

Cuaderno de trabajo

Jóvenes Onlife: Entornos y Métodos para el Análisis Social

Coordinadores
Enrique Pérez Reséndiz
Ana Valeria Rodríguez Barrientos



si
SEMINARIO DE
INVESTIGACIÓN
EN JUVENTUD

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
SECRETARÍA DE DESARROLLO INSTITUCIONAL
SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN JUVENTUD

“JÓVENES ONLIFE: ENTORNOS Y MÉTODOS PARA EL ANÁLISIS SOCIAL”

CUADERNO DE TRABAJO

Coordinadores

Enrique Pérez Reséndiz

Ana Valeria Rodríguez Barrientos



Septiembre, 2022

CONTENIDO

Presentación	7
--------------------	---

Parte I. Implicaciones teórico-metodológicas en la vinculación ciencias sociales y tecnología

Jóvenes y entornos digitales: reflexiones para una agenda de investigación emergente	II
<i>Enrique Pérez Reséndiz</i>	

Algunas implicaciones metodológicas en la investigación de las relaciones sociales en lo digital: apuntes desde los estudios del trabajo y el configuracionismo latinoamericano	29
<i>José Cerón Hernández</i>	

El concepto <i>onlife</i> (vida interconectada) como una posible respuesta a nuevos paradigmas sociales entre lo <i>online</i> y <i>offline</i>	53
<i>Ana Laura Pérez Aparicio</i>	

Desafíos metodológicos del estudio de la belleza en Instagram	69
<i>Giselle Victoria Vargas Signoret y Erika Denisse Vargas Ramos</i>	

ALGUNAS IMPLICACIONES METODOLÓGICAS EN LA INVESTIGACIÓN DE LAS RELACIONES SOCIALES EN LO DIGITAL: APUNTES DESDE LOS ESTUDIOS DEL TRABAJO Y EL CONFIGURACIONISMO LATINOAMERICANO

José Cerón Hernández

INTRODUCCIÓN

De entre los retos que se han presentado en los últimos años respecto a la investigación social es que, de algún modo, los medios y herramientas digitales aparecen como inevitables para llevar a cabo el oficio de la indagación respecto a nuestras áreas de especialización. Cabe destacar entonces una primera diferenciación entre las metodologías que basan sus herramientas de construcción de información empírica en Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC's), de las que consideran, en su fundamentación epistemológica del sujeto-objeto, la intervención de las TIC's en el proceso de las relaciones sociales que forman parte de nuestros objetos de investigación.

No se trata de reinventar la rueda respecto a algunos problemas que se puedan relacionar, pues la producción académica al respecto se robustece de forma constante (Ricaurte, 2018; Poepfel, 2018; Hine, 2004; Zallo, 2016; Rogers, 2013) sino de establecer el cuestionamiento de cómo algunas de las

corrientes dominantes en las ciencias sociales se han transformado respecto a la incorporación de la reflexión epistemológica de los medios digitales cuya expresión se encuentra en el ámbito metodológico de las ciencias sociales.

El alcance de estos párrafos tiene por objetivo solamente situar a las personas lectoras en algunas consideraciones metodológicas que surgen a partir de la investigación empírica de los fenómenos sociales contemporáneos en que lo digital puede intervenir. Para ello proponemos, inspirados en el Configuracionismo Latinoamericano (De la Garza, 2018) conocer, mediante una perspectiva de descubrimiento, matices que pueden provenir de otros ámbitos de relaciones sociales que inciden (o no) en nuestros objetos de investigación, campos interaccionales, o técnicas de construcción de información empírica provenientes de las reflexiones a partir de lo digital.

Tal como plantease Bachelard (1976), realizar investigación empírica nos invita a conocer ejemplos particulares de lo posible e intentar comprender algunos procesos contemporáneos que tienen injerencia en el desarrollo de las reflexiones en torno a las relaciones sociales en las TIC's. De esto proviene nuestra segunda diferenciación que proviene de la necesidad del abordaje de problemas empíricos cuyo tratamiento puede (y debería) situarse en la discusión conceptual abstracta. Lo anterior nos permitirá distanciarnos desde un posicionamiento de investigación meramente contemplativa, y tomar rumbo hacia uno que pueda incorporar la intencionalidad del desarrollo de herramientas para la comprensión y explicación de los fenómenos con miras a que el conocimiento construido

sea un aporte para la transformación de la realidad en los ámbitos en que pueda ser de utilidad.

