



## **Curso de Formación Continua**

**Denominación:**

Videojuegos infantiles, redes sociales y subjetivación: tensiones y conflictos del Derecho a la Comunicación en tiempos de digitalización

**Dictante:**

Mag. Carolina di Palma (Universidad Nacional de La Plata)

**Fechas:**

5, 6 y 7 - 19, 20 y 21 de octubre

**Horarios:**

5, 6 y 7 de octubre: 10 a 15 hs

19, 20, 21 de octubre: 15 a 20 hs

Nota: El curso posee una carga horaria total de 30 horas reloj.

**Modalidad:**

Virtual

**Fundamentación:**

El curso propone abordar el surgimiento de una nueva tecnicidad vinculada a nuevas potencialidades expresivas de los dispositivos digitales interactivos,



audiovisuales e Internet. Sus implicaciones culturales y tecnológicas y procesos de subjetivación. El concepto de convergencia mediática y narrativas no lineales digitales interactivas. Las prácticas de convergencia de contenidos de calidad en diferentes medios de comunicación. desde la perspectiva de la cultura mediática y convergencia digital, entendida como un ambiente históricamente configurado en el que rigen ciertas prácticas, valores, creencias, saberes y representaciones sociales, en pleno proceso de cambios en la percepción, en las sensibilidades, en los ritmos y en los modos de vida. Pensar la cultura mediática y la convergencia digital es asimismo determinar los horizontes de interpelación propuestos por la industria de telecomunicaciones que están reconfigurando los procesos de subjetivación, la construcción de lo nuevo común y los modos de gobierno. La tensión generada entre el Derecho a la Comunicación y las actuales Sociedad Global de la Información, la Gobernanza en Internet y el programa Conectar el mundo de la UIT reconfiguran con la digitalización del espectro electromagnético, lo conseguido en materia de Derechos Humanos y de Derechos de los Niños y Niñas. La observación 25 de las Naciones Unidas, recientemente anunciada, esboza los conflictos y tensiones generados a partir de esa digitalización, que crea nuevas narrativas (o metadatos) no necesariamente voluntarias, sobre los usuarios de las interfaces. En esta transformación de lo analógico a lo digital, interpela al campo de la Comunicación audiovisual repensar las transformaciones del derecho a la comunicación en términos de privacidad, opciones predeterminadas de interactividad y participación, gobierno algorítmico y nuevos modelos de negocios basados en la economía de la atención y monetización del tiempo de ocio, todo esto en contextos de conectividad.

#### Objetivos:

- a. Desarrollar la noción de mediación y su reconfiguración a partir de la digitalización de la información, el código binario de las interfaces y las opciones predeterminadas del hard y del soft.
- b. Analizar las narrativas no lineales interactivas contemporáneas vinculadas al audiovisual y videojuegos infantiles.



- c. Estudiar el surgimiento de una nueva tecnicidad asociada a nuevos procesos de subjetivación vinculado a un contexto más amplio de digitalización de los territorios, gobierno algorítmico y conectividad.
- d. Comprender las nuevas narrativas identitarias no lineales y lenguajes digitales interactivos y sus potencialidades expresivas.
- e. Analizar las transformaciones socioculturales y estéticas asociadas a las tecnologías digitales desde la perspectiva de la cultura digital con perspectiva de derechos.
- f. Analizar, desglosar y clarificar nuevos modelos de negocios dentro de las pantallas y su relación con la moneda digital.

#### Duración y estructura del curso:

El curso tendrá una carga horaria de 30 horas reloj, de cursada virtual, en las fechas y horarios antes mencionados.

#### Contenido y cronograma del curso:

**Módulo I:** Tecnología digital como mediación cultural y tecnicidad.

Transformaciones culturales asociadas a la cultura digital considerada como nueva tecnicidad. Aproximaciones a la convergencia digital y nuevas narrativas no lineales como micrositiOS, redes sociales, apps, videojuegos, transmedia y metaverso. De la producción y lectura secuencial a las narrativas en simultáneo. Del tiempo histórico cronológico al presente continuo y la instantaneidad. Transformaciones de la espacialidad con la simulación y la conectividad de Internet y las cosas y transformaciones de la temporalidad con la velocidad.

**Módulo II: Nuevas corporalidades, simulación y juego**

Nuevas identidades y simulación, nicknames y avatars. Gammificación, dividendo digital y nuevos modelos de negocios. Economía de la atención y monetización del tiempo de ocio, atención dispersa y adicciones. Tiempo presente, instantaneidad, relato y memoria. Potencialidades expresivas de la Interactividad dentro de las opciones predeterminadas de las interfaces. Horizontes de interpelación a la creatividad y libertad en entornos de software privativo y software libre. Socialidades on-off line y nuevas mediaciones. Reconfiguraciones de los espacios públicos y privados en interfaces privativas y



no privativas.

