



La Teta cibercultural: una metáfora para analizar la experiéncia tecnomediada

The cybercultural Teta: a metaphor to analyze the technomedomed experience

A Teta cibercultural: uma metáfora para analisar a experiéncia tecnomediada

Ana Brizet Ramírez-Cabanzo

Ana Brizet Ramírez-Cabanzo¹

¹ Doctora en Educación, Universidad Pedagógica Nacional; Magister en Investigación Social Interdisciplinaria. Maestra de Metodología de la Investigación de la SED, Colegio República de Colombia, localidad de Engativá. Docente de la Maestría en Comunicación-Educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Coordinadora de la Red Chisua, Colectivo de maestras y maestros investigadores, Bogotá, Colombia; correo electrónico: anabrizet@gmail.com

Fecha de recepción: 18 de julio de 2018 / Fecha de aprobación: 26 de septiembre de 2018

Resumen

Este artículo plantea comprender cómo el actual relacionamiento tecnomediado hace que la experiencia sea diferida en lenguajes, temporalidades y espacialidades que gramaticalizan los modos de advenimiento de sí; en razón a ello, se propone la noción de "Teta cibercultural", como marco explicativo de la realidad tecnosocial que viven las nuevas generaciones en la contemporaneidad. Esta metáfora designa la forma de entrar en el ecosistema comunicativo dominante, de participar, posicionarse y quedarse en él. Metodológicamente se optó por el enfoque cualitativo de la etnografía multisituada y analíticamente, por la Teoría del Actor Red.

Palabras clave: experiencia tecnomediada, teta cibercultural, infancias, ecosistema comunicativo.

Abstract

This article proposes to understand how the current technology-mediated relationship makes that the experience be deferred in languages, temporalities and spatialities that grammaticalize the modes of advent of itself; because of this, the notion of "Cybercultural teta", as an explanatory framework of the techno-social reality that the new generations face in the contemporaneity. This metaphor designates the way to enter the dominant communicative ecosystem, participate, get a position and stay in it. Methodologically, the approach chosen was a qualitative multi-sited ethnography and analytically, the Theory of the Actor-Network.

Keywords: techno-media experience, cybercultural teta, childhoods, communicative ecosystem.

Resumo

Este artigo propõe entender como o relação atual mediada pela tecnologia faz que a experiência seja adiada em idiomas, temporalidades e espacialidades que gramaticalizar os modos de advento de si mesmo; por isso, a noção de "Teta cibercultural", como quadro explicativo da realidade tecnossocial que o novo gerações na contemporaneidade. Este aqui metáfora designa o caminho para entrar no ecosistema comunicativo dominante, participar, posicionar e permanecer nele. Metodologicamente, a abordagem foi escolhida etnografia qualitativa multisite e analiticamente, pela Teoria da Rede de Atores.

Palavras-chave: experiência tecnomediada, teta cibercultural, infância, ecosistema comunicativo.

Introducción

El presente artículo parte de la investigación de Tesis Doctoral “Infancia(s), tecnicidades y narratividades”², en la que se analiza cómo se están transformando los regímenes discursivos de la experiencia del sí infantil, en cuanto a modos de infantilización e infantilidad, a través de las actuales tecnicidades. En este proceso participan algunos infantes campesinos, afrocolombianos, mestizos e indígenas de la ciudad de Bogotá.

El estudio aspiró a identificar las formas de participación de niños y niñas en diversos contextos del nuevo ecosistema comunicativo; al tiempo, buscó reconocer las narrativas producidas por las infancias en su interacción cotidiana con el nuevo ecosistema comunicativo; analizar el rol de las dimensiones de etnia y género en los procesos de subjetivación, y reconocer las implicaciones pedagógicas de tales transformaciones en los modos de producción de la experiencia de sí infantil. La investigación se ubicó en una perspectiva social y cultural que da cuenta de los procesos de socialización y comunicación que se están produciendo en interacción con los repertorios mediáticos.

La tesis se soporta principalmente en los siguientes ejes teóricos: la infancia, a partir de los modos de infantilización e infantilidad, y de las transformaciones que está sufriendo, entre otras cosas, a causa de sus interacciones diferenciales con las tecnologías digitales; las tecnicidades, para mostrar cómo se produce la configuración de la experiencia de los sujetos a través de los nuevos repertorios tecnológicos; y los procesos de subjetivación en el entorno cibercultural, que las generaciones más jóvenes tienen en este escenario, siendo la dimensión de etnia y género uno de los elementos que permiten identificar la materialización de las relaciones sociales de la infancia con las tecnologías digitales.

Para el diseño metodológico se propuso la etnografía multisituada (Marcus, 2001), pues permite reconocer la complejidad de los entramados de las experiencias vitales de niños y niñas al interactuar cotidianamente en el ecosistema comunicativo, así como las lógicas de su experiencia social en el conjunto de saberes, prácticas, vínculos, territorios y narrativas. Desde una perspectiva cualitativa, se persiguió “examinar la circulación de significados, objetos e identidades culturales en un tiempo-espacio difuso” (Marcus, 2001, p. 111), en que intervienen niños y niñas en circunstancias diversas y, para muchos, adversas a su condición infantil.

Como técnicas para recoger la información se utilizaron entrevistas a profundidad, observaciones etnográficas y talleres, de tal forma que fuera posible hacer seguimiento a los sujetos, objetos, tramas e historias, los juegos del lenguaje, biografías y conflictos; esta perspectiva se combinó con la Teoría del Actor Red (TAR) (Latour, 2005), en el análisis de los datos.

¿Cómo se configuran las tecnicidades contemporáneas en la condición infantil y juvenil?