El tratamiento de estas primeras consideraciones, nos lleva a plantear en el ámbito de la epistemología preguntas que se pueden relacionar con algunas de las discusiones establecidas en la conocida *disputa por los métodos* (De la Garza, 2012), donde las maneras en que el sujeto se relaciona con el objeto son puestas a prueba de acuerdo con nuevos escenarios de interacción social, así como de las herramientas utilizadas en el proceso de investigación para la construcción, interpretación y análisis de esta. Es necesario, entonces, que tome en consideración que en las secciones siguientes de este texto, la discusión en que argumentamos la necesidad de un enfoque abierto al descubrimiento, que no asuma la recopilación de información, sino a uno de construcción, que acepte la contradicción y las relaciones laxas y que las estructuras pueden venir las interacciones que se resignifican y cambian de acuerdo con la acción de los sujetos, propios del *Configuracionismo Latinoamericano* (De la Garza, 2018). Transitaremos desde diferentes enfoques metodológicos como el positivismo, las corrientes hermenéuticas, el posestructuralismo como parte de la *disputa de los métodos*.

Queremos desarrollar esta breve exploración tomando en cuenta la posición planteada en el párrafo anterior utilizando ejemplos resultantes de la investigación social sobre jóvenes y trabajo(s) digital(es). Pues el objetivo es invitar a la reflexión con sus propios objetos de investigación. Considero que estamos en un momento de efervescencia en la investigación sobre estos fenómenos y sus encadenamientos con otros pro-

cesos sociales, como lo ambiental, lo erótico-afectivo, lo económico, lo laboral, lo político, o lo cultural. Sin embargo, la construcción de enfoques para el estudio situado y crítico de los fenómenos no lo es; como lo son las corrientes metodológicas sociales entre los que se encuentra el configuracionismo latinoamericano.

ALGUNOS ABORDAJES METODOLÓGICOS DE LOS FENÓMENOS DESARROLLADOS EN LO DIGITAL

Cuando se tiene un fenómeno social que deseamos indagar, una de las principales interrogantes versa sobre qué metodología utilizar para estudiarlo. Uno de los primeros elementos que surgen es la consideración que estudiar youtubers, streamers, tik tokers, trabajos uberizados, relaciones sociales en redes sociodigitales, por mencionar algunos ejemplos, suponen ser objetos *nuevos*, cuando lo que podemos encontrar es que, al contrario de lo que supondríamos, se tratan más bien de escenarios empíricos nuevos para la discusión de objetos o problemas tales como la identidad, la subjetividad, las clases sociales, afectos, la modernidad, desigualdad o la precariedad, que han sido trabajados por varias décadas y que son fundamentales para las ciencias sociales. En especial si queremos poner el énfasis en la juventud.

De ello quiero destacar la diferencia entre método y metodología (Aguilera, 2013), en los cuales los métodos pueden entenderse —a manera de simplificación y dejando de lado muchas sutilezas sobre estos términos— como un conjunto

de procedimientos ordenados que buscan y que dependen del sujeto cognoscente la utilidad que pueden tener para el trabajo de investigación. Donde, por otro lado, la metodología se centra en el análisis en el logos del sentido de la efectividad, la coherencia y el poder interpretativo; son construcciones intelectuales socioculturales e históricos aplicados para la producción del conocimiento.

Quiero recalcar con esto que estas anotaciones se basan, principalmente, en consideraciones enfocadas al análisis de las relaciones sociales concretas en situaciones específicas. Por lo que el alcance de estas líneas quedará rebasado si el objetivo es conocer, en cambio, las características del significado, las gramáticas, semióticas o que se basen en lo propio del estudio del noúmeno kantiano.

Con esto no negamos en absoluto que el desarrollo de conceptos y herramientas heurísticas originales para la investigación de estos nuevos escenarios esté presente. Queremos señalar, más bien, que éstos se desarrollan como diría Merton (1993) “sobre hombros de gigantes”, es decir, fundamentados en grandes discusiones que no podemos dejar de tomar en cuenta para nuestras propias reflexiones. Por ello realizamos algunos comentarios respecto a algunas perspectivas metodológicas que pueden incidir (o no) en nuestras investigaciones sobre lo digital.