### **Módulo III: Articulaciones on-off line de la subjetividad**

Nuevas formas de producción de la subjetivación. Narrativas de lo común y la diferencia actuales. Nociones de dispositivo para Foucault, Deleuze y Agamben. Relaciones de fuerza de poder-saber asociados y horizontes de lo posible. Horizontes de interpelaciones de la industria: El juego infinito y la simulación virtual. Continuidades on-off line de la subjetividad, dispositivos y conectividad, nuevas narrativas y géneros discursivos . Juego, interfaces como mediación y procesamiento algorítmico. Youtubers y profanación de los valores de la modernidad.

### **Módulo IV: Nuevas narrativas digitales interactivas**

Nuevas formas de narrar. Nuevas alfabetizaciones y nuevos géneros discursivos. Narrativas no lineales, videojuegos multijugador, sandbox, apps, realidad virtual, realidad aumentada, realidad expandida. Metaverso. Electrónica lúdica, tecnomagia, electroartesanado. Casos Convergencia digital Pakapaka, Encuentro, National Film Board interactive, TV Arte franco alemana, Exploratorium Interactive, Festival Japan Prize, Comkids Interactivo. Investigaciones del Minilab sobre usos y apropiaciones de los videojuegos Fortnite, Among us, Roblox, Free Fire, Minecraft, League of Legends. APP Tik Tok. Redes sociales Instagram y Youtube., Twitch TV. Ritualidades, deseos y placeres, identificaciones, usos y apropiaciones, rutinas, corporalidad, vinculaciones on off line, socialidad, acceso.

### **Módulo V: Digitalización, combinaciones algorítmicas, segmentación y derechos**

Dividuo, metadatos, persona. Del Derecho a la Comunicación a la Sociedad Global de la Información. Noción de gubernamentalidad, biopolítica y biopoder. Actualidad de la biopolítica contemporánea. Nueva Economía y monetización del tiempo de ocio. Deuda, atención y cansancio. Gobernanza en internet. Big data y vigilancia. Cambio del paradigma del delito. Gammificación, simulación y computación cuántica (física cuántica). Automatización y sensibilidad conectiva.



### Destinatarios:

Docentes afines a la temática con titulación terciaria o universitaria; profesionales y técnicos de todas las ramas; idóneos con ocupaciones afines a la temática.

### Acreditación:

Durante la impartición del curso de Formación Continua, la Profesora realizará una evaluación que se aprueba con nota mínima de 7 (siete). A quienes aprueben la evaluación del curso de Formación Continua se les otorgará el Certificado de Aprobación del curso de Formación Continua.

### Bibliografía:

#### **Módulo I**

Martín-Barbero, Jesús (2002). Tecnicidades, alteridades, des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo. En Departamento de Estudios Socioculturales. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, ITESO, Guadalajara, México.

Jenkins, Henry, Convergence Culture, Introducción, La cultura de la convergencia de los Medios de comunicación, Paidós, 2008.

Di Palma, Carolina, Convergencia digital pública infantil, Cap 1. "Posicionarse en plena transformación histórica, diálogos" Sedici UNLP, 2016.

Novomisky, Sebastián (2020). La marca de la convergencia. Medios, tecnologías y educación. 12 ensayos en busca de una narrativa. Editorial de Periodismo y Comunicación (EPC). Universidad Nacional de La Plata. Buenos Aires | Argentina.

#### **Módulo II**

Baricco, A., (2019) The Game: Historias del Mundo Digital Para Jóvenes Aventureros Anagrama. Capítulo 9: The Game.

Di Palma, C. (2021) Comunicación, niñez y juventud en América Latina: representación y participación Convergencia digital del canal Pakapaka y el derecho al juego digital, en Diversidades. IV Bienal Latinoamericana y caribeña



en primera infancia, niñez y juventud: desigualdades, diversidades y desplazamientos.

Boltanski, L., & Chiapello, E. (2002). El nuevo espíritu del capitalismo. Madrid:

Akal. [SEP] Sibilia, P. (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Di Palma, C. (2021), Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales. Cuadernos de Games studies, 98, UP, Buenos Aires.

### **Módulo III**

Brizet Ramirez Cabanzo, A. (2014). Una mirada a las tecnicidades mediáticas de las infancias en Bogotá – Colombia, en clave de etnografía multisituada”. (pág. 4). Bogotá.

Di Palma, Carolina, Convergencia digital pública infantil, cap 1, 3 y 4. Cap 1 “Posicionarse en plena transformación histórica, diálogos”, cap 4, “Desdoblamiento de la subjetividad”, Cap 5, “Desplazamientos”, SEdici UNLP, 2016.

Sibilia, P. (2015). El Hombre Postorgánico, Nueva edición modificada . Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Salviolo, Cielo (2020) “Las pantallas infantiles como ejercicio de construcción de ciudadanía” en “Miradas diversas sobre los derechos de las infancias. Análisis y reflexiones a 15 años de la ley 26.061. Buenos Aires, Argentina”, SENAF.

