

## **Las desigualdades digitales entre las juventudes argentinas: una revisión de la literatura**

Guzzo, María del Rosario (UNLP / CONICET)

Martirena, Julieta (FaHCE-UNLP)

Felice, Luca (FaHCE-UNLP)

Sánchez, Lucas (FaHCE-UNLP)

Benítez Larghi, Sebastián (UNLP / CONICET)

### **Resumen**

Las juventudes han concentrado gran parte de la atención académica en relación al estudio de los usos de las tecnologías digitales. El clivaje generacional ha promovido categorías, metáforas y debates para describir, comprender y, muchas veces, juzgar normativamente los modos juveniles de apropiación de estos dispositivos. El objetivo de la presente ponencia es presentar una revisión sistemática de la literatura dedicada a analizar esos procesos en el caso de las juventudes argentinas. Para ello se seleccionó un conjunto de estudios recientes, publicados entre 2018 y 2023, relevados en bases de datos de acceso abierto. El corpus está conformado por artículos en revistas científicas, libros y capítulos de libro, ponencias y tesis. En los trabajos seleccionados se analizan la concepción teórica sobre el vínculo entre tecnología y sociedad, las dimensiones de análisis privilegiadas, las variables utilizadas para construir el objeto de estudio, las metodologías prevaecientes, los hallazgos más recurrentes y las discusiones establecidas en torno a la configuración de las desigualdades sociales y digitales entre las juventudes argentinas.

### **1. Introducción**

En los últimos treinta años, acompañando la progresiva expansión de las tecnologías digitales (TD), se ha forjado un debate creciente acerca de la correlación entre las desigualdades sociales y las distancias en el acceso a estas tecnologías. Hay quienes sostienen que la aparición de las TD (y los problemas de falta de acceso) serían una expresión más de las desigualdades sociales existentes a las que estarían reproduciendo, reforzando y profundizando. Otros, en cambio,

afirman que el aprovechamiento de las potencialidades de estas tecnologías permitiría reducir las inequidades, tanto entre países como entre grupos sociales, poniendo al alcance de los más postergados recursos hasta ahora vedados y exclusivos para una elite económica y cultural. A medida en que el ecosistema tecnológico fue evolucionando, los marcos conceptuales de este debate fueron desplazando la pregunta desde los accesos hacia los usos y apropiaciones de las TD. Así, los estudios basados en las nociones de brecha digital (Castells, 1996; Warschauer, 2002; Camacho, 2005) y pobreza digital (Barrantes, 2007) se han ido complejizando con el análisis de las restricciones provenientes del capital social y la comprensión de los procesos de desigualdad digital (DiMaggio et al., 2004; Reygadas, 2008; Robles, 2017). Por lo tanto, ya no bastaría con conocer las condiciones de acceso a la tecnología sino el desarrollo de habilidades para manejarla y la capacidad para construir usos y apropiaciones significativas para mejorar la calidad de vida individual y colectiva. Más aún, estudios recientes han demostrado que las diferencias en las habilidades digitales no alcanzan para explicar los resultados heterogéneos a que los mismos usos pueden conducir. Helsper (2017) y Van Deursen et al. (2017) señalan que usuarios con el mismo bagaje sociocultural y económico y las mismas habilidades digitales obtienen provechos y consiguen recursos diferentes (tales como aumentar sus ingresos, mejorar su rendimiento educativo, conseguir trabajo) a partir de los mismos usos de las tecnologías digitales. Por lo tanto, señalan los/as autores/as, es preciso indagar en las percepciones de la tecnología propias de cada sujeto para poder comprender estas diferencias que derivan en un aumento de las desigualdades sociales.

Asimismo, por cuanto en los países centrales (Europa y Estados Unidos) las brechas digitales tienden a concentrarse cada vez más en la edad (Castells, 2010), los estudios sobre las desigualdades digitales han puesto el énfasis en las distancias generacionales. Así se ha propuesto considerar a los/as jóvenes como “nativos digitales”, por su temprana incorporación al mundo de la computadora e Internet y por la naturalidad con que se desempeñan en Internet; a la vez que se ha señalado a los adultos como “inmigrantes digitales”, debido a su tardía adopción de la tecnología y sus mediatas formas de acercamiento a la vida *online* (Prensky, 2001). De allí que gran parte de los estudios sobre nuevas tecnologías hayan concentrado sus esfuerzos en comprender las experiencias de ambos grupos generacionales por separado. Por un lado, el cruce entre juventud y tecnologías ocupa un lugar privilegiado dentro de ese campo de estudio. Entre la literatura anglosajona se destacan Prensky (2001), Loos et al. (2012) y Gardner y Davis (2014); mientras que en el ámbito hispanoamericano también existen numerosos trabajos sobre la temática (Winocur, 2009; Urresti, 2008 Piscitelli, 2009). Por otro

lado, un volumen menor de trabajos se ha dedicado a estudiar los procesos de apropiación de las tecnologías digitales por personas mayores destacando las particularidades que dichos procesos asumen (Selwyn et al., 2003; Sawchuck y Crow, 2012; Rosales et al. 2023).

La pregnancia que ha tenido -tanto en el ámbito académico como el mediático- la metáfora de nativos e inmigrantes digitales ha conducido, muchas veces, a ciertos reduccionismos. Así, se tiende a pensar que a) todos los grupos juveniles habrían pasado por la misma experiencia de apropiación de las TD meramente por pertenecer a un mismo rango etario; b) las habilidades de los llamados nativos serían – justamente – innatas por haber nacido en cierto momento cronológico; c) no existirían vínculos ni intercambios ni procesos en común con la “otra generación” de los llamados inmigrantes digitales. En consecuencia, resultan pocos los trabajos dedicados a la comparación intergeneracional (Loos et al., 2012; Van Deursen, Van Dijk y Peters, 2017). La riqueza de estos estudios proviene de la complejización de la mirada sobre los procesos de adquisición de habilidades según la edad, pero también por la inclusión de otras variables como el género y el nivel educativo. Así, una de las conclusiones a las que han arribado estos estudios indica que, si bien a menor edad se encuentran mayores competencias relacionadas con el manejo operacional y formal de los medios digitales, las personas adultas despliegan mayores habilidades relacionadas con el contenido buscado, procesado y utilizado en Internet. A la vez, se destaca que, por encima de la edad, el factor con mayor poder explicativo de las capacidades diferenciales resulta ser el nivel educativo (Van Deursen, Van Dijk y Peters, 2017).

