

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

Una aproximación a la cibercultura desde el ámbito educativo.

Germán Muñoz G. y Antonio Quintana R.

Cita:

Germán Muñoz G. y Antonio Quintana R. (2009). *Una aproximación a la cibercultura desde el ámbito educativo. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/1770>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Una aproximación a la cibercultura desde el ámbito educativo

*Germán Muñoz G.*¹
*Antonio Quintana R.*²

Resumen

En la reciente literatura que se refiere a los fenómenos relacionados con la cibercultura y la irrupción en la vida cotidiana de las herramientas interactivas “web 2.0”, particularmente entre niños/as y jóvenes, es comúnmente aceptado que estamos en presencia de un nuevo sujeto, de una “mutación profunda en la producción de subjetividad, otras formas de consolidar la propia experiencia y otros modos de autotematización, otros regímenes de constitución del yo, otras maneras de relacionarse con el mundo y con los demás”, mediados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). En este contexto la educación, ubicada más allá de la escuela, tiene la tarea de ser repensada desde una perspectiva crítica y considerando las particularidades de nuestra región.

Palabras claves: cibercultura, subjetividad, educación

¹ Filósofo de la U. de San Buenaventura (Bogotá). DEA en Lingüística de la EHESS de París. Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud de la U. de Manizales – CINDE. Docente e investigador de la U. Distrital ‘Francisco José de Caldas’ (Bogotá) y de la U. de Manizales – CINDE. E-mail: gmunozg2000@yahoo.es

² Docente Asociado Universidad Distrital Francisco José de Caldas, director grupo de investigación Didáctica de la Tecnología –DIDACTEC-. Correo electrónico: aquintana21@gmail.com.

Cibercultura³ y Nuevas subjetividades

Según Huergo, estamos en presencia de un sujeto nómada que puede pertenecer simultáneamente a numerosas tribus, “caracterizado por su fluidez, las convocatorias puntuales y la dispersión” (Maffesoli, 1990). En ese contexto cabe preguntarse si dicho sujeto es un ‘vagabundo’, o si se trata de un “jugador” que prefiere el riesgo e incertidumbre, aunque con algunas precauciones, siempre que no signifiquen un control absoluto. O si es un “turista” que está en todos los lugares a donde va, pero en ninguna parte es del lugar; en su mundo, lo extraño está domado y ya no asusta. El turista, huido del confinamiento en el hogar, acepta los “paquetes” siempre que contengan estimulación, complacencia y diversión. O si es un “paseante” que vive la realidad como una serie incesante de episodios, es decir, sucesos sin pasado ni consecuencias, donde los encuentros no tienen incidencias (cf. Bauman, 2003). O si son todas esas cosas a la vez.

En este nuevo ámbito pluricultural, de exploración de identidades, de conformación de nuevas comunidades y culturas, las nuevas tecnologías han activado un sujeto que, “es heterogéneo y complejamente conexo a un entorno múltiple: inmediato y virtual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo”. “...En la era electrónica el yo es descentrado, disperso y multiplicado en una incesante inestabilidad”. (Abril, 2005)

Al ocuparse de las mutaciones que introducen las herramientas interactivas (web 2.0⁴) en la construcción del sujeto contemporáneo y las nuevas formas que asume el YO, Sibilia (2008) percibe un desplazamiento de la subjetividad “interiorizada” hacia nuevas formas de autoconstrucción: sociabilidad líquida, cultura somática, yo epidérmico y dúctil, personalidades alterdirigidas, bioidentidades⁵. Allí, el estatuto del yo es frágil, casi una ficción compleja y vacilante. Un efecto-sujeto, hecho de relatos... Tanto el yo como sus enunciados son heterogéneos, más allá de cualquier ilusión de identidad, porque siempre estaremos habitados por la alteridad.

Podemos trazar una línea divisoria entre dos formas de concebir el sujeto que se construye en interacción con la cibercultura. En continuidad con las conocidas tradiciones académicas dicotómicas recogidas por U. Eco (apocalípticos vs. integrados) y D. Buckingham (la “muerte de la infancia” vs. la “generación electrónica”), estamos

³ Es claro que la condición altamente tecnolozada de esta época define las condiciones de desarrollo cultural en las que las nuevas generaciones viven y construyen su subjetividad de manera diferenciada a las generaciones adultas. En este contexto surge el concepto de cibercultura que es definido por Levy (2007) como el conjunto de sistemas culturales que han aparecido en estrecha relación con las tecnologías digitales. Tales relaciones forman complejos entramados tecnosociales, en tres ámbitos, a saber: el ejercicio del poder, la acción social colectiva y la experiencia estética, Rueda (2008).

⁴ El término web 2.0 fue acuñado por Tim O’Reilly en 2004. A diferencia de la web 1.0 que permite disponer la información en formato hipertextual propio de las actuales redes (HTML) de manera relativamente estática, unidireccional y restringida, la segunda generación de la web permite la participación amplia de los usuarios que ahora conforman comunidades sociales soportadas en la red a partir de herramientas tales como redes sociales (Facebook, My Space, Hi Fi), los blogs (Blogger, overblog), los wikis (makerwiki, wikipedia). Todas estas nuevas herramientas fomentan y dinamizan las participaciones, los contactos, los encuentros y la producción de información por parte de los usuarios de, en y para la red.

⁵ Es importante tener en cuenta, tal como lo expone Sibilia, que se trata solamente de un tercio de la humanidad la que está conectada a la red.

en presencia, por una parte, de un usuario⁶, un sujeto con agencia⁷, un autor⁸ que se produce en la red, una singularidad asociada en red con multitudes inteligentes⁹, un nativo digital¹⁰. Mientras para otros se trata de un prosumidor (activo)¹¹, audiencia de los medios masivos, un migrante afectado pasivamente por la potencia de las TICs.

Hoy en día, los estudiantes de dieciocho años representan la primera generación que nace y crece con esta nueva tecnología. Son los ‘hijos de internet’, han pasado toda su vida rodeados de ordenadores que usan, videojuegos, reproductores de música digital, vídeo cámaras, teléfonos celulares, y todos los otros juguetes y herramientas de la era digital. Hoy en día el promedio de graduados universitarios han pasado menos de 5.000 horas de sus vidas haciendo lectura, pero más de 10.000 horas jugando juegos de video (por no hablar de 20.000 horas viendo TV). Juegos de ordenador, correo electrónico, Internet, teléfonos celulares y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas.

El sujeto del que nos ocupamos tiene, a nuestro juicio, dos características esenciales: la actividad autogestionada y la precariedad en la construcción del yo. Conviene señalar que en interacción con algunas mediaciones (particularmente la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad), produce una nueva escritura, que a su vez produce otras subjetividades y narrativas atravesadas por el biopoder. En este contexto la educación tiene el reto de replantearse la pregunta por el sujeto que es educado.

⁶ Para Vilches (2001) las clásicas *audiencias y espectadores* pasivos de la televisión y de la cultura de masas han emigrado hacia el ciberespacio y se han convertido en *usuarios* que exigen servicios más que esperar mensajes preelaborados. La migración digital es clave en la producción de una dimensión activa de las audiencias; sin ésta no sería posible ni la convergencia entre los medios ni la interactividad en las redes. El interface permite que la máquina se represente al usuario de modo que éste, a su vez, la pueda comprender: aquí comienza la acción interactiva. Los usuarios pueden así usar los medios para organizar su espacio y su tiempo y no a la inversa como sucedía en los medios tradicionales sustentados sobre la manipulación de las imágenes y sonidos desde un centro emisor.

⁷ Entendemos la agencia (Barker, 2000) en el sentido de ‘poder actuar diferentemente’, tomando decisiones contingentes, fijando el mejor curso posible de acción, pero determinados por ‘narrativas psíquicas y emocionales que no manejamos conscientemente en su totalidad’, con frecuencia rutinarias y/o sin pleno conocimiento objetivo.

⁸ Benjamín propone que hay que modificar las relaciones entre autor y lector. No se trata del autor que “entretiene” a sus lectores, sino del autor que modifica las relaciones de producción, que rompe los esquemas rígidos donde el autor es el creador activo y el lector es el receptor pasivo. El concepto central es el de *productor*. Un agente, a su parecer, es un facilitador de un modelo ya establecido, mientras que un productor es un creador. El lector se transforma en un lector-autor.

⁹ Las “multitudes inteligentes” (Rheingold, 2005), están formadas por singularidades capaces de interactuar conjuntamente aunque no se conozcan entre sí. La ‘multitud’, aparece como alternativa viva que crece en el interior del ‘Imperio’, en forma de nuevos circuitos de cooperación y colaboración, en los cuales podemos descubrir, sin dejar de ser diferentes, lo común, aquello que nos permite comunicarnos y actuar juntos, en una red abierta y expansiva.

¹⁰ Los nativos digitales (Prenski: 2001) han nacido con la net, establecen una relación imaginaria con sus coetáneos de todo el planeta, con las modas culturales, consumistas, musicales, etc., entrando así en circuitos globales incluso antes de haber formado una sensibilidad localizada. Este nuevo sujeto heterogéneo está complejamente conexo a un entorno múltiple: virtual y actual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo... con nuevas experiencias de libertad aunque estén controladas, una explosión de subjetividades atravesadas por el consumo.

¹¹ Los “consumidores mediáticos” emergen como subjetividades sumamente vulnerables, mercadeables, pura apariencia. El “homo psychologicus” da paso al “homo tecnologicus”, en una sociedad del mercado que lo enfrenta a un deseo insaciable de consumo mediático que se concentra en su propia exhibición, donde los autores de relatos íntimos se convierten en productos más disputados que sus propias obras.

Sobre la educación y la escuela en relación con las TICs

El pensar las circunstancias sociales enunciadas previamente no es responsabilidad única de la escuela¹² y menos aun de los docentes, a quienes si bien les compete parte de la responsabilidad, como veremos más adelante, han de contar con la sociedad en su conjunto para la reflexión que amerita el surgimiento de nuevas necesidades de formación y de acción dirigidas a propiciar ambientes favorables para responder a las nuevas exigencias y características de la época, dentro de las cuales se destaca que los escenarios educativos han proliferado en otras instituciones y apariencias, en los ámbitos de lo formal, lo informal y lo no formal, en el espacio de lo público y en la intimidad de lo privado; es decir, lo educativo se sitúa más allá de lo escolar como espacio único, privilegiado y restringido y se ubica en la idea de lo territorial como espacios múltiples, diversos y abiertos. Por lo anterior se hace necesaria la articulación de estos dos espacios donde lo educativo toma lugar de manera diferenciada.

En este sentido el concepto de creación de un sistema formativo territorial propuesto por Alfieri (1999:173) parece ser una salida. El polo escolar tendría como función transformar las experiencias de vida en instrumentos culturales adecuados a la sociedad en que se vive y el polo territorial habría de favorecer la obtención de experiencias ricas, integras, auténticas, diferenciadas y sanamente conflictivas. Los dos territorios cumplen con objetivos diferenciados y por tanto sus modos de acción, aunque íntimamente imbricados, también han de serlo.

En tanto escuela y territorio están cruzados por las influencias de las tecnologías es claro que se requieren nuevas formas de educación y nuevas pedagogías. Le pasa al profesor y también le pasa al campesino. La tecnología implica la reconstrucción de sus imaginarios, la modificación de sus juicios morales, la alteración de sus lógicas de acción y de los procesos de interacción social en los cuales están inmersos; en suma el cambio es un cambio cultural¹³ intenso y multidimensional que corresponde a la escuela y a todos aquellos ámbitos en que lo educativo toma lugar.

De otra parte y considerando lo expresado previamente, el ideal de democratización de la educación para la nueva ciudadanía, y no solo de su acceso a la información, se apoya fuertemente en el derecho de acceso pleno y equitativo que los ciudadanos del mundo tengan al entorno que configuran las TICs, tanto en la escuela como en los entornos de su cotidianidad. Enfrentados a este ideal aparecen los intereses enmascarados, altamente peligrosos, del mercado; la educación, y la tecnología se constituyen en la cotidianidad en mercancías (Mejía, 2006:233-240) regidas por las leyes de la comercialización de servicios y los modelos eficientistas de la producción industrial que le dan un nuevo aire a los bien conocidos modelos *fordista* y *taylorista* que dieron origen a la tecnología

¹² Estamos pasando de una sociedad, del conocimiento (Drucker, 1992), y la información (Castell, 1996), con un sistema educativo, a una sociedad de la educación (Martin Barbero, 2002) que ahora depende menos de un sistema educativo, entendido, o porque no, recluido o limitado por lo institucional.

¹³ La cultura es un producto híbrido que interrelaciona los entornos materiales, los entornos simbólicos y los entornos organizativos (la sociedad). Por lo tanto “la cultura corresponde a prácticas mediadas artefactualmente, estabilizada e interpretada simbólicamente, articulada y realizada socialmente y situada ambientalmente” (Medina, 2003:48). Es claro que la condición altamente tecnologizada de esta época define las condiciones de desarrollo cultural en las que las nuevas generaciones viven y construyen su subjetividad de manera diferenciada a las generaciones adultas.

educativa, hoy refundada a la luz del uso de las TICs. A la base persisten modelos retardatarios como el instruccionalismo que, si bien se ha cuestionado desde la discusión pedagógica, hoy retoman su lugar a través de la internacionalización de la educación en modelos de educación virtual que responden al interés de lo privado y amenazan la educación como un bien público, privilegiando ciertos procesos de formación social, cultural y ciudadana que la mercantilizan.

De igual manera, el carácter transnacional, propio del entorno digital, hace que las jurisdicciones territoriales desaparezcan y con ellas la posibilidad de regulación estatal sobre el entorno. En este estado de cosas el derecho a la educación queda a expensas de la aparición de redes telemáticas educativas que propicien las condiciones de equidad frente a este derecho. La configuración de estas redes mediante campos de formación, niveles de profundidad, lenguas, regiones, etc., es una de las tareas que ya se ha iniciado; Echeverría (2001) plantea que es deseable la interconexión de tales redes como condición de organización y sobre todo queda insinuada la necesidad de apoyarse en instituciones sociales internacionales que puedan contrarrestar la proliferación de ofertas que ahonden las diferencias entre quienes tienen la posibilidad del control y aquellos que tan solo serán eslabones de estructuras sociales medievales.

Es, pues, un reto responder a las condiciones dinámicas de la época, a las necesidades de formación de la nueva ciudadanía, considerando las potencialidades pedagógicas brindadas por las TICs y, mantener la condición social de la educación, como un bien cultural de libre acceso, que resista el embate de los intereses de la economía global que hoy más que nunca y por vía de las potencialidades de la virtualidad e internacionalización la ubican como un objeto comercial.

Respecto a las potencialidades de tipo pedagógico de las TICs es claro que el camino apenas se dibuja en el horizonte en tanto la rigidez de las estructuras escolares, los arraigos de la tradición y la casi inexistente reflexión crítica de parte de docentes y administradores educativos, se convierten en obstáculos de difícil superación. Las tecnologías, con sus promesas de reconfiguración del lenguaje, su capacidad de polifonía expresiva que abre espacios de participación y reconstrucción de saberes, siguen a la espera de entrar a la escuela trascendiendo la racionalidad instrumental, siendo esta “la única manera de que alumnos y profesores puedan realmente aprovechar lo que estas aportan en términos libertarios, en términos de nuevas escrituras, de nuevas formas de mezclar lo que sabemos por el lado puramente racional, con lo que sabemos por los sentidos, por el lado visual, por el lado auditivo, por lo que olemos... esto trastorna lo que hemos entendido por aprender y por enseñar. Si no es así los estudiantes se van a sentir frustrados y los profesores se van a sentir desautorizados” (Martín Barbero, 2007).

Surge la pregunta por una educación que sea capaz de afrontar el cambio de época, que es de suma complejidad. En este lugar aparecen múltiples estéticas, diferentes lenguajes multimediales y nuevas narrativas ancladas en la hipertextualidad, que si bien hoy son visitadas y navegadas por espectadores-lectores, aún desconocemos su actividad productiva, que garantiza una verdadera participación. El concepto de participación es relevante pues es la vía de inserción real de los sujetos en la constitución de una democracia amplia. Desde el punto de vista de Wenger (2001), la participación permite a los individuos ser parte de comunidades de práctica y a su vez es la forma en que se mantienen interconectadas dichas comunidades.

Es de suma importancia que los docentes reelaboren la dimensión de contacto y comprensión de los estudiantes con sus nuevas realidades y subjetividades; en este sentido, el reto de lo educativo es enriquecer el entorno de los estudiantes, comprender y asumir los cambios y diferencias suscitados por las tecnologías, asumir la interacción con ellas. Se trata de comprender que lo educativo trasciende la escuela pero que a ésta le corresponde comprender lo que ese otro territorio no brinda; a pesar, en muchos casos, que ofrecen mayores interacciones con los mundos de vida de los sujetos, pero que están desprovistas de mediaciones pedagógicas. Allí está el centro de la acción y reflexión de los docentes: su quehacer pedagógico en el que las TICs se erigen como potencializadoras de la acción formadora y transformadora de los sujetos y sus realidades. Nos referimos a que no basta con que niños, niñas y jóvenes dispongan de computadores y la telefonía celular conectados a internet, en un entorno material altamente tecnológico, si esta disposición de artefactos está desprovista de intencionalidades y acciones que permitan obtener beneficios formativos en su utilización.

La naturalización de los entornos materiales por parte de generaciones más jóvenes respecto a generaciones más adultas, genera diferencias en su apropiación, uso y capacidad de transformación. Estas diferencias, en algunos casos, se manifiestan en una inversión en los roles respecto a la enseñanza sobre el uso instrumental de los aparatos, en particular del computador e Internet y sus posibilidades para la comunicación y procesamiento de información, donde los hijos enseñan a sus padres y los estudiantes a sus maestros y a sus compañeros.

Este aspecto es muy relevante: en la tradición escolar el maestro es quien enseña y posee el saber. La inversión de este axioma implica cuestionamientos del siguiente tenor: ¿si no es la enseñanza, qué?; ¿si los estudiantes ya saben, qué se les enseña?; ¿para qué la escuela sino para enseñar?; ¿cambia su sentido o su razón de ser?; ¿esta condición se limita al campo de las tecnologías de la información y la comunicación? No se trata de cuestiones menores, se trata del papel mismo de la institución escolar que entra en crisis por cuenta de una dimensión de formación para la cual parece no estar preparada. Lo inquietante es que no se trata de una dimensión que pueda ser vista de soslayo, estamos frente al producto cultural que apuntala no solo el desarrollo de las sociedades sino la perspectiva social misma, la tecnología.

En las prácticas de los docentes se evidencian inseguridades propias del desconocimiento de los artefactos, la manera de operar con ellos y, particularmente, la pérdida del manejo del saber que hasta el momento había sido ostentada como una característica definitoria del rol del maestro, situación descrita por Rueda y Quintana (2007) en términos de miedos y, en muchos casos, resistencias a la incorporación de estas tecnologías en su quehacer pedagógico.

¿Cómo trascender la instrumentalización, hoy aceptada como la vía preferida para relacionarse con la tecnología?; ¿cuál ha de ser el papel de los docentes en estos contextos emergentes y volátiles en el tiempo?; ¿qué nuevos marcos teóricos y epistemológicos son necesarios para orientar la actuación escolar?

Dado el alto impacto del entorno material en la constitución de la idea de cultura, existe el riesgo de interpretación denominado ‘determinismo tecnológico’ que reduce la idea

de la tecnología a “sistemas tecnológicos entendidos como puros agregados de artefactos y entornos materiales juntamente con los procedimientos de construcción y uso de los mismos, y mantiene la consecuente división fundamental entre tecnología, cultura y sociedad para desembocar en la tesis central acerca de la innovación y el cambio tecnológico según la cual los nuevos sistemas tecnológicos son el resultado de procesos autónomos y cerrados de desarrollo tecnológico conforme a una lógica propia e inexorable y, por tanto, necesarios, incontrolables y con efectos ineludibles” (Medina. 2007, p. XIII). Este riesgo ubica el desarrollo tecnológico fuera del alcance de los sujetos, subordinados al puro devenir fáctico.

En contraposición, el campo Educación, Comunicación, Cultura (E-C-C) ha abordado estas relaciones de manera integral, tomando en cuenta al sujeto en su dimensión política, individual y colectiva, no subordinada a las condiciones impuestas por los desarrollos tecnológicos.

De igual manera asumir el estudio de las tecnologías en su dimensión educativa, desde la perspectiva del campo E-C-C, permite dar un sentido al potencial del trabajo colaborativo y colectivo en relación con la constitución de nuevas subjetividades. Y hace posible la conformación de redes de aprendizaje que permiten actuaciones participativas, horizontales y descentradas del docente mientras se aprende entre pares *on line* (Hiltz y Goldman: 2005), así como la conformación de comunidades de práctica que hacen énfasis en la teoría social del conocimiento para el cual las relaciones comunicativas implican la interacción entre sujetos que por esta vía construyen identidad, relaciones de poder y comparten subjetividades en colectivos y prácticas que les permiten modificar sus mundos de significados (Wenger, 2001).

Cierto conocimiento del campo

Para analizar el fenómeno de las nuevas pantallas y su potencialidad educativa es útil asumir la perspectiva derivada del enfoque de la “decolonialidad del ser, saber, poder”: Dussel y Mignolo afirman que no hay modernidad sin colonialidad/subalternidad.

En efecto, la irrupción de los MCS y las TICs reestructura los imaginarios, las formas de legitimación política, las condiciones culturales de las comunidades locales y nos lleva a preguntarnos: ¿la tecnología es la prolongación del orden moderno/colonial como base de un nuevo sistema mundo?, ¿la aparición de un capital simbólico agenciado por trabajadores cognitivos ampliará la brecha digital?, ¿es posible integrar – sin subordinar- los saberes populares y ancestrales con la incorporación de tecnologías y medios info-comunicativos?, ¿es viable otra modernidad y otra globalización desde los bordes, sin renunciar al uso y apropiación de lo tecnológico y lo comunicativo?

Las diferentes propuestas de caracterización teórica de la sociedad contemporánea (sociedad del espectáculo, sociedad de control, sociedad del riesgo, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad individualizada, sociedad del consumo...) ponen en el centro de su análisis a los medios y nuevas tecnologías de la info-comunicación, vinculados al relato moderno del progreso y el desarrollo. Sin caer en el rechazo simplista debemos comprender que los sujetos de la subalternidad (campesinos, indígenas, obreros...), de diversas maneras los han incorporado a su vida cotidiana y a su cultura, produciendo mestizajes e hibridaciones entre lo tradicional y lo nuevo, lo popular y lo masivo, lo local y lo global, lo rural y lo urbano.

El acceso a las TIC nos remite a “nuevos modos de percepción y lenguaje, a nuevas sensibilidades y escritura”. Podemos decir que “deslocaliza los saberes, modifica el estatuto cognitivo del saber como conocimiento institucionalizado y replantea las figuras de razón, opaca las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, naturaleza y artificio, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana” (Martin Barbero, 2004). La producción de nuevos lenguajes, entendidos como escrituras y lecturas multimodales, la preponderancia de la imagen, la reorganización de los factores que constituyen la información y el conocimiento, el uso de múltiples fuentes, la creación colectiva de textos, el surgimiento del software libre, la estética centrada en lo digital, producen en niños y jóvenes nuevas representaciones simbólicas y una organización mental cognitiva sensorio-motora.

El campo de la Educación-Comunicación-Cultura propone una relectura de la compleja relación que introduce el desorden cultural, donde tienen lugar nuevas formas de participación y de hacer política en red, así como construir una ciudadanía comunicativa, un espacio que haga posible el reconocimiento de sujetos de derecho con capacidad de expresión libre y prácticas de auto-creación, donde “la educación debe ocuparse de la técnica y la tecnología no sólo como dominio y uso de sus procedimientos sino ante todo como cultura” (Mejía, 2008:3). Los proyectos personales (Beck, 1997) se vuelven expresión de una estética de la vida misma y de la auto-constitución, tal vez, de una nueva posibilidad de vida colectiva.

Más recientemente, particularmente en América Latina, un grupo de intelectuales (Escobar, Rueda, Piscitelli) consideran que es necesario comprender la “cibercultura” como un cambio tecno-social ligado a una serie de transformaciones de la sensibilidad, las relaciones sociales, la ritualidad, las narrativas culturales y las instituciones políticas, que están emergiendo en diversas condiciones y singularidades, mediadas por formas de comunicación digitales, en red, móviles, que se vuelven objetos de análisis transdisciplinar. Los estudios ciberculturales rechazan las perspectivas originadas en el estructuralismo y el funcionalismo, que asumen las tecnologías como herramientas e instrumentos neutrales, variables controlables al servicio de la mejor calidad de vida y el progreso. Las ven más bien como elementos fundamentales de las dinámicas del capitalismo post-industrial en la configuración de subjetividades y prácticas sociales que circulan como parte de los mecanismos de control, pero también como posibles formas de resistencia de las sociedades.

En contraste con la tradición investigativa norteamericana y europea, los latinoamericanos se han centrado en las brechas digitales, las implicaciones y condiciones de la alfabetización digital, la informática social y comunitaria, las formas de re-apropiación y rediseño tecnológico en contextos de subalternidad, por parte de los movimientos sociales. Examinan tres aspectos: la relación entre cibercultura y capitalismo (bienes comunes y propiedad intelectual); el surgimiento de colectivos en red, relaciones entre política y cultura, legitimación de las luchas sociales y recomposición de las relaciones entre lo local y lo global; y la producción de nuevos lenguajes (la hipertextualidad y la hipermedialidad).

Se interesan en la conformación de un cierto “capitalismo cognitivo”, la producción basada en la relación cuerpo-máquina y nuevas formas de tecnicidad, que ocultan los mecanismos reales sobre los que opera el capitalismo contemporáneo, es decir, la

legitimación de las formas de saber que se funda en una validez científico-técnica que posiciona hegemonías y deja por fuera los saberes locales, populares y subalternos (subordinados a empresas transnacionales y TLC). Allí, emergen otras condiciones y lugares atravesados por la experiencia y la acción social colectiva así como la política deslocalizada. Sin embargo, es importante admitir que el encuentro de los sujetos en un espacio público y su constitución como comunidad se encuentra seriamente interpelada por la inmaterialidad y, eso se hace evidente en las redes sociales, predominantemente juveniles.

Por otro lado, los procesos en los cuales los sujetos exploran entornos virtuales no obedecen a las formas de organización jerárquicas y los estilos de vida regulados por la institucionalidad y la burocracia. Experiencias como el diseño de blogs, la escritura colectiva de wikis, los personajes construidos en espacios como *Second Life*, los encuentros con hiper-ficciones... revelan nuevas formas de creación colectiva, de vida comunitaria, de doble productividad, que inciden notablemente en las subjetividades (Rodríguez, 2008). “Una comunidad virtual se constituye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos en un proceso de cooperación o intercambio, independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales” (Levy, 2007).

Lo que está en juego es una micropolítica de la producción del conocimiento local, la cual está ampliamente atravesada por la condición molecular del ciberespacio, que “consiste en prácticas de mezcla, reutilización y recombinación del conocimiento y la información” (Escobar, 2005). Es desde este lugar, desde donde se proponen las prácticas de la cibercultura y las mediaciones info-comunicacionales que incorporen lo local, lo ancestral y lo subalterno, una práctica que aborde, no solo la palabra, sino también la imagen, el sonido, la vivencia y la metáfora de lo otro, aquello que históricamente ha estado silenciado y que ahora puede estar al servicio de una comunidad emergente de cooperación, pluralismo y aprendizaje colectivo.

De acuerdo con Levy, Latour y Escobar, la condición emergente de una comunidad opera en términos de auto-organización y adaptabilidad, no para someterse a las estructuras hegemónicas y burocráticas de las instituciones tradicionales, sino para construir inteligencias en otras direcciones, de abajo hacia arriba, horizontales, e incluso rizomáticas, en direcciones no planeadas, siguiendo las situaciones de la vida cotidiana. La descolonización a la que se refiere Castro Gómez (2005) propone hacer visibles los nuevos mecanismos de control de las diferencias en tiempos de globalización a través de la revitalización de las teorías críticas en el medio latinoamericano. Es posible que la descentración del fenómeno mediático y cibercultural contribuya a esa visibilidad para ver no sólo la dominación sino la resistencia a las modernas herramientas de opresión desarrolladas en las universidades, las fábricas y los arsenales de los neo-colonizadores.

Una mediación básica

Entendemos por mediación “un proceso estructurante que configura y orienta la interacción de las audiencias y cuyo resultado es el otorgamiento de sentido por parte de éstas a los referentes mediáticos con los que interactúan”. (Orozco, 2001)

La comunicación en la cibercultura transforma el ecosistema de los lenguajes. La evolución del lenguaje estuvo de la mano de ingenieros y poetas; hoy, la tecnología lo

ha incorporado; el futuro de la lengua ya no va a ser de los gramáticos, sino de los ingenieros que manejan el sistema tecnológico. El ecosistema cibernético no sólo pone a circular el saber sino la producción. La idea de la técnica asume en gran parte el legado griego que se relaciona con el hacer; los sofistas fueron los primeros técnicos del lenguaje. La mano y el ojo cambian la manera de tocar y de ver. La tecnología no es sólo un instrumento exterior, sino que se ha metido en nuestra forma de sentir y de pensar, es una mediación entre nuestros sentidos y el mundo.

El lenguaje desde Foucault es el nicho del poder. El poder diseminado. Con el computador aparece una nueva tecnicidad, lo que está en juego no es un cuerpo, ni una máquina, es una aleación de cerebro e información. Esta aleación produce un nuevo tipo de saber, estamos hablando no de máquinas sino de un nuevo entorno cibernético, que no es puntual sino que atraviesa la vida de punta a punta.

Las sensibilidades de los niños y de los jóvenes han cambiado. Desde el cine y la radio se ha creado una oralidad secundaria que ha pasado por una reelaboración de la gramática. El modelo de comunicación típico de la escuela es un mundo hecho para niños que no crecen, ni hacen preguntas incómodas, ni tienen nuevas sensibilidades. Estamos realmente conociendo a los sujetos de aprendizaje que tenemos, sus modos de aprender, de comprender, de disfrutar. Otros modos de relación con los placeres, con los saberes, con la cibercultura. Ese cambio de sensibilidades, de conductas, de nuevas formas de juntarse, de relacionarse, produce formas nómadas, inestables y discontinuas de conocimiento y de interacción social.

El concepto de *biopoder* es redefinido por Hardt y Negri como una forma de poder que regula la vida social desde su interior, siguiéndola, interpretándola, absorbiéndola y rearticulándola. El poder puede lograr un comando efectivo sobre la vida entera de la población sólo cuando se convierte en una función integral, vital, que cada individuo incorpora y reactiva con su consentimiento. La más alta función de este poder es permear, infiltrarse cada vez más en la vida, y su objetivo primario es administrar la vida. El biopoder, pues, se refiere a una situación en la cual el objetivo del poder es la producción y reproducción de la vida misma.

Se pregunta Rueda (2008): ¿Este es el mundo que deseamos? Sin duda se trata de una pregunta política por las formas de vida que estamos construyendo. Parece ser que tanto para el ejercicio del poder y del control como para las prácticas de resistencia ante éste, las condiciones de posibilidad para desplegarse, tomar forma y organizarse son las mismas: residen en la producción de superficies de ensamblaje de mentes-cuerpos que cooperan con máquinas, en la posibilidad de manipulación, transmisión y conexión de información con el fin de generar una socialidad productiva, cuyos frutos creativos -en forma de nueva información, de código o conocimiento- sean, en determinadas ocasiones, o bien capturados y sobrecodificados por el capital, o bien, en otras o simultáneamente, colectivizados y puestos en libre circulación. No sorprende esta doble condición si consideramos que las TIC nacieron de las necesidades del gobierno militar y del movimiento contracultural, esto es, como dispositivos de control y al mismo tiempo de libertad. Las diversas y desiguales prácticas sociales y experiencias en las que se forman estos jóvenes, los tiempos culturales y sociales superpuestos en un ahora global-local de la industria de las tecnologías, no sólo nos muestra las habilidades y competencias -cognitivas, lingüísticas- que se están requiriendo de las nuevas

generaciones para entrar en este mercado, sino su diferenciación y segmentación cultural, así como la presencia de formas de explotación y sujeción inéditas.

Hay dos tendencias culturales en las que se insertan las tecnologías: a la totalización y universalización del proyecto moderno que parece insistir y desplegarse de manera mucho más compleja de modo que distintas entidades humanas y no humanas, resulten subordinadas, conectadas y coordinadas en otra única nueva; pero también está aquella que jalonan colectivos y movimientos del software libre, del *creative commons*, de la contracultura, movimientos sociales en la red, que ve en aquellas, la posibilidad de universalización, sin totalización, de expandir un modelo de creación cooperativa y colectiva, desde abajo, desde la articulación de conocimientos provenientes de diferentes sujetos y campos. En cualquier caso, se trata de un ejercicio cultural y político donde se pone en juego la capacidad de convertir algo en global y, por el otro, en la habilidad de ensamblar información diversa y generar nuevas configuraciones de sentido (en un caso para totalizarlo, en otras para explorar su multiplicidad).

¿Acaso vamos hacia una democracia cultural? Desde Foucault se han estudiado los mecanismos disciplinarios; el panorama se encuentra en pleno reordenamiento en las “sociedades de control” (Deleuze) apoyado en las TIC, el consumo, el marketing y la publicidad, la globalización financiera y cierta creatividad combinada con espíritu de negocio... en un mercado cultural que todo lo convierte en mercancía.

Las *infancias* (niños y jóvenes) son una producción biopolítica en la medida que los discursos hacen de ellas un objeto de conocimiento y la producción los asume en sus prácticas y representaciones, incorporándolos a los procesos políticos, económicos y sociales, especialmente relacionados con las demandas del sistema productivo del capital, constituyéndolos en consumidores y productores del mismo.

Infancias que pueden entenderse como *multitud*: capaces de crear una potencia para la revolución; una potencia ontológica que se propone renovar críticamente el marco de la economía política; una potencia del trabajo vivo como expresión de la nueva composición técnica y política del trabajo productivo, como potencia del trabajo inmaterial y del trabajo afectivo. De ahí que la multitud se presenta como sujeto de las transformaciones inmanentes, transformaciones que se han realizado por la fuerza viva de los movimientos que reaccionan ante las lógicas del capital que propone una gubernamentalidad que asume la forma del Imperio, en la que los dispositivos de control constituyen una subjetividad de productores.

Referencias Bibliográficas:

Abril, Gonzalo (2005). Poscronotipos Tiempos y espacios en la sociedad de la información. Consultado en abril 7 de 2009 en:
<http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teoria-de-la-informacion-y-comunicacion-audiovisual/colabde.htm>

Alfieri, Fiorenzo (1999). Crear cultura dentro y fuera de la escuela: algunos modelos posibles. En volver a pensar la educación vol. 1. Ediciones Morata. Madrid.

Barker, Chris (2000). Cultural Studies. Theory and practice, Sage, London.

Bauman, Zygmunt (2003). "De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad" en Stuart Hall y Paul Du Gay (comps.) Cuestiones de Identidad Cultural. Amorrortu. Buenos Aires.

Beck, U. (1997). Hijos de la libertad. Fondo de Cultura Económica, México.

Castells, Manuel (1996). La Era de la Información, Vol. 1: La Sociedad Red. Alianza. Madrid.

Castro, G. Santiago (2005). La Hybris del Punto Cero. Editorial Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Drucker, Peter (1992). The age of discontinuity: Guidelines to our changing society. Transaction publishing.

Echeverría, Javier (2001). Indicadores educativos y sociedad de la información. Presentado en Lisboa.

Escobar, A. (2005). Más allá del Tercer Mundo Globalización y Diferencia. Instituto Colombiano de Antropología e Historia -ICANH-, Bogotá.

Hiltz, S. Roxana y Goldman, Ricki. Eds. (2005). Learning together online. LEA. Londres.

Lévy, Pierre. (2004). Inteligencia colectiva. En <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

Maffesoli, Michel (1990). El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas, Barcelona, Icaria.

Martín Barbero, Jesús (2002). La educación desde la comunicación, Norma, Buenos Aires.

_____ (2007). Tomado de entrevista en el contexto del seminario internacional sobre diversidad cultural. Brasilia junio de 2007. En: http://www.youtube.com/watch?v=U7jo4G4_quQ, consultado en mayo 7 de 2008.

_____ (2004) Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. Guadalajara, Iteso

Medina, Manuel (2003). La cultura de la tecnociencia. Capítulo 2. En: Bueno, Carmen y Santos, María Josefa (Coords.). Nuevas tecnologías y cultura. Ed. Anthropos Barcelona.
_____ (2007). Prólogo. En: Lévy, Pierre. Cibercultura: la cultura de la sociedad digital. Ed. Anthropos. Barcelona..

Mejía, Marco (2006). Educación(es) en la(s) globalización(es) I: entre el pensamiento único y la nueva crítica. Ediciones desde abajo. Bogotá.
(2008). De los desencuentros entre tecnología y educación. En: Ciencia y tecnología, vol. 22, No. 3, pp. 5-15

Orozco, G. (2001). Televisión, audiencias y educación. Editorial Norma. Bogotá

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. En From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October.

Rheingold, H. Multitudes Inteligentes (2005) la próxima revolución social. Ed. Gedisa. Buenos Aires.

Rueda, Rocío y Quintana, Antonio (2007). Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar. IDEP, IESCO Universidad Central, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Segunda Edición. Bogotá.

Rueda, Rocío (2008). Ciberculturas: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red, en Revista Nómadas No 28. Bogotá.

Sibilia, Paula (2008). La intimidad como espectáculo. Fondo de cultura económica. Buenos Aires.

Vilches, Lorenzo, (2001). La migración digital. Gedisa Ed., Barcelona

Wenger, Etienne (2001). Comunidades de práctica: aprendizaje, significado, identidad. Ediciones Paidós. Barcelona.