Interrogar por cómo se configuran las tecnicidades contemporáneas hace evidente que los cambios vertiginosos de nuestra actualidad como parte de la cibercultura remiten, no solo a ver que los dispositivos a través de los cuales tramitamos la vida cotidiana son más sofisticados en cuanto a funciones, formatos, tamaños y modo de activación, sino a que las formas de acercarse y relacionarse a las técnicas y artefactos están mutando, pues la experiencia con ellos ya no se instala en la instrumentalización, al operar uno u otro mecanismo; dicha experiencia vincula, más que nunca, las fibras de la sensibilidad y de la corporeidad, de la movilidad del tiempo y el espacio, de la versatilidad para ser y ponerse en escena a partir de la conexión, la interactividad y la hipertextualidad como cualidades de la atmósfera dominante (De Kerchove, 1997, 1999; Lévy, 2007; Rueda, 2012, Ramírez-Cabanzo, 2013, 2017).

Las voces que recrean este texto señalan instantes que pasan por “ir a Internet, chatear, escuchar música, ver, informarse, cargar una memoria, portarla y apropiarla, aprender, poder, comunicar por Facebook, meter cosas en una red social, tener un celular, privarse de él, cuidarlo, dañarlo y manejarlo, saber cómo quitar opciones de seguridad y cómo activar funciones, etc.”. Estos modos de verbalizar la acción muestran que tales vivencias consolidan una gramática y una pragmática que se va cimentando a lo largo de profundas interacciones en el nuevo ecosistema comunicativo.

De dicho sistema hacen parte, no solo los medios masivos convencionales (radio y TV, sobre todo para nuestro caso), o los digitales, como Nuevos Repertorios Tecnológicos -NRT-, sino también los objetos de la cultura popular, como esferos, camisetas, cuadernos, trompos, piquis, cartas, álbumes, entre otros; se van haciendo mixtos en la confluencia tecnológica y, para Hobart (2010), fungen como prácticas culturales situadas, contingentes e intencionadas, que en la contemporaneidad son el bastión de los universos simbólicos de la experiencia, la cual, entre otras cosas, es narrada por niños y niñas como: “Nos gusta ver programas de Dragón Ball Z, y también jugamos cartas de Dragón Ball. Nos peleamos por las cartas” (Niño Mestizo, 11 años)

² La investigación es desarrollada en el marco del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Tuvo como fecha de inicio 2013 y finalizó en diciembre de 2017. Fue asesorada por la Doctora Rocío Rueda Ortiz.

Desde la Teoría del Actor Red -TAR-, como perspectiva para modelar la acción humana y técnica (Latour, 2005), es posible afirmar que todos los entramados de conexiones, de las y los infantes, con la digitalización cultural han de ser concebidos como juegos de relaciones que inciden en sus recorridos biográficos. Los marcos de referencia cultural, que ya han empezado a narrar y a nombrar a ese sujeto en plural desde la concepción, implican actos de habla que portan objetos, entidades, actores, procesos, máquinas, mundo natural, humano, y un sin fin de elementos que articulan semióticamente una red que procura, y en la que acontece lo social.

El relato mencionado, así como muchos otros recuperados en el trabajo de campo, señalan cómo se van instalando en las narrativas infantiles huellas que marcan el transcurrir, no solo de lo que pueden hacer y saber en su relación tecnomedida, sino de cómo la van dotando de contenido, significado y sentido. Aunque los relatos son de niños y niñas entre los 6 y 12 años, las cuidadoras refieren que desde antes de nacer ya se han iniciado en las dinámicas culturales de la información y la comunicación. Sus voces así lo describen:

Hoy ellos están más expuestos a los medios, ahora por ejemplo “Ellos nacen con su chip incorporado”, entonces uno fácilmente le da un celular a un niño y ellos ya saben para qué es, por todo el contacto que han tenido con ese celular. Desde que están en el estómago de la mamá ya saben el timbre, ya saben que el timbre de tal forma entonces es de la llamada del papá, el del timbre de tal otra es el de la alarma de levantarse, el timbre de tal otra es el del mensaje. Entonces cada cosa, ellos, ya la van tomando como algo habitual (Madre Cuidadora Campesina)

Ellos ya nacen aprendidos. Uno fácilmente le da un celular a un niño y ellos ya saben para qué es (Madre Cuidadora Afrocolombiana).

Esta percepción, visibilizada por autores clásicos como Postman (1994) y Buckingham (2002), ya no escapa a la gente del común. Las dinámicas de crianza y formación en las diferentes instituciones adultocéntricas también están alertando sobre esta fuerte exposición y apropiación de los y las infantes ante los medios; ya no son solo las imágenes televisivas, ahora los artefactos digitalizados se articulan a sus vivencias y a sus hábitos más tempranos. En las jergas populares se van incorporando palabras, discursos, prácticas y saberes para titular y denominar a los niños y las niñas que hoy se nos muestran diferentes, por lo menos en su relación con las tecnologías informáticas y comunicativas (Ramírez-Cabanzo, 2013, 2015, 2017).

A partir de las voces de las cuidadoras podemos mencionar que esa natividad digital ya no se asume de manera tan ingenua, al contrario, viene con un chip o bagaje que los recién llegados al mundo han

empezado a forjar en su desarrollo prenatal. Sin embargo, chip no solo es una metáfora para nominar una situación, es también la analogía de la Sim Card, un objeto indispensable que se porta, se adquiere y se mantiene en la cotidianidad de la cibercultura.

“Ellos nacen con su chip incorporado”, expresa una de las cuidadoras para dar a entender que los y las infantes nacen con esa tarjeta que activa “algo”. Así como al celular el chip le “abre” las funciones, a los niños y niñas también “los activa, dispone, habilita y capacita” en la denominada Cibercultura. Este contacto, como lo nombran las cuidadoras, da muestras del advenimiento subjetivo tecnomedido que inicia antes de nacer biológicamente al mundo exterior, pues es ya en el vientre materno donde se propician los primeros trazos del acontecimiento cultural del sujeto.