El objetivo de la presente ponencia es sistematizar cómo se han ido desarrollando los estudios sobre el vínculo entre juventudes y tecnologías digitales en los últimos años en nuestro país. Con el fin de presentar una revisión sistemática de la literatura dedicada a analizar esos procesos en el caso de las juventudes argentinas se seleccionó un conjunto de estudios recientes, publicados entre 2018 y 2023, relevados en bases de datos de acceso abierto. Esta búsqueda fue realizada como parte de las actividades de un proyecto de investigación en curso, el PI+D “Desigualdades sociales y trayectorias educativas en tiempos de pandemia: apropiación de las tecnologías digitales por jóvenes estudiantes universitarios en La Plata y Gran La Plata durante el ciclo PreCOVID19-PosCOVID19”. Para alcanzar el objetivo planteado, conformamos un corpus de investigaciones empíricas sobre la temática y analizamos sus objetivos, metodología y principales resultados. Como criterios de selección nos basamos en un muestreo intencional ya que privilegiamos relevar la mayor diversidad posible de enfoques teóricos, escalas de trabajo de campo y pluralidad de estrategias metodológicas. Luego de un primer rastreo sobre

bibliografía anclada en palabras clave como consumos culturales, juventudes, educación y tecnologías digitales, se recortó la muestra privilegiando estudios dedicados a distintos objetos relacionados con los consumos culturales digitales juveniles: a) apropiaciones de redes sociales virtuales; b) usos de videojuegos; c) consumos audiovisuales en plataformas de streaming; d) uso de aplicaciones y plataformas con fines educativos. Nuestro corpus quedó conformado por veinte (20) casos incluyendo artículos en revistas científicas, libros y capítulos de libro, ponencias y tesis. El análisis de los trabajos seleccionados buscó recuperar la concepción teórica sobre el vínculo entre tecnología y sociedad, las dimensiones de análisis privilegiadas, las variables utilizadas para construir el objeto de estudio, las metodologías prevalecientes, los hallazgos más recurrentes y las discusiones establecidas en torno a la configuración de las desigualdades sociales y digitales entre las juventudes argentinas.

Dados los objetivos de nuestra investigación, en la presente ponencia presentamos los resultados del análisis en dos grandes apartados: el primero se concentra en el análisis de los principales hallazgos en torno a los modos, formatos y contextos de los consumos culturales digitales juveniles; el segundo se enfoca en los vínculos entre dichos consumos con las instancias formales de educación. Por último, en las conclusiones se sistematizan los hallazgos de los estudios relevados en función de sus aportes para pensar las desigualdades contemporáneas.

## **2. Consumos culturales digitales juveniles: redes sociales, plataformas de streaming y videojuegos**

A fin de contextualizar los consumos culturales digitales juveniles en Argentina, desde la información pública producida por el Estado argentino, realizamos un análisis de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales en sus ediciones 2013, 2017 y 2022 (Sistema de Información Cultural de la Argentina [SInCA] 2018; 2023). A partir del mismo se puede resaltar, en primer lugar, cómo el uso de las plataformas digitales comienza a profundizarse. El consumo de información y la manera de informarse aparecen como datos importantes, en donde aproximadamente un 30% de los jóvenes lo hace a través de la lectura de noticias en redes sociales. Las prácticas culturales digitales que llevan adelante muestran una tendencia al alza significativa del uso del teléfono celular y de Internet. La forma de actuar de los/as jóvenes frente a los contenidos que circulan en las redes sociales también es distinta. Parte de ellos/as las utilizan de una forma “pasiva” (es decir, sin realizar ni hacer ningún tipo de comentario), otra parte las utiliza activamente, mientras que solo una minoría crea y construye contenido.

Para el consumo de contenidos audiovisuales, las plataformas más elegidas por los/as jóvenes son YouTube y Netflix, mientras que para escuchar música YouTube y Spotify prevalecen. YouTube es, a su vez, la plataforma audiovisual más consumida, mientras que el consumo de videojuegos es de aproximadamente un 40%. La encuesta también realiza un estudio sobre los niveles de consumo por nivel socioeconómico (NSE). El consumo de blogs y portales de noticias por Internet muestra algunas diferencias entre los/as jóvenes con NSE alto y bajo alrededor del consumo de noticias a través de Internet, el acceso a este a través de computadoras, el uso de determinadas redes sociales y de plataformas de contenido audiovisual y musical, al igual que alrededor del consumo de videojuegos.

En segundo lugar, siguiendo los datos arrojados en el año 2022 por la Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023, vemos que aproximadamente la mitad de los/as jóvenes de entre 18 a 29 años utilizan videojuegos, mientras que el 81% utiliza plataformas audiovisuales. Dentro de esas plataformas miradas, la que más se utiliza es Netflix, seguidas por Disney Plus y HBO+. Alrededor de los dispositivos más usados para el consumo de contenidos audiovisuales en plataformas se encuentra que el primero es el televisor, seguido del celular, la computadora y la *tablet*. Algo interesante que podemos ver es que un gran porcentaje de la población que no consume contenidos audiovisuales en plataformas lo atribuye a que no tiene abono en ninguna plataforma. Por parte del consumo de videojuegos, encontramos que un 52% de los/as jóvenes juegan videojuegos; siendo un 33% mujeres y un 69% varones. En cuanto a los géneros jugados notamos que prevalecen los de acción (36%), los de aventura (27%) y los deportivos (28%). Los juegos “de disparos” son elegidos solo por un 17% de los/as jóvenes. Por parte de las cuentas en redes sociales, prevalece WhatsApp y YouTube; a la vez que un 56% de los/as jóvenes consume videos a través de redes sociales todos o casi todos los días. Por el contrario, en cuanto al consumo de transmisiones en vivo, lo que prevalece es no mirarlas nunca, siendo que solo un 16% miran todos o casi todos los días estas transmisiones.

Avanzando sobre el análisis de la literatura, con la finalidad de ampliar las capacidades de búsqueda para rastrear la bibliografía disponible decidimos dividir en sub-ejes que aplicaban los criterios de búsqueda a partir de distintas palabras clave como “juventudes”, “tecnologías digitales”, “videojuegos”, “redes sociales” y “entretenimiento”. Como resultado, conformamos un corpus de cuatro artículos de revista, dos ponencias en congresos y una tesis de grado. En lo que sigue, organizamos su análisis en torno a tres sub-ejes: redes sociales, entretenimiento y plataformas de *streaming* y videojuegos.

