas y, posiblemente, ya sin compromisos sentimentales con la Revolución y sus héroes históricos, pensaba en una nueva etapa (Tedesco y Diamint, 2020).*

Este conflicto forma parte del fenómeno que Ted Henken (2021) denomina la revolución digital cubana, que no es más que la reconfiguración de los medios de comunicación cubanos con el apoyo de Internet y en auxilio de los ciudadanos cubanos que se han convertido en cada vez más participantes de la revolución digital mundial, organizado primeramente, a través de la “apertura de los primeros cibercafés públicos en 2013, la posibilidad de acceder al correo electrónico a través del teléfono celular desde 2014 y el establecimiento de 35 puntos de acceso a wifi a lo largo de la isla en 2015” (Henken, 2021, p. 75). Y, seguidamente, la expansión continua del plan gubernamental de puntos de acceso a wifi, el lanzamiento de un programa piloto de Etecsa conocido como “Nauta Hogar”, mientras el detonante fue el establecimiento de acceso a internet móvil 3G para clientes de pago por primera vez en diciembre de 2018 (Henken, 2021). No obstante, la idea de este autor, que aunque imperativa, a los efectos de esta investigación achica la importancia del acto, puesto que no integra del todo los efectos que este proceder asumen desde las élites gobernantes.

No obstante, en el propio artículo, Henken (2021) señala que este esfuerzo ha sido parte de un incremento de las acciones estatales encaminadas a una llamada informatización progresiva de la sociedad cubana. Y es que desde el discurso oficial se ha defendido la idea de un gobierno electrónico, proyecto que no llega a concretarse ante la imposibilidad de un acceso extendido a las tecnologías necesarias. Sin obviar el mal trabajo y la pésima gestión gubernamental en estas proyecciones. Tedesco y Diamint (2020) lo resumen con este

criterio: “hay un simbolismo de modernidad, ciertas pautas que suenan a apertura política, pero ello no significa que se vayan a aplicar reformas estructurales en ningún área”. Se encuentra, en este caso, un sentido de permanencia, pero que no se adapta al juego de roles y admite restricciones fuera de línea y en línea. De manera general, en lugar de tratar de entablar un diálogo o persuadir, el gobierno simplemente logra ensoberbecer el mensaje oficial.

Lo cierto es que han sobresalido varios sucesos en redes sociales que han llamado la atención de varios autores. Un evento significativo sucedió durante el referéndum constitucional, “donde las plataformas de noticias se convirtieron en un espacio de lucha donde el #YoVotoSí, #YoVotoNo y #YoNoVoto, comenzaron a ganar terreno” (Acebal, 2022, p. 35). También, dos marchas espontáneas e independientes a la oficialidad pusieron en jaque las redes cubanas: la primera, exigía prevenir la crueldad hacia los animales; la segunda, luchaba por los derechos de la comunidad LGBTQ+, tras la cancelación del desfile por el Orgullo en 2019 (Henken, 2021). Más tarde, se hizo viral la etiqueta #BajenLosPreciosDeInternet, mediante la cual “los tuiteros más activos en Cuba desarrollan campañas para que Etecsa baje los precios” (Tedesco & Diamint, 2020). Lo mismo pasó con la etiqueta #YoSoySNET, #MSI, #27N, todas convertidas en ciberdenuncias que se visibilizan gracias al avance tecnológico basado en Internet que se apodera de la isla. Antes del 11 de julio de 2021, “se había posicionado el hashtag #SOSmatanzas, derivando en #SOSCuba, a raíz de la situación sanitaria” (Delgado, 2021, p. 120).

La variedad de estos temas gira en torno a los desafíos que ha planteado la red para la sociedad cubana, y en los movimientos particulares que se realizan desde la dirigencia gubernamental y partidista para minar las posibles trincheras que se puedan abrir desde este campo social. No obstante, a la hora de encajar estos argumentos en la propia realidad cubana nos encontramos con desórdenes y esquivos agigantados que presentan, de una parte, la pluralidad de opiniones y demandas presentes en la sociedad cubana contemporánea, y por otra, debates entre partidarios del gobierno, opositores y críticos. Ambas, están configurando una esfera pública a menudo beligerante pero cada vez más plural (Henken, 2011; Padilla Herrera & Viera Cañive, 2021; Acebal, 2022) y socavando la idea de legitimidad de la Revolución y el socialismo (Hoffmann, 2018; Welp, 2022).

En estos casos, lo que sucede es que la mayoría de los estudios han vuelto a observar los cambios que se suscitan desde la ciudadanía, aquellos que en la Revolución de los humildes y para los humildes siguen siendo los más olvidados e incomprensidos (Delgado, 2021). La cúpula estatal, en cambio, busca borrar cualquier atisbo de resurrección. Ejemplo de ello, es la ralentización del servicio de Internet, revelado por la propia ciudadanía y observatorios de redes como son *Kentik* (2021) y *Netblocks* (2021a) (ver *Figura 1*). También, el exilio forzado a que son sometidos los activistas independientes cubanos, sobre todo, aquellos que ejercen mayor influencia sobre la sociedad cubana. Los cuales, en gran parte de los casos, recurren a las redes sociales para hacer visibles y virales sus reclamos (ver *Figuras 2 y 3*).

### Figura 1.

*Captura de pantalla de tuit de @netblocks sobre apagón de Internet tras las protestas del domingo 11 de julio de 2021 en Cuba.*



Fuente: (NetBlocks, 2021b)

De igual manera, como todo gobierno autoritario, para lograr sus objetivos, los dirigentes cubanos se auxilian del control de la infraestructura y el acceso a las TIC, en donde encuentran una manera para censurar las voces críticas en línea. Por ejemplo, existen un conjunto de regulaciones oficiales que dictaminan, según los apoderados, el ser y el deber ser de la sociedad cubana en Internet.

El primero es *La política integral para la informatización de la sociedad*, a través de la cual se establecen como principios fundamentales: 1) la necesidad de entender las TIC como armas para la

defensa de la Revolución que garanticen la seguridad en el ciberespacio contra amenazas, riesgos y ataques de cualquier naturaleza; 2) la mejora del capital humano; y 3) la promoción del acceso de los ciudadanos a las TIC (Puig, 2017). El segundo, el Decreto Ley 370, titulado *De la informatización de la sociedad en Cuba*, descrito como un medio efectivo para la consolidación de la ciberseguridad, la soberanía tecnológica, la seguridad y la defensa nacional. Este decreto es aplicado según las

necesidades estatales con el fin de imponer restricciones al ejercicio de derechos fundamentales implicados en su uso, como la participación política, la libertad de expresión, la privacidad y el derecho de asociación (Mosqueda, 2020). Las redes sociales se han hecho eco de denuncias ante el conveniente uso de estas legislaciones por los aparatos represivos, a través de llamadas de atención, exorbitantes multas, el decomiso de teléfonos celulares o el encarcelamiento.

### Figura 2.

*Titular de prensa que denuncia la persecución política a que son expuestos los activistas independientes cubanos.*

## Activistas cubanos están en el exilio o en la cárcel, a un año de las protestas

Las autoridades cubanas han condenado a cientos de personas a penas de cárcel por cargos que van desde desórdenes públicos hasta sedición.

Fuente: (Redacción AN / LP, 2022)

### Figura 3.

*Ejemplo de titular que denuncia la persecución política a que son expuestos los activistas independientes cubanos.*



Fuente: (Reuters, 2022)

Por último, y en total consonancia con los hechos ocurridos en julio de 2021, a los que Díaz-Canel califica como parte de una campaña de "terrorismo mediático" en contra de su gobierno, las autoridades tipificaron en agosto de ese año las regulaciones de lo que ellos consideran delitos cibernéticos, los cuales están sujetos a una acción penal. Con el Decreto-Ley 35, los usuarios de Internet en Cuba se rigen bajo una pléyade de categorías ambiguas como seguridad colectiva, bienestar general, moralidad pública o respeto al orden público. Mismas que en manos de la única proveedora del servicio en el país, permitirá interrumpir, suspender o terminar el servicio cuando los usuarios quebranten estos deberes (Human Rights Watch, 2021).

De alguna manera, son políticas que contribuyen al entendimiento de la propia política digital cubana. Sobre este particular, Khrustaleva (2021) enfatiza que "la sociedad civil cubana, aunque se beneficia del lento pero constante desarrollo de las TIC y del creciente acceso a Internet, sigue estando en clara desventaja con respecto al gobierno en cuanto a su alcance popular" (p. 90). Un ejemplo particular son las transmisiones desde Facebook Live, que se han convertido en armas de denuncia, pero al mismo tiempo resultan atacadas con los apagones digitales que realiza el gobierno cubano (Barría, 2021) o los propios vigilantes que encuentran en ellas la identificación de la ciudadanía opuesta. Y esto cobra un sentido mayúsculo, cuando intuitivamente y a nivel apreciativo las redes sociales cubanas se observan como un espacio de desahogo e interacción que llegan a configurar núcleos de asociación, variables en tamaños y duración, tal

como ocurrió en las protestas masivas ocurridas el 11 y 12 de julio de 2021 o las madres y padres cubanos que se adhirieron a la "tormenta digital" que significó la denuncia en Facebook de Amelia Calzadilla<sup>iv</sup>, por solo citar estos ejemplos que han puesto en tensión a la cúpula gobernante.

Justamente, pasado el 11 de julio, no bastó la explicación del día siguiente de Díaz-Canel sobre su llamado a recuperar las calles y decir que este no fue para enfrentar al pueblo, sino para defender la Revolución. Tampoco fue suficiente, un tiempo después, borrar los tuits donde dejaba muestras de su desespero y mal manejo de la situación. Para esos momentos, ya había reducido su concepción del pueblo solo a los «revolucionarios» y parcializado su responsabilidad hacia toda la población cubana (Delgado, 2021). A raíz de ese hecho, se intensificó la represión de la policía política, la seguridad del Estado aumentó su vigilancia de la vida offline y online. La sociedad está transitando un proceso de degradación en varios aspectos importantes, como la salud, la alimentación, la violencia, lo que los obliga a tomar decisiones como la emigración del país, por vías legales e ilegales; sin el interés ni la motivación para seguir "luchando contra la norma de la conformidad popular con las reglas del juego sancionadas por el Estado" (Geoffray, 2021, p. 90).

## Conclusiones

El investigador Darvin Sánchez Benites (2018) escribió sobre los días después al clímax en la crisis

política en Nicaragua de 2018 que “la gente reprimida volvía a su vida cotidiana resignada al control del aparato estatal mientras acumulaba en su pecho, con un nudo en la garganta, las ansias de libertad” (p. 127). Un pasaje que además de poesía guarda estrecha relación con el caso cubano por describir los días después al 11, 12 y 13 de julio de 2021. Unas jornadas de imágenes y acciones que retomaron el debate sobre el carácter político que impera en el más longevo bastión comunista latinoamericano: Cuba.

Precisamente, mediante el análisis histórico-lógico, este artículo examinó una serie de acontecimientos que suceden en el tiempo y que fueron configurando el estado político como variable independiente en la explicación a lo que ocurre hoy en medios sociales en la isla. Para ello, se recurre a los pasos lógicos de los hechos que transcurren desde aquellos aparentemente más simples y visibles, a los más complejos dentro de su estructura interna.