PROBLEMA EMPIRISTA

Algunos estudios sobre lo digital se centran en conocer las características del fenómeno a partir de la percepción del mundo real en tanto externo e independiente del sujeto y susceptible a ser captado por los sentidos. Es decir, todo conocimiento surge de una abstracción de la experiencia y, por tanto, medible. La realidad es una cosa que está ahí y se impone como realidad evidente, por lo que la ciencia debe captar las regularidades de ésta (Durkheim, 1986). En buena medida los estudios sociodemográficos o de mercado en el caso de los videojuegos, por mencionar un ejemplo (Ernkvist y Ström, 2008), o en el caso nacional (Garfias, 2010), asumen a la imposición de los datos en un enfoque particularista como homóloga a la verdad. Sin embargo sus reflexiones teóricas, como indicaría Adorno (2001) sobre el conjunto de la sociedad, no pueden efectuarse solo con hallazgos empíricos (IE) porque las ideas sobre la sociedad entendida como un todo trascienden necesariamente sus hechos dispersos. Porque es imposible mirar al objeto sin ninguna guía o elemento preformado por la subjetividad del sujeto.

La segunda consideración al problema empirista y que está relacionada con la primera es que este enfoque ciñe su fuerza principal en la objetividad de sus métodos y no del objeto a investigar; aunque su validez sea sumamente objetiva, no pasa en muchos casos de enunciados objetivos sobre el sujeto. Pensemos en las conclusiones que buscan la pretensión de universalidad a partir de hechos estadísticos sobre la interpretación de encuestas de uso de tiempo libre o de tiempo en

internet. Ignoran la objetividad social, la totalidad, las fuerzas de poder y al sujeto viendo a este como epifenómeno del objeto por lo que es imposible hacer enunciados universales a partir de los particulares.

Otro ejemplo en los estudios de los videojuegos se encuentra en asumirla como un modo de producción taylorizada (Garite, 2003). Afirmación que concordamos parcialmente, pues solo considera al apartado de la producción e ignora otros niveles de la cadena de producción (videojugadores, streamers, reseñadores, etc.), pero que los asume como parte del mismo conjunto. Siguiendo esta línea, por tanto, las ciencias sociales no deben guiarse por el hipotético deductivo ya que las reglas que cada nivel de abstracción tiene son distintas en cada una por lo que la sociedad no se asemejaría más a un sistema. Deben asimilar la idea de que la validez de la experiencia, que no es la misma en ser diseñador de videojuegos a la de un streamer de Fortnite para Twitch, se encuentra en la medida en que su objeto (la sociedad) esta mediada por la subjetividad.

EL PROBLEMA HERMENÉUTICO

Cuando se piensa en los estudios sobre la moralidad, de los significados y de las relaciones intersubjetivas de los sujetos en entornos digitales, pienso en el caso de los videojuegos como espacio de significación (Devine, et. Al., 2014) y que pueden ser añadidos otros más como los estudios de experiencias en redes socio digitales (Gutiérrez, coord., 2019), parten de la categoría de la experiencia en un sentido fenomenológico.

Donde el sujeto cognoscente y el objeto cognoscible son indisolubles pues indican que la relación con el mundo es vivida de forma irreflexiva. Esto sugiere que todas las verdades objetivas deben ser basadas en la conciencia humana de los actos. Al afirmarlo como hecho, el método fenomenológico debe describir como la conciencia constituye significados pre-reflexivos en el acto de la percepción como fuente de verdad (Lock y Strong, 2010).

La Hermenéutica Metodológica (o de las ciencias sociales) (Velasco, 2012) considera que los objetos y problemas de estudio de las ciencias sociohistóricas no son fijos, ni inmutables y, por ende, no es posible que exista una teoría universalmente válida que explique a partir de leyes invariables las acciones sociales y los acontecimientos históricos. Asimismo, sugiere tomar en cuenta las reglas intersubjetivas de una comunidad para interpretar el significado de las acciones. Recupera de Schutz (1972) su propuesta de interpretación del significado desde el sentido común de la sociedad a la que pertenece el actor. El sentido común es construido históricamente y conforma el mundo de la vida que define el significado objetivo de las acciones. Garfinkel (1967), por su lado, considera a la observación del razonamiento práctico de los agentes en situaciones específicas, *análisis situacional* dejando de lado los juicios y valores del científico sobre la acción observada. Por último, esta corriente considera a la Interpretación como producto de la comprensión de un proceso subjetivo que da un producto objetivo susceptible de crítica y análisis. Por lo que se busca mejorar la comprensión del mundo, no de predecir o explicar (Velasco, 2012).