Comenzando con el primer recorte, en lo que respecta a los/as jóvenes, las TD y las redes sociales, aparecieron como preponderantes temas como: de qué manera los/as jóvenes se representan dentro de las redes sociales, cuáles son las prácticas y consumos que realizan dentro de *WhatsApp* y cómo los/as jóvenes se sostienen en el mundo a través de las apropiaciones de las TD en el ámbito educativo específicamente. Dentro de estos distintos temas, se presentaron como prevalecientes una serie de marcos teóricos. En primer lugar, se recuperó la corriente teórica de la sociedad de la información como marco general. Según esta corriente, la introducción creciente y acelerada de las TD da cuenta de la proliferación de los aparatos digitales que promueven y proporcionan otros modelos de comunicación que posibilitan la creación de modos distintos de comunicación, modos en donde se insertan las distintas acciones y apropiaciones que realizan los jóvenes. En segundo lugar, otra de las corrientes teóricas retomadas fue aquella que, discutiendo con las teorías reduccionistas que hablan de “impactos” o “efectos” de las tecnologías, abreva en el concepto de “apropiación” (Winocur, 2009). Buscando profundizar en el análisis, este concepto considera el proceso material y simbólico que usan distintos grupos sociales para utilizar un determinado artefacto o tecnología y lo hacen propio, dotándolo de un sentido e incorporándolo a su vida en el marco de los espacios y esferas sociales en los que se desenvuelve cada sujeto o grupo social (Benítez Larghi y Lemus, 2012). Distinta de la concepción planteada anteriormente, las categorías de uso y apropiación (García Canclini, 1995) varían dependiendo de las capacidades de apropiación de los distintos grupos y sujetos. En tercer lugar, Williams (2011) apareció como otro marco teórico prevaleciente. Este autor plantea que la tecnología es un producto secundario de un proceso social que se encuentra determinado por otras circunstancias, de manera que solo adquiere status cuando es empleada con fines ya establecidos al interior de ese proceso social. Por último, se encontraron menciones al enfoque de la dramaturgia (Goffman, 2019). A través de este enfoque se pretende brindar herramientas para estudiar cómo las identidades se construyen de manera relacional a partir de las distintas expectativas de los sujetos.

A su vez, como parte de este relevamiento, también aparecieron algunas preguntas de investigación a destacar: ¿Cuáles son las redes sociales más utilizadas por los/as jóvenes? ¿Qué prácticas realizan los/as jóvenes dentro de esas redes sociales? ¿Cómo es que la incorporación de estos dispositivos se convierte en herramienta comunicacional y de entretenimiento y cómo facilita el proceso universitario? ¿Cuáles son las experiencias y contextos en los que los/as jóvenes consumen las redes sociales? ¿Cómo esos contenidos se relacionan con su sociabilidad?

Otro tipo de preguntas estuvieron referidas a las formas en que los/as jóvenes construyen su identidad dentro de estas redes sociales. En ese sentido, se formularon preguntas por las potencialidades y los prejuicios de las redes para su salud mental y por cómo las reglas del “afuera” se insertan también dentro de los grupos que forman al interior de estas nuevas plataformas. En estas nuevas formas de sociabilidad, ¿cómo es que las redes sociales permiten una nueva instancia para construir otra versión posible del yo? ¿Se genera una verdadera escisión entre el mundo “*offline*” y “*online*” o las identidades se comportan como un proceso dinámico? Sobre la construcción de la identidad y las posibilidades que brindan estas nuevas plataformas, autores como Turkle (2011) hablan del uso de redes sociales para ser “uno/a mismo/a”. ¿Por qué se problematiza esto en la vida *online* y no en la *offline*? ¿Qué supuestos trae dicha concepción de la identidad?

Las metodologías más utilizadas para llevar adelante trabajos sobre los/as jóvenes y las redes sociales fueron de corte cualitativo, a la vez que se destacó la utilización de una base de datos producida por el SInCA. Las técnicas de recolección de datos más frecuentes fueron los cuestionarios abiertos y las entrevistas a grupos reducidos de estudiantes. Estas se orientaron a indagar, entre otras cuestiones, de qué forma utilizaban estas redes sociales, qué tipo de dispositivo usaban, para qué, con quiénes se comunicaban, qué tipo de conectividad tenían. Así, podemos observar que en lo que refiere a jóvenes y redes sociales, prevalecen en gran medida los estudios cualitativos y de caso.

Sobre esta temática podemos identificar algunas áreas de vacancia posible. En primer lugar, faltan estudios que se ocupen de áreas rurales y, en particular, sobre cómo se dan los vínculos y la sociabilidad entre los/as jóvenes y sus lugares de migración interna. Podemos vincular esta vacancia con el hecho de que, en los casos analizados, existió un eje alrededor de la universidad y las investigaciones tendieron a desarrollarse dentro de esos espacios. En consecuencia, se vuelve necesario reconstruir cuáles son las experiencias de apropiación en relación a los procesos de migración que viven estos jóvenes. En segundo lugar, es posible sugerir la necesidad de una mayor implementación de metodologías cuantitativas, con cuestionarios estructurados que permitan una aproximación distinta al objeto de estudio.

Pasando al sub-eje dedicado al entretenimiento mediado por TD de los/as jóvenes, una de las cuestiones que más apareció en la bibliografía fue la preocupación en torno a las apropiaciones y los usos de estas tecnologías. En este sentido, encontramos en los trabajos indagaciones sobre los usos que se le dan a los contenidos audiovisuales de YouTube y su potencial educativo, el

cambio en el modo de entretenimiento desde el uso de la televisión hacia el uso de plataformas como Twitch, las consecuencias alrededor de la utilización cada vez mayor de plataformas como Netflix y las tendencias generales a las que adhieren la mayoría de los/as jóvenes en torno a las nuevas TD.

Por otra parte, podemos afirmar que algunos marcos teóricos de la bibliografía referida a este sub-eje coincidieron con los relevados para las redes sociales, en tanto los referentes teóricos fueron parecidos. Así, Castells (2001, 2009), con su teoría del actor-red y la sociedad-red, fue también en este caso uno de los referentes más mencionados. Por otro lado, en el marco teórico de algunos de estos trabajos se encontró a Van Dijk (2016), cuya teoría se orienta a problematizar cómo estas plataformas traccionan a las personas a utilizarlas y cómo las personas al mismo tiempo negocian con esos medios sociales, apropiándose de sus herramientas. Otro de los autores retomados fue Mario Margulis (2011), quien plantea cómo los espacios de comunicación y sociabilidad están pasando desde la calle hacia las pantallas digitales, en donde se desplegaba un nuevo espacio público. También se retomaron los conceptos de “stream” (como producción de contenidos en directo) y “streamer” (como la persona que lleva a cabo esta producción) de los/as autores Pires y Simon (2015). Otro de los autores que apareció en la bibliografía fue Bauman, con la noción de “modernidad líquida” (la cual refiere a la pérdida de fuerza de los lazos sociales en la actualidad a partir de la crisis de ciertas instituciones). Por último, en la bibliografía relevada también se hizo alusión al concepto de “nativos digitales” (Prensky, 2001) que, como comentamos anteriormente, pretende identificar a la generación que nació en las dos últimas décadas del siglo XX, atribuyéndole un manejo casi “intuitivo” las TD. El mismo significado se les dio a los significantes “generación Y” o “millenials”.