Un acontecimiento cultural que no se da “poco a poco”, sino que “habitualmente” empieza a ser rodeado por una cotidianidad que nombra interacciones lingüísticas a partir de sonidos y relatos que narran a otros (mamá, papá, o cuidadores), “siendo” en la tecnomedición singular que provee la apropiación del mensaje, la llamada, la imagen, el timbre, la palabra transitada del “Aló, ya vi el mensaje, ya te iba a llamar, no escuché el celular, debo recargar porque no tengo minutos, se va a descargar la batería, no entra la señal, ya no tiene memoria”.

Niños y niñas van haciéndose al vínculo de la cibercultura desde todo ese contacto temprano que han empezado a tener con los lenguajes de la vida digitalizada, con el cual inician la conquista y apropiación lingüística de los códigos del nuevo ecosistema comunicativo. Este vínculo, que a través del trabajo de campo etnográfico se ha denominado “La teta cibercultural”, musicaliza la experiencia tecnomedida³. Es ese “lenguajear” “habitual” el que va constituyendo el cordón umbilical que ligará al sujeto a la tecnomedición como “dimensión esencial de la experiencia contemporánea” (Silverstone, 2004, p. 14), en la que se desplegarán

³ Acuña la noción de Teta cibercultural para referir el campo de sentido desde donde se establecen los vínculos socioculturales de las tecnicidades. Esta noción tiene razón de ser gracias a las compresiones logradas como maestra de ciclos iniciales en el desarrollo del proyecto de innovación denominado “De la teta a la letra: de la música de la palabra a la magia de la escritura”, gestado en 2008 al interior de un colectivo de maestras investigadoras en el entonces Colegio Monteblanco (IED), hoy llamado Diego Montaña Cuellar, de la localidad Quinta de Usme en Bogotá, Colombia. Proyecto acompañado por el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico -IDEP-. Para mayor ilustración, recomiendo consultar la publicación “De la teta a la letra: De la música de la palabra a la magia de la escritura”. En *La Lectura y la escritura como procesos transversales en la escuela. Experiencias innovadoras en Bogotá*. Autores varios. IDEP. Bogotá, Colombia. 2009. Disponible en <http://dintev.univalle.edu.co/todosaaprender/anexos/lugaresdestacados/10-Lecturayescrituracomoprocesostransversales.pdf>

sus capacidades en un hilo narrativo que ya ha generado el primer paso para el contacto entre mentes, o psiquismo colectivo, del que nos habla Bajtín con la hipertextualidad, la conectividad y la interactividad.

Al igual que la teta materna envuelve el afecto en arrullo, alimento, piel, nombre, mimo, nana y canción, la “Teta cibercultural” estrecha lazos íntimos en cada momento de las interacciones tecnomediadas que se portan, se nombran o se perciben por alguna vía. El relacionamiento que allí se está fecundando configura un entorno de bienvenida que cobija a niños y niñas, envolviéndoles desde su singularidad hasta arropar el universo simbólico que naturalmente irán conquistando y nutriendo para ordenar su realidad, significar sus relaciones y acunar un lenguaje lleno de expresiones del mundo digital.

Pero ya no será la madre la que guiará la entrada a la vida social; si bien los niños cuentan que acceden a las tecnologías por los ambientes familiares, son ellos mismos quienes se hacen camino a través de interacciones y aprendizajes autodidactas a medida que crecen. Con la metáfora de la teta cibercultural descentramos el lugar de la mujer en la maternidad para abrir escenarios a ese otro, a la cultura. Será la producción diversa, que emerja en las distintas formas asociativas de relacionamiento tecnomediado en las diferentes vías de participación, la que constituirá aquella teta que “no tiene objeto ni sujeto” (Deleuze y Guattari, 2004, p. 14), y en la que se procura la experiencia de sí.

Se asume que la Teta cibercultural funciona como rizoma y, por ende, se constituye en una “producción inconsciente, de nuevos enunciados y otros deseos; el rizoma es precisamente esa producción de inconsciente” (Deleuze y Guattari, 2004, p. 23). No se entiende la teta en cuanto a producción de jerarquías y ramificaciones; no tiene forma de árbol, es decir, no nos amparamos en su morfología ni en la determinación de género, sino en su fisiología, es decir, en el sentido de la funcionalidad de nutrir, de generar vínculos horizontales y múltiples conexiones.

La experiencia de sí, que inicia desde el vínculo familiar, se anclará en las metamorfosis de acciones, pensamientos, narrativas y lazos afectivos que se establecerán consigo mismo, con los pares, los cuidadores, adultos diversos, objetos, relatos y prácticas con las tecnologías de la información y la comunicación, propiciando las pulsiones para ser parte de la cibercultura. De este modo, la teta será una construcción en permanente cambio, que se nombra desde los principios de conexión, heterogeneidad, multiplicidad, segmentariedad y cartografía (Deleuze y Guattari, 2004, pp. 13-18).

Habría que decir que la teta que se consolida a partir de la mediatización va figurando una “experiencia colectiva de cobijo,

enganche y agarre”, que permitirá prenderse íntimamente a los modos diversos de la interacción tecnomediada, para beber y nutrirse de ella a lo largo de la vida. Como se verá, la teta cibercultural no solo es inicio, también es proceso. Durante todo el ciclo del relacionamiento tecnomediado estaremos prendidos de ella. No hay destete, ni la dinámica de la teta es unidireccional (como en la imagen de la leche que sale de la madre para alimentar a quien lo necesita, llámese cría o recién nacido).

Ilustración 1. Imagen de un niño que trae su juguete “teléfono celular”, para mostrarlo mientras se desarrolla un taller con niños y niñas afrocolombianos en el que participan sus hermanos y hermanas



Teniendo en cuenta que la experiencia de sí no cesa, la teta es dinámica, renovada y con una naturaleza en continua multiplicidad. La teta será una maquinaria semiótica que hace hablar socialmente, la cual, como veremos, no está exenta de tensiones, sino que se va constituyendo dentro del sentido de conflicto propio de la condición humana, cada vez más socio-técnica.

