Desde el Minilab (Laboratorio de Investigación y experimentación de nuevas narrativas no lineales interactivas) del canal Pakapaka elaboramos las siguientes recomendaciones para el Comentario de los derechos de las chicas y chicos en el entorno digital.

**Contexto históricos y una nueva tecnicidad**

**Articulaciones on/offline de la subjetividad contemporánea**

Las últimas investigaciones que realizamos en el campo educativo nos muestran que los chicxs se quedan dormidos en clase porque estuvieron toda la noche pasando niveles en el Fortnite, Free fire, League of Legends o Plantas Vs. Zombies. De estos trabajos de campo observamos que, quien deja de jugar, es decir, hace una pausa en el juego, pierde energía o la vida. Además, quien interrumpe el juego, es excluido de su clan o de su equipo.

Observamos que, para jugar, tiene que haber conectividad porque son videojuegos multijugador *online,* y que se juegan sin interrupción, es decir sin posibilidad de pausa. El modo de juego se llama *Batalla campal y supervivencia* donde todos juegan contra todos y gana el último que sobrevive.

Otra de las cuestiones que surge en el trabajo de campo es el consumo de maratones de series y recomendaciones algorítmicas en Youtube y redes sociales para ver un capítulo o canción tras otra sin parar. Lo mismo sucede con las actualizaciones de las tramas en los videojuegos, en las series y en youtubers que acompañan la innovación tecnológica que, muy rápidamente, hace necesario renovar los dispositivos.

En esta escena, la ritualidad establecida en la vida cotidiana de las nuevas generaciones se consolida mirando series hasta el infinito o jugando *online,* hasta el *número gúgol* que tiene tantos ceros hasta que el cuerpo se cansa.

Estos espacios simulados tienen la potencia de crear mundos tales como los que habitamos en los espacios físicos y construir otros nuevos, siempre a condición de que el cuerpo carnal, que está afuera, conectado a una interface, recargue energías y se detenga en algún momento para sostener una duración de movimiento y reposo.

En tanto modos de pensar, la creencia de que “todo es posible” y “a mi gusto” en ese estar sin interrupción en la red, probablemente esté transformando el sentido común de las nuevas generaciones, legitimando ese gasto ilimitado y sin pausa por voluntad propia.

***Prestar atención y nuevos derechos***

Cuando pensamos hoy en las chicas y chicos lo hacemos en relación a las ideas que tuvimos en la modernidad. Creemos, sin dudar, que lo mejor es concebirlas como sujetos de derecho. Cumplimos con lo políticamente correcto cuando defendemos el acceso a las necesidades de alimentación, de educación, de vivienda, de salud y, a medida que avanzó el siglo XX, sumamos los estandartes del derecho al juego, del derecho a la participación, del derecho a una educación sexual integral. Con estas certidumbres construidas por el sentido común del siglo XX, habitamos hoy la vida cotidiana del siglo XXI. Sin embargo, los derechos de los niñxs protegen a la persona de cuerpo físico carnal y no a sus metadatos, que circulan en los entornos digitales. De esto surgen las preguntas que nos convocan a elaborar estas recomendaciones para idear juntos nuevos derechos digitales. En plena transformación histórica vinculada a una nueva tecnicidad, nuevas infancias producen sus identidades en articulaciones on-off line de la subjetividad. Una parte de esos cuerpos orgánicos vive en territorios regulados por el sistema de derecho, y otra parte, sus avatars y nicknames, habita espacios virtuales de excepción que no están regulados por el sistema de derecho.

Cuando las nuevas generaciones conectadas a todo tipo de interfaces que no son la piel nos piden, sin mirarnos, más tiempo libre para seguir jugando con la Play, mirar Youtube o el celular, nos preguntamos ¿a dónde se van cuando están en las pantallas? ¿Qué pasa en los espacios virtuales que habitan en simultáneo al espacio físico? ¿Dónde van las nuevas generaciones cuando comandan una consola de juego o hacen *click o touchpad* en la lupita del buscador de Google? ¿Qué hacen ahí? ¿Con quién interactúan? O bien, ¿dónde están/van cuando se ponen un casco de realidad virtual? Y las preguntas claves: ¿qué pasa con el cuerpo? ¿Dónde queda el cuerpo, en el espacio físico o en el virtual? ¿Cómo podemos dar cuenta de esa articulación on-off line de los procesos de subjetivación?