Algunas preguntas que estos trabajos se realizaron fueron: ¿Qué impacto tienen las plataformas audiovisuales en el aprendizaje de los/as jóvenes? ¿Por qué los/as jóvenes cambian sus consumos de entretenimiento en relación con las TD? Los nuevos consumos de los/as jóvenes, ¿socavan los vínculos sociales? ¿Cuáles son las tendencias a las que se puede arribar a partir del análisis de los usos que les dan a las TD los/as jóvenes?

Las metodologías utilizadas en los trabajos relacionados a los/as jóvenes y su entretenimiento alrededor de las TD fueron en su mayoría cualitativas, siendo solo uno de los estudios relevados de corte cuantitativo. Este último, que fue el trabajo de Dughera y Bordignon (2021), utilizó como técnica de recolección de datos una encuesta en línea con preguntas abiertas y cerradas.

Por su parte, el estudio de Gutiérrez Lozano y Cuartero (2020) empleó preguntas abiertas y cerradas, al igual que el análisis documental de diferentes estadísticas. Por otro lado, la ponencia de Cuestas y Lance (2018) retomó la Encuesta de Consumos Culturales que realizó el Ministerio de Cultura en 2013 y 2017, a la vez que realizaron entrevistas en profundidad a hombres y mujeres de entre 18 y 35 años en la ciudad de La Plata.

Con respecto a las principales conclusiones arribadas por estos trabajos, alrededor del uso de YouTube de jóvenes de escuelas secundarias técnicas (Dughera y Bordignon, 2021), se puede concluir que los contenidos audiovisuales no solo son utilizados para el entretenimiento, sino que son elementos primordiales en la construcción de sus vidas y la producción de sus aprendizajes. Allí, una de las áreas de vacancia disponibles podría ser recuperar las diferentes estrategias de aprendizaje que llevan a cabo los/as estudiantes por fuera de las instituciones educativas para visitar las estrategias de enseñanza y construir espacios escolares en los que las prácticas de los estudiantes puedan ser integradas y robustecidas. Por otro lado, alrededor del uso de la plataforma Twitch (Gutiérrez Lozano y Cuartero, 2020), la principal conclusión es que los hábitos de consumo audiovisual en los/as jóvenes están cambiando, donde una de las razones alrededor de ese cambio puede ser el espacio de interacción que allí se forma y que fomenta el sentido de comunidad. En ese sentido, como futura línea de investigación podría enfatizarse en cómo se crean las comunidades propias en esta plataforma alrededor del “streamer”. Con respecto a la ponencia alrededor de los usos y las apropiaciones de la plataforma Netflix (Cuestas y Lance, 2018), la conclusión arribada a partir de los datos es que los hábitos a la hora de consumir televisión por cable o ir al cine no variaron mucho, aunque sí que les resulta más fácil para buscar cómo disfrutar su tiempo de ocio. Los autores dan un paso más y arriesgan a la conclusión de que la plataforma responde a una lógica de consumo ligada al capitalismo que promueve un discurso que no establece vínculo social, en tanto este modelo sitúa al sujeto en soledad frente a un objeto, que en este caso sería una pantalla. Una de las futuras líneas de investigación podría recaer sobre el funcionamiento del algoritmo y su influencia alrededor de la conducta de los usuarios. Por último, con respecto a las tendencias juveniles a principios del siglo XXI (Linne, 2018), las principales conclusiones a las que llega este artículo refieren a que, en principio, estas tendencias no pueden universalizarse entre jóvenes que tienen diversos capitales y trayectorias, ya que se observan más que nada entre *early adopters*, que son quienes portan con mayores niveles socioeconómicos y disponen de mayor tiempo libre, al igual que provienen de los grandes centros urbanos más desarrollados sociotecnológicamente. Aclaración hecha, el autor encuentra que la primera tendencia refiere a

la nomadización de los consumos culturales, que tiene que ver con la intensidad con que las generaciones jóvenes consumen contenidos audiovisuales, comunicativos y lúdicos a través de su teléfono celular, que les permite disfrutar de sus funciones en cualquier momento y lugar. La segunda tendencia refiere a la ciudadanía digital, donde los/as jóvenes, a partir de estas TD, consideran a Internet y el uso libre de su teléfono como “derechos humanos básicos”. La última tendencia es la autonomía, que refiere a la independencia que poseen las nuevas generaciones para entretenerse, informarse y relacionarse, aunque el autor encuentra una contracara de esta situación: si bien valoran más la libertad y la personalización de sus consumos, también encuentran mayores dificultades para comprometerse en un proyecto laboral o sexoafectivo de largo plazo. Como futuras líneas de investigación el autor propone seguir profundizando alrededor de los efectos paradójicos que tiene el uso intensivo de estas nuevas tecnologías en las relaciones que llevan a cabo las generaciones jóvenes.

El último sub-eje analizado fue el de las relaciones de los/as jóvenes alrededor de los videojuegos. Como temas preponderantes, en este recorte aparecieron trabajos sobre los modos de apropiación que tienen los/as jóvenes que consumen esos contenidos, cómo modifican luego las instituciones que los regulan, cuáles son los valores y los contenidos que promueven y alientan estos videojuegos, cómo modifican su espacio relacional -es decir, cómo a través de estas comunicaciones *online* pueden diluir la barrera de distancia que permite que los/as jóvenes se vinculen solo con su espacio y si eso permite que ellos desarrollen relaciones a distancia-, cómo impacta el acceso a Internet y si este puede disminuir o fortalecer las diferentes desigualdades de clase a través de los usos de las TD. Por otro lado, también encontramos trabajos que buscan analizar las continuidades y las rupturas entre juegos tradicionales (como, por ejemplo, dominó, juegos de culturas originarias, etc.) y juegos actuales (especialmente videojuegos). Por último, otro de los temas analizados fue el vínculo entre género e infancia a partir del análisis de los videojuegos, tratando de bosquejar las diferencias existentes entre chicos y chicas en cuanto al acceso, el uso y la apropiación de los juegos.