Así, la teta cibercultural, que acuna la tecnomediación, permitirá a los y las infantes aprehenderla para sí, en la amalgama social que se vive conjuntamente en las prácticas y tradiciones de la cultura a la cual se pertenece, hoy cada vez más digitalizada. A través de la mediación de la técnica, niños y niñas designarán formas particulares para explorar su visión de mundo y entrar en relación con el otro y con el entorno. Ya no serán solamente los sonidos “ma, pa, ta, te”, los que les habilitarán para hablar en este escenario; ahora el entramado de sus palabras vinculará espontáneamente sonidos de minutos, timbres, clics, imágenes y códigos en movimiento, que les permitirán ser parte de la comunidad lingüística cibercultural e interactuar y enunciar en ella.

“ Con la metáfora de la teta cibercultural descentramos el lugar de la mujer en la maternidad para abrir escenarios a ese otro, la cultura. ”

En este proceso de dación de sentido de las interacciones socioculturales que se tienen con las técnicas, las máquinas y los aparatos, es donde esa plasticidad neuronal, que nombra Martín-Barbero (1987), va configurando históricamente ese *sensorium* que Walter Benjamín denomina como el entramado de nuestra percepción y nuestra sensibilidad, el cual hace parte de la arquitectura de la experiencia subjetiva. *Sensorium* que empieza a circular en la urdimbre audiovisual, tipográfica y digital de la teta cibercultural, para anidarse orgánicamente como los primeros modos de infantilidad propios de las generaciones más jóvenes, al lado del sonajero, el chupo de entretención, el tetero, la mamila y los juguetes.

Desde esta génesis interminable de las tecnicidades se van conformando, en las más tempranas edades de los sujetos, los cimios de una mediatización que conferirá lugares de existencia a “formas simbólicas culturales” (Cassirer, 1985), a las que dotará de sentido y significado para dar cuerpo a los objetos, las narrativas, las prácticas y los saberes, que materializarán la experiencia vital con las tecnologías de la comunicación y la información. Los lugares de estas formas simbólicas se van orquestando en dominios psíquicos y sociales (Maturana, 1996), desde los cuales los sujetos afianzarán su puesta en escena afectiva, emocional, cognitiva, comunicativa, práctica, estética y política, que les posicionarán dentro de la cultura, con vivencias particulares con las tecnologías.

Serán las percepciones actuales de niños y niñas, junto a los ambientes comunicativos digitales y no digitales, las que van figurando los dominios mencionados. Sus voces nos muestran que hoy su experiencia se está transformando respecto a la de épocas anteriores, dado que se materializa en condiciones comunes tejidas simultáneamente con el mundo natural y social que les rodea.

A continuación, algunos relatos revelarán la forma en que la experiencia tecnomediada se concreta en haceres específicos a partir de objetos como los DVD⁴, computadores, equipos de sonido,

⁴ DVD: Disco óptico para almacenar datos, denominado Disco Versátil Digital (*Digital Versatile Disc*).

la Red, USB⁵, CPU⁶, plataformas de audio y video, televisores, equipos de videojuegos, cargadores, controles, celulares, memorias, Sim Cards⁷, entre otros, con los que se tramitan visualidades, sonoridades, capturas y retención de hechos.

Las memorias son de 4G, de 2G y de 1G, para música, videos y fotos. Se ponen en el DVD, en el PC de mi prima, en el equipo, las llevo al colegio cuando hacen Jean Day, las conecto en el equipo de sonido, en Internet, o cuando subo fotos para publicar en el *Face*⁸, yo publiqué en la casa de mi madrastra una foto de Camilo. Se conecta la USB a la CPU del PC. Ahí se busca la carpeta, se busca YouTube, en una página donde hay imágenes. Se busca la música y envío a la memoria; con clic izquierdo, le das enviar. En YouTube les haces -descargar-, y así pasa la música. No hay casi dinero para ir a Internet (Niña Afrocolombiana, 12 años).

Tengo *Face* desde el 2013. No tengo correo, pero mi mamá sí, pero casi no lo revisa, pero si tiene *Face*. Yo soy quien le revisa el *Face*, y a veces chatea con las amigas, ve fotos, juega un juego de dulces para ganar puntos y un juego donde se lanza a escoger parejas (Niña Indígena, Etnia Inga, 9 años).

Tales formas de relacionarse, que se van ganando, permiten entrever que la percepción sitúa modos de reconocimiento diferencial de las tecnologías, tanto de sus rasgos físicos de tamaño, peso, textura, aspecto, color y marca, como de las que podrían llamarse propiedades “organolépticas”, por ser percibidas en el conjunto de los órganos de los sentidos, como la de modificación de sus funcionalidades y posibilidades de maniobra digital y portabilidad, las cuales tocan las fibras kinestésicas de niños y niñas.

En este proceso perceptual se atesoran sensaciones coligadas al movimiento del cuerpo en relación con los dispositivos, e implican los distintos puntos corporales, ser estimulados en por lo menos tres fuentes que, en su conjunto, dispensan accesibilidades tangibles de los objetos de la cibercultura. Estas fuentes de sensaciones se describen como: interoceptivas, exteroceptivas y propioceptivas (Molina, 2014). Interoceptivas, referidas a las respuestas físicas corporales y emocionales; Propioceptivas, a partir del comportamiento y articulación motriz; y Exteroceptivas, a través de los datos del entorno, visuales, auditivos, táctiles,

⁵ USB: Dispositivo de almacenamiento de datos, denominado USB (*Universal Serial Bus*).

⁶ CPU: Parte de los computadores que conjuga los elementos que procesan los datos (*Central Processing Unit*).

⁷ SIM CARD: Módulo de Identidad del Suscriptor de los teléfonos celulares (*Subscriber Identity Module*), también llamado Chip.

⁸ Se refiere al Facebook.

la luz, entre otros. Estas voces así lo manifiestan en cuanto a su experiencia sensorial:

Un portátil es un computador diferente, que se puede cerrar y meter en la maleta. Los que no son portátiles no se pueden llevar en la maleta porque esos tienen muchos cables, las teclas, el mouse, el cosito que tiene donde se prende, donde pone los videos, se ponen películas, se ponen memorias. Además, si se llevara todo eso en la maleta, queda muy pesada y la columna se fractura (Niña Campesina, 9 años).