***Procesos de subjetivación y tecnicidad***

La propuesta para reflexionar juntos las transformaciones de la sensibilidad contemporánea consiste en pensar a la tecnología digital y la conectividad como una nueva tecnicidad y no, únicamente, de manera instrumental. Una tecnicidad quiere decir que algún nuevo dispositivo aparece en un momento histórico determinado, produciendo transformaciones culturales que habilitan nuevos procesos de subjetivación, o lo que es lo mismo, promoviendo nuevos modos de ser y de estar en el mundo. Decimos con esto que, en este caso, los dispositivos digitales interactivos tienen la potencialidad de interpelar, a través de diferentes discursos de la cultura digital, a las nuevas generaciones, proponiendo modos de comportamiento, formas de socilaidad, modos de habitar tiempos y espacios que no son los siglos 19 y 20. Nuevos modos de vida aparecen asociados a una nueva tecnicidad asentada sobre nuevas relaciones de fuerza.

***Lo público y lo privado***

En este contexto de digitalización, las industrias de las telecomunicaciones proponen constantemente nuevos espacios supuestamente públicos y de acceso gratuito, como Google, Youtube, Facebook y Twitter, que en realidad son privados, para una participación de las infancias regida dentro de las opciones preestablecidas del hardware y del software. Lo mismo ocurre con los videojuegos y plataformas de streaming que tienen accesos y descargas gratuitos y otros pagos pero que otorgan más beneficios. Estos entornos digitales supuestamente gratuitos donde los chicos y chicas participan y juegan, son posibles por la venta de metadatos vinculada al big data, data-meaning, y marketing digital. De esta manera, las esferas de lo público y lo privado cambian por esta nueva tecnicidad asociada a los dispositivos digitales y de la conectividad, abriendo interrogantes sobre nuevas formas de disputas por el reconocimiento, la participación y los modos de gobierno y gestión de lo común.

***Simulación virtual, cuerpo orgánico y gasto de energía***

Las nuevas generaciones configuran sus maneras de ser y de estar en el mundo en continuidades *on-off line* que habilitan las nuevas interfaces digitales. Las pantallas y las posibilidades de interactividad de celulares, tabletas y televisores digitales brindan nuevas experiencias de lo cotidiano, espacios de sociabilidad y de visibilidad para sus identidades, que tienen hoy la especificidad de la simulación virtual, la interactividad y el hipertexto. En este contexto, las nuevas infancias habitan gran parte de sus horas del día en videojuegos, en comunidades multijugador, en redes sociales, viendo series y navegando en internet. Una parte de sus cuerpos orgánicos vive *el offline* haciendo funcionar de manera mecánica los comandos de los dispositivos y la otra parte, su doble virtual, vive *online* usando su energía cognitiva cada vez que juega o navega. Cuando las nuevas generaciones entran en los espacios virtuales tienen naturalizada la idea de que “todo es posible en la red”, y los discursos interpeladores de las industrias de las series y videojuegos demandan un consumo digital sin interrupción. La desaparición de la pausa en los videojuegos actuales, y las maratones de series, son ejemplos de esta transformación en la demanda que el cuerpo orgánico -con energías limitadas- no puede responder.

***Renta, trabajo del futuro y monetización del tiempo de ocio***

Una economía con una producción más automatizada requiere mucho menos trabajo mecánico del cuerpo humano y más trabajo cognitivo para lo que queda afuera de las fábricas. La producción industrial queda a cargo de las máquinas y los servicios relegados al trabajo abstracto intelectual. En Silicon Valley, las compañías vinculadas al negocio de la nube y la producción de nuevos dispositivos digitales (Google, Facebook, Apple, Microsoft) se transforman en ciudades que son empresas: los empleados viven en los mismos lugares donde trabajan, y los espacios físicos se vuelven flexibles, transparentes y circulares. La externalización de la mano de obra se concreta en lugares geográficos por especialidades y las *starts ups* funcionan en plataformas navales fuera de los territorios continentales y de toda su reglamentación. Empresas como Uber, Rappi y Iunigo, no tienen más que oficinas virtuales que se relacionan con sus trabajadores vía algoritmos.