### **Módulo IV**

<http://www.pakapaka.gob.ar/>    <http://encuentro.gob.ar/>    <https://www.cont.ar/>

<http://deportv.gov.ar/>    <https://www.exploratorium.edu/>

<https://www.nfb.ca/interactive/>    <http://www.parqueexplora.org/>

<https://www.arte.tv/es/>

Di Palma, Carolina, Convergencia digital pública infantil, cap 2” Inventar durante el viaje”, SEdici UNLP, 2016.

Scolari, Carlos, Cap 2, “De los nuevos medios a las hipermediaciones”, Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, Gedisa, 2008. [SEP] Fernando Irigaray y Anahí Lovato, Comunicación



post convergente, Universidad Nacional de Rosario, 2017.

Irigaray, Fernando. Comunicación post Convergente, Rosario: UNR Editora, 2017.

Berardi, Franco. (s.f.). Generación Post alfa , Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo. 2014: Tinta Limón.

Huergo, J. (2008). La relevancia formativa de las pantallas. Comunicar, 15(30), 73-77. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/29447>

Padlet referencias narrativas interactivas con otras lógicas Pakapaka Casos para elegir: <https://padlet.com/lauraanahibasualdo/nzfniqcnq5alkrp8>

## **Módulo V**

Deleuze, G. (1991). Posdata de las sociedad de control. Conversaciones, Bs. As. Betancourt , V, (2004) La Cumbre mundial sobre la Sociedad de la Información, proceso y debates, en Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC).

Califano B. y Baladrón, M (2011) Gobierno en internet, Gobernanza, políticas y desafíos para el futuro de la red de redes, en Revista Avatares de la Comunicación y la cultura, Buenos Aires.

Costa, Flavia (2017) Omnes et singulatim en el nuevo orden informacional. Gubernamentalidad algorítmica y vigilancia genética en: Poliética. Revista de Ética e Filosofía Política. ISSN 2318-3160 Vol. 5, n° 1, 2017. En Internet: [revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356](http://revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356)

Salviolo, C, Di Palma, C, (2022), Discursive interpellation, metadata and algorithmic combinations in digital interfaces: new strategic political meanings for thinking about public digital convergence and new rights of children. French Journal for Media Research at this link: <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel-1.0/main/index.php?id=2130>

Scott Lash, (2005) Crítica de la información, Amorrortu, Buenos Aires.

MINILAB, Informe (2021), Canal Pakapaka, recuperado de [https://www.educ.ar/file/%24be9b08625933d0836ae0e0fa16b46867a64be3a3adb0ab084e05e4\\_b88df0e2e](https://www.educ.ar/file/%24be9b08625933d0836ae0e0fa16b46867a64be3a3adb0ab084e05e4_b88df0e2e)

MINILAB, Informe, (2021), Recomendaciones a las Naciones Unidas para los derechos de las infancias en el entorno digital. Recuperado de



[https://www.academia.edu/44573682/Recomendaciones\\_para\\_el\\_Comentario\\_de\\_los\\_derechos\\_de\\_las\\_chicas\\_y\\_chicos\\_en\\_el\\_entorno\\_digital](https://www.academia.edu/44573682/Recomendaciones_para_el_Comentario_de_los_derechos_de_las_chicas_y_chicos_en_el_entorno_digital)

Observacion 25.

<https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPRiCAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGF06kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12>

Di Palma, C (2016) Convergencia digital Pakapaka, fuente de experiencias docentes, Revista Electrónica TicALS - ISSN: 2463-0624 – Vol. 01, N° 2 – Mayo de 2016 - <http://grupoticals.wixsite.com/ticals>

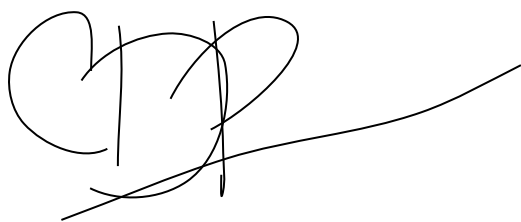
Marazzi, C. (2014). Capital y Lenguaje, hacia el gobierno de las finanzas, . Buenos Aires.: Tinta Limón.

Oliveira da Silva Novaes, Thiago, Tecnoestética y tecnomagia: iniciación técnica, metarreciclaje y radios libres. Revista Lugar Comum 40. San Pablo. 2009

Oliveira da Silva Novaes, Thiago, Gestión dinámica de la esfera pública y libre espectro. Revista Lugar Comum 40. San Pablo. 2009

Oliveira da Silva Novaes, Thiago, Espectro abierto y derecho del pueblo a la comunicacion, LUGAR COMUM No40. San Pablo. 2009

Uriel Espitia Vásquez\* y Carlos Eduardo Valderrama, Hacia una apertura política del campo comunicación-educación, Revista Nómades 30, 2009.



---

**CAROLINA DI PALMA**

**25020711**