Yo uso celular, “la miniatura que salió ahora” (muestra con la mano el tamaño), es más pequeño que la palma de mi mano. Un celular chiquito marca Nokia, se pueden poner dos Sim Cards, una memoria y una pila pequeña. La Sim Card es para guardar los números de teléfono de quienes llamamos y nos contestan. La Memoria es como la memoria de nosotros, ahí se mete todo, pero nosotros no la sacamos y metemos (se toca la cien con el dedo). En el celular se meten las tarjetas de Memoria, S.C1 y S.C2 (Niña Campesina, 11 años).

Sin embargo, no observamos los procesos perceptuales en solitario, ni de manera determinista. Recuperando la tradición fenomenológica de Merleau-Ponty (1984), se buscó rescatar el lugar activo de la percepción, no como mero proceso sensorial, sino instalado en los dominios psíquicos y sociales que se hacen cuerpo en los mundos de vida del sujeto; es decir que los dominios afectivo, emocional, cognitivo, comunicativo, práctico, estético y político, en los que transcurre la experiencia, son, ante todo, sensibilidad, corporeidad, temporalidad, espacialidad y comunalidad (Ramírez-Cabanzo, 2010).

Desde la necesidad de “volver a las cosas mismas”, se asume que las interacciones tecnomediadas tienen, en palabras de Merleau-Ponty (1984), un “aquí y un ahora” para constituir la “palpable conexión entre alma y cuerpo, entre el Entre sí y el Para sí” (IV-V), de su inscripción en la conciencia para aparecer dotadas de sentido. Va a ser la configuración técnica y social a la que asistimos, la que sistémicamente anida la mediatización que altera nuestros sentidos, los dispone de otra manera y la que va moldeando sus funciones a la metamorfosis de las posibilidades técnicas a las que hoy accedemos, para hacer de los medios no meros instrumentos, sino artefactos desde donde tramitamos nuestra existencia en el horizonte de sentido de la cibercultura.

Con la premisa de “El ser es “ser para mí”, y el lugar donde cobra sentido es en la historia, allí donde se constituye la existencia humana tal como es vivida” (Merleau-Ponty, 1984, IV-V), es que consideramos al relacionamiento tecnomediado en las nuevas generaciones como acontecimiento de historia vivida, y por ello

serán las interacciones las que les habilitan, no para experimentar múltiples impresiones sobre algo de ser recordado, sino para ver “cómo surge, de una constelación de datos, un sentido inmanente sin el cual no es posible hacer invocación ninguna de los recuerdos” (Merleau-Ponty, 1984, p. 44). A los dominios mencionados, en los que se instalan las formas simbólicas de la cibercultura, se anclarán saberes, significados, sentidos, modos de obrar y relatos que, espontáneamente, niños, niñas y jóvenes incorporan y apropian a su experiencia, respectivamente, como:

- Saberes. Que se refieren a la posesión y configuración de entendimientos y comprensiones alrededor de la información, vías de conexión, formas de acceso a disímiles dispositivos, lecturas de la realidad, tenencia de capacidades para obrar y producir cosas por sí mismos, modos de ser particulares, noción de actualidad, sofisticación y obsolescencia, entre otros; los cuales muestran posibilidades de participación y de voz propia que emplean para elaborar y compartir significados.

Google es para buscar todo lo que uno quiere. Internet tiene una barra de tareas, juegos, música. Uno busca la música. Uno escribe qué música, uno escribe go/goo/google. No todos los pc funcionan igual porque no se encuentra lo mismo en todos (Niña Afrocolombiana, 12 años).

Empero, esta riqueza de la experiencia no es tan natural, por el contrario, transcurre entre las ambigüedades y paradojas de un efecto *phármakon* remedio/veneno (Rueda, 2012a) que, así como empodera, también languidece y deprava al sujeto.

- Significados. Que dan lugar a la semantización de los objetos cotidianos en la conciencia, desde donde es posible expresar lingüísticamente que con ellos se estructuran sistemas de valor, de uso, de funcionalidad y de conocimiento de la realidad. Visto así, como afirmó Wittgenstein (1988), los significados fluyen como juegos del lenguaje en lo que cuentan los niños y las niñas. Sus relatos refieren que los objetos se portan, se conectan con otros y cumplen funciones concretas, como por ejemplo las memorias, DVD, PC, Xbox, CPU, redes sociales, entre otros, los cuales tienen capacidades para almacenar, ordenar, publicar, compartir, enviar y reproducir repertorios musicales, visuales, lúdicos y audiovisuales:

Mi papá tiene el gato Tom, el Salta Trenes. Ese juego ya lo borré porque tenía virus. Si se deja, se le puede pasar a otro niño con un celular y el virus lo daña. Mira, uno espicha estos cositos verdes y mira lo que sale. Toca moverse rápido (Niño Campesino, 9 años).

Como se observa en estos relatos, los juegos del lenguaje muestran, tanto usos sociales, como formas de relación que se

entablan con los objetos. El jugar, tener, ejecutar acciones por sí mismos a través de la maniobra técnica, la instantaneidad y el movimiento de la imagen, permite a niños y niñas reconocer cómo la significación se revela en el intercambio cultural e histórico que les sitúa como sujetos capaces.

- Sentidos. Que abrigan y sostienen los contextos y significados producidos en la interacción con el ecosistema comunicativo. Los sentidos se hacen variopintos en la medida en que es viable leerlos en clave de portabilidad, conectividad, interactividad, hipertextualidad y convergencia en la vida diaria de niños y niñas; éstos se van articulando con el acceso, apropiación y movilidad de la información, de los objetos, de las conexiones, así como de modos misceláneos de combinación, conversión y mixtura entre piezas, formatos, datos y códigos entre unos y otros medios. Esta voz así lo describe:

Tengo una memoria. Es una cosita para sacar cosas del computador y compartirlas. Se mete a una entrada que tiene la torre de control del computador y luego uno busca lo que uno quiere, digamos música, y uno le da click, se mete a un programa que se llama descargar y ahí uno le da convertir en MP3 y uno lo mete a la memoria (Niña indígena, Etnia Pijao, 10 años).