La renta, la captura de la producción social, no se extrae hoy únicamente de la producción, ya que está automatizada y externalizada, sino que tambien se extrae del consumo. Los nuevos modelos de negocios hacen posible la monetización del tiempo de ocio. Los metadatos asociados a una IP en un dispositivo sirven como materia prima para orientar las ventas según perfiles cada vez más segmentados, y orientan los gustos y preferencias posibilitados por el gobierno algorítmico.

Esto mismo trasladado a las nuevas generaciones significa que las energías gastadas por un cuerpo conectado a una consola o dispositivo digital se transforman en datos, que luego son monetizados por las industrias de telecomunicaciones. Aproximarnos a la extracción de las energías en la instancia de consumo cognitivo es posible sólo si consideramos esta articulación de los cuerpos *on-off line.* Si pensáramos el cuerpo orgánico por un lado y el cuerpo avatar virtual por otro, nunca llegaríamos a ver esa continuidad que nos muestra lo actual del padecimiento de los chicos y chicas. La reconfiguración de los modos de extracción de la renta en el capitalismo financiero comienza por los más chicos cuando monetiza su tiempo de ocio en los videojuegos, aplicaciones y series en la web. Estos espacios virtuales que transitan a diario las nuevas generaciones funcionan como espacios virtuales de excepción porque no están regulados por el sistema de derecho. Al mismo tiempo, discursos de la cultura digital convocan desde estos espacios a nuevos modos de ser y de estar en el mundo sin mediación adulta ni instituciones de la modernidad.

***Reorganización del orden mundial 2000  a 2020, capitalismo de plataformas***

Nos interesa pensar la relación entre la pandemia y la digitalización de los territorios porque creemos que sólo a partir de acá podemos reflexionar sobre las formas de lo corporal que nos demanda la digitalización obligada de la vida cotidiana, la virtualización de nuestros lazos afectivos y del trabajo cognitivo.

Nos parece importante ir para atrás, aproximadamente unos veinte años. Luego de los ataques a las torres gemelas el 11 de septiembre de 2001, la privacidad y la protección de los datos se vieron profundamente afectados por medidas supuestamente excepcionales tomadas en nombre de la seguridad y de la lucha contra el terrorismo. Los metadatos son  nuestros datos acerca de los datos, como direcciones IP, identidad de cada contacto, ubicación y duración de la comunicación en cada click, búsqueda y sesión de visita o de compras en un sitio: damos mucha información sobre nuestros hábitos, intereses y hasta comportamientos futuros.

La Cumbre del G7 que se realizó en Okinawa en 2000 decidió impulsar la Sociedad Global de la Información con lineamientos políticos y estratégicos. Naciones Unidas, a su vez, aprobó en 2001 la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), en conjunto con la Unión internacional de Telecomunicaciones. La Agenda de Túnez en 2005 adoptó una definición de trabajo para la gobernanza de Internet: “…desarrollo y aplicación por los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil, en el desempeño de sus respectivos roles, de principios, normas, reglas, procedimientos de toma de decisiones y programas comunes que dan forma a la evolución y a la utilización de Internet”. El concepto de gobernanza no se limita sólo a los gobiernos, sino que se extiende a una amplia gama de partes interesadas, incluso a actores no estatales.

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información de Ginebra se hizo un “llamado a la comunidad internacional para que se fomente la transferencia tecnológica y que los países del Tercer Mundo accedan a los mecanismos de financiación, así como los destinados a mover recursos internos”.  En paralelo, la Unión Internacional de Telecomunicaciones dispuso su programa “Conectar el mundo”, que se implementa hasta hoy.