Ubicar a Cuba en un lugar o en otro no se logra sin el objetivo del análisis histórico. “El gobierno actúa a la defensiva, más que a la ofensiva. Vive del pasado y eso le pasa factura” (Delgado, 2021, p. 117). Como toda dictadura, su carácter tiene tanto de totalitarismo como de autoritarismo. En este sentido, entendemos que son las situaciones o las direcciones lo que cambian, a medida que las figuras caen. Anteriormente, era difícil imaginar una Cuba sin Castro, porque todo el proyecto revolucionario se construyó en torno a su influencia. Hoy, que ya no está, el papel rimbombante y la ejecutoria constitucional la ha asumido el PCC, a través de sus diversas fuerzas para desarrollar la manipulación

consciente a la sociedad, en el que se mezcla el alabo a las imágenes proféticas de sus fundadores, entre ellas, el propio Fidel Castro. En cambio, otro camino de ideas se abre a medida que las TICs se van haciendo frecuentes en la isla. Y, mientras unos apuestan por romper los viejos adagios que han carcomido al sistema cubano, a través de distintas variantes que promueven estas tecnologías; los otros, aferrados al poder, también han aprendido a usar a su favor las bondades que ofrecen el Internet y su gama de aplicaciones, tanto de forma práctica como en el auxilio que representan los marcos regulatorios a la red: leyes, decretos y normas constitucionales. Como hemos descrito, en la Cuba actual sucede un presagio anunciado por Bert Hoffmann (2018):

*A medida que Raúl Castro y la "generación histórica" de revolucionarios cubanos se retiran gradualmente de las palancas del poder, este poder se basará en el país en la interacción institucional del Partido Comunista, las Fuerzas Armadas y el aparato estatal, no en un líder (p. 10).*

Cualquier estudio que enfoque este tema llegará a las mismas conclusiones en este sentido, por la solidificación de esta relación. Por tanto, la conjunción de las variables tipo de gobierno con política digital nos ha llevado a determinar que el gobierno cubano busca dominar la red tanto como controla los medios de comunicación tradicionales, utilizando una variedad de métodos para llegar a estos fines. Y es en este escenario donde se replican los mecanismos de represión formales e informales que impiden un funcionamiento transparente del régimen.

No obstante, de una parte, se abre el camino para estudios enfocados en esta perspectiva de análisis más burocrático y potencial gracias, sobre todo, a la existencia de la cúpula dirigente cubana en Twitter y las modeladas, pero constantes e interesantes dinámicas que se desarrollan allí.

Mientras, la ciudadanía no se queda quieta, y aprende a seguir sorteando las regulaciones comunicacionales que el Estado les impone, apoyándose en los memes o sátiras, posicionando *hashtags*, utilizando *Virtual Private Network* (VPN) ante los apagones de Internet, o transmitiendo en vivo por Facebook.

### Referencias bibliográficas

- Acebal, L. Y. M. (2022). Comentarios en línea y esfera pública: Prácticas desde el autoritarismo cubano. *Sphera Publica*, 1(22), 31-55. <https://bit.ly/3bG2jr6>
- Alizada, N., Cole, R., Gastaldi, L., Grahn, S., Hellmeier, S., Kolvani, P., Lachapelle, J., Lührmann, A., Maerz, S., Pillai, S. & Lindberg, S. (2021). *Autocratization turns viral. Democracy report 2021*. V-Dem Institute. <https://bit.ly/3VWwNqG>
- Arendt, H. (1951). *The origins of totalitarianism*. Schocken Books. <https://doi.org/10.1057/9781137382245.0006>
- Aron, R. (1968). *Democracia y Totalitarismo*. Seix Barral.
- Barría, C. (13 de julio de 2021). Protestas en Cuba: qué papel juegan “la directa” y las redes sociales en las históricas manifestaciones en la isla. *BBC News Mundo*. <https://bbc.in/3oBaQhP>
- Brooker, P. (2013). *Non-democratic regimes*. Bloomsbury Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-38253-5>
- Chaguaceda, A. & Viera Cañive, E. (2021). El destino de Sísifo. Régimen político y nueva Constitución en Cuba. *Polis Revista Latinoamericana*, 20 (58), 58-77. <http://dx.doi.org/10.32735/S0718-6568/2021-N58-1578>
- Deibert, R. (2015). Authoritarianism goes global: Cyberspace under siege. *Journal of Democracy*, 26(3), 64-78. <https://doi.org/10.1353/jod.2015.0051>
- Delgado, J. D. (2021). El pueblo, el gobierno y las realidades paralelas en Cuba. *Nueva Sociedad*, (295), 113-122. <https://bit.ly/3bNfBC2>
- Diamond, L. J. (2002). Thinking about hybrid regimes. *Journal of Democracy*, 13(2), 21–35. <https://doi.org/10.1353/jod.2002.0025>
- Domínguez, J. I. (1997). Comienza una transición hacia el autoritarismo en Cuba. *Encuentro de la cultura cubana*, 6(7), 7-23. <https://bit.ly/3zQsKSC>
- Dukalskis, A. (2017). *The authoritarian public sphere: Legitimation and autocratic power in North Korea, Burma, and China*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315455532>
- Dukalskis, A., & Gerschewski, J. (2017). What autocracies say (and what citizens hear): Proposing four mechanisms of autocratic legitimation. *Contemporary politics*, 23(3), 251-268. <https://doi.org/10.1080/13569775.2017.1304320>

- Ezrow, N. (2018). Authoritarianism in the 21st Century. *Politics and Governance*, 6(2), 83-86. <https://bit.ly/3A6PKxd>
- Ezrow, N. M., & Frantz, E. (2011). *Dictators and dictatorships: Understanding authoritarian regimes and their leaders*. The Continuum International Publishing Group.
- Fink, A. (2014). *Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper*. SAGE Publications.
- Fjelde, H. (2010). Generals, dictators, and kings: Authoritarian regimes and civil conflict, 1973—2004. *Conflict management and peace science*, 27(3), 195-218. <https://doi.org/10.1177/0738894210366507>
- Frantz, E. (2018). Authoritarian politics: Trends and debates. *Politics and Governance*, 6(2), 87-89. <https://doi.org/10.17645/pag.v6i2.1498>
- Gandhi, J. & Przeworski, A. (2006). Cooperation, Cooptation and Rebellion under Dictatorship. *Economics and Politics*, 18(1), 1–26. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0343.2006.00160.x>
- Geddes, B. (2003). *Paradigms and Sandcastles: Theory Building and Research Design in Comparative Politics*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.11910>
- Geoffray, M. L. (2021). Digital Critique in Cuba. In T. A. Henken & S. García Santamaría, (Eds.). *Cuba's Digital Revolution: Citizen Innovation and State Policy* (pp. 136-155). University of Florida Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1mvw94t.11>
- Henken, T. A. (2011). A bloggers' polemic: debating independent Cuban blogger projects in a polarized political context. *Cuba in Transition*, 21, 171-85. <https://bit.ly/3vWzFsB>
- Henken, T. A. (2021). Del Movimiento San Isidro a “Patria y Vida”: ¿Quién Controlará la Revolución Digital Cubana? *Revista Foro Cubano (RFC)*, 2(2), 73-92. <https://doi.org/10.22518/jour.rfc/2021.2a07>
- Henken, T. A., & García Santamaría, S. (2021). *Cuba's Digital Revolution: Citizen Innovation and State Policy*. University of Florida Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1mvw94t>
- Hoffmann, B. (2011). Civil Society 2.0?: How the Internet Changes State-Society Relations in Authoritarian Regimes: The Case of Cuba. *GIGA Working Papers*, 156. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1763846>
- Hoffmann, B. (2018). Kuba nach Raúl: der Reformdruck bleibt hoch. *GIGA Focus | Lateinamerika*, 2, 1-13. <https://bit.ly/3A53zNv>
- Human Rights Watch (2021, August 25). Cuba: Decreto de telecomunicaciones cercena la libertad de expresión. *HRW*. <https://bit.ly/3fq90in>
- Huntington, S. P., & Moore, C. H. (1970). *Authoritarian politics in modern society: The dynamics of established one-party systems*. Basic Books.
- Kentik (2021, July 16). Internet Disruptions in Cuba Following Widespread Protests. *Kentik*. <https://bit.ly/3LO84AD>

- Khrustaleva, O. (2021). Information and Communication Technology, State Power, and Civil Society. In T. A. Henken & S. García Santamaría, (Eds.). *Cuba's Digital Revolution: Citizen Innovation and State Policy* (pp. 73-93). University of Florida Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1mvw94t.8>
- La Jornada* (2021, July 12). *Díaz-Canel: la orden de combate está dada: ¡revolucionarios a las calles!* *La Jornada*. <https://bit.ly/3QCvTfV>
- Levitsky, S., & Way, L. A. (2002). The rise of competitive authoritarianism. *Journal of Democracy*, 13(2), 5–21. <https://doi.org/10.1353/jod.2002.0026>
- Lewis, P. (1978). Salazar's Ministerial Elite, 1932–1968. *Journal of Politics*, 40(3), 622–647. <https://doi.org/10.2307/2129859>
- Linz, J. (2000). *Totalitarian and Authoritarian Regimes*. Lynne Rienner Publishers.
- Magyar, B., & Madlovics, B. (2020). *The Anatomy of Post-Communist Regimes*. Central European University Press. <https://doi.org/10.7829/9789633863701>
- Marrero, R. G. (2021). Mecanismos Represivos del Estado Cubano. *Revista Foro Cubano (RFC)*, 2(2), 46-58.
- Medina, H. S., Alonso, B. P., Derivet, F. A. R., & Aguiar, W. P. (2021). Cuba ante los retos de una conectividad social inclusiva. In A. Fernández & A. L. Hidalgo (Eds.). *(Des)iguales y (des)conectados : políticas, actores y dilemas info-comunicacionales en América Latina*. Buenos Aires: CLACSO. <https://bit.ly/3dkJsIE>
- Mires, F. (2006, May 9). *América Latina y sus tendencias políticas (I)*. La Insignia. <https://bit.ly/3QyrBpF>
- Mosqueda, E. (2020, June 15). *Cuba: El Decreto Ley 370 debe ser declarado inconstitucional pues atenta contra la libertad de expresión y de prensa*. Artículo 19. <https://bit.ly/3PZ3mke>
- Netblocks* (2021a, July 12). Social media restricted in Cuba amid widening anti-government protests. *Netblocks*. <https://bit.ly/3SgN2wB>
- Netblocks* (2021b, July 12). *Confirmed: Social media and messaging platforms restricted in #Cuba from Monday on state-run internet provider ETECSA; real-time network data corroborate reports of internet disruptions amid widening anti-government protests; incident ongoing 🇨🇺#CubaSOS*. [Tweet] [Imagen adjunta]. Twitter. <https://bit.ly/3UMZEfH>
- Padilla Herrera, A., & Viera Cañive, E. (2021). Ghost in the Machine. In T. A. Henken & S. García Santamaría, (Eds.). *Cuba's Digital Revolution: Citizen Innovation and State Policy* (pp. 95-114). University of Florida Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1mvw94t.9>
- Przeworski, A., Alvarez, M., Cheibub, J. A., & Limongi, F. (2000). *Democracy and development: Political institutions and material well-being in the world, 1950–1990*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511804946>
- Puig, Y. (2017, March 3). *Consejo de Ministros aprueba políticas para la informatización de la sociedad y para otros importantes sectores*. *Cubadebate*. <https://bit.ly/3zCK3Ie>

- Rabkin, R. (1992). Cuban Socialism: Ideological Responses to the Era of Socialist Crisis. *Cuban Studies*, 22, 27–50. <https://www.jstor.org/stable/24485740>
- Ramos, A. S., Acebal, L. Y. M., & Galera, M. D. C. G. (2022). Twitter como herramienta para fomentar la participación ciudadana. El caso de los gobiernos de España y Cuba. *Correspondencias & Análisis*, (15), 09-31. <https://doi.org/10.24265/cian.2022.n15.01>
- Redacción AN / LP (2022, July 6). *Activistas cubanos están en el exilio o en la cárcel, a un año de las protestas*. Aristegui Noticias. <https://bit.ly/3iVPufm>
- Reuters (2022, July 6). *En el exilio o en la cárcel, el activismo cubano está destrozado un año después de las protestas*. euronews. <https://bit.ly/3FoRgx7>
- Sánchez Benites, D. A. (2018). Protesta social en Nicaragua: ¿derecho o delito? In E. De Gori, C. E. Villacorta & A. Aguilar Antunes (Comp.). *Nicaragua en Crisis: Entre la revolución y la sublevación* (pp. 125-134). Librería Latinoamericana y Caribeña de Ciencias Sociales-CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvnp0jft.10>
- Schedler, A. (2006). *Electoral authoritarianism: The dynamics of unfree competition*. Lynne Rienner. <https://doi.org/10.1515/9781685857479>
- Segal, A. (2013). Totalitarismo, dictadura y autoritarismo: Definiciones y re-definiciones. *Revista Gobierno y Gestión pública*, 1(1), 1-37. <https://bit.ly/3JMqkcv>
- Sondrol, P. (1991). Totalitarian and Authoritarian Dictators: A Comparison of Fidel Castro and Alfredo Stroessner. *Journal of Latin American Studies*, 23(3), 599-620. <https://doi.org/10.1017/s0022216x00015868>
- Taglioni, A. (2021, July 12). *Díaz-Canel no tiene capital simbólico y muchos no reconocen su legitimidad*. La Política Online. <https://bit.ly/3P7Sgsm>
- Tedesco, L. & Diamint, R. (2020, July 9). *Cuba: más conectada y más aislada*. Agenda Pública El País. <https://bit.ly/3HLgJAZ>
- teleSUR tv (2021, July 11). *Díaz-Canel Bermúdez: La orden de combate está dada, a la calle los revolucionarios*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3UWqMZw>
- Torres-Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2). <https://bit.ly/3bLjmrD>
- Ulloa García, A. (2022). *Amelia y el Derecho a protestar en Cuba*. El Toque. <https://eltoque.com/amelia-y-el-derecho-a-protestar-en-cuba>
- Vara Horna, A. (2021). Legitimidad política, crisis económica y protesta civil en Cuba: 2021. *National Democratic Institute y Cuba Data*, 1-24. <https://bit.ly/3p2qOSl>
- Viera Cañive, E. & Chaguaceda, A. (11 de julio de 2022). *Primer Aniversario del 11J: ¿Cómo llegamos y cómo podemos seguir?* El Toque. <https://bit.ly/3oSiJiN>

- Welp, Y. (2022). Cuba en perspectiva latinoamericana: estallidos, protestas y demandas de cambio. *Foro Europa-Cuba Working Paper*, 33, 1-12. <https://bit.ly/3vNjpKo>
- Wiatr, J. J. (2019). *New Authoritarianism: Challenges to Democracy in the 21st century*. Verlag Barbara Budrich. <https://bit.ly/3QwkwpG>

## Notas

---

<sup>i</sup> Ezrow y Frantz (2011) tipifican las dictaduras en dos categorías: categóricas y continuas. Las tipologías continuas pueden decirnos si los sistemas se acercan o se alejan de diferentes grados de autoritarismo (Frantz, 2018).

<sup>ii</sup> Más información sobre este programa en <http://www.cubadebate.cu/etiqueta/con-filo/>

<sup>iii</sup> Para más datos y lecturas sobre este tema, leer a: Marrero, R. G. (2021). Mecanismos Represivos del Estado Cubano. *Revista Foro Cubano (RFC)*, 2(2), 46-58.

<sup>iv</sup> Para conocer más sobre Amelia Calzadilla y la repercusión de su denuncia pública, leer: Ulloa García, A. (2022). Amelia y el Derecho a protestar en Cuba. *El Toque*. <https://eltoque.com/amelia-y-el-derecho-a-protestar-en-cuba>

DOI: <https://doi.org/10.29105/gmjmx20.38-498>

Artículos

# UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA SOBRE LA INVESTIGACIÓN DEL ACTIVISMO DIGITAL FEMINISTA DESDE UNA PERSPECTIVA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA DIGITAL

A LITERATURE REVIEW ON DIGITAL FEMINIST ACTIVISM RESEARCH  
FROM A COMMUNICATION AND DIGITAL CULTURE APPROACH

**Lidia Angeles García González**

Universidad de Guanajuato, México

 <https://orcid.org/0000-0001-9363-5280>

Autor para correspondencia: Lidia Angeles García González, email: [la.garciagonzalez@ugto.mx](mailto:la.garciagonzalez@ugto.mx)

## Resumen

*El presente artículo tiene como propósito investigar las tendencias teórico-metodológicas de investigación en comunicación y cultura digital sobre el activismo feminista en los espacios digitales en los últimos 15 años (2006-2021) a nivel global. A partir de un estado del arte, se hace una revisión de literatura académica de 190 artículos sistematizados mediante una búsqueda en Google Académico, para conocer el enfoque de la actual investigación desde una perspectiva interdisciplinaria sociocultural. Esta revisión provee un panorama de retos a futuro acerca de la investigación sobre el activismo digital feminista.*

**Palabras clave:** activismo digital feminista, internet, plataformas digitales, estado del arte.

## Abstract

*The purpose of this article is to investigate the theoretical and methodological trends of research in communication and digital culture on digital feminist activism in digital platforms from the last 15 years (2006-2021) worldwide. From a state of the art, a review of academic literature of 190 articles systematized through a search in Google Scholar was carried out, to know the focus of the current research from an interdisciplinary sociocultural perspective. This study provides an overview of future challenges about research on digital feminist activism.*

**Keywords:** digital feminist activism, internet, digital platforms, literature review.

Recibido: 27/08/2022

Aceptado: 24/01/2023

## Introducción

En los últimos 15 años, de 2006 a 2021, hemos visto un crecimiento significativo de estudios feministas relacionados al activismo digital y movimientos sociales que tienen como propósito comprender y analizar las prácticas comunicativas y nuevos espacios para el activismo digital feminista, principalmente en países como España, Argentina, Estados Unidos y México.

De la misma manera, ha habido una evolución en los estudios del activismo feminista en los espacios digitales a través del tiempo, debido al desarrollo de las plataformas digitales y a las potencialidades que éstas permiten a las activistas y mujeres para diversificar la apropiación tecnológica y sus prácticas comunicativas alrededor de diversos países para la erradicación de la violencia contra las mujeres. Esto también implica un desarrollo de metodologías y acercamientos teóricos y epistemológicos con una perspectiva de género y desde diversas disciplinas, como la Sociología, la Antropología, los estudios de género, la Comunicación y la cultura digital, por mencionar algunas.

En el presente estudio ubicamos, de un *corpus* de 190 textos académicos, cuatro fases de estudio con relación al activismo digital feminista, que son: 1) ciberfeminismo, 2) activismo *hashtag* feminista y *networked feminism*, 3. irrupción de estudios de activismo digital feminista con el caso #NiUnaMenos; y 4) estudios sobre activismo digital feminista a partir del #8M, principalmente.

A continuación, presentaremos los principales hallazgos del *corpus* analizado, así como los estudios más relevantes de cada una de las fases identificadas, así como el año de publicación, país de publicación, revista o editorial de libro que publica, universidad de adscripción de la autora o autor, plataforma digital de estudio y/o actores de estudio, metodologías empleadas y temática con relación al activismo digital feminista.

## Metodología

El presente estudio tuvo como objetivos: 1) Examinar, a través de la literatura académica, las principales temáticas con relación a la apropiación tecnológica y las prácticas comunicativas digitales del activismo digital feminista en las plataformas digitales; 2) Conocer las principales tendencias metodológicas y técnicas de investigación para el estudio del activismo digital feminista a nivel global con un enfoque centrado en los países hispanohablantes; y 3) Enunciar los principales enfoques y líneas de investigación para el estudio del activismo digital feminista para la erradicación de la violencia contra las mujeres en diversas partes del mundo.

En consecuencia, se empleó como fuente de acceso a la literatura académica la herramienta *Google Académico*, por el cual se pueden realizar búsqueda de contenido y literatura académica especializada:



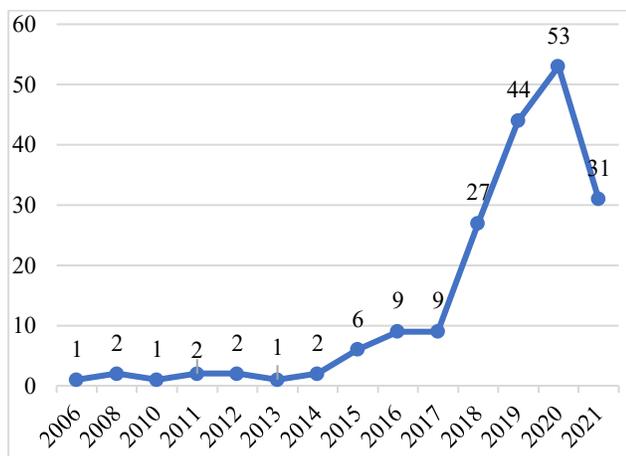
**Principales hallazgos**

Los aspectos que se tomaron en cuenta para el análisis fueron: 1) año de publicación, 2) país de publicación, 3) revista o libro de publicación, 4) universidad de adscripción del autor, 5) plataforma de estudio/actores, 6) metodología, y 7) temáticas.

De los 15 años sistematizados en el presente estudio, el 81% de la producción de artículos académicos se concentra de 2018 a 2021 (*Figura 2*), siendo los cuatro principales países de publicación España, Estados Unidos, México y Argentina. Del total, México cuenta con un 18% de publicaciones académicas (*Figura 3*). Esto significa que, como objeto de estudio emergente, el estudio del activismo digital feminista ha tenido un *boom* en los últimos cuatro años a nivel global.

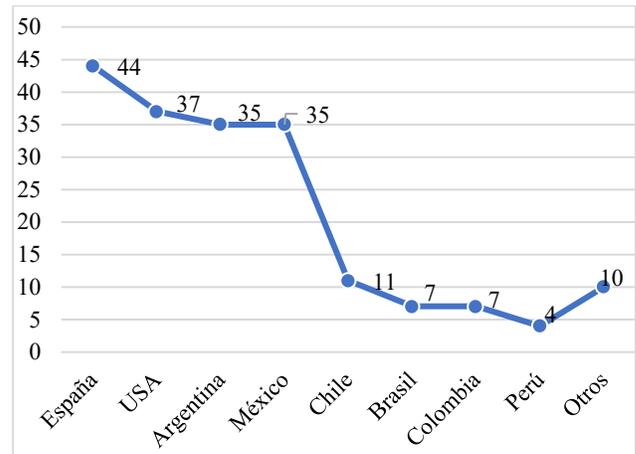
**Figura 2.**

*Año de publicación de los estudios*



**Figura 3.**

*País de publicación de los estudios*

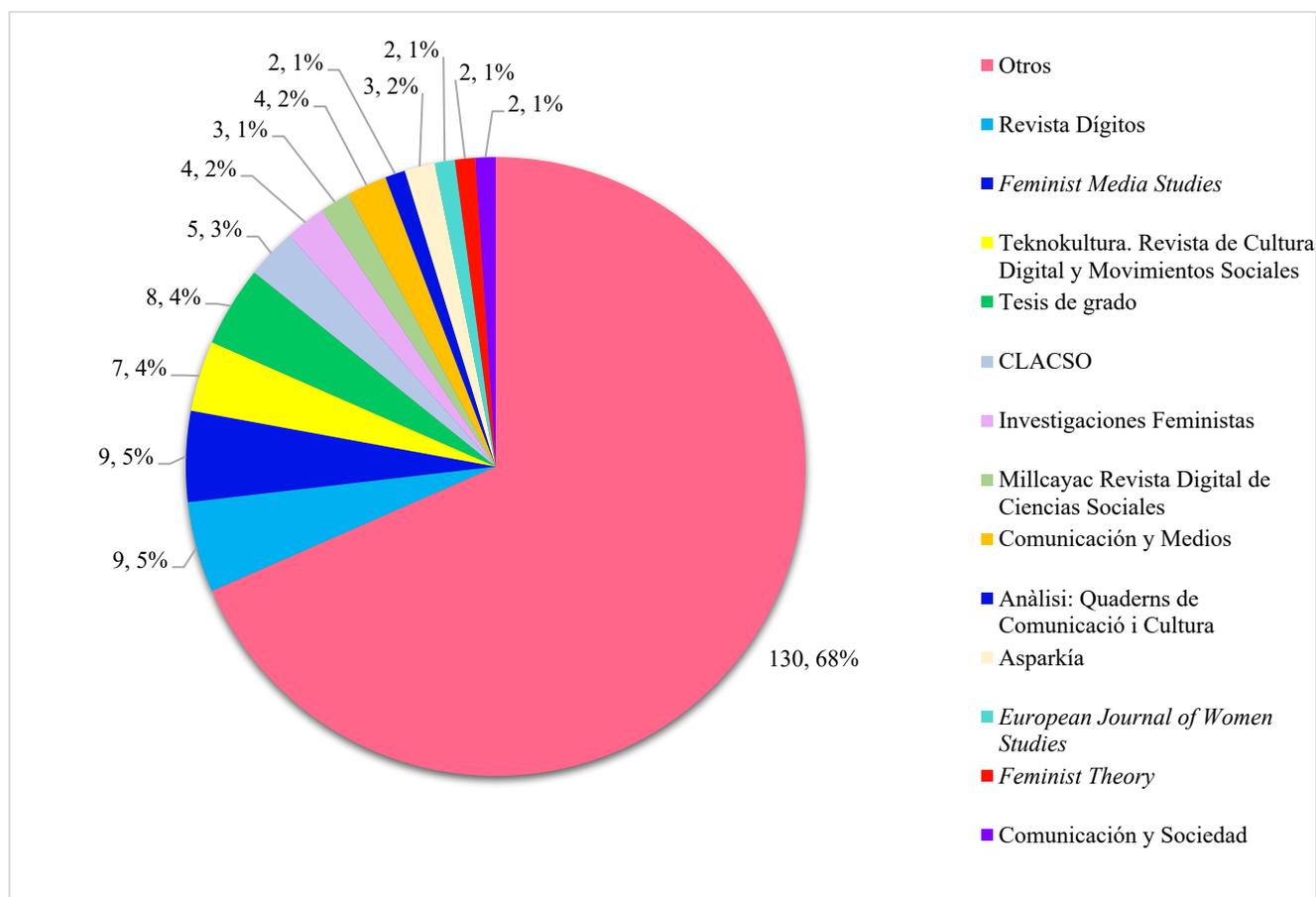


Es importante mencionar que Estados Unidos es una potencia económica, que cuenta con una vasta infraestructura de recursos para la producción académica por la diversidad de investigadoras e investigadores, centros y grupos de investigación, universidades, revistas académicas, etc.

Asimismo, las tres principales revistas de publicación del presente estudio son: 1) *Dígitos*. Revista de Comunicación Digital, que publica el Departamento de Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Valencia, España; 2) *Feminist Media Studies*, que es una revista académica que versa sobre los estudios sobre medios de comunicación desde una perspectiva feminista de la editorial británica Routledge, la cual publica ocho números al año, y 3) *Tecnocultura*. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales, que publica la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad Complutense de Madrid, España (*Figura 4*). Dos de ellas son de acceso abierto, excepto la revista *Feminist Media Studies*.

**Figura 4.**

Revista o libro de publicación de los estudios

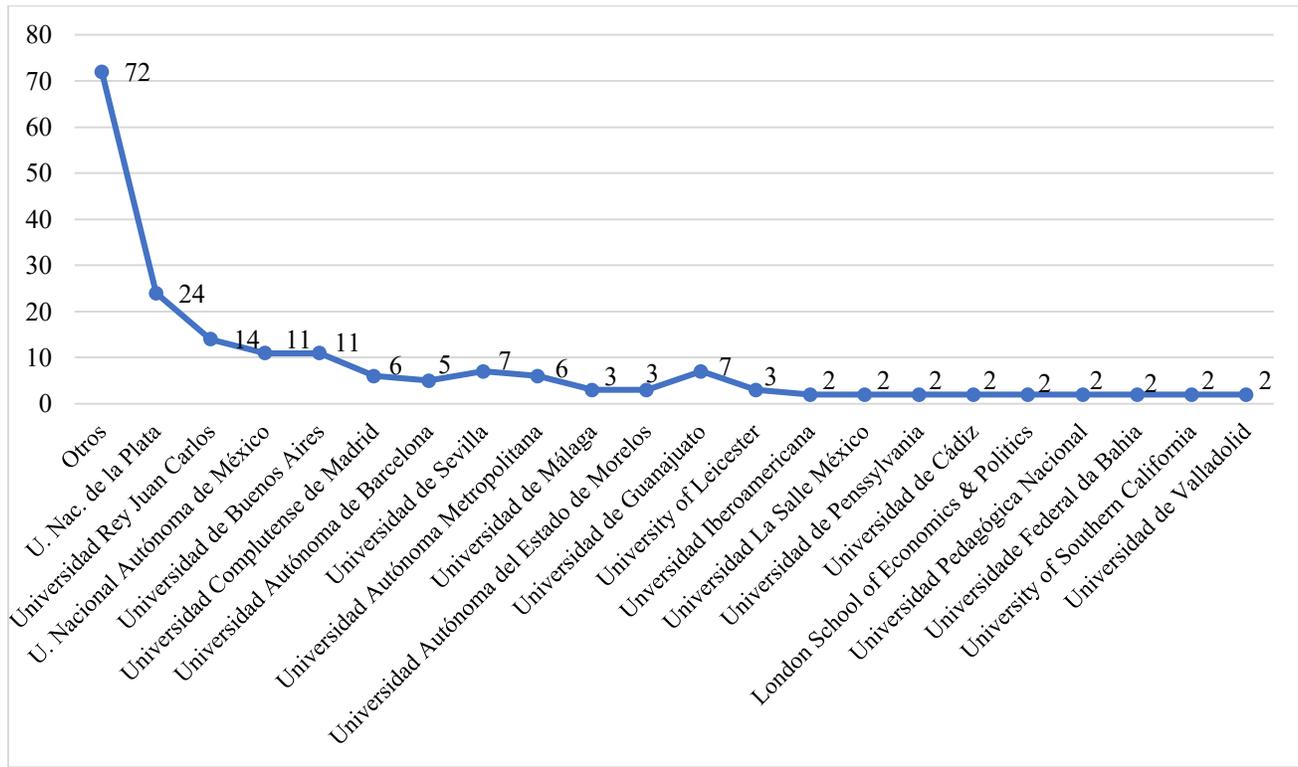


Las adscripciones universitarias más frecuentes de las autoras o autores son: 1) Universidad Nacional de la Plata (Argentina); 2) Universidad Rey Juan Carlos (España); 3) Universidad de Buenos Aires (Argentina); y 4.) Universidad Nacional Autónoma de México (Figura 5). Las tres plataformas de

estudio más utilizadas en los objetos de estudios se concentran en: 1) Twitter, 2) Internet y 3) Facebook (Figura 6). En las tendencias de futuras investigaciones Twitter se mantiene, así como el incremento en estudios relacionados a la plataforma digital Instagram.

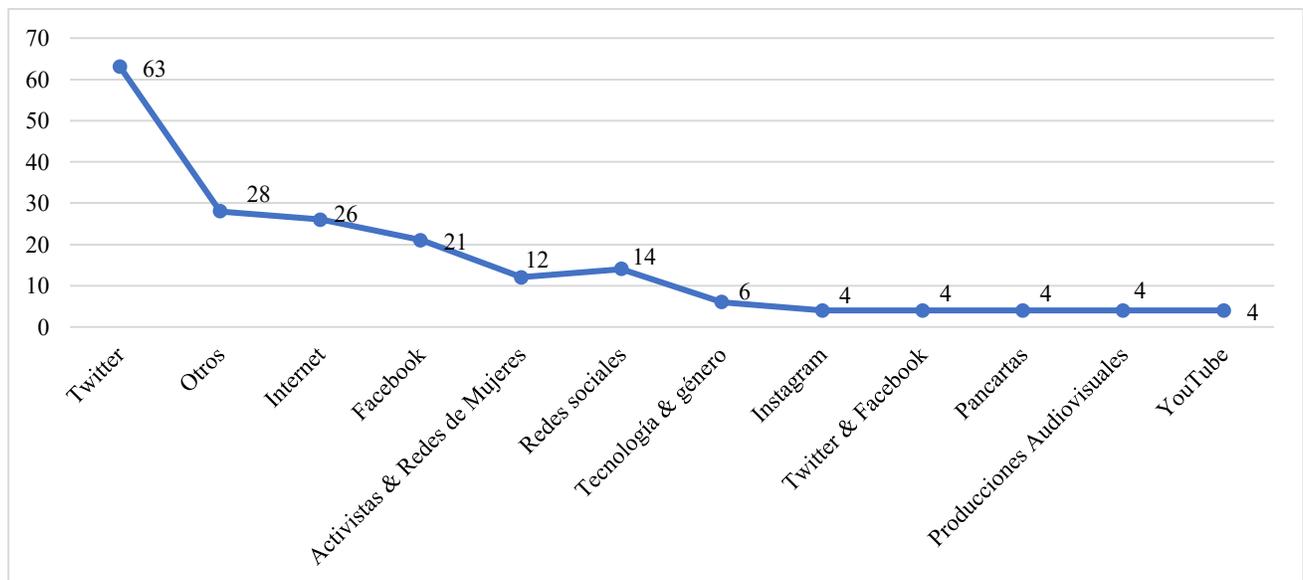
**Figura 5.**

*Universidad de adscripción de la autora o autor*



**Figura 6.**

*Plataforma de estudio/actores*

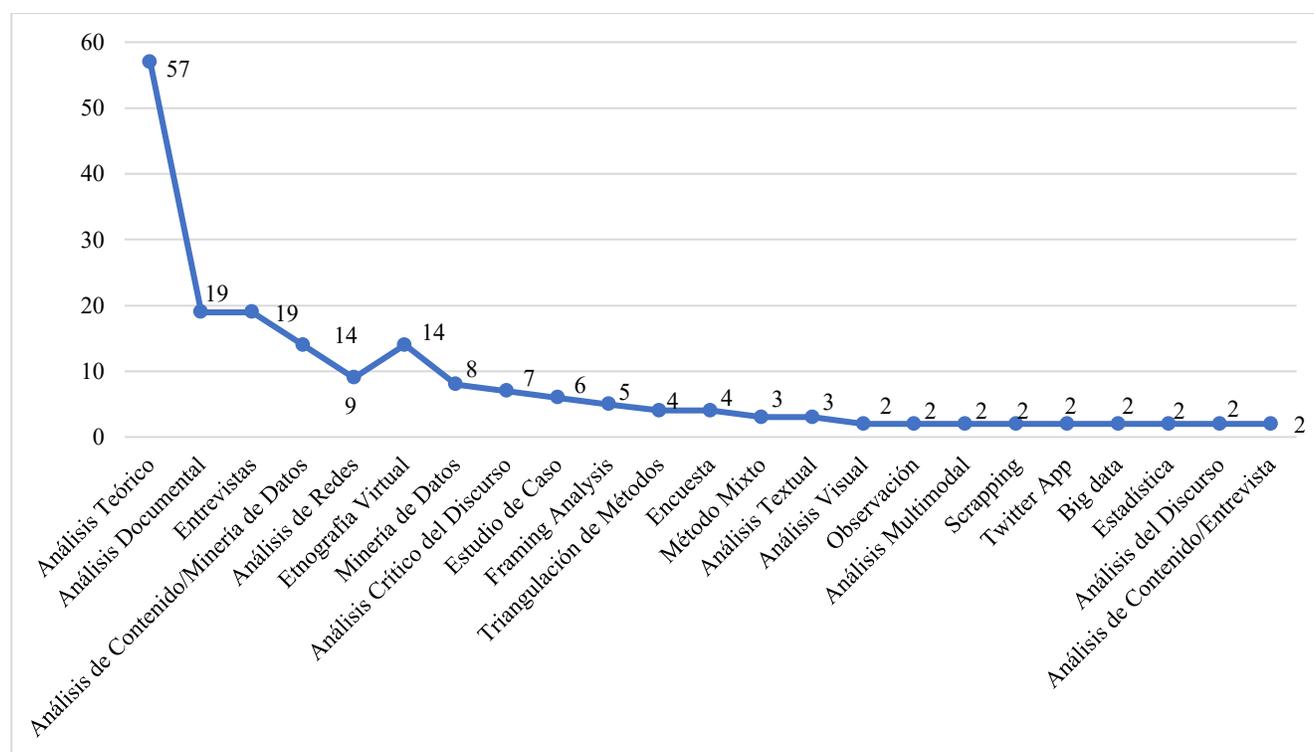


Las tres técnicas de investigación primordiales que se emplean son: 1) análisis teórico, 2) análisis documental y 3) entrevistas (*Figura 7*). Esto significa que predomina el uso de técnicas de investigación tradicionales, pero se observó el incremento del empleo de metodologías digitales como: 1) *Scrapping*, que es una técnica mediante la cual es

posible obtener información estructurada a partir de un sitio web realizando una simulación de la navegación humana con el objetivo de realizar un análisis de datos (Big Data) o procesos automatizados; 2) minería de datos; y 3) etnografía digital, por mencionar las más frecuentes.

**Figura 7.**

*Metodologías empleadas en los estudios*



Las principales temáticas de estudio, que concentran un 53%, son: 1) ciberfeminismo, 2) #8M y 3) #NiUnaMenos (*Figura 8*). Finalmente, las tres autoras más prolíficas en el estudio sobre activismo digital feminista desde una perspectiva de comunicación y cultura digital son Claudia Laudano (Universidad Nacional de la Plata Argentina), especialista en teoría feminista, movimientos de

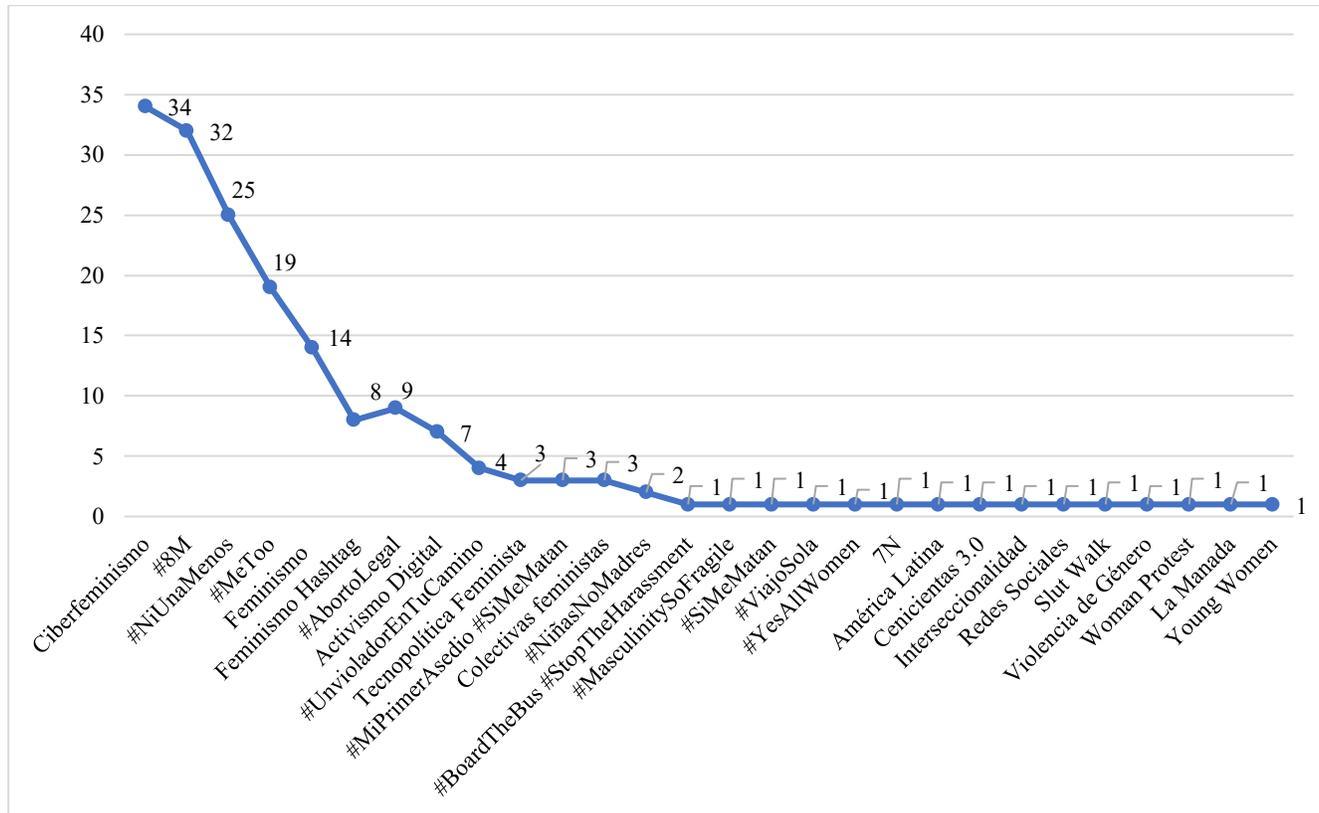
mujeres y feministas, tecnologías digitales, redes sociodigitales y medios de comunicación; Sonia Núñez Puente (Universidad Rey Juan Carlos, España), quien se especializa en el campo de los estudios culturales, género y nuevas tecnologías, así como en el análisis de nuevas prácticas digitales de activismo feminista y de los procesos de victimización en la lucha contra la violencia de

género; y Diana Fernández Romero (Universidad Rey Juan Carlos, España), quien ha participado en proyectos de investigación sobre el activismo digital feminista, las representaciones de la prostitución y la

trata, los discursos culturales sobre las violencias machistas y la construcción de la identidad femenina en el entorno rural.

**Figura 8.**

*Temáticas de los estudios*



**15 años de estudios sobre el activismo digital feminista**

**Fase 1. Ciberfeminismo, los primeros estudios**

El primer artículo ubicado dentro de esta revisión de literatura fue publicado por Núñez Puente (2008) con el título: *“From cyberfeminism to technofeminism: From an essentialist perspective to social*

*cyberfeminism in certain feminist practices in Spain”*, en donde se analizan propuestas teóricas presentadas por las fundadoras de dos portales web feministas de los años 90 y 2000 en España, a través de un relato de la iniciación, los objetivos y la discursividad de estos sitios que facilitan las diferentes secciones de los portales. El estudio distingue un persistente deseo de informar al mundo virtual sobre una agencia femenina e imaginar

nuevos sujetos femeninos, inspirados en el libro de Judith Wacjman (2006) llamado: “*El Tecnofeminismo*” que da cuenta de la importancia de:

*Reconocer que género y tecnología son mutuamente constitutivos abre nuevas posibilidades para el análisis y para la acción feminista. La implicación en el proceso de cambio técnico ha de formar parte de las renegociaciones de poder entre los géneros (Wacjman, 2006, p. 18).*

La segunda investigación corresponde a Harris (2008), titulada “*Young women, late modern politics, and the participatory possibilities of online cultures*”, donde se explora el uso que hacen las mujeres jóvenes de la cultura del bricolaje en línea, los *blogs*, los sitios de redes sociales y tecnologías relacionadas para abrir preguntas sobre lo que cuenta como política, y lo que es posible políticamente para ellas. No es sino hasta 2014, que encontramos el primer estudio de *hashtag* en el artículo: “*#YesAllWomen as feminist meme event*” de Thrift (2014), que da cuenta de cómo las mujeres afirman un intervención crítica y feminista en la forma de conceptualizar y elegir narrar la misoginia, la agresión y la violencia de género en la cultura americana. En el trabajo de Núñez Puente et al. (2015), titulado “*Online activism and subject construction of the victim of gender-based violence on Spanish YouTube channels: Multimodal analysis and performativity*”, se analiza la construcción de la subjetividad femenina en el contexto específico de

cibespacios audiovisuales en España dedicados a la lucha contra la violencia hacia las mujeres. El estudio se realiza a través de los canales de YouTube de dos comunidades feministas virtuales que tratan con la violencia contra las mujeres; los autores analizan cómo se configura la víctima-sujeto en términos de agencia y activismo.

Entre los trabajos realizados en América Latina sobre ciberfeminismo, Laudano (2016) publica el artículo titulado: “*Feministas en ‘la red’. Reflexiones en torno a las potencialidades y restricciones de la participación en el ciberespacio*”, donde señala que es a inicios de los años 90, que artistas y creativas activistas feministas comenzaron su inserción en Internet, situando los debates en una dimensión privilegiada desde la acción colectiva feminista hasta los obstáculos para tener una apropiación y acceso a las llamadas tecnologías de información y comunicación (TICs), así como las implicaciones de la desigualdad en el acceso comúnmente conocidas como “brechas digitales”, las potencialidades para transformar las identidades “femeninas” de los modelos y estereotipos tradicionales, y las trayectorias generacionales entre las mujeres feministas con relación a las apropiaciones tecnológicas digitales que deriven de estos procesos.

En este mismo año, Núñez Puente et al. (2016) publican el artículo: “*Ciberfeminismo contra la violencia de género: análisis del activismo online-offline y de la representación discursiva de la víctima*”, donde se explica, mediante entrevistas a las mujeres administradoras de sitios web que se caracterizan por sus prácticas de resistencia contra

las violencias hacia las mujeres, los tipos de relaciones que se establecen con el activismo digital feminista y su intersección con los espacios *in situ* derivados de las “cibercomunidades feministas” en España. El estudio explica acerca de las posibilidades que ofrecen estos sitios web para la “praxis feminista” y cuáles son los mecanismos de apropiación digital con el establecimiento de espacios digitales para contrarrestar la violencia contra las mujeres en Internet o, si bien, solamente se constituyen como formas complementarias de una “praxis *offline*”. Es pertinente mencionar que, actualmente, en los estudios de activismo digital feminista y las prácticas comunicativas digitales, éstas se encuentran hibridadas sin distintivos entre lo *online* y *offline*.

## **Fase 2: Activismo *hashtag* feminista y *networked feminism***

El primer artículo sobre activismo *hashtag* feminista identificado es: “*Loitering, lingering, hashtagging: Women reclaiming public space via #BoardtheBus, #StopStreetHarassment, and the #EverydaySexism Project*”, de Bowles Eagle (2015), en el que éste se define como un tipo de activismo *hashtag* para el libre acceso de las mujeres al espacio público que no sólo se trata de movilidad, sino de la capacidad de explorar. Dado que la arquitectura de un espacio digital como Twitter está diseñada para fomentar la participación ciudadana, surgen ejemplos a partir de las campañas locales, como #BoardtheBus, #StopStreetHarsment y el proyecto #EverydaySexism, que centran el problema de las

mujeres en un imaginario donde las mujeres no sólo se sientan seguras moviéndose a través de los espacios públicos, sino que además tengan un sentido de pertenencia y de autoridad al habitarlos, el derecho a estar allí, y el derecho a reclamar esos espacios como propios.

En el mismo sentido del denominado *hashtag feminism*, Clark (2016), a través de su artículo “*Hope in a hashtag: the discursive activism of #WhyIStayed*”, señala que el feminismo *hashtag* o el activismo feminista que se desarrolla a través de *hashtags* en Twitter se ha convertido en una enérgica táctica para luchar contra las desigualdades de género en todo el mundo. La investigación de los medios feministas, sin embargo, aún no ha captado las implicaciones de esta nueva forma discursiva y la investigación de los movimientos sociales todavía tiene que modelar las condiciones en las que los activistas logran movilizarse en línea.

En el artículo titulado: “*Digital and networked by default? Women’s organisations and the social imaginary of networked feminism*” (Fotopoulou, 2016), se introduce el concepto de “feminismo en red” como una construcción ideológica de compromiso político legítimo. El estudio se basó en una etnografía realizada en Londres entre organizaciones de mujeres con el deseo de conectar con visiones libertarias de la Web 2.0 como un espacio “abierto” y “compartido”, y es fomentado por la amplia circulación de narrativas gubernamentales de inclusión digital.

El feminismo de red comprende una estructura descentralizada que permite a un grupo de mujeres conectar de una manera óptima e inclusiva,

como una forma de acción política contemporánea que se caracteriza por una conectividad compleja y que opera en las intersecciones de lo *online* y lo *offline*, a través de actividades de campaña, sentimientos y personas.

### **Fase 3: La irrupción de estudios de activismo digital feminista con el caso #NiUnaMenos**

Cómo parte de esta revisión de literatura académica, una de las movilizaciones feministas más estudiadas a partir de los hallazgos sistematizados en Google Académico ha sido el caso #NiUnaMenos, que consiste en una demanda con la que se enuncia a un movimiento social de mujeres feministas creado en el año 2015 en Argentina, y que se expandió desde América Latina a otras regiones del mundo, primordialmente en países hispanohablantes.

Entre las principales características de este movimiento feminista global, se encuentra su lucha contra la violencia hacia las mujeres y el feminicidio. Históricamente, la acción colectiva feminista “*Ni una menos*” se llevó a cabo por primera ocasión el 3 de junio de 2015, con un aproximado de réplicas a lo largo de 80 países de todo el mundo.

En el presente estudio, encontramos la concentración de artículos publicados en 2018 y 2019 (67%) (*Tabla 1*), mismos que abordaron las

plataformas digitales Twitter y Facebook. Sobre las metodologías empleadas, predominó la etnografía virtual, el análisis teórico y el análisis documental, aunque es importante mencionar que se ubicaron artículos que emplearon minería de datos y *scrapping* textual, que son técnicas de recolección de datos más novedosas. La adscripción universitaria de los autores mayoritariamente es de la Universidad de Buenos Aires y la Universidad Nacional de la Plata de Argentina.

A partir de los estudios del caso #NiUnaMenos se ha ilustrado como las activistas pueden apropiarse de la tecnología, promover nuevos usos que no solamente responden a sus necesidades locales inmediatas, sino que también contribuyen a la producción de imaginarios alternativos, y como los movimientos sociales de mujeres actualmente son un elemento esencial de los movimientos sociales en América Latina.

Además, se da cuenta de la presencia de nuevos lenguajes y mensajes mediante las aplicaciones digitales que amplían la voz y los canales de comunicación para la divulgación de valores y demandas y, a su vez, permiten acercarse a nuevos públicos e individualizar las experiencias, dando paso a una profundización entre las identidades individuales y colectivas.

**Tabla 1.***Estudios sobre #NiUnaMenos*

Nombre del artículo	Metodología	Autor(a), Año
1. Instagram como plataforma de ciberactivismo de influencers no-políticas a favor de movimientos feministas en Perú.	Método de muestreo de experiencias móviles	Dall’Orso-Swayne & Arbaiza, 2021
2. #NiUnaMenos en argentina. Activismo digital y estrategias feministas contra la violencia hacia las mujeres”	Etnografía virtual	Laudano, 2020
3. Ciberfeminismo	Análisis teórico	Laudano, 2019a
4. #NiUnaMenos: data activism from the global South	Encuesta en línea	Chenou & Cepeda-Másmela, 2019
5. Análisis de proceso tecnopolítico y de conectividad en movimientos feministas dentro de Facebook, caso: Ni Una Menos Bolivia.	Análisis del discurso & etnografía virtual	Terrazas Morón, 2019
6. Activismos feministas jóvenes en América Latina. dimensiones y perspectivas conceptuales	Observación	Larrondo et al., 2019
7. Del ¡ni una más! al #NiUnaMenos: movimientos de mujeres y feminismos en América Latina.	Análisis teórico	Revilla, 2019
8. Striking, marching, tweeting studying how online networks change together with movements.	Minería de datos	Pavan & Mainardi, 2018
9. Ciberactivismo: praxis feminista y visibilidad política en #NiUnaMenos.	Etnografía virtual	Belén, 2018
10. Violencia de género y tecnopolítica. La génesis del movimiento #NiUnaMenos en argentina.	Análisis teórico	Acosta, 2018
11. Manifestaciones ciudadanas en la era digital el ciclo de cacerolazos (2012-2013) y la movilización #NiUnaMenos (2015) en Argentina.	Entrevistas a profundidad	Annunziata & Gold, 2018
12. Movimientos feministas en la era digital. las estrategias comunicacionales del movimiento Ni Una Menos.	Estudio de caso	Accossatto & Sendra, 2018
13. Consideraciones sobre el movimiento amplio de mujeres a partir del “Ni Una Menos”: continuidad histórica, diversidad y trayectorias locales.	Análisis documental	Sciortino, 2018
14. #NiUnaMenos: Big data para la comprensión de una problemática de género.	Scrapping textual	Alamo et al., 2018
15. Cómo hacer un análisis político y discursivo de un hashtag. El caso de #NiUnaMenos.	Análisis documental	Zeifer, 2017
16. Movilizaciones #NiUnaMenos y #VivasNosQueremos en Argentina. Entre el activismo digital y #ElFeminismoLoHizo	Etnografía virtual	Laudano, 2017
17. Discursividades y violencias: la (re)apropiación de la consigna #NiUnaMenos en Twitter.	Etnografía virtual	Pates et al., 2017
18. #NiUnaMenos y los debates fundantes en comunicación y género.	Estudio de caso	Belén, 2016

*Nota.* Esta tabla muestra los principales estudios sobre #NiUnaMenos ubicados del 2016-2021, lo que denota que son 5 años de estudios sobre este movimiento que dio inicio en el año 2015 en Argentina.

**Fase 4: Activismo digital feminista #8M**

Dentro de la revisión de literatura de este estudio, uno de los grandes temas del activismo digital feminista es referente al #8M, que hace referencia a El Paro Internacional de Mujeres o Huelga Internacional Feminista del 8M, organizada a través de colectivas feministas y afines por la defensa de los derechos de las mujeres y por una vida libre de violencias a nivel global.

A través de esta revisión de literatura, encontramos 28 artículos publicados de 2013 al 2021

(Tabla 2). La autora más prolífica sobre esta temática es Claudia Nora Laudano, de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Las principales tendencias en lo referente a la metodología fueron análisis del discurso, análisis de contenido, análisis de redes sociales, análisis documental y el análisis teórico. Las plataformas digitales de estudio o actores estudiados con relación al #8M fueron Twitter, Facebook, Instagram, Pancartas, YouTube e Internet, mayoritariamente.

**Tabla 2.**

*Estudios sobre el #8M*

Nombre del artículo	Metodología	Autor(a), Año
1. Twitter Activism and Ethical Witnessing: Possibilities and Challenges of Feminist Politics Against Gender-Based Violence	Minería de datos	Núñez-Puente et al., 2021
2. El movimiento feminista en México en el siglo XXI: juventud, radicalidad y violencia	Análisis teórico	Álvarez-Enríquez, 2020
3. La protesta feminista #8M 2020 en México a través de la participación de comentarios en YouTube	Análisis de contenido	García-González & Bailey Guedes, 2020
4. Los Emojis del 8M: Su uso en Twitter durante las movilizaciones feministas de 2019	Análisis de redes	Sampietro et al., 2020
5. Imágenes y cartografías sobre el 8M a través del Atlas Mnemosyne	Análisis visual	Fernández Romero et al., 2020
6. El impacto de la comunicación digital en la transformación política y social. Análisis de los movimientos 15M y 8M	Análisis de redes	Fernández, 2020
7. Ni michismi ni fiminismi, la influencia de los memes y la remezcla en el discurso contrahegemónico de los feminismos en el 8M	Análisis crítico del discurso	Hernández-Conde, 2020
8. Llamamientos feministas en Twitter: Ideología, Identidad Colectiva y Reenmarcado de Símbolos en la Huelga de 8M y la manifestación contra la sentencia de la "Manada"	Análisis del discurso	Molpereces & Filardo-Llamas, 2020
9. La acción conectiva de las mujeres análisis del #ParoInternacionalDeMujeresde08deMarzode2017	Encuesta	Annunziata, 2020
10. #8M 2019. La conversación digital durante la Huelga Internacional de Mujeres	Análisis de contenido/ <i>Data mining</i>	Acosta & Lassi, 2020
11. Acerca del uso estratégico de TIC en movilizaciones feministas	Análisis teórico	Laudano, 2019b
12. Artivismo y co-creación la comunicación digital en la huelga feminista del 8M	Análisis documental/ Análisis de contenido	Fernández Rincón, 2019

13. Liderazgo feminista en hashtags: etiquetas virales del nuevo debate político y social en España	Análisis de redes	Bernárdez-Rodal & Padilla-Castillo, 2019
14. Alianzas y resistencias feministas en Facebook para la convocatoria del 8M en España	<i>Framing analysis</i>	Fernández-Romero & Sánchez-Duarte, 2019
15. Medios sociales y feminismo en la construcción de capital social: la red estatal de comunicadoras en España	Estudio de caso/Análisis de contenido	Galarza-Fernández et al., 2019
16. 'If we stop, the world stops': the 2018 feminist strike in Spain	Análisis teórico	Campillo, 2019
17. "Ni michismi ni fiminismi". Un análisis crítico del discurso de los feminismos en el 8 de marzo a través de las pancartas.	Análisis crítico del discurso	Hernández-Conde, 2019
18. Acción colectiva ciberactivista de "Las periodistas paramos" para la huelga feminista del 8M en España.	Método mixto	Valcárcel et al., 2019
19. Cosmovisiones feministas en clave generacional. Del movimiento 15M a la Huelga Feminista del 8M.	Entrevistas semi-estructuradas	Galdón Corbella, 2018
20. Nosotras movemos el mundo, ahora lo paramos!: Reflexiones en torno a la movilización del #8M en La Plata.	Análisis documental	Laudano et al., 2018
21. #8M 2017: Feministeando con las TICs	Análisis documental	Laudano, 2018a
22. Acerca de la apropiación feminista de TICs	Análisis teórico	Laudano, 2018b
23. #8M Paro Internacional de Mujeres. Reflexiones en torno a la apropiación feminista de TIC	Análisis documental	Laudano, 2018c
24. "Vivas y libres nos queremos", "Nosotras paramos". Una cartografía de producciones audiovisuales en torno al primer Paro Internacional de Mujeres	Análisis documental	Laudano & Kratje, 2018
25. Las mujeres y sus apropiaciones tecnológicas en Internet, Indagaciones desde la dimensión simbólica.	Análisis documental	Becerril, 2018
26. 8M Constelación feminista ¿Cuál es tu huelga? ¿Cuál es tu lucha?	Análisis teórico	Gago et al., 2018
27. Aportes a una etnografía de los movimientos feministas: recursos expresivos en las marchas #Ni una menos y #8M en Santiago de Chile	Análisis documental	Urzúa Martínez, 2019
28. El 8 de marzo en Facebook: La disputa por el significado del rito del día de la mujer	Análisis teórico	Rovira-Sancho, 2013

*Nota.* Esta tabla muestra los principales estudios realizados con la temática #8M ubicando el primer estudio en el año de 2013.

## Conclusiones

El objetivo de este estudio consistió en realizar un análisis exploratorio de las principales tendencias y temáticas sobre las apropiaciones, prácticas comunicativas digitales y sus alcances para la acción colectiva feminista desde la aproximación de la comunicación y cultura digital. Su propósito fue

profundizar en el conocimiento de las tendencias metodológicas de investigación, y conocer las principales tópicos y líneas futuras de investigación para el análisis del activismo digital feminista a nivel global con un enfoque en los países hispanohablantes, en el periodo del 2006 al 2021. El estudio utilizó el sistema de búsqueda *Google Académico* para constituir un *corpus* de análisis de 190 artículos académicos.

Es importante enfatizar que uno de los conceptos inicialmente utilizados en los primeros estudios sobre los debates teóricos fue el denominado ciberfeminismo, que se utilizó para conocer las diversas filosofías de las comunidades ciberfeministas con relación al ciberespacio, internet y la tecnología. Asimismo, se empleó para describir las prácticas y discursos de las comunidades feministas de inicios de los años 90, centrándose en el ciberespacio, Internet y la tecnología. Esta perspectiva crítica se adscribe al campo de los estudios científicos sobre la tecnología.

Asimismo, en la década de los años 90, se utilizó el concepto de ciberfeminismo para describir el trabajo de las mujeres feministas desde una perspectiva crítica y teórica sobre las apropiaciones tecnológicas de Internet y los medios. En palabras de Remedios Zafra (2015), el ciberfeminismo busca otra forma de “habitar en red”. En este sentido, el ciberfeminismo y su praxis social es considerado como la práctica innovadora del feminismo en red.

#### **Agradecimientos:**

Agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) y al Sistema Nacional de Investigadores (SNI) por su apoyo para la Estancia Posdoctoral por México 2021-2022, especialmente al Ing. Ignacio Moreno Vázquez Subdirector de Movilidad y al Mtro. Juan Oswaldo Robledo López, Jefe del Departamento de Gestión de la Investigación de la Universidad de Guanajuato, que se realizó en la Maestría de Análisis Político del Departamento de Estudios Políticos y Gobierno de la Universidad de Guanajuato. Finalmente, un agradecimiento especial para Claudia Laudano profesora-investigadora de la Universidad Nacional de la Plata de Buenos Aires, Argentina que contribuyó en la búsqueda de material académico para esta investigación.

Una de las más relevantes conclusiones de la presente investigación exploratoria, es que el activismo digital feminista como objeto de estudio está en emergencia a partir del incremento de la participación ciudadana de mujeres en movilizaciones como el #8M, #MeToo y, en México, desde la llamada “primavera violeta” o #24A, que tuvo lugar el pasado 24 de abril del 2016.

Finalmente, entre las temáticas recientes y líneas de investigación a futuro sobre el activismo digital feminista se encuentran: el incremento del discurso de odio en Twitter hacia el feminismo y contra activistas feministas por la despenalización del aborto, la violencia de género en la participación digital, la transnacionalización de la protesta feminista, estudios de casos locales, la irrupción de la figura de discursos feministas a través de *influencers*, y la participación política híbrida a raíz de la pandemia de la COVID-19.

## Referencias bibliográficas

- Accossatto, R., & Sendra, M. (2018). Movimientos feministas en la era digital. Las estrategias comunicacionales del movimiento Ni Una Menos. *CLACSO*. <https://bit.ly/3HszKdt>
- Acosta, M., & Lassi, A. (2020). #8M 2019. La conversación digital durante la Huelga Internacional de Mujeres. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 86-109. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.516>
- Acosta, M. (2018) Violencia de género y tecnopolítica. La génesis del #NiUnaMenos en Argentina. In R. Salazar-Pérez, & M. A. Zebadúa Carboney (Eds.), *Las formas de violencia en América Latina contemporánea* (pp. 113-137). El Aleph.com. <https://bit.ly/3JcjlLN>
- Alamo, S., Bordoy, G., Chetto, M., Ibañez, F., Migliorini, A., & González, M. E. (2018). #NiUnaMenos: Big Data para la comprensión de una problemática de género. In G. del Rio Riande, G. Calarco, G. Striker, & R. de León (Eds.). *Humanidades digitales: Construcciones locales en contextos globales. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales – AAHD*. Facultad de Filosofía y Letras UBA. <https://bit.ly/3kHrFsp>
- Álvarez-Enríquez, L. (2020). El movimiento feminista en México en el siglo XXI: Juventud, radicalidad y violencia. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 65(240), 147-175. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.240.76388>
- Annunziata, R., & Gold, T. (2018). Manifestaciones ciudadanas en la era digital. El ciclo de cacerolazos (2012-2013) y la movilización #NiUnaMenos (2015) en Argentina. *Desarrollo Económico*, 57(33), 363-388. <https://bit.ly/3WBFBBM>
- Annunziata, R. (2020). La acción conectiva de las mujeres. Análisis de la movilización del #ParoInternacionalDeMujeres del 08 de marzo de 2017. *Dígitos* (6), 159-180. <http://dx.doi.org/10.7203/rd.v1i6.177>
- Belén, M. (2016). #NiUnaMenos y los debates fundantes en Comunicación y Género. *Revista Con X*, (2). <https://bit.ly/3H6zSho>
- Bernárdez-Rodal, A., & Padilla-Castillo, G. (2019). Feminist leadership in hashtags: viral labels of the new political and social debate in Spain. In A. Alonso, & T. Langle-de-Paz (Eds.), *The Time Is Now. Feminist Leadership for a New Era* (pp. 40-50). UNESCO. <https://bit.ly/3XXhuP5>
- Becerril, W. (2018). *Las mujeres y sus apropiaciones tecnológicas de internet: indagaciones desde la dimensión simbólica*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México] [https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB\\_UNAM/TES01000783193](https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000783193)
- Bowles Eagle, R. (2015). Loitering, lingering, hashtagging: Women reclaiming public space via #BoardtheBus, #StopStreetHarassment, and the #EverydaySexism Project. *Feminist Media Studies*, 15(2), 350-353. <https://doi.org/10.1080/14680777.2015.1008748>

- Campillo, I. (2019). 'If we stop, the world stops': the 2018 feminist strike in Spain. *Social Movement Studies*, 18(2), 252-258. <https://doi.org/10.1080/14742837.2018.1556092>
- Chenou, J. M., & Cepeda-Másmela, C. (2019). #NiUnaMenos: Data activism from the global south. *Television & New Media*, 20(4), 396-411. <https://doi.org/10.1177/1527476419828995>
- Clark, R. (2016). "Hope in a hashtag": the discursive activism of #WhyIStayed. *Feminist Media Studies*, 16(5), 788-804. <https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1138235>
- Dall'Orso-Swayne, V. y Arbaiza, F. (2021). Instagram como plataforma de ciberactivismo de influencers no-políticas a favor de movimientos feministas en Perú. *RISTI E40*, (01), 127-138. <https://bit.ly/3WyRs3h>
- Delgado López-Cózar, E., Orduña Malea, E., Marcos Cartagena, D., Jiménez Contreras, E., & Ruiz Pérez, R. (2012). Journal Scholar: Una alternativa internacional, gratuita y de libre acceso para medir el impacto de las revistas de Arte, Humanidades y Ciencias Sociales. *EC3 Working Papers 5*. <https://bit.ly/3kDVf2i>
- Fernández, E. (2020). *El impacto de la comunicación digital en la transformación política y social. Análisis de los movimientos 15 M y 8 M* [Tesis de Licenciatura, Universidad Oberta de Cataluña]. <http://hdl.handle.net/10609/107966>
- Fernández-Rincón, A. R. (2019). Activismo y co-creación: la comunicación digital en la huelga feminista del 8M, *Dígitos*, (5), 56-74. <http://dx.doi.org/10.7203/rd.v0i5.142>
- Fernández-Romero, D., & Sánchez-Duarte, J. M. (2019). Alianzas y resistencias feministas en Facebook para la convocatoria del 8M en España. *Convergencia*, 26(81), 1-21. <https://dx.doi.org/10.29101/crcs.v26i81.11943>
- Fernández Romero, D., Pastos Andrés, G., & Núñez Puente, S. (2020). Imágenes y cartografías sobre le 8M a través del Atlas Mnemosyne. *Discurso & Sociedad*, 14(1), 168-187. <https://bit.ly/3Hgraxl>
- Fotopoulou, A. (2016). Digital and networked by default? Women's organisations and the social imaginary of networked feminism. *New Media & Society*, 18(6), 989-1005. <https://doi.org/10.1177/1461444814552264>
- Gago, V., Gutiérrez, R., Draper, S., Menéndez M., Montanelli, M., y Rolnik, S. (2018). *8M Constelación feminista. ¿Cuál es tu huelga? ¿Cuál es tu Lucha?* Tinta Limón. <https://bit.ly/3Hbf1JT>
- Galarza-Fernández, E., Castro-Martínez, A., & Sosa-Valcárcel, A. (2019). Medios sociales y feminismo en la construcción de capital social: la red estatal de comunicadoras en España. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, (61), 1-16. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3247>
- Galdón Corbella, C. (2018). Cosmovisiones feministas en clave generacional. Del movimiento 15M a la Huelga Feminista del 8M. *Encrucijadas*, 16. <https://bit.ly/3kEcYGG>
- García-González, L. A., & Bailey Guedes, O. (2020). La protesta feminista #8M 2020 en México a través de la participación de comentarios en YouTube. *Conexión*, (14), 103-128. <https://doi.org/10.18800/conexion.202002.005>

- Harris A. (2008). Young women, late modern politics, and the participatory possibilities of online cultures. *Journal of Youth Studies*, 11(5), 481-495. <https://doi.org/10.1080/13676260802282950>
- Hernández-Conde, M. (2019). “Ni michismi ni fiminismi”. *Un análisis crítico del discurso de los feminismos en el 8 de marzo a través de las pancartas*. [Tesis de Maestría, Universidad de Sevilla]. <https://bit.ly/3WXRFO1>
- Hernández-Conde, M. (2020). Ni michismi ni fiminismi, la influencia de los memes y la remezcla en el discurso contrahegemónico de los feminismos en el 8M. En F. Sierra Caballero, D. Montero Sánchez, & J. Candón-Mena (Coords.), *Ciberactivismo, libertad y Derechos Humanos. Retos de la democracia informativa* (pp. 185-208). XI Congreso Internacional ULEPICC. <https://bit.ly/3XQ8hsh>
- Larrondo, M., Ponce, C., Garita, N., Manzano, V., Leibe, L., López, B., & D’Alessandro, M. (2019). Activismos Feministas Jóvenes en América Latina.: Dimensiones y Perspectivas Conceptuales. In M. Larrondo & C. Lara (Eds.), *Activismos feministas jóvenes: Emergencias, actrices y luchas en América Latina* (pp. 21-38). CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt6rkfs.5>
- Laudano, C. (2016). Feministas en ‘la red’. Reflexiones en torno a las potencialidades y restricciones de la participación en el ciberespacio. In F. Rovetto, & L. Fabbri (Comps.), *Sin feminismo no hay democracia: género y ciencias sociales* (pp. 31-54). Último Recurso. <https://bit.ly/3Jc9J3F>
- Laudano, C. (2017). Movilizaciones #NiUnaMenos y #VivasNosQueremos en Argentina. entre el activismo digital y #ElFeminismoLoHizo. Seminario Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women’s Worlds Congress. <https://bit.ly/2IFa8tf>
- Laudano, C. (2018a). #8M 2017: Feministeando con las TICs. In M. Alonso, J. Díaz, & C. Ruíz (Comps.), *Movidias por el deseo. Genealogías, recorridos y luchas entorno al 8M* (pp. 89-101). El Colectivo. <https://bit.ly/3D7wdin>
- Laudano, C. (2018b). Acerca de la apropiación feminista de TICs. In S. Chaher (Comp.), *Argentina: medios de comunicación y género ¿hemos cumplido con la plataforma de acción de Beijing?* (pp.138-146). Comunicación para la Igualdad Ediciones. <https://bit.ly/3WAWRXP>
- Laudano, C. (2018c). #8M Paro internacional de mujeres. Reflexiones en torno a la apropiación feminista de TIC. In S. Lago Martínez, A. Alvarez, M. Gendler, & A. Méndez, A. (Eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías: teoría, estudios y debates* (pp. 121-130). Ediciones del Gato Gris. <https://bit.ly/3RiY70R>
- Laudano, C. (2019a). Ciberfeminismo. In S. Gamba (Coord.), *Se va a caer: Conceptos básicos de los feminismos* (pp. 65-71). Pixel.
- Laudano, C. (2019b). Acerca del uso estratégico de TIC en movilizaciones feministas. In A. Rivoir & M. Morales (Eds.), *Tecnologías digitales: Miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 357-370). CLACSO. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt6rmh6>

- Laudano, C. (2020). #NiUnaMenos en Argentina. Activismo digital y estrategias feministas contra la violencia hacia las mujeres. In G. Natanshon, & F. Rovetto (Orgs), *Internet e Feminismos: olhares sobre violências sexistas desde America Latina* (pp.149-173). Edufba. <https://bit.ly/3Hvueak>
- Laudano, C., & Kratje J. (2018). “Vivas y libres nos queremos”, “Nosotras paramos”. Una cartografía de producciones audiovisuales en torno al primer Paro Internacional de Mujeres. *Millcaya*, 5, (9), 377-396. <https://bit.ly/3XBgCzA>
- Laudano, C., Aracri, A., & Colanzi, I. (2018). ‘Nosotras movemos el mundo, ahora lo paramos’: Reflexiones en torno a la movilización del #8M en La Plata. *Memoria Académica de las V Jornadas CINIG de Estudios de Género y Feminismos*. <https://bit.ly/3XTHivo>
- Molpeceres, S., & Filardo-Llamas, L. (2020). Llamamientos feministas en Twitter: ideología, identidad colectiva y reenmarcado de símbolos en la huelga del 8M y la manifestación contra la sentencia de “La Manada”. *Dígitos*, (6), 55-78. <http://dx.doi.org/10.7203/rd.v1i6.181>
- Núñez Puente, S. (2008). From cyberfeminism to technofeminism: From an essentialist perspective to social cyberfeminism in certain feminist practices in Spain. *Women’s Studies International Forum*, 31(6), 434-440. <https://doi.org/10.1016/j.wsif.2008.09.005>
- Núñez Puente, S., Fernández Romero, D., & Rubira García, R. (2015). Online activism and subject construction of the victim of gender-based violence on Spanish YouTube channels: Multimodal analysis and performativity. *European Journal of Women’s Studies*, 22(3), 1-15. <https://doi.org/10.1177/1350506814567002>
- Núñez Puente, S.; Vázquez Cupeiro, S., & Fernández Romero, D. (2016). Ciberfeminismo contra la violencia de género: análisis del activismo online-offline y de la representación discursiva de la víctima, *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 22 (2), 861-877. <https://doi.org/10.5209/ESMP.54240>
- Núñez, S., Maceiras, S. D., & Romero, D. F. (2021). Twitter Activism and Ethical Witnessing: Possibilities and Challenges of Feminist Politics Against Gender-Based Violence. *Social Science Computer Review*, 39(2), 295–311. <https://doi.org/10.1177/0894439319864898>
- Pates, G., Logroño, S., & Medina, D. (2017). Discursividades y violencias: la (re)apropiación de la consigna #NiUnaMenos en Twitter. *Actas De Periodismo y Comunicación*, 3(1). <https://bit.ly/3H1AS6F>
- Pavan E., & Mainardi A. (2018). Striking, marching, tweeting studying how online networks change together with Movements. *Partecipazione e conflitto*, 11(2), 394-422. <https://bit.ly/3Db7n13>
- Revilla, M. (2019). Del ¡Ni una más! al #NiUnaMenos: movimientos de mujeres y feminismos en América Latina. *Política y Sociedad*, 56(1), 47-67. <https://doi.org/10.5209/poso.60792>
- Rovira-Sancho, G. (2013). El 8 de marzo en Facebook: la disputa por el significado del rito del día de la mujer. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (31), 62-75. <https://bit.ly/3RbI58I>

- Sampietro, A., Calvo, D., & Campos-Domínguez, E. (2020). Los emojis del 8M: Su uso en Twitter durante las movilizaciones feministas de 2019. *Dígitos*, (6), 137-158. <http://dx.doi.org/10.7203/rd.v1i6.170>
- Sosa Valcárcel, A., Galarza Fernández, E., & Castro Martínez, A. (2019). Acción colectiva ciberactivista de “Las periodistas paramos” para la huelga feminista del 8M en España. *Comunicación y Sociedad*, 16, 1-24. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7287>
- Sciortino, S. (2018). Consideraciones sobre el movimiento amplio de mujeres a partir del “Ni Una Menos”: continuidad histórica, diversidad y trayectorias locales. *Revista Publicar Antropología y Ciencias Sociales*, 16(24), 27-47. <https://bit.ly/3WzH4se>
- Terrazas Morón, S. S. (2019). *Análisis de proceso tecnopolítico y de conectividad en movimientos feministas dentro de Facebook caso: Ni una menos Bolivia* [Tesis de Maestría, Universidad Iberoamericana]. <http://ri.iberomx.handle/iberomx/2428>
- Thrift, S. (2014). #YesAllWomen as Feminist Meme Event. *Feminist Media Studies*, 14(6), 1090-1092. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.975421>
- Urzúa Martínez, S. (2019). Aportes a una etnografía de los movimientos feministas: recursos expresivos en las marchas #Ni una menos y #8M en Santiago de Chile. *Antípoda*, (35), 115-124. <https://doi.org/10.7440/antipoda35.2019.06>
- Wajcman J. (2006). *El tecnofeminismo*. Cátedra, Colección Feminismos.
- Zafra, R. (2015). Educación y cultura-red: potencias y contradicciones para una transformación necesaria. *Revista Profesorado*, 19(2), 11-24. <https://bit.ly/3WvjzQV>
- Zeifer, B. (2017). Cómo hacer un análisis político y discursivo de un hashtag. El caso de #NiUnaMenos. *IX Jornadas de Jóvenes Investigadores*. Instituto de Investigaciones Gino Germani. <https://bit.ly/3DevTYC>