En este relacionamiento tecnomediado el enlace a partir del clic va a ser vital para ingresar a la exposición y estructuración de contenidos, información y repertorios. Niños y niñas empiezan a reconocer que la digitalización cultural se moldea en, por lo menos, dos coordenadas de sentido: una, que denomina el tránsito del “útil escolar al útil digital”, es decir, que nos valemos de objetos concretos de la esfera doméstica escolar, como lápices, borradores, cuadernos, etc., para crear, por ejemplo, archivos, documentos, páginas, formas de escritura y correos, ahora electrónicamente; y otra que ve cómo desde esta relación se puede “convertir y compartir”, pues la portabilidad y el cacharreo -autónomo y (auto)didacta- de dichos artefactos permite encontrar fuentes de reciprocidad entre mentes que, como diría Bajtín, producen un psiquismo colectivo. Será este carácter binario, entre una y otra coordenada, el que permeará el aprendizaje del sentido de lo público y del contarse para otros y para sí mismo, desde un ejercicio dialógico, hallando su materialidad en la mediatización que, con los objetos, da cuerpo al vivir juntos.

- Modos de obrar. En los que niñas y niños pueden “hacer” y concretar acciones como descargar, enviar, subir, pasar, registrar, guardar, buscar, pulsar, tener, mover, llamar, hablar, poner, prender, jugar, recargar, marcar, usar, conectar, chatear, ver, ganar, escoger, etc. Tales modos de realización se

transcriben en formas de enunciación que se hacen habituales y entablan narrativas propias del acto temporal del contar, y del maniobrar intensamente con las tecnologías masivas y digitales.

Aquí cojo el celular de mi papá, veo fotos, entro a YouTube, es fácil. Busco en Internet, escribo el nombre de YouTube, busco música, me gusta reguetón, champeta. El Internet vale media hora 400 y una hora 700, miro jugar, me gusta ver fotos, escuchar música, ver videos (Niño Indígena, Etnia Wounaan, 11 años).

En efecto, el despliegue de capacidades se muestra a través la relación que se nombra, y será desde este aspecto que se buscará actualizar el pensamiento de Ricoeur (2004) en cuanto a la noción del despliegue fenomenológico del sujeto capaz. A partir de relatos en los cuales los infantes enuncian el “yo puedo hacer con”, se vislumbra cómo ocurren modos de ser de la experiencia humana que consignan dialógicamente la acción, la narración y la ética congregada en las interacciones tecnomedias. El trabajo de campo con niñas y niños, diversos culturalmente, nos pone ante la perspectiva de su agencia como sujetos capaces; hablan, se pronuncian, actúan y se narran dentro de un escenario que porta valores, comportamientos, relaciones de poder e intereses.

Cartogramas para leer las formas de participación de niños y niñas en diversidad de contextos, y en el nuevo ecosistema comunicativo

Los relatos de niños y niñas evidencian que sentir, narrar, hacer y ser son inseparables; dependiendo de los escenarios más próximos en que se desenvuelvan, así serán las condiciones de las interacciones con las tecnologías de la comunicación y la información. El trabajo de campo permitió identificar varias formas de su participación en el nuevo ecosistema comunicativo, en las que la mediatización de la experiencia toma cuerpo en las esferas interpersonales y transita hacia las intrapersonales, para consolidar la arquitectura coexistente de los mundos de experiencia tecnomedias (Ramírez-Cabanzo, 2018). Desde esta perspectiva, se asume la participación en razón a “ser parte de” ciertas realizaciones como sujeto capaz, “actuante y sufriente”, en términos de la concepción fenomenológica de Ricoeur (2006, p. 97).

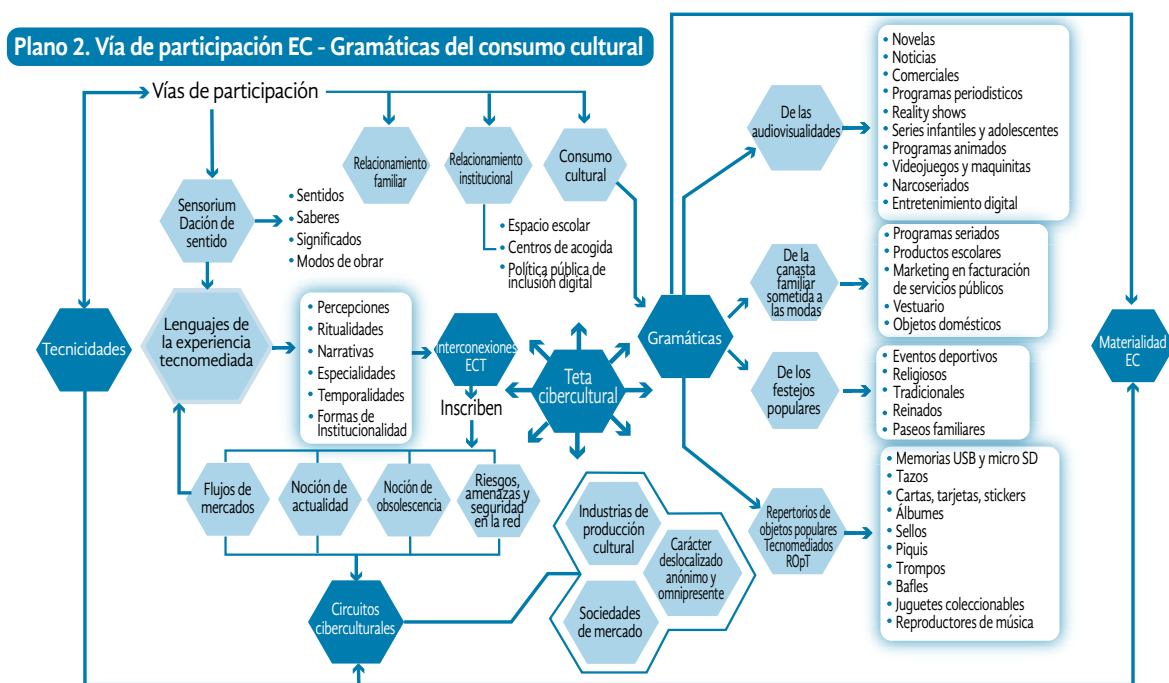
Siguiendo el curso de las interacciones de niños y niñas se logró reconocer que los objetos circulan en diferentes regímenes de valor, y que cada consumo cultural tiene una historicidad, significados, usos y trayectorias particulares en la mediatización de su experiencia. Con ello en mente, se elaboraron cartogramas o planos, buscando descubrir algunas estructuras, relaciones y