En este contexto global de digitalización de los territorios, las políticas de los Estados nacionales pusieron en marcha la digitalización del espectro electromagnético, cuyo objetivo final es producir el apagón analógico. El espectro digitalizado habilita un nuevo modelo de negocios basado en la monetización del tiempo de ocio y la comercialización de bases de datos, con un nuevo dividendo digital. El espectro, que es un recurso natural, se comprime cuando se digitaliza, y, si bien se pierde calidad, hay más espacio para el movimiento de información. El espectro electromagnético del mundo está regulado por la UIT y los Estados nacionales asignan franjas del espectro a las empresas que quieren comercializar en la nube según la distribución mundial de la UIT. Las franjas del espectro de alguna manera se alquilan: los Estados conceden a cambio de dinero espacios de transmisión de datos, a través de luz que codifica y decodifica en ceros y unos. En nuestro país, quien tiene esta información (que no es pública, pero debería serlo) es Convergencia Latina SRL (url) . En el caso de Rusia y China, los capitalismos de plataformas con Estados policiales están instalados hace tiempo y además no tienen una tradición democrática como los países del G7 y Latinoamérica.

**Por tolo expuesto hasta aquí hacemos las siguientes recomendaciones:**

* En relación a los ejes sobre la difusión de información, sensibilización y capacitación, recomendamos trascender las discusiones basadas en la concepción de tecnología digital como instrumento didáctico y de innovación. Proponemos hacer hincapié en los nuevos dispositivos digitales desde la mirada de los estudios culturales latinoamericanos que los conciben enmarcados en la noción de “tecnicidad” asociados a nuevas propuestas de interpelación de modos de ser y estar en el mundo de la cultura mediática digital. Este punto de vista nos posibilita pensar las transformaciones culturales actuales que son productoras de nuevos procesos de subjetivación, que implican nuevas formas de narrar en el marco de formas de gobierno. Para esto el canal en conjunto con otros organismos del estado puede participar del armado de campañas de difusión y capacitación tanto para infancias como para adultos cuidadores. A su vez, puede participar del armado de tramas alternativa audiovisuales y no lineales que ofrezcan otros horizontes de interpelación.
* En relación a la conformación de organismos de control sobre la nuevas distribución del espectro de telecomunicaciones, recomendamos generar espacios gubernamentales que hagan accesible los procesos de digitalización y nuevas asignaciones del espectro a las telefónicas con los objetivos de esclarecer y hacer accesible la información.
* En relación a los derechos de las chicas y chicos y las políticas destinadas a la protección de la vida de las nuevas generaciones, recomendamos generar campañas de difusión destinadas a adultos cuidadores sobre los nuevos modelos de negocios que funcionan en los espacios digitales asociados a la monetización del tiempo de ocio. A su vez, es necesario crear formas de regulación de este modelo de negocio basado en el extractivismo de datos.
* Los derechos de las chicas y chicos no se respetan ni protegen ni se cumplen en el entorno digital actual puesto que los espacios digitales que habitan los metadatos de las nuevas infancias en las pantallas no están regulados por el sistema derecho. Recomendamos elaborar un sistema de nuevos derechos digitales que consideren los nuevos procesos de subjetivación on off line.
* En relación al derecho al acceso a la información recomendamos la implementación de porciones del “espectro abierto” para la comunidad a través de la promoción de un nuevo derecho que podría ser denominado como “Derecho al espectro abierto”. En estas porciones del espectro las organizaciones podrían generar transmisiones digitales sin control ni venta de datos. En esta misma línea recomendamos que el Estado implemente políticas públicas de uso de hardware y software abierto. Por último, y en esa línea, recomendamos que se realicen capacitaciones de uso de software dinámico para acceso a porciones del espectro que queden liberadas de manera itinerante. Con la tecnología de software que hay a disposición no hace falta que el espectro de distribuya por franjas como con la tecnología analógica.
* En relación a las innovaciones en las tecnologías digitales y cómo repercuten en la vida de los niños, creemos de vital importancia analizar las consecuencias que genera en el cuerpo de los niños el gasto de energía en las pantallas. Las nuevas infancias, a través de sus avatars y nicknames son generadores de energía que, transformada en metadato, producen renta en su tiempo libre monetizado. Consecuencias como el cansancio, TGD, autismo, asperger, depresión, adicción, deben ser consideradas desde las políticas públicas de la salud en relación a nuevos modelos de negocios. Recomendamos generar campañas de cuidado del cuerpo, de concientización del derecho a poner límites, del promover el derecho a la fragilidad, el derecho a la interrupción y el derecho a decir no frente a la constante demanda de atención y gastos de energía que propone la cultura mediática digital. Recomendamos la problematización de las dinámicas de juego virtual contemporáneo con conectividad que interpelan al juego sin pausa y al consumo sin interrupción en formato de maratón para investigar sus consecuencias emocionales y físicas en las agendas de salud pública.
* En relación al sentido común que produce la cultura mediática digital en las pantallas vinculado a la creencia del juego infinito y sin pausa, recomendamos la implementación de prácticas transversales en las escuelas de sensopercepción y expresión corporal para el registro del propio cuerpo y sus límites. Lo mismo para el reconocimiento del cuerpo y límites del otro junto a su fragilidad y vulnerabilidad.
* En relación a el papel que los Estados deben adoptar para proteger a los niños del riesgo y la amenaza a su derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo en el entorno digital es de vital importancia considerar que la regulación del espectro que los datos pueden almacenarse en servidores fuera del territorio de un estado nación donde se reglamenta su uso. Esto quiere decir que recomendamos pensar nuevos sistemas de derechos que consideren la especificidad del modo de gobierno de los metadatos actual que es transnacional. En este mismo sentido, y en relación a que los estados deberían revisar y actualizar la legislación nacional para garantizar que el entorno digital sea compatible con los derechos de la Convención y sus Protocolos, recomendamos prestar atención a los problemas de servidores ubicados en territorios fuera del estado nación y sus marcos de regulación. Es probable que la mejor decisión al momento de regular sea pensarlo en términos globales, indagando en parámetros adecuados para describir la especificidad de lo global. En este sentido recomendamos poner especial énfasis en que los Estados consideren la posibilidad de adoptar medidas para permitir la jurisdicción extraterritorial, cuando exista un vínculo razonable entre el Estado y la conducta en entornos digitales y de conectividad a la red.
* En relación la cuestión de los Estados deberían tener en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo de los niñx para determinar el uso apropiado de los dispositivos digitales y asesorar a los padres, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, observamos en nuestras investigación de campo que efectivamente los videojuegos y uso de redes sociales producen conductas adictivas. Para poder abordar esta conducta adictiva, promovida por el mercado, funcional a un modelo de negocios y legitimada por un sentido comùn, y apropiada en contextos de precariedad laboral y de lazos afectivos, recomendamos promover investigaciones que posibiliten explicar porqué los videojuegos en sus fan pages, tienen categorizaciones de adicción al tabaco y alcohol.
* En relación al proceso de consumo en el entorno digital donde los niños pueden participar de manera independiente de la supervisión de los padres y cuidadores, creemos de vital importancia resignificar los horizontes de interpelación de autonomía y libertad propuestos por los sentidos ofrecidos por la cultura digital. Esa autonomía propuesta por las industrias de las telecomunicaciones refiere únicamente una autonomía y libertad para el consumo. Los adultos cuidadores tienen que conocer las tramas, representaciones e interpelaciones propuestas por la cultura mediática digital que no solo desvalorizan sino también destituyen la presencia de adultos en favor de mediaciones por pares. Lo mismo recomendamos analizar, regular y proponer alternativas a las propuestas de acción y movimiento predeterminadas por las opciones del hard y soft de las interfaces de las industrias de telecomunicaciones.
* En relación al la recopilación de datos como medio para trazar mapas y comprender las repercusiones del entorno digital en los derechos de los niños, recomendamos no dejar de pensar estos temas sino en relación al nuevo modelo de negocios vinculado a la economía de la atención y nuevos modelos de gobierno vinculados a la gobernanza en internet que nada tienen que ver con la democracia representativa de un Estado con fronteras nacionales físicas territoriales.
* En relación al apartado sobre que los Estados deben velar por que los mandatos de las instituciones nacionales de derechos humanos, u otras instituciones independientes apropiadas, abarquen también los derechos de los niños en el entorno digital, recomendamos trabajar en conjunto con Consejos de niños para la producción de contenidos con el objetivo de disputar sentido común en la cultura, reconocer tramas histórico-culturales más amplias e inventar nuevos derechos. Al mismo tiempo que proponemos y recomendamos realizar investigación de campo en la instancia de reconocimiento que nos acerque a los sentidos que dan las chicas y chicos producen en esos espacios virtuales de excepción que habitan cotidianamente. Recomendamos indagar en los usos y apropiaciones que hacen sus consumos, los modos de interpelación a los que son convocados y las formas de apropiación y resignificación que hacen según sus mediaciones en contextos situados.
* En relación al apartado sobre la conveniencia de que los Estados presten asistencia jurídica o asistencia apropiada a los niños cuyos derechos hayan sido violados a través del entorno digital, recomendamos poner especial énfasis la extracción de energías para monetizar tiempo de ocio que representa en nuestros días nuevas formas de explotación laboral infantil que sucede mientras juegan y entretienen. Para esto consideramos clave que los Estados brinden capacitación especializada a los funcionarios de los organismos de gobierno, control y educación que incluya específicamente las cuestiones relacionadas con el entorno digital, a fin de garantizar la aplicación y el cumplimiento efectivos de la ley en relación con esas violaciones, sobre todo porque la comercialización de metadatos puede suceder por fuera del marco regulatorio del sistema de derecho nacional.
* En relación al apartado que menciona que los entornos digitales prometen una oportunidad única para que los niños realicen el derecho a acceder a la información y a crear y distribuir sus propios contenidos, recomendamos que los medios de comunicación consideren opciones **de formato**s, más allá de la cuestión de los contenidos, que habiliten opciones de participación y acción más allá de las opciones predeterminadas de soft y hard que ofrecen algunas interfaces.
* Respecto del Derecho a la información y a la Libertad de expresión, recomendamos considerar al mismo tiempo la vigilancia y modelo de extracción de datos que sucede al mismo tiempo en los entornos digitales. En consonancia con esto, recomendamos indagar en el modelo de gobierno algorítmico que pone en cuestión la producción y disputa del sentido común y hegemonía en la cultura. Nos parece de vital importancia reconocer que, dada la existencia de motivaciones comerciales y políticas para promover determinadas visiones del mundo en el entorno digital, los Estados deben velar por que los usos de la toma de decisiones automatizada y condicionadas por el gobierno algorítmico, no suplanten, manipulen o interfieran en la capacidad de los niños para formarse y expresar sus opiniones diferencias en el entorno digital y para tener acceso y poner en discusión las diferencias. El gobierno algorítmico reproduce los estereotipos y destituye la política como encuentro y gestiòn conflictiva de las diferencias.
* En relación al apartado del derecho a la intimidad, apoyamos la recomendación de que los Estados deberían velar por que los niños, sus padres o los cuidadores tengan acceso a los datos almacenados, rectifiquen los datos inexactos o anticuados y supriman o rectifiquen los datos almacenados ilícita o innecesariamente por las autoridades públicas o por particulares u organismos privados. Lo mismo con el derecho al olvido. Los estados deberían regular las Bases y Condiciones que **conceden** derechos sobre los metadatos indefinidos y most -morten a las industriass de las telecomuciaciones cada vez que se aceptan a toda velocidad. En este sentido, el modelo de negocios vinculado al extractivismo de datos y la economía de atención genera que la vigilancia digital de las chicas y chicos puede dar lugar a un escrutinio constante de los niños mientras están en línea o fuera de línea, por ejemplo, en entornos educativos y de atención. Toda vigilancia de los niños, junto con el correspondiente tratamiento automatizado de datos personales, deberá respetar el derecho del niño a la intimidad y no deberá realizarse de forma rutinaria, indiscriminada o sin su conocimiento, ni en el caso de niños muy pequeños, de sus padres o cuidadores, y, cuando sea posible, el derecho a oponerse a dicha vigilancia.

* En relación al apartado de la violencia, ponemos especial atención en la escena contemporánea , recomendamos investigar y analizar nuevas formas de violencia simbólica como las que genera el gobierno algorítmico y las tramas propuestas en videojuegos, series y redes sociales vinculadas a la guerra a distancia. La automatización, la respuesta reacción, la desensibilización son horizontes de interpelación de los discursos de la cultura mediática digital que debemos desviar hacia modos de participación que tengan un tiempo para la elaboración, la reflexión y el análisis y posibiliten una temporalidad donde sea posible ampliar los horizontes sensibles.