Lo que se recupera de esta perspectiva es la habilitación de pensar en cómo los sujetos producen significados y cómo estos se vinculan con la acción, lo cual nos da al problematizar nuestro objeto. En estudios referidos a la etnografía virtual donde recuperan a clásicos de la sociología y la antropología para perfilar una metodología del estudio de lo digital en términos de análisis de significados (Williams, 2006; Boellstorff, 2006; Hine, 2004). Sin embargo, entre los problemas que encontramos al adoptar algunos de los elementos desarrollados anteriormente para analizar las relaciones sociales concretas en una noción de totalidad (Kosík, 1967), se encuentra el hecho de que la producción de significados se da únicamente en la interacción a un nivel micro social, es decir, únicamente cara a cara. Esto significaría la reducción o anulación de las estructuras ignorando teorías anteriores que pudiesen dar pautas a la interpretación más amplia pues, en términos metodológicos se toma como punto de vista principal al del actor en su lenguaje y situación particular. Coincidimos en la crítica de que éste puede llegar a ignorar las formas concretas de significación y solo considera efectos *universales* (Chartier, 1999).

PROBLEMA CONSTRUCTIVISTA Y TEXTUALISTA

Aquí destacamos a quienes rescatan en los videojuegos, y otros espacios digitales, la importancia de las fuerzas culturales, económicas, sociales e individuales que son reflejo de fuerzas ideológicas mediante algunas analogías a la cultura y

construcción de significados (Cassar, 2013; Bogost, 2007).² Se parte, entonces en los estudios constructivistas de los significados en ámbitos digitales, se asume un mundo completamente estructurado independiente del sujeto cognoscente que lo experimenta. El sujeto, entonces, tiene la tarea de descubrir ese mundo además de sus estructuras (Watzlawick, 1987). Pensemos, por ejemplo, que esto supondría a las relaciones de Facebook ya dadas y el sujeto llega a descubrirlo. Con ello, Glasersfeld (1996: 25) establece dos principios fundamentales de esta corriente epistemológica: el primero refiere que el conocimiento no se recibe pasivamente, ni a través de los sentidos, sino que son construidos por el sujeto de forma activa; y el segundo a que la función de la cognición es adaptativa y sirve a la organización del mundo experiencial del sujeto, no al descubrimiento de una realidad ontológica objetiva.

Por tanto, podemos decir en un primer momento, en la medida en que vamos desarrollando estas ideas, que el constructivismo se basa en estructuras cognitivas estructuradas a partir de las experiencias, mas no de las prácticas. Cuando pasamos al plano de lo social, encontramos poco desarrollo, o a los menos puntos esclarecedores, de qué manera estos procesos de construcción de significados viables para los sujetos entran en relación con estructuras sociales objetivadas fuera de ellos. Donde trabajos como el de Gastélum (2020) avanzan de manera pionera a dar respuesta a estos problemas mediante las prácticas en algunas redes socio digitales.

² Si bien centran buena parte de su análisis en marcos interpretativos marxistas que buscan conducir al problema de la hegemonía gramsciana, es su centro de análisis la relación del sujeto con la construcción de significados.

El constructivismo señala que la idea de lo cognitivo del *otro* entra en una relación de innatismo en sus procesos de experiencia. Suponen que se puede tratar este problema estableciendo la aplicación de los esquemas producidos en nosotros mismos para el nivel de los otros, transitando de resultados esperados a predicciones (Glasarsfeld, 1996). Ven como central el proceso de acomodar y ajustar el significado de las palabras y expresiones en la interacción. La comprensión es una más de los ajustes que de similitud. Por tanto, se vuelve social cuando este se vuelve adaptativa para el otro (Foerster, 2002). Así, los usuarios del lenguaje que usan significados son construcciones subjetivas derivadas de experiencias individuales, cuyas soluciones para manejarse en el mundo en sí mismo provienen de diferentes caminos de elaboración.