Un marco teórico prevaleciente que también volvió a aparecer dentro de esta búsqueda orientada hacia los videojuegos fue el referido a los usos y apropiaciones que realizan los/as jóvenes en distintos contextos sociales y cómo esto, a su vez, modifica las preguntas posibles sobre las actividades de ocio que llevan adelante y transforma las instituciones que regulan sus vidas. Por otro lado, existió un consenso teórico en utilizar bibliografía sobre los usos de la televisión por parte de los/as niños y sus consecuencias sobre cómo se incorporan estas

tecnologías al aula (Loveless y Ellis, 2001) y sobre cómo se da el proceso de difusión y apropiación de las nuevas tecnologías domésticas (Silverstone y Hirsch, 1996). Entre los referentes teóricos también encontramos nuevamente a Williams (1988). En este caso, se empleó la teoría de este autor para enfatizar los elementos residuales de la cultura, en relación a cómo los sujetos convocan sus pasados en sus vidas presentes, se apropian de juegos tradicionales y terminan teniendo presencia en diferentes dominios de la vida cotidiana. Otro de los trabajos, ampliamente utilizado para problematizar las relaciones entre género y videojuegos, fue el libro de Jenkins y Cassell (1998) llamado *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. El mismo plantea interesantes interrogantes y dimensiones sobre el vínculo entre género e infancia a partir del análisis de videojuegos. En ese sentido, argumenta que, a partir de la construcción cultural diferencial de los niños y las niñas, se establecen diferentes valores y comportamientos alrededor de los intereses de cada género, siendo los niños educados para valorar y apreciar juegos de violencia y acción, mientras que las chicas son educadas para valorar cuestiones de sociabilidad y cuidado estético. En ese contexto, las industrias de videojuegos, dominadas por varones, diseñan videojuegos acordes a sus experiencias e intereses, lo que se ve reflejado en que los varones se vuelven los principales consumidores, mientras que muy pocos han explorado el diseño de juegos para mujeres. Esto parece comenzar a cambiar a fines del siglo XX a medida que las compañías descubren un mercado listo para su expansión, se reducen las brechas de género en el acceso a las TD y aumenta la cantidad de mujeres empleadas en la industria de las tecnologías de la información en general y del software de los videojuegos en particular. En ese sentido, es interesante analizar si los videojuegos para chicas deben simplemente comprender sus motivaciones y necesidades y ofrecerles juegos que se adapten a ellas o si, antes bien, lo que debe criticarse e intentar transformar a partir de los videojuegos son los roles y gustos estereotipados ya existentes.

Se evidencia en algunos de los trabajos referidos a esta temática una falta de consenso sobre la construcción de los términos y teorías a usar. A su vez, observamos que algunos trabajos no tienen en cuenta a las particularidades de los/as niños/as en tanto grupo de edad. Por otra parte, si bien existen muchos trabajos que se refieren a las TD, identificamos como tendencia que no siempre se precisa la especificidad tecnológica y social que tiene Internet.

Las metodologías aplicadas para estudiar estas temáticas estuvieron separadas en relación a la utilización de diversas teorías, ya que los estudios europeos estuvieron marcados por un corte cualitativo, mientras que los trabajos norteamericanos tuvieron una orientación cuantitativa. Es

posible sugerir, en consecuencia, la necesidad de combinar estas perspectivas para realizar estudios de mayor profundidad.

Para finalizar, es interesante recuperar el aporte que Duek y Enriz (2015) realizan para estas discusiones. En este artículo, los/as autores/as llegan a la conclusión de que los juegos no se modifican con las TD, pero sí se modifican los universos que en ellos se representan. El ejemplo de los juegos de guerra es claro en ese sentido: se pasa de la relación con objetos rígidos e inalterables (los soldados de plomo) a la posibilidad de ejecutar las acciones deseadas en las pantallas, pero la dinámica y las expectativas siguen siendo las mismas. En consecuencia, creemos que una de las futuras líneas de investigación que pueden sugerirse a partir de ello podría ser analizar si, en realidad, se pueden encontrar otras rupturas en torno a los cambios de los juegos, como puede ser las consecuencias de la exposición constante a estímulos.

### **3. Aportes de los estudios de juventudes, educación y TD para pensar la reconfiguración de las desigualdades sociales y digitales**

Otra de las direcciones que orientó nuestras búsquedas bibliográficas sobre los vínculos de las juventudes argentinas con las TD se refirió al ámbito educativo. En función de los objetivos del proyecto del proyecto de investigación en el que se inscribe la ponencia, concentramos la indagación en torno al nivel superior, si bien algunos de los trabajos considerados lo abordan desde la comparación con otros niveles educativos (Ardini et. al., 2002; Lago et. al, 2021). Asimismo, vale la pena advertir que se excluyeron del corpus aquellos estudios basados exclusivamente en la perspectiva de los/as docentes. Así, quedó conformado un corpus de nueve artículos y cuatro capítulos de libro.

Una de las características más salientes que compartieron los textos analizados fue la problematización de la pandemia del COVID-19. A partir del 2020, la pregunta por la pandemia -o, antes bien, por la aceleración y expansión de la digitalización de las actividades educativas, al calor de las medidas de aislamiento y distanciamiento social- se instaló de forma preponderante. Ello fue tematizado desde una multiplicidad de categorías, tales como “enseñanza remota de emergencia” (Brun et al., 2022) o “virtualidad forzada” (Chiecher y Riccetti, 2023). Asimismo, el hecho de que la mayor parte de las investigaciones se desarrollara bajo ese contexto pudo incidir tanto en el tipo de interrogantes que se plantearon como en la forma de abordarlos.

En cuanto a las metodologías empleadas, las investigaciones desarrolladas durante la pandemia se inclinaron mayormente por el enfoque cuantitativo<sup>1</sup>. A su vez, en cuanto a las técnicas de recolección de información, todos los trabajos basados en ese enfoque llevaron adelante encuestas autoadministradas en formato digital. En este sentido, resulta ostensible que las restricciones impuestas a la circulación y a los encuentros cara a cara pudieron influir en esa decisión. Por otra parte, las investigaciones que emplearon un enfoque cualitativo se basaron en entrevistas. En línea con lo anterior, es interesante destacar que Cicala et al. (2022) mencionan haber realizado entrevistas por videoconferencia y por *WhatsApp*, mientras que Lago et al. (2021) refieren haber obtenido respuestas “en formato de audios” (p. 7); a la vez que en ambos trabajos se incluyen comentarios reflexivos sobre la práctica de la investigación en ese contexto.

Resulta igualmente llamativo que, en términos de escala, un nutrido grupo de trabajos se concentró en el nivel institucional, abarcando a estudiantes de una (Itatí Mariño y Bercheni, 2020; Alaniz et al. 2021; Montiel, 2021; Brun et al., 2022; Cicala et al., 2022; Chiecher y Riccetti, 2023) o varias (Sabulsky et al. 2022) unidades académicas. Los demás trabajos se desarrollaron respectivamente en escala local (Albarelo et al. 2021; Lago et al., 2021), provincial (Ardini et al., 2020) y nacional (Hernández, 2020; Bordignon y Dughera, 2023); a la vez que Moreira et al. (2020) comparan las perspectivas de estudiantes de una universidad nacional con otra extranjera. En íntima relación con ello, las investigaciones tendieron a concentrarse específicamente en estudiantes universitarios (en particular, en carreras de grado); siendo una minoría las que incluyeron, además, a estudiantes de institutos terciarios (Ardini et al., 2020; Lago et. al, 2021; Hernández, 2020).

Considerando los objetivos y líneas de investigación propuestos por este conjunto de trabajos, es posible identificar al menos tres temáticas recurrentes referidas a las experiencias de los/as jóvenes (si bien se expresaron a través de conceptos y categorías diversos según el caso): las condiciones de acceso a dispositivos y a Internet en sus hogares; el desarrollo de prácticas y habilidades digitales para el estudio; y la valoración que construyeron sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por TD, especialmente en términos de problemáticas y oportunidades.

---

<sup>1</sup> De entre los trece textos considerados para esta sección, solo Moreira et al. (2020) y Montiel (2021) no situaron su análisis en ese contexto. Ambos emplearon una metodología cualitativa.

En cuanto a lo primero, como tendencia transversal, la bibliografía coincide en reconocer el uso generalizado del teléfono celular por parte de los/as jóvenes con fines educativos, siendo asimismo su principal forma de acceso a Internet (Hernández, 2020). Si bien la prioridad del celular frente a otros dispositivos se registraba desde antes de la pandemia (Montiel, 2021), durante ese contexto tendió a intensificarse aún más, de manera que los/as jóvenes “encontraron en la cuarentena la posibilidad de explorar nuevas prestaciones y extenderlo a más actividades” (Albarello et al., 2021, p. 74). Como contracara, la mayor parte de las investigaciones señalaron un acceso significativamente menor a las computadoras, ya fueran portátiles o de escritorio (Ardini et al., 2020; Hernández, 2020; Bordignon y Dughera, 2023). Por último, en cuanto al acceso a Internet, los trabajos tendieron a reconocer que la principal problemática residió menos en la falta de acceso al servicio y más en la deficiente calidad de la conexión (Itati Mariño y Bercheñi, 2020; Ardini et al., 2020; Alaniz et al., 2021).

Avanzando sobre la segunda temática, *WhatsApp* se destacó como una de las plataformas principales a través de las cuales los/as jóvenes llevaron a cabo actividades educativas durante la pandemia. En íntima relación con lo anterior, según Lago et al. (2021), uno de los factores que contribuyó a explicar esta preeminencia fue su bajo consumo de datos móviles. Por una parte, esta aplicación tuvo una relevancia central como forma de comunicación con los/as docentes, para lo cual también fueron significativos el uso del correo electrónico y de los foros de las aulas virtuales (Ardini et al., 2020; Brun et al., 2022). Por otra parte, los grupos de *WhatsApp* se conformaron como espacios de intercambio con otros/as estudiantes, donde desplegaron estrategias de aprendizaje colaborativo (Albarello et al., 2021; Cicala et al. 2022), a la vez que contribuyeron a fortalecer lazos de sociabilidad e intercambios políticos (Lago et al., 2021).

Además, bajo las medidas de aislamiento, las instituciones de educación superior reforzaron y diversificaron el uso de plataformas para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La bibliografía relevada sugiere que los/as jóvenes tendieron a valorar positivamente el uso de plataformas de videoconferencia (tales como *Zoom*, *Meet* y *Jitsi*), de sistemas LMS (*Moodle*, *Google Classroom*) e incluso de *YouTube* y redes sociales (Itati Mariño y Bercheñi, 2020; Ardini et al., 2020; Hernández, 2020; Chiecher y Riccetti, 2023). Partiendo de este reconocimiento, Bordignon y Dughera (2023) establecen que no solo aumentó la cantidad de plataformas, sino que se crearon ecosistemas digitales donde “cada aula se conforma a partir de un conjunto de plataformas y aplicaciones” (p. 175). En línea con ello, análisis como los de

Montiel (2021) y Sabulsky et al. (2022) encuentran que en sus prácticas educativas los/as jóvenes utilizan esta diversidad de plataformas de manera simultánea y complementaria. Con todo, esto no supone que ponderen por igual a todas estas plataformas y a las prácticas desplegadas en ellas. Antes bien, según Cicala et al. (2022), específicamente durante la pandemia los/as estudiantes tendieron a asignar mayor relevancia a los espacios de encuentros sincrónicos (que identificaron propiamente como “las clases”) por sobre las actividades asincrónicas, estableciendo una diferencia con las modalidades de educación a distancia.

Por último, la tercera pregunta que atravesó al corpus seleccionado fue la preocupación por identificar oportunidades y problemáticas de la educación mediada por TD desde la perspectiva de los/as jóvenes. Las primeras se refirieron mayormente a la gestión del tiempo y a la disponibilidad de los materiales didácticos. En este sentido, la “permanencia de los contenidos” (Ardini et al., 2020, p. 12), en especial de las clases grabadas, fue ponderada como un insumo para el sostenimiento de las prácticas educativas por fuera del momento de encuentro con los/as docentes (Cicala et al., 2022; Albarello et al. 2021; Montiel, 2021; Brun et al., 2022).

Por otra parte, los problemas más recurrentemente señalados se refirieron a limitaciones en el acceso y en la calidad de la conexión a Internet y de los dispositivos usados para estudiar (Itatí Mariño y Bercheni, 2020; Moreira et al., 2020; Cicala et al., 2022; Alaniz et al. 2021). En relación con ello, algunas investigaciones advirtieron que, durante la pandemia, para muchos/as estudiantes la posibilidad de acceder a las clases estuvo restringida al teléfono celular (Hernández, 2020; Brun et al., 2022; Bordignon y Dughera, 2023). A su vez, se identificaron para ese contexto dificultades de orden vincular, relativas a la falta de acompañamiento de los/as docentes (Ardini et al., 2020; Brun et al., 2022) y al sostenimiento de los lazos con pares (Lago et. al, 2021; Sabulsky et al., 2022).

En cuanto a los marcos teóricos predominantes para este conjunto de trabajos, se identificaron como referentes teóricos asociados al campo de estudios sociales de la tecnología menciones al paradigma informacional (Castells), la ecología de los medios (McLuhan, Scolari), el modelo de la domesticación de tecnologías (Silverstone) y el estudio de la socialidad online (Van Dijck). Con todo, es preciso advertir que buena parte de los trabajos relevados establecieron como sus principales interlocutores a antecedentes referidos a la pandemia. En este sentido, la mayor parte de las reflexiones teóricas se abocaron a problematizar ese contexto, orientándose más por la construcción de conocimiento sobre la situación emergente que por los diálogos teóricos de más amplio alcance. En íntima relación con ello, es posible afirmar que predominó

una mirada sincrónica sobre estos procesos de digitalización, ya que —a excepción de algunos trabajos, como los de Bordignon y Dughera (2023) y Brun et al. (2022)— raramente fueron interpelados a la luz de las experiencias previas de educación mediada, tanto a nivel de las instituciones educativas como de los/as estudiantes.

Para finalizar, cabe considerar que el análisis de las condiciones de acceso y uso de TD no necesariamente se formuló en clave de desigualdad (Ardini et al., 2020; Moreira et al., 2020; Alaniz et al. 2021; Albarello et al. 2021; Montiel, 2021; Cicala et al., 2022; Sabulsky et al., 2022). En líneas generales, cuando se asumió un enfoque sensible al reconocimiento de las desigualdades digitales este tendió a ser enmarcado bajo la categoría de “brecha digital”. En sus formulaciones más simples, dicha categoría se empleó para registrar disparidades relativas al acceso a dispositivos, a conectividad y a las habilidades digitales (Itatí Mariño y Bercheni, 2020; Chiecher y Riccetti, 2023). Sin embargo, otros trabajos buscaron interrogar las desigualdades digitales considerando la articulación simultánea y compleja de múltiples factores, siendo las dimensiones económica y etaria las que asumieron mayor relevancia en los análisis (Hernández, 2020; Lago et. al, 2021; Brun et al., 2022; Bordignon y Dughera, 2023).

#### **4. Reflexiones finales**

A modo de cierre, la revisión de literatura reciente sobre las desigualdades digitales entre las juventudes argentinas permite señalar una serie de tendencias y vacíos en este campo de estudios que sintetizamos a continuación.

En primer lugar, la predominancia de estudios cualitativos con poca o nula complementación de datos cuantitativos limita una comprensión más abarcativa del fenómeno. La falta de estadísticas -o el no uso de las estadísticas disponibles, como por ejemplo los informes de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales y sus microdatos- impide generar un panorama más preciso y amplio de las desigualdades digitales, particularmente en términos de su distribución geográfica y socioeconómica.

Otro aspecto significativo es la concentración de estudios en ámbitos urbanos, lo cual deja de lado las experiencias de las/os jóvenes en contextos rurales. A esto se suma la escasa producción de investigaciones a escala federal, lo que refuerza la necesidad de desarrollar estudios comparativos que puedan reflejar las diversas realidades del país. Además, muchos trabajos privilegian estudios de caso locales o cercanos, a menudo sustentados en cuestionarios que, si bien resultan útiles como una primera aproximación, podrían beneficiarse de reflexiones más profundas sobre la replicabilidad de estos enfoques en otros contextos.

En cuanto a los consumos culturales digitales, se observa una tendencia a tratar estos fenómenos como "fotografías" de un momento, sin rastrear las trayectorias previas de las/os jóvenes y sus familias. Este enfoque fragmentado impide ver los consumos culturales y las apropiaciones tecnológicas como procesos dinámicos y continuos. A su vez, llama la atención la falta de mención a la pandemia en muchos estudios sobre consumos culturales digitales, en contraste con la rápida respuesta que se dio desde el campo educativo para analizar los efectos del COVID-19 en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En íntima relación con ello, la mirada sobre las desigualdades digitales tiende a ser limitada, enfocándose principalmente en la "brecha digital"; un concepto que, aunque efectivo, no captura del todo la complejidad de las desigualdades en juego. En la medida en que no se consideran las trayectorias previas ni los procesos de apropiación como un *continuum* tiende a reproducirse una visión parcializada, especialmente ante la disrupción que supuso la pandemia. Nuestro proyecto de investigación en curso pretende superar algunas de estas limitaciones. En lugar de segmentar los usos digitales en categorías estancas -como educación, entretenimiento o sociabilidad- proponemos abordarlos de manera integrada, dado que para las/os jóvenes estas dimensiones suelen ser inseparables en su formación de identidad. Además, proponemos el estudio de tecnobiografías que permitan rastrear el dinamismo de las trayectorias digitales y el proceso de apropiación tecnológica a lo largo del tiempo. A su vez, nuestro enfoque se centrará en una mayor diversidad geográfica e institucional, abarcando distintas facultades, tipos de escuelas y localidades de procedencia y trayectorias educativas familiares, lo cual permitirá una comparación más rica y profunda de las desigualdades digitales. Con esto, esperamos contribuir a una comprensión más amplia y situada del fenómeno, desafiando la conceptualización simplista de la "brecha digital" y reconociendo la pluralidad de experiencias y trayectorias en el acceso y uso de las tecnologías digitales.

## 5. Referencias bibliográficas

### 5a. Corpus analizado

Ainora, N. (2021). *Jóvenes y la presentación del sí mismo en redes sociales virtuales. Hacia un estado de la cuestión* (Tesis de grado). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Memoria Académica.

Alaniz, A.; Bellini, L.; Biasi, N. y Ruiz, S. (2021). Percepción de los estudiantes en época de pandemia. En J. V. Clerici (Comp.). *Séptimas Jornadas Institucionales. Investigaciones y*

- experiencias educativas en carreras de Ciencias Económicas: valoración de las propuestas de enseñanza en épocas de pandemia* (pp. 95-102). UniRío Editora.
- Albarello, F., Arri, F. y García Luna, A. (2021). El uso del smartphone para la gestión del trabajo colaborativo en estudiantes de educación superior argentina durante la pandemia del COVID-19. *Contratexto*, (36), 65-85.
- Ardini, C., Barroso, M. y Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *Revista ComHumanitas*, 11(2), 98-122.
- Bordignon, F. y Dughera, L. (2023). Tecnologías digitales, docentes y estudiantes a comienzos del Covid-19. Pistas para la educación superior a por venir. *Espacios en blanco*, 1(33), 173-184.
- Brun, L.; Borgobello, A.; Prados, M.L. y Pierella, M.P. (2022). Virtualidad en tiempos de pandemia en estudiantes de primer año de la carrera de Medicina de la Universidad Nacional de Rosario. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 33(63), 01-28.
- Chiecher, A. y Riccetti, A. (2023). Competencias digitales y usos de las tecnologías en estudiantes de Educación Física antes y después de la virtualidad forzada por el Covid-19. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (35), 28-36.
- Cicala, R.; Cogo, M.; Gómez, C.; Maldonado, J.; Parodi, A.; Frangella, V.; Giménez, Y.; Bulacio, C. y Sánchez, M.E. (2022). Entramado de prácticas digitales de estudiantes avanzados en contexto de pandemia: entre “ser estudiante” y “ser ciudadano universitario”. En S. Morales y E. Vidal y (Eds.) *¿Quién se apropia de qué?: tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas* (pp. 227-236). CLACSO.
- Cuestas, G. y Lance, N. (diciembre de 2018). *¿Generación Netflix?: Usos y apropiaciones que realizan los jóvenes sobre esta plataforma*. X Jornadas de Sociología de la UNLP. Ensenada, La Plata.
- Dughera, L. y Bordignon, F. R. (2021). Accesos, usos y percepciones sobre contenidos visuales en YouTube. Una mirada a estudiantes de escuelas secundarias técnicas. *Revista Hipertextos*, 9(15), 125-142.
- Gutiérrez Lozano J. F. y Cuartero A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios en el consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 50, 159-175.