conexiones que van configurando las tecnicidades en los infantes. Este mapeo, denominado cartografía de las controversias, según lo expresa Venturini (2008), es un conjunto de técnicas desarrolladas por Bruno Latour para explorar y visualizar problemas desde una versión didáctica de la teoría del Actor-Red.

Para este artículo se presenta el Plano llamado Vías de Participación EC- Gramáticas del Consumo Cultural; como se verá, este cartograma tiene un engranaje múltiple y conectivo, y se nombra como un “Plano de Agenciamiento Colectivo de Enunciación” que levanta el acontecimiento de la experiencia tecnomediada, con el sentido agonístico que le es constitutivo.

El cartograma da lugar a identificar las formas de participación de niños y niñas en diversidad de contextos del ecosistema comunicativo. Recordemos que la participación se asumió desde una perspectiva fenomenológica que los posicionó como sujetos capaces, “siendo parte de” tres vías de relacionamiento que circulan, desde el vínculo familiar, hasta la sujeción a la publicidad y el consumo cultural, pasando por el ámbito de la institucionalidad escolar, de algunos centros de acogida y de las políticas públicas de inclusión digital.

Figura 1. Plano de vías de participación



El plano expuesto en la Figura 1 muestra la forma cómo la mediatización de la experiencia toma cuerpo en estas vías de participación, que son simultáneas y, desde este marco de actuación, van inscribiendo las múltiples interacciones de niños y niñas en el ecosistema dominante. Así pues, cada una de las vías actúa como una esfera en la que se van consolidando los lugares de posicionamiento de ese “yo” de la enunciación que actúa y que es parte de un “nosotros”. La vía del consumo cultural se bifurca en

cuatro gramáticas, con las que se pretendió dar cuenta de algunas aristas de la complejidad de los objetos y de las dinámicas en que éste se produce: la de las audiovisuales, la de la canasta familiar, sometida a las modas del consumo cultural, la de los festejos populares y la del repertorio de objetos populares tecnomediados.

Al plantear la participación de los niños y las niñas en estas esferas, fue posible observar cómo sus procesos de subjetivación se van actualizando a medida que acontecen como sujetos; así, cada

interacción les permite, como afirma Ricoeur (1999), innovarse semánticamente; por ello este levantamiento da cuenta de la centralidad de los lenguajes de la experiencia tecnomediada, pues configuran creativamente la dación de sentido de las maniobras con los diferentes artefactos (Ramírez-Cabanzo, 2018). Los lenguajes tejerán formas de percepción, ritualidades, espacialidades, temporalidades e institucionalidades que, en conjunto, constituyen las narrativas capaces de probar cómo la experiencia de sí se está dando y acontece a través de la teta cibercultural en el ecosistema comunicativo.

Se habla de lenguajes porque se entiende que el advenimiento subjetivo es un suceso en el orden de la configuración de los universos simbólicos en que transcurre la experiencia; por esto, se mapea el *sensorium* alrededor de la formación de esas nuevas tecnicidades que avisan de cómo ocurre la mediatización en las y los infantes, es decir, cómo están percibiendo, sintiendo, significando y organizándose psíquica, simbólica y culturalmente en torno a los artefactos que usan.

Aunque en un principio se pensó que esas tecnicidades eran exclusivas del entorno de los nuevos repertorios tecnológicos, fue posible notar que, más bien, esa mediatización se conjugaba con objetos de la cultura popular y viejas tecnologías, por ello es importante resaltar que el ecosistema comunicativo del cual hacen parte las y los infantes, no es exclusivamente del orden digital, sino que expresa una hibridación entre formatos, códigos y objetos de diversas características, portabilidades, conectividades, textualidades e interactividades. Esto dio lugar a la necesidad de especificar cuáles fueron las tecnologías observadas y cómo se hicieron evidentes en el vaivén de las espacialidades del escenario familiar, institucional y del consumo.

El cartograma también permitió exponer que esa dación de sentido se produce dentro la atmósfera cibercultural dominante, como parte de los flujos de información, la actualidad y obsolescencia, la producción anónima, deslocalizada y omnipresente de las industrias culturales y el capitalismo avanzado y salvaje de las sociedades de mercado a las que hoy asistimos. En los trazos de este plano se encontró que la vía del consumo es la que más avasalla y contiene las cotidianidades de niños y niñas, al gramaticalizar sus mundos de vida.

Es importante anotar que se nombran dos formas de experiencia: la experiencia de sí y la tecnomediada; la primera sitúa en la escena del advenimiento subjetivo propiamente dicho; la segunda, ubica lo

que acontece en la relación con los artefactos en el día a día. Si bien se matiza la diferencia, hay que leerlas en sentido complementario, constitutivo y en continuo devenir, pues la experiencia tecnomediada, vista desde su heterogeneidad constante, conforma y dispone la vasta arquitectura de la experiencia de sí.