Lo anterior coloca un gran problema al referir que este conocimiento es resultado de una construcción individual, es subjetivo, y que el sujeto, al ser puesto en relación con el otro, es naturalmente ajustable, es decir, situacional y meramente individual. ¿Entonces qué sucede en el encuentro entre distintas subjetividades en distintas plataformas digitales? Habría entonces tantos argumentos explicativos como modos de entender la plataforma existiesen. El señalamiento de que el significado, y no comprensión, de las palabras ya no puede ser *compartido* por todos porque éstos se derivan de entidades internas y externas. Porque cada sujeto a abstraído de su propio mundo experimental estas funciones adaptativas, volviendo siempre el ajuste y la apariencia de una comprensión es porque la interpretación de las palabras del otro parece compatible con el modelo de su pensamiento.

Referencias culturales vinculadas al análisis del texto y la imagen en términos de la comunicación. Quienes recuperan el núcleo teórico foucaultiano referido al cuerpo y al poder (Cremin, 2012; van Nuenen, 2016), así como el cuerpo y el *cyborg* como extensión subjetiva en los sujetos (Featherstone y Burrows, 2000; D’Angelo, 2010). No estamos de acuerdo con los estudios del lenguaje que consideran que la emergencia de la narrativa hipertextual trata de dar otro tipo de explicación a estas mutaciones que tratan de emparejar lo visual/textual con el conjunto de relaciones sociales concretas e históricamente constituidas (Landow, 1995).

En este orden de ideas, la recuperación de este tipo de propuestas, como la de los estudios narrativos, supone entregarse por completo a la tesis de que es el texto, su significación y su intercambio, lo central para poder comprender este proceso de construcción de identidad. Sin embargo, nos encontramos con los problemas que presenta el giro lingüístico en el campo de la epistemología el cual establece un supuesto general de que los sujetos están supeditados a la estructura colocando al texto como algo más importante que los sujetos y, por tanto, de sus prácticas (Moebius, 2012).

UN EJEMPLO DESDE EL TRABAJO Y LAS RELACIONES EN ÁMBITOS DIGITALES: ¿TODO LO DIGITAL CABE EN LA MISMA CATEGORÍA?

¿Se puede colocar en la misma categoría analítica ocupaciones como el *streamer* de videojuegos que el de empacador en *fulfillment center*, que el de repartidor de *rappid*?, estos son cla-

sificados como *trabajos digitales*, pero elementos constitutivos como la calificación, los actores laborales y no laborales que inciden en su trabajo, las estructuras que inciden en el control del proceso productivo no son iguales. Podemos pensar que tienen en común el uso de dispositivos tecnológicos para realizar sus actividades. El *streamer* y emparador, por clasificación, son empleados de Amazon, al igual que el programador en Seattle, pero el carácter de su trabajo, y las subjetividades construidas, es diametralmente opuesto.

Lo anterior me hace elaborar preguntas de carácter de clase, pues el dominio de ciertas capacidades de uso tecnológico (Hualde, 2018) o de dominio de idiomas pueden provenir de una diferenciación de clase expresado en una distinción (como lo pensase Bourdieu). También resulta ya un tópico desde hace algunos años la idea de que en los nuevos escenarios se requiere impulsar y fomentar las habilidades transversales, cognitivas, relacionales y resolución de problemas.

La búsqueda de likes para la monetización del video, el volumen de entregas o viajes en la plataforma digital, la cantidad de productos empaquetados ayudando al robot, la cantidad de secuencias de códigos programadas, tienen en común una descomposición del trabajo y una subsunción, ya no a una máquina, pero si al cumplimiento de los rates de productividad establecidos por la labor software o conocido por la literatura como el algoritmo.

Son estos trabajos que podrían comenzar a dar idea de ciertos indicios de polarización de calificaciones, una minoría calificada y una mayoría descalificada precarizada con aspiraciones a pertenecer al primer grupo. Ambos utilizan-

do tecnología, o instrumentos tecnológicos como el programador que diseña el proceso, o el empleado en manufactura que utiliza herramientas, pero no entiende los fundamentos científicos de su funcionamiento y el usuario que utiliza este instrumento para otra ocupación, como productores de contenidos audiovisuales para el Internet. Pensemos el diseñador del chip, la manufactura y el que monta su ordenador para subir un video a YouTube.

Con las tesis del capitalismo cognitivo (Fumagalli et al., 2018) recurren al concepto marxista de explotación para caracterizar la esencia de las interacciones en las redes digitales. Mostrando la relevancia de mostrar las especificidades de las relaciones, los procesos productivos, la distribución y el consumo que se generan en redes socio digitales (Reygadas, 2018: 73). Nos ayuda pensarlo como una articulación como prácticas sociales en una economía digital pero que puede abordarse empíricamente.

En primer lugar, resulta, entonces, relevante “aquello que fue imaginado como una simple herramienta instrumental se ha convertido en una relación social, un vínculo institucionalizado del que participan humanos y no-humanos y se configura a partir de la digitalización de información mediante el binomio datos-algoritmos” (Mallamaci, et al, 2020). Ellos aceptan la existencia de ambigüedad, aspecto del cual no estoy de acuerdo del todo, pues es posible la caracterización. En el sentido epistemológico puede tener sentido, pero en el ámbito de la investigación empírica para la construcción de teoría, no es el camino. Pero si en que existen tensiones, disputas de sentido, contradicciones.

Una de las alternativas es recuperar la existencia de posturas teórico-metodológicas que nos permiten acercarnos empíricamente a este fenómeno para la comprensión crítica. Gestada desde la noción configuracional que admite estas contradicciones, tensiones, relaciones laxas y que puede articularse en distintos niveles de realidad para admitir la existencia de estructuras que inciden en las subjetividades y que son expresables en acciones. El planteamiento anterior reconoce que ciertos fenómenos son oscurecidos, pero que es posible establecer ciertas dimensiones que pueden operacionalizar el acercamiento empírico hacia el problema de investigación, en este caso el trabajo en la economía digital, en ciertas situaciones concretas. Hablamos del configuracionismo latinoamericano (De la Garza, 2018).

CONFIGURACIONISMO LATINOAMERICANO COMO ALTERNATIVA DE ESTUDIO

La recuperación de la metodología configuracionista como perspectiva adoptada en este ensayo es debido a que ésta considera a la incorporación del sujeto como aspecto fundamental, dado que todo conocimiento supone reconstruir al objeto en sus múltiples determinaciones, incluyendo los condicionamientos subjetivos que pueden ser no conscientes y que, sin embargo, inciden en su acción y significación (De la Garza, 1988, 2012).

Esta metodología parte de las siguientes premisas: a) los significados no necesariamente son observables aunque si

pueden manifestarse de forma pública; b) no se reducen —los significados— a los motivos de la acción ni tampoco son propiedades subjetivas reconocibles (como gustos, preferencias, etc.); c) se componen de elementos subjetivos, aunque no se reducen a lo subjetivo: todo significado contiene elementos de objetividad; d) no pueden ser explicados en sí mismos, sino en la vinculación con las prácticas que surgen y las estructuras que los condicionan; e) no necesariamente son reconocibles por los sujetos y no por ello dejan de ser significativos para la explicación objetiva de una situación dada; y f) se construyen en las interacciones (De la Garza, 1988).

En este sentido se plantea que la teoría debe ser pensada en términos de configuración, que acepta incoherencias y contradicciones donde el objeto a ser reconstruido también debe considerarse articulación no necesariamente coherente de estructuras, subjetividades y acciones (De la Garza, 2012). Sugiere que la relación entre acciones, subjetividades y estructuras recupera la idea de que las estructuras no son negadas pero que su influencia no es total, pues los sujetos, a partir de dar sentido, deciden los cursos de la acción. Es entonces la subjetividad para De la Garza como *un proceso que pone en juego estructuras subjetivas parciales (...) en diferentes niveles de abstracción que se reconfiguran para cada situación concreta* (De la Garza, 1992: 86).

Lo describo a continuación comentando con el ejemplo de algunas interacciones comunes ya en los ámbitos digitales:

- **Micro:** el conocimiento de reglas de operación de las aplicaciones o el algoritmo a nivel individual. Subir un

tik tok, ver comerciales en redes sociodigitales, jugar un videojuego, realizar compras *online*, etc.

- **Meso:** las organizaciones productivas que se basan en el uso de la tecnología. Hablamos de empresas dueñas de redes socio digitales como organizaciones concretas.
- **Macro:** los procesos de acumulación capitalista con base algorítmica a partir de las prácticas en espacios socio digitales de producción y consumo.

Estos niveles no están separados uno del otro, por ejemplo, empresas trasnacionales en un nivel macro buscan elevar el volumen de ventas por medio de compra de publicidad; empresas que ofrecen contenido (Facebook, YouTube, Twitch, por mencionar algunas) venden espacios publicitarios a los primeros; el creador de contenidos multimedia (*streamer*, influencer) utiliza el software que habilita el sitio web para transmitir sus partidas donde busca obtener ingresos a partir de los views y donativos promocionando productos de la trasnacional y aceptando las políticas de contenidos por la empresa meso (Cerón, 2020).

El concepto de determinación, entendida como ley de tendencia contrasta con el concepto positivista de causalidad. En esta medida la ley de tendencia podría comprenderse como acondicionamientos objetivados que escapan a la voluntad de los sujetos que no determinan sino presionan, de manera que la resultante es de esa objetividad, pero también de sujetos con capacidad de tomar decisiones (De la Garza, 2012).

Cuando nos trasladamos al ámbito de las relaciones sociales mediados por lo digital, la metodología configuracio-

nista nos resulta de utilidad para acercarnos a desentrañar las relaciones que caracterizan a nuestro objeto por los siguientes elementos: (a) es abierta ante diferentes contextos o realidades al negar la existencia de factores determinantes que sean universalmente aplicables, pues si se proponen dimensiones iniciales, como menciona De la Garza, estos son siempre tentativos; (b) se parte desde lo más evidente que puede influir en nuestro objeto; (c) el centro son las relaciones sociales concretas y que *se encuentra dentro de campos de poder, conflicto o cooperación e involucra interacciones en estructuras que presionan, y procesos de construcción de significados* (2017: 77); (d) la interacción de los sujetos al interactuar contiene significados que se nutren de emociones, valores éticos, estéticos y no únicamente lo cognitivo, aunque podría estar incorporado ahí; (e) cuenta la cultura empresarial en la configuración de identidades y procesos productivo donde también influyen la cultura social amplia en un momento histórico determinado; y, finalmente, (f) la construcción de códigos emocionales, estéticos, éticos, cognitivos se dan y se transforman, en el ámbito social amplio, durante la práctica —en nuestro caso— en los espacios mediados o con presencia de lo digital (De la Garza, 2017: 77-79).

Los principios desarrollados en esta síntesis de la metodología configuracionista, nos permite abordar nuestro problema sin los amarres deterministas que los axiomas universalistas que la posición positivista plantea. Reconocemos las acciones de los sujetos, a las estructuras que presionan pero que no determinan, y *la subjetividad el cual es pertinente distinguirla de cultura en sí misma, pues la primera hace referencia al proceso de construcción de significados para una circunstancia*

específica, y la segunda a los códigos objetivados que dan sentido
(De la Garza, 2011: 245).

CONCLUSIONES

El objetivo de este ensayo fue explorar algunas implicaciones relacionales de algunas tendencias metodológicas sobre lo digital contemporáneos (actualmente en debate y discusión en varias latitudes de las ciencias sociales). Con ello busco elaborar una propuesta de acercamiento que permita abonar al andamiaje conceptual que habilite la investigación empírica y conocer “ejemplo(s) particular(es) de lo posible” (Bachelard, 1976) de este objeto en construcción colectiva. Pero sin una lectura determinista o evolucionista, sino desde una postura crítica que incorpore aspectos tales como la contradicción, la tensión, las relaciones laxas y fuertes, configuraciones en distintos niveles de realidad tal como se planeta en esta visión epistemológica (De la Garza, 2018). Que está moldeada por trayectorias de vida y conocimientos sociales que también tienen una diferenciación de clase y que son expresadas en distintos tipos de prácticas.

Cuando se piensa en cultura e historia, al menos desde este ensayo, considero que la base material es fundamental. Uno de los caminos es reconocer la existencia de configuraciones productivas en servicios donde la tecnología es una de las dimensiones importantes para conocer el proceso de construcción de subjetividades que dan sentido a las prácticas concretas en situaciones concretas.

REFERENCIAS

- Adorno, T. (2001). Sociología e investigación social. *Epistemología y ciencias sociales*. Valencia: Fronesis.
- Aguilera, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*, 9(28), 81-103.
- Ardévol, E., y Gómez-Cruz, E. (2014). Digital ethnography and media practices. *The international encyclopedia of media studies*, 7, 498-518.
- Bachelard, G. (1976). *La formación del espíritu científico*. (5ta ed.). Siglo XXI.
- Boellstorff, T. (2006). A ludicrous Discipline?: Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 29-35.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology.
- Cerón, J. (2020). Videojugadores como trabajadores en el marco de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una exploración desde el concepto de general intellect y el proceso de trabajo. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4(7),
- Cremin, C. (2012). The formal Qualities of the video game: an Exploration of super Mario Galaxy with Gilles Deleuze. *Games and Culture*, 7(1), 72-86.
- D´Angelo, A. (2010). La experiencia de la corporalidad en imágenes. Percepción del mundo, producción de sentidos y subjetividad. *Tabula Rasa*, (13), 235-251.
- De la Garza, E. (2018). *La metodología Configuracionista para la investigación*. Gedisa, UAM.

- De la Garza, E. y Hernández, M (Coords). (2017). Configuraciones Productivas y relaciones laborales en empresas multinacionales en América Latina. México: Gedisa, UAM.
- Domínguez, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gómez, E., Schnettler, B., y Read, R. (2007). Virtual ethnography. In *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), 3-07.
- Ernkvist y Ström. (2008). Enmeshed in games with the government: governmental policies and the development of the chinese online game industry. *Games and culture*, (3), 98-126.
- Featherstone, M. y Burrows, R. (2000). *Cyberspace, Cyberbodies and Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. Sage Publications.
- Foerster, E. (2002). *Understanding understanding*, volumen de papeles de von Foerster. Springer-Verlag
- Fumagalli, A., Lucarelli, S, Musolino, E. y Rocchi, G. (2018). *Digital Labour in the Platform Economy: The Case of Facebook. Sustainability*.
- García Canclini, N. (2019). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*. CALAS.
- Garfías Frías, J. A. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 52(209), 161-179.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs/Prentice-Hall.
- Garite, M. (2003). The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure). DiGRA '03 - Proceedings of the 2003. [DiGRA International Conference]. Level Up.

- Gergen, K. (1996). La construcción social: emergencia y potencial. En Marcelo Pakman (Comp.), *Construcciones de la experiencia humana* (pp. 139-182). Gedisa.
- Glaserfeld (1996). Aspectos del constructivismo radical. En M. Pakman (Comp.), *Construcciones de la experiencia humana* (pp. 23-50). Gedisa.
- Gutiérrez, M. (Coord.) (2019). *Comunidades virtuales y redes sociodigitales. Experiencias y retos*. FLORES EDITOR.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. UOC Editorial.
- Hualde, A. (2019). El trabajo y el empleo en la era digital: ¿una nueva ola de precarización? *QUIT Working paper series*, 24, s.d. <https://ddd.uab.cat/record/211213>
- Kosík, K. (1967). *Dialéctica de lo Concreto, Versión al castellano y prólogo por Adolfo Sánchez Vázquez*. Editorial Grijalbo, Colección Teoría y Práctica.
- Mallamaci, M., Gordon, P., Krepki, D., Mónaco, A, González, M. y D'Alessio, H. (2020). ¿Qué puede un bit? Datos y algoritmos como relación social fundamental de la economía digital. *Sociológica*, 35(101), 215-247.
- Manheim, K. (1990). *El problema de una sociología del saber*. Tecnos.
- Merton, R. K. (1993). *On the Shoulders of Giants. A Shandean Postscript. The Post-Italianate Edition. With a Foreword by Umberto Eco*. University of Chicago Press.
- Montoya, G. (2020). Soy una mujer trans, si no sabes qué es ser mujer trans, te voy a explicar: La construcción de la intimidad juvenil y la gestión de expectativas amorosas y sexuales en la era digital. En G. Montoya, y E. Reséndiz

- (Coords.), *Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México*. UNAM-SIJ.
- Poepsel, M. A. (2018). *Media, Society, Culture and You. And Introductory Mass Communication Text*. South University.
- Reygadas, Luis (2018). “Dones, falsos dones, bienes comunes y explotación en las redes digitales. Diversidad de la economía virtual”. *Revista Desacatos* 56 (enero-abril): 70-89.
- Ricaurte, P. (2019). Data Epistemologies, The Coloniality of Power, and Resistance. *Television & New Media*, 20(4), 350–365. <https://doi.org/10.1177/1527476419831640>
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. MIT
- Schütz, A. (1972). *Fenomenología del mundo social*. Editorial Paidós.
- Sebreli, J. (2011). *El olvido de la razón*. Editorial Sudamericana.
- Williams, D. (2006). A (brief) social history of gaming. En P. Vorderer y J. Bryant (Eds.), *Video Games: Motivations and Consequences of Use*. Erlbaum.
- Zallo, E. (2016). *Tendencias en comunicación. Cultura Digital y poder*. Gedisa