- Hernández, A. (2020) Acceso, usos y problemas en la educación virtual: una aproximación a las experiencias de estudiantes y docentes durante la cuarentena obligatoria en Argentina. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global* 1(1), 68-75.
- Itati Mariño, S. y Bercheni, V. (2020). Identificación de brechas digitales en pandemia: dos experiencias de grados superiores en la disciplina Informática. *Mendive*, 18(4), 910-922
- Lago, L.; Sanabria, J.; Ronconi, P. y Zuluaga, P. (2021). Jóvenes y pandemia. Experiencias estudiantiles en Chubut. *Revista Argentina de Estudios de Juventud, dossier temático*, e054.
- Linne, J. W. (2018). Nomadización, ciudadanía digital y autonomía: Tendencias juveniles a principios del siglo XXI. *Chasqui*, (137), 39-54.
- Montiel, J. (2021). «¡En la uni lo uso todo el tiempo!»: apropiación de teléfonos móviles entre jóvenes universitarios. En L. Sandoval (Coord.). *Pantallas: usos y representaciones en comunicación digital* (pp. 49-72). Ediciones del gato gris.
- Moreira, C.; Abuzaid, J.; Elisondo, R. y Melgar, M.F. (2020). Innovaciones educativas: perspectivas de docentes y estudiantes de la Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina) y la Universidad del Atlántico (Colombia). *PANORAMA*, 14(26).
- Noscué, M. E., Pauloni, S. M., y González, L. (2019). Prácticas socio-comunicativas y consumos culturales en WhatsApp: Jóvenes universitarios argentinos en la red socio-conectiva. *Actas De Periodismo Y Comunicación*, 5(2).
- Sabulsky, G., Perez, D., Bosch Alessio, C. y Ghelfi, F. (2022). Migrar a la virtualidad: transformaciones y adaptaciones del estudiante universitario al nuevo escenario. En S. Morales y E. Vidal y (Eds.) *¿Quién se apropia de qué?: tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas* (pp. 247-257). CLACSO.
- Toral Sarmiento, A., y Noscué Mera, E. (marzo de 2019). *Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana para los jóvenes universitarios*. II Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de Mar del Plata. UNMdP. Mar del Plata, Argentina.

## 5b. Bibliografía general

- Barrantes, R. (2007). Analysis of ICT Demand: What Is Digital Poverty and How to Measure It? En Galperin, H. y Mariscal, J. (2007) (Eds.). *Digital Poverty. Latin American and Caribbean perspectives*. Practical Action Publishing y IDRC.

- Benítez Larghi, S. y Lemus, M. (2012). El impacto social de modelos 1 a 1 en adolescentes y sus familias de América Latina: Un Estado del Arte. En *Actas. Secretaría de Desarrollo Social de la Nación*. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.7539/ev.7539.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7539/ev.7539.pdf)
- Camacho, K. (2005). “La brecha digital”. En Ambrosi, A. et al (coord.). *Palabras en juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. C&F Éditions.
- Casell, J. y Jenkins, H. (1998). Chess for girls: feminism and computer games. En *From Barbie to Mortal kombat. Gender and computer games* (pp. 2-45). MIT Press.
- Castells, M. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2010). *Comunicación y Poder*. Alianza.
- Dijk, J. V. (2008). “The Digital Divide in Europe”, *The Handbook of Internet Politics*, London and New York: Routledge.
- DiMaggio, P.; Hargittai, E.; Celeste, C. y Shafer, S. (2004). From Unequal Access to Differentiated Use: A Literature Review and Agenda for Research on Digital Inequality. En Kathryn Neckerman (Ed.). *Social Inequality*. New York: Ruseel Sage Foundation.
- Duek, C. y Enriz, N. (2015). Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, 16(108), 62-74.
- Gardner, H. y Davis, K. (2014) *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Paidós
- García Canclini, N. (1995). El consumo sirve para pensar. En *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización* (pp. 41-55). Grijalbo.
- Goffman, E. (2019). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Helsper, E. (2017). The Social Relativity of Digital Exclusion: Applying Relative Deprivation Theory to Digital Inequalities. *Communication Theory*, 27, 223-242. <https://doi.org/10.1111/comt.12110>
- Loos, E.; Haddon, L.; Mante-Meijer, E. (eds.). (2012). *Generational use of new media*. Burlington, VT: Ashgate.
- Loveless, A., y Ellis, V. (Eds.) (2001). *ICT, Pedagogy and the Curriculum: Subject to Change*. Routledge.
- Sistema de Información Cultural de la Argentina (2018). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017*. <https://www.sinca.gob.ar/VerDocumento.aspx?IdCategoria=10>

- Sistema de Información Cultural de la Argentina (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023*.  
[https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/mc\\_dpysg\\_sinca\\_informe\\_encc\\_2013-2023.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/mc_dpysg_sinca_informe_encc_2013-2023.pdf)
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos digitales: Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Santillana.
- Pires, K. y Simon, G. (2015). *YouTube Live and Twitch: A Tour of User-Generated Live Streaming Systems*. MMSys 2015: 6th ACM Multimedia Systems Conference. Portland, Estados Unidos.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).
- Reygadas, L. (2008). *La Apropiación. Destejiendo las redes de la desigualdad*. Anthropos Editorial.
- Robles, J. M. (2017). ¿Por qué la brecha digital es un problema social?, *Panorama Social*, 25, 9-16.
- Rosales, A., Fernández-Ardèvol, M. y Svensson, J. (Eds.). *Digital ageism: How it operates and approaches to tackling it*. Routledge
- Sawchuck, K. y Crow, B. (2012). “I’m G-Mom on the Phone” Remote grandmothering, cell phones and inter-generational dis/connections, *Feminist Media Studies*, 12(4), 496- 505.
- Selwyn, N.; Gorard, S.; Furlong, J. y Madden, L. (2003). “Older adults’ use of information and communications technology in everyday life. *Ageing and Society*, 23(5), 561–582.
- Silverstone, R. y Hirsch, E. (1996). *Los efectos de la nueva comunicación: el consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia*. Bosch.
- Thompson, J. (1998). *Los media y la modernidad*. Paidós.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Urresti, M. (2008). Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. En Urresti, M. (Ed.) *Ciberculturas juveniles*. La Crujía.
- Van Deursen, A. J.A.M., Helsper, E., Eynon, R. y van Dijk, J. (2017) The compoundness and sequentiality of digital inequality. *International Journal of Communication*, 11, 452-473.
- Van Deursen, A. J.A.M, van Dijk, J. y Peters, O. (2017). Habilidades digitales relacionadas con el medio y el contenido: la importancia del nivel educativo. *Panorama Social*, (25), 137-152.

Warschauer, M. (2002). Reconceptualizing the Digital Divide. *First Monday*, 7(7).

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Siglo XXI.

Williams, R. (2011). *Televisión: tecnología y forma cultural*. Paidós.

Williams, R. (1988). *Marxismo y literatura*. Península.