El plano ubicó lo significativo del consumo en los mundos de vida de las comunidades, entendiéndolo como “todos aquellos procesos socioculturales en que se realiza la apropiación y los usos de los productos” (García, 1995, p. 42). Pensar la participación en el ecosistema comunicativo desde esta entrada ayudó a comprender que su análisis atraviesa también dinámicas económicas y políticas de desigualdad, en cuanto a la distribución, circulación y apropiación de bienes, en la que no todos tienen las mismas posibilidades y, por lo tanto, “ser parte de” los ciclos del consumo implica entrar en “un escenario de disputas por aquello que la sociedad produce y por las maneras de usarlo” (García, 1995, p. 47).

Las gramáticas destacan algunas de las relaciones que se entablan a través del consumo, para poder interpretar las construcciones simbólicas de sentido y significado que niños y niñas de condición diversa entablan con los artefactos y objetos tecnomediados, como parte de los procesos comunicativos, cognitivos, estéticos y políticos de la sociedad a la que pertenecen, implicando ritos, temporalidades, espacialidades y comunidades particulares, que regulan el advenimiento subjetivo. La cartografía, por tanto, señala el énfasis del entretenimiento en sus realidades más cercanas, y en la necesidad de construir una analítica sobre sus dinámicas, para entender la complejidad en la que acontece la experiencia del sí infantil.

Comprender el acontecimiento de la experiencia de sí infantil y juvenil, en esta perspectiva, ofrece entradas interesantes para interrogar las prácticas de comunicación-educación desde la configuración de las tecnicidades infantiles, máxime cuando su trayectoria biográfica acontece en medio de escenarios de pobreza e inequidad, y con las singularidades de las dimensiones de etnia y género en sus procesos de subjetivación.

Vale decir que la teta cibercultural se empieza a consolidar como una noción para comprender cómo se acuna la mediatización en la producción social subjetiva, pues allí se definen las maneras en los consumos culturales, con distintos repertorios, se hacen lugar en la vida cotidiana desde que se nace, para tejerse simbólicamente a los saberes, significados, sentidos, modos de obrar y relatos de la cotidianidad.

Referencias

- Buckingham, D. (2002). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Cassirer, E. (1985). *Filosofía de la Formas Simbólicas. Vol. I. El Lenguaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. España: Pre-textos.
- De Kerckhove, D. (1997). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- García C., N. (1995). El consumo sirve para pensar. Consumidores y ciudadanos. *Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- Hobart, M. (2010). What do we mean by 'media practices'? En Bräuchler, B., y Postill, J. (Eds.), *Theorising media and practice* (pp. 55-75). Oxford: Berg. Obtenido desde <https://soas.academia.edu/MarkHobart>
- Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos.
- Marcus, G. (2001). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11(22), pp. 111-127.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía en América Latina*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Maturana, H. (1996). *La realidad: ¿objetiva o construida?* Barcelona: Anthropos-UIA-ITESO.
- Merleau-Ponty, M. (1984). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta Agostini.
- Molina, E. (2014). *El papel de la propiocepción y el sistema vestibular en la autoconcepción o conciencia de sí*. Obtenido desde https://www.academia.edu/7648925/El_papel_de_la_propiocepci%C3%B3n
- Postman, N. (1994). *The Disappearance of Childhood*. New York: Vintage Books.
- Ramírez-Cabanzo, A. (2018). La experiencia tecnomediada en poblaciones de condición sociocultural diversa. En: C, Cobo; S, Cortesi; L, Brossi; S, Doccetti; A, Lombana; N, Remolina; R, Winocur; y A, Zucchetti. (Eds.). *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina* (pp. 209 - 219). Montevideo, Uruguay: Penguin Random House. Disponible en: <https://jovenes.digital/>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2017). Narrativas y tecnicidades mediáticas: claves para comprender la experiencia subjetiva contemporánea. En: Herrera, D. y Jaramillo, J. (ed). *La Cuestión Desarrollo. Nuevas lecturas en otros territorios*. Bogotá: Universidad Santo Tomás, pp. 127-143. Bogotá – Colombia.
- Ramírez-Cabanzo, A. (2015). Capitalismo cognitivo y producción de subjetividades infantiles y juveniles. En: Rueda, R., Ramírez, A., y Bula, G. (ed.). *Cibercultura, capitalismo cognitivo y educación. – Conversaciones y re(di)sonancias*. Obtenido desde : http://www.academia.edu/30425126/Cibercultura_capitalismo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n_Conversaciones_y_re_di_sonancias

- Ramírez-Cabanzo, A., (2013). Infancia, nuevos repertorios tecnológicos y formación. *Revista Signo y Pensamiento*; Vol 32, No. 63. pp. 52–68. Obtenido desde: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/6942/5519>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2010). De la correspondencia del lenguaje a la advertencia de la subjetividad. En: *Revista CIUDAD PAZ - ANDO*. Vol. 3. No. 1. , pp. 121 – 134. Obtenido desde: <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/cpaz/article/viewFile/7366/9090>
- Ricoeur, P. (1999). Identidad narrativa. *Historia y narrativa*. Barcelona: Paidós.
- Ricoeur, P. (2004). *Volverse capaz, ser reconocido*. Discurso presentado para recepción del Premio Kaluga. Washington, Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos.
- Ricoeur, P. (2006). *Caminos del reconocimiento. Tres estudios*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Rueda, R. (2012, Enero-Abril). Educación y cibercultura en clave subjetiva: retos para pensar la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía. Educación y cibercultura: campos de estudio, retos y perspectivas*, Vol. 24, No. 62, pp. 157-171.
- Rueda, R. (2012a-Abril). Sociedad de la información y el conocimiento: tecnicidad, phármakon e invención social. *Nómadas*, No. 36, pp. 43-55.
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu.
- Venturini, T. (2010). Diving in Magma: How to Explore Controversies with Actor-Network Theory. *Public Understanding of Science*. Sci, 19(3), pp. 258-273.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM.