

Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia	Título
Erazo Caicedo, Edgar Diego - Autor/a; Muñoz González, Germán - Autor/a;	Autor(es)
En: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud vol. 5 no. 2. (julio-diciembre 2007). Manizales : Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud CINDE- Universidad de Manizales, 2007.	En:
Manizales	Lugar
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE	Editorial/Editor
2007	Fecha
	Colección
Ecologías cognitivas; Mediaciones tecnológicas; Subjetividad juvenil; Procesos de subjetivación; Agencia cultural juvenil; Cuerpo; Risaralda; Colombia; Pereira; Dosquebradas;	Temas
Artículo	Tipo de documento
" http://biblioteca.clacso.org.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20130711124924/ArtEdgarDiegoErazoCaicedo.pdf "	URL
Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivadas CC BY-NC-ND http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: Interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia*

Edgar Diego Erazo Caicedo**
Germán Muñoz****

Las máquinas tecnológicas de información y comunicación (desde la informática robótica, pasando por los medios), operan en lo más profundo de la subjetividad humana, no solo en el seno de sus memorias, de su inteligencia, sino también de su sensibilidad, de sus afectos y de sus fantasmas inconscientes.

Guattari

* Este artículo se basa en la investigación realizada por Edgar Diego Erazo, profesor de la Universidad del Tolima, conducente a tesis doctoral (Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Línea de Investigación en Jóvenes, Culturas y Poderes, del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud del Cinde y la Universidad de Manizales) dirigida por Germán Muñoz. La investigación se realizó entre Julio de 2004 y Septiembre de 2006.

** Licenciado en Filosofía y Ciencias Religiosas de la Universidad Santo Tomás, Magíster en Educación y Desarrollo Comunitario del Cinde y la Universidad Surcolombiana, Doctor en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud del Cinde y la Universidad de Manizales. Profesor de la Universidad del Tolima. Correo Electrónico: subjetividad_juvenil@yahoo.com.mx.

*** Licenciado en Filosofía de la Universidad San Buenaventura de Bogotá, Doctorado de Tercer Ciclo en Lingüística de la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales de París, Doctor en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud del Cinde y la Universidad de Manizales. Profesor de la Universidad Distrital y Director de la Línea de Investigación en Jóvenes, Culturas y Poderes del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud del Cinde y la Universidad de Manizales.

*Se vislumbra en un futuro cercano una interfaz entre cuerpo y
realidad virtual, tipo matrix*

Testimonio de Jaime

• **Resumen:** *Una investigación fenomenológica, adelantada desde la perspectiva latinoamericana de los Estudios Culturales en Pereira y Dosquebradas, en el Departamento de Risaralda, Colombia, tendiente a comprender la relación entre mediaciones tecnológicas y procesos de subjetivación juvenil, permitió identificar que estos procesos adoptan hoy una forma que hemos denominado «subjetivaciones tecnojuveniles», categoría ésta que refiere la interdependencia existente entre ambos fenómenos, es decir, la necesidad que experimentan los jóvenes de interactuar cotidianamente con las tecnologías, pero, así mismo, la necesidad que experimentan los mediadores que están detrás del fenómeno respecto al aporte de los jóvenes para la transformación permanente de tales discursos y prácticas no discursivas (de poder). Estos procesos de subjetivación se están transformando a un ritmo vertiginoso y están produciendo formas emergentes de dialogicidad y de estilos de vida juvenil, caracterizados, entre otros rasgos, por una sensación de poder sobre el propio trayecto vital, expresado, entre otras manifestaciones, por expectativas favorables sobre sí mismos, su presente y su futuro.*

Palabras clave: *Procesos de subjetivación, Subjetividad juvenil, Mediaciones tecnológicas, Subjetivaciones tecnojuveniles, Ecologías cognitivas, Hermandad virtual, Agencia cultural juvenil, Colombia.*

As mediações tecnológicas nos processos de subjetivação juvenil: Interações em Pereira e Dosquebradas, Colombia

• **Resumo:** *Para compreender a relação entre mediações tecnológicas e os processos de subjetivação juvenil foi adiantada uma pesquisa fenomenológica desde a perspectiva latino-americana dos estudos culturais, nas cidades de Pereira e Dosquebradas, permitindo-nos identificar que tais processos adotam hoje uma forma que temos denominado «subjetivações tecno-juvenis». Esta é uma categoria que se refere à grande interdependência que existe entre os dois pólos da relação estudada e a qual se reflete, não só na grande necessidade que experimentam os jovens de interagir cotidianamente com as tecnologias da informação, a comunicação e o lazer, mas também, pela necessidade que experimentam*

os mediadores que estão atrás de tais tecnologias pelo aporte destas novas gerações à transformação permanente destes discursos e praticas não discursivas (de poder). Estes processos de subjetivação estão se transformando a um ritmo vertiginoso e estão produzindo formas emergentes de dialogicidade e de estilos de vida juvenil, caracterizados, dentre outros, por uma sensação de poder sobre o próprio trajeto vital, expressado por expectativas favoráveis sobre si mesmos, seu presente e o seu futuro.

Palavras-chave: Processos de Subjetivação; Subjetividade Juvenil; Mediações Tecnológicas; Subjetivações tecno-juvenis; Ecologias Cognitivas; Irmandade Virtual; Agência Cultural Juvenil.

Technological mediations in the process of youth subjectivity: Interactions in Pereira and Dosquebradas, Colombia

***Abstract:** This paper gives an account of a research project carried out in Pereira and Dosquebradas (Risaralda, Colombia). The project was a phenomenological research effort that adopted the Latin-American perspective on Cultural Studies. The study sought to understand the relationship between technological mediations and the processes of configuration of youth subjectivity (subjectivations). The category of «techno-youthful subjectivations» was proposed, in order to show the close relationship detected between these phenomena. That is to say, young people have a great need to interact daily with technology, and the mediators behind it need to interact with the contributions of young people so as to maintain a permanent transformation of those discursive and non-discursive practices (power practices). These processes of subjectivation are transforming rapidly, and are producing new types of communication and new life styles among youths, marked by a feeling of power over the self, characterized, among other markers, in a feeling of power over their own life trajectories, which finds expression in favorable expectations for the self, both for the present and for the future.*

Keywords: Processes of subjectivation, Youthful subjectivity, Technological mediations, Techno-youthful subjectivations, Cognitive ecologies, Virtual sisterhood/brotherhood, Youths' cultural agency, Colombia.

-I. Lo humano, los procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas. -II. Las subjetivaciones tecnojuveniles. -III. Interfaz entre cuerpo y realidad virtual. -Bibliografía.

Primera versión recibida noviembre 8 de 2006; versión final aceptada julio 24 de 2007 (Eds.)

I. Lo humano, los procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas

La preocupación por la naturaleza de lo humano se mantiene vigente. Tanto la Filosofía como las ciencias humanas y sociales elaboran la categoría '*subjetividad*', para pensarla en forma anti-esencialista. Esta opción por una mirada histórica, *situada* (en el tiempo y en el espacio) y *contextuada*, se refiere a determinado tipo de sujetos y de subjetividades, que en contextos históricos y culturales particulares experimentan sus trayectos de vida.

No nos ocuparemos de la '*subjetividad*' —entendida como esencia en la concepción moderna de sujeto, particularmente la que predomina en la filosofía y en las ciencias humanas y sociales— sino de los '*procesos de subjetivación*', situados, inacabados, dinámicos.

Por otra parte intentaremos superar cierta homogeneidad en la lectura de las subjetividades '*juveniles*' y trascender el enfoque etéreo. Nos ocuparemos de las *formas* particulares de ser joven en el contexto latinoamericano, colombiano y específicamente en el Eje Cafetero. Nos referimos aquí a las formas que se configuran gracias a las interacciones cotidianas entre los procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas. La potencialidad de este discurso nos permite hablar de la enorme diversidad que éstas presentan, por oposición a los procesos homogenizadores de la juventud que han caracterizado a las sociedades occidentales, a partir de los procesos de escolarización y las políticas públicas.

Como los procesos de subjetivación juvenil se configuran con relación a múltiples fenómenos de la vida social, hemos optado por mirar su nexa con el fenómeno de las '*mediaciones tecnológicas*', y éstas desde la particularidad de cuatro artefactos tecnológicos que hacen interfase con Internet, a saber: el computador (u ordenador), los videojuegos, el teléfono móvil o celular, y nuevas formas de producción y reproducción musical (producción y reproducción por computador, memorias con reproductor, discman). Se trata de mirar si la interacción cotidiana de algunos jóvenes y algunas jóvenes de Pereira y Dosquebradas con tales tecnologías, es un fenómeno significativo en la conformación y transformación de sus procesos de subjetivación, y

a la vez, mirar si estos jóvenes y estas jóvenes conforman y/o transforman las mediaciones tecnológicas estudiadas. Cuando nos preguntamos si ellos y ellas 'conforman' las mediaciones tecnológicas, estamos suponiendo su capacidad creativa, es decir, intuimos que no solo 'consumen' tecnologías y las implicaciones que éstas comportan, sino que también están en posibilidad de crearlas, de darles forma.

El objeto de nuestra investigación se conforma en torno a la pregunta por las *formas que adoptan los procesos de subjetivación juvenil, a partir de las mediaciones tecnológicas, en Pereira y Dosquebradas (Risaralda, Colombia)*. Son tres las *categorías centrales, enfoques y herramientas conceptuales* con las cuales se abordan los dos grandes temas de trasfondo (*jóvenes y tecnologías de la información y la comunicación*) y se articula la pregunta central, así como el discurso de la tesis: '*procesos de subjetivación*', '*los jóvenes*' y las '*mediaciones tecnológicas*'.

Los jóvenes y las jóvenes a quienes nos referiremos viven en el contexto particular de Latinoamérica, de Colombia y del Departamento de Risaralda en el Eje Cafetero, específicamente en el Área Metropolitana conformada por las ciudades de Pereira y Dosquebradas.

La posición ética asumida frente a este contexto se inspira en tres fuentes complementarias: Lévinas (1977), Dussel (1998) y Noddings (1992); en síntesis, en una ética de la alteridad, de cuidado por la vida del otro, de responsabilidad con las víctimas. Vista así, la ética se descentra del sujeto solipsista liberal moderno, y asume la vida del otro como referente. En este caso nos interesan las jóvenes y los jóvenes en cuanto 'otros', pero también sus contextos familiares y sociales, el reconocimiento de su diversidad, sus intereses y sus necesidades humanas.

La principal fuente para decir lo que se dice en la presente tesis son las jóvenes y los jóvenes mismos. En términos de diseño de la investigación se trata de una exploración de tipo cualitativo, en donde cuenta el sentido que los sujetos otorgan desde sus mundos de la vida a un fenómeno particular. Dentro de esta opción epistemológica nos ubicamos en la especificidad de los estudios culturales. Es cierto que hay múltiples versiones de los mismos, cruzados por intereses geopolíticos (entre otros), pero aquí rescatamos, por un lado, su génesis en el *Centre for Contemporary Cultural Studies* de Birmingham (Hall, 1997; Willis, 1990), pues fue el inicio de un estudio sistemático de las

subculturas juveniles, concepto este que precedió al actual de ‘culturas juveniles’; por otro lado, están los desarrollos que los estudios culturales tienen en Latinoamérica, hechos desde perspectivas como el poscolonialismo y la subalternidad. Esta última no es solo una categoría; es también una modalidad particular de los estudios culturales, con origen en el pensamiento de Gramsci (1999). Este tipo de estudios se distingue por su atención a los grupos que se encuentran en dicha condición, así como por la especificidad histórica que ello supone, sus visiones de mundo, nociones éticas y mitos, entre otros aspectos tratados marginalmente por la tradición marxista. Las nociones articuladoras de estos estudios son *ideología*, *hegemonía* y *subalternidad*, así como el cuestionamiento a la noción ilustrada de sujeto y la construcción del Estado Nación anclado en el paradigma de la civilización occidental y colonial.

Optamos metodológicamente por la fenomenología, no en su versión genética de corte husserliano, sino en la perspectiva habermasiana, que al igual que la primera se interesa por investigar la *subjetividad*, pero se distancia de la manera solipsista en que era entendida por aquélla, ubicándose en medio de una red de relaciones socialmente situadas que en la teoría de la acción comunicativa viene a denominarse ‘intersubjetividad’.

Operativamente se optó por un diseño en tres fases: la primera de tipo descriptivo, la segunda de tipo interpretativo y la tercera, la constitución de sentido. La primera es indispensable para poder entrar en un momento propiamente fenomenológico: se describe de manera densa el panorama de las interacciones de las jóvenes y los jóvenes con las mediaciones tecnológicas elegidas, gracias a una técnica de origen etnográfico: la observación participante. En la segunda fase se entrevistó en profundidad a diez jóvenes (nueve de ellos hombres y una mujer), cuyas narraciones son vitales para la tesis. Son jóvenes escolarizados (nueve de ellos en educación formal y uno en capacitación laboral), de clase media baja (7 de ellos), de clase media alta (dos de ellos) y de clase baja (uno), pero con una característica que los hace privilegiados en comparación con el grueso de la población juvenil regional, e incluso nacional: tienen acceso e interacción cotidiana con las mediaciones tecnológicas elegidas. No sobra anotar que la brecha

tecnológica en Colombia es bastante grande¹. En la tercera fase se realizaron dos sesiones de grupo focal con nueve jóvenes (ocho de los entrevistados y un nuevo invitado). En consecuencia, la perspectiva de género apenas se recoge de manera parcial a través de la observación participante y de la entrevista en profundidad a una joven en la segunda fase.

Conviene señalar que las conclusiones de la tesis no se refieren a la universalidad de los jóvenes y las jóvenes, ni siquiera a los de Latinoamérica o Colombia, sino específicamente a aquéllos que fueron abordados en perspectiva fenomenológica (10), quienes reúnen unas características que consideramos significativas y son —si se nos permite la metáfora—, una puerta de entrada a un ‘mirador’ u ‘observatorio’, desde el cual podemos contemplar un panorama más amplio: el de las subjetividades juveniles contemporáneas, sus procesos de subjetivación en transformación, debido, entre otros factores, a las mediaciones tecnológicas. El punto de vista tomado de los sentidos que dichos sujetos otorgan a sus interacciones con ciertas mediaciones tecnológicas mantiene su validez.

¹ Colombia mejoró en disminuir tal brecha, pero su avance es muy lento. Hay más personas que utilizan computador, pero esto no es suficiente. En 2006 el 54 por ciento de la población dijo que lo utilizaba. Otra de las tendencias interesantes es que cada vez más los colombianos y colombianas emplean computadores en sus casas, algo que puede reflejar que se ha incrementado el número de estos aparatos en los hogares. La mayoría, el 84 %, lo utiliza para conectarse a Internet. Estas conclusiones fueron reveladas en una encuesta realizada a principios de año por la firma Napoleón Franco, contratada por el proyecto *Educación Compromiso de Todos*. En febrero del 2005, la Organización de las Naciones Unidas dijo: «La brecha digital que divide a los países no es insignificante: representa casi el doble del nivel medio de desigualdad de los ingresos». En el caso de Colombia, la distancia entre los que utilizan la tecnología y los que no, se está cerrando cada vez más, pero a pasos muy lentos, incluso más que en otras naciones de la región. Así quedó demostrado con el séptimo informe del Economist Intelligence Unit (EIU), unidad de la empresa que edita la revista *The Economist*. Este grupo de expertos analizó con cerca de cien criterios a 190 países del mundo. La evaluación tuvo en cuenta seis categorías entre las que están *conectividad, infraestructura tecnológica y adopción de las nuevas tecnologías por empresas y particulares*. En el último año, Colombia tuvo mejor puntuación: pasó de 4,18 a 4,41 (donde 10 es lo mejor), pero perdió tres posiciones, por lo que figura en el lugar 51. Esto quiere decir que el ritmo de avance de Colombia no tiene la misma velocidad que está llevando el mundo, ni incluso de otros países con características parecidas como Perú, que en el último año pasó al número 50 con una calificación de 4,41.

La parte final de cada fase supuso un complejo proceso de análisis de la información, que generaba categorías emergentes e hipótesis, contrastadas con la información recogida en la fase siguiente y su respectivo análisis. Los argumentos de este artículo suponen una triangulación entre las voces de los informantes y las informantes, las interpretaciones de los investigadores y las ideas de los autores y autoras abordados a lo largo del estudio.

Como fruto de la decantación final emergieron cuatro categorías: *ecologías cognitivas*, *hermandad virtual*, *agencia cultural juvenil* y *subjetivaciones tecnojuveniles*. Son propias del estudio, aunque estén tomadas de referentes bibliográficos, porque el punto de partida no fue la teoría, sino el análisis de lo observado y de los relatos de los informantes y las informantes juveniles. En relación con las subjetivaciones tecnojuveniles, procuramos superar el «sujeto cyborg» acuñado por Haraway (1995), que alude, en su primer componente, es decir «sujeto», a una categoría muy criticada por múltiples fuentes de la filosofía y las ciencias sociales, entre ellas Foucault (1994), en quien nos apoyamos para hablar de procesos de subjetivación; y en segundo lugar a un tipo de subjetividad que se construye en el primer mundo, en donde la brecha tecnológica es casi inexistente. Nuestra propuesta de *subjetivaciones tecnojuveniles* alude a la interpenetración entre procesos juveniles de subjetivación y mediaciones tecnológicas.

II. Las subjetivaciones tecnojuveniles

Se está produciendo una *acelerada transformación en las formas que hoy asumen los procesos de subjetivación juvenil*, si contrastamos el fenómeno con los modos que le precedieron antes de la masificación de las mediaciones tecnológicas estudiadas. Dichos procesos de subjetivación se caracterizan por una mayor capacidad de decisión respecto al trayecto vital propio, dada la multiplicidad de fuentes (referentes) y de relaciones a las que accede, entre otros factores, por las mediaciones tecnológicas (elegidas). Emergen de esta manera *múltiples formas de ser joven* (se ha relativizado la representación que predominaba respecto a lo que significa 'ser joven'). De este modo, tales procesos son más flexibles en sus sensibilidades y formas de pensar y actuar, dado que —entre otros asuntos— el mayor acceso que tienen a la información posibilita valorar como relativas las posiciones —propias y ajenas— y fundamentar mejor las que se toman. *Igualmente*

se aprecian formas emergentes de dialogicidad, que fortalecen los lazos con los próximos, pero los trascienden, configurando un escenario relacional denominado 'hermandad virtual' (Fortunati & Magnanelli, 2002). El joven o la joven inmersos en este ecosistema infocomunicacional piensan que las oportunidades para desarrollar su trayecto vital se amplían en gran medida, dada su *capacidad de agencia cultural* en el nuevo escenario global (sociedad mercado y de la información, del conocimiento y el control), lo cual se asocia con una 'sensación de poder'. Las interacciones entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas), son entendidas como dinámicas de mutuas transformaciones e interdependencia, lo cual podría ser denominado 'subjetivaciones tecnojuveniles' al momento de referirnos a las jóvenes y a los jóvenes investigados, puesto que la tecnología no es un factor independiente del sujeto, sino parte constitutiva del mismo y de su habitar imaginariamente el mundo a través de sus modos de percibir, de pensar, de expresarse y de interactuar.

La reflexión acerca de la 'aceleración' de los procesos de subjetivación se encuentra referida a la sociedad de la información, en donde debido a la demanda por acelerar procesos de innovación, las tecnologías se presentan con un protagonismo singular y aparecen como fenómenos transversales. De ello se desprenden cambios en la configuración de las relaciones de los jóvenes y las jóvenes, no solo con las personas más cercanas a sus afectos, sino también con el resto de la sociedad, hecho que nos urge a crear nuevas formas de entender los procesos culturales, así como los modelos de intercambio de conocimientos e información. Siguiendo los aportes de Raad (2004), algunos de los rasgos de esa nueva configuración —atribuida a la transversalidad que tienen las mediaciones tecnológicas estudiadas— son, entre otros:

El desplazamiento de los escenarios de socialización: escenarios tradicionales como la familia, la escuela, los espacios públicos de la ciudad, han dado paso a la televisión o a la Internet, como espacios a través de los cuales nos reconocemos y relacionamos. *El tiempo como experiencia:* en donde lo que vivimos es el presentismo a través de la interacción-conexión constante e inmediata. *El fin del espacio como territorio* por medio del cual los espacios ya no son compartidos o asumidos como locales, sino interconectados entre sí, por lo que el sentido del *aquí* y el *ahora* también adquieren nuevos significados. La paradoja entre la atomización del tejido social y la *visibilidad de las*

microrealidades; es decir, el resurgimiento de los grupos particulares, los mismos que se evidencian a partir de su interacción en espacios como Internet. El *desdibujamiento de las fronteras y los límites culturales*: en donde lo 'trans', lo 'meta', aparecen con más fuerza y sincretismo, marcados por la hibridación.

De cierta forma, todos estos cambios han ido 'mapeando' el nuevo espacio sobre el que las relaciones, formas de consumir, sistemas de producción o traspaso de conocimientos que hacen las jóvenes y los jóvenes —*objeto y sujetos de esta investigación*— se van configurando y ponen en evidencia la presión general por dilucidar, en un mar de incertidumbres, cuáles son los mecanismos a desarrollar para poder interactuar dentro de estas nuevas coordenadas. Es en esta vorágine de cambios en donde las mediaciones tecnológicas estudiadas se han instalado, reproduciendo y acentuando dichos procesos. Es también en este continuo 'acceso-inacceso' tecnológico, en donde la cultura digital se ha ido configurando, hasta llegar a ser un gran mestizaje —propio de los procesos culturales en América Latina—, caracterizado por el cruce de la masificación e instalación de tecnologías de punta con las prácticas culturales locales, lo que se traduciría en formas particulares de apropiación, uso y valoración de las tecnologías, marcadas por lo híbrido y lo sincrético.

Cuando nos referimos a las múltiples formas de ser joven que emergen en el momento estudiado, aludimos a una multiplicidad que excede la ya creada por las culturas juveniles, o por el cruce de variables como género, etnia, clase social, territorialidad, entre otras, estudiadas básicamente por la sociología. Aquí no entramos a describir esas 'múltiples formas', dado que entre los objetivos de la presente investigación no se encontraba éste. Puede ser objeto de futuras investigaciones.

Igualmente, cuando aludimos a 'ser joven', nos referimos críticamente al modo en que el concepto fue construido para remitirse al proceso histórico de emergencia de la condición juvenil y a los desafíos actuales para su comprensión.

La velocidad —en los procesos de movilidad humana, así como de circulación de la información y comunicación— ha ido aumentando con el desarrollo de la tecnología pero nunca hasta ahora el crecimiento había sido tan rápido. Por ello, en la sociedad informacional hay una ruptura del ritmo y de los ciclos vitales. Tal y como afirma Castells, «*el tiempo atemporal se da cuando las características de un contexto*

determinado, a saber, el paradigma informacional y la sociedad-red, provocan una perturbación sistémica en el orden secuencial de los fenómenos realizados en ese contexto» (1998, p. 499).

La subjetividad juvenil emerge hoy de un entorno fuertemente imaginario y emocional, que incorpora al excluido cuerpo, a la excluida sensibilidad.

«En la fiesta, en el After Party, hay una transpersonalidad que se hace presente en toda ella» (Relato de Jaime, en un bar de música electrónica de Pereira, en el marco de la observación participante. Jaime es un gran conocedor de la escena electrónica, no sólo de Colombia, sino del mundo).

La ecología cognitiva contemporánea posibilita hablar de otro modo de la virtualidad, en tanto dimensión intrínseca a la condición humana: somos habitantes de la virtualidad. Somos virtualidad porque vivir en el mundo imaginario no es un atributo que corresponda a etapas 'primitivas'. La imaginación no es una fase evolutiva inferior frente a la conciencia científica, racional. Lo virtual es un elemento de la estructura antropológica y un elemento de la estructura de la realidad. El mundo humano es virtualidad pura, no existe dimensión, por específica o concreta que se piense, que no esté atravesada por la invisibilidad, la potencia, la imagen, la verosimilitud. Estamos ubicados en las mentes de los otros, en forma de voces, imágenes, palabras, en las pantallas. Adoptamos en este escenario identidades múltiples y nos influimos unos a otros.

La categoría subjetividad, relacionada con el espacio transicional del ciberespacio, es propia de un ser flexible que configura un estado de virtualidad que actualiza sueños significativos como el bienestar psicológico posmoderno. Ese es el mundo vital en el cual se están 'cocinando' las subjetividades juveniles objeto de estudio. Son «unos sujetos íntima y estructuralmente mediados por sus interacciones desde y con la tecnología (...) un sujeto tanto más formado cuanto más densa y fuerte sea la trama de las interacciones entre sujetos, donde las mediaciones tecnológicas revelan su potencial» (Martín-Barbero, 2004, p. 41).

Siguiendo las reflexiones de Quéau (1995), pensamos que los mundos virtuales representan una verdadera revolución copernicana: antes el ser humano giraba alrededor de las imágenes, hoy gira dentro de ellas y lo arrastran hacia sus vértigos y potencias. Al producirnos la sensación de que podemos entrar en ellas, los mundos virtuales invaden el neocórtex, imponiendo sus lógicas y sus juegos. Entonces, más allá de

denominarlos ‘virtuales’ podríamos apreciar estos mundos como ‘vitales’, como ‘fascinantes’.

Las imágenes virtuales no son solo imágenes, puesto que lo subyacente a ellas (ideas, intereses, modelos) *configura mundos*. Plantean de manera renovada antiguos cuestionamientos sobre nuestra relación con lo real: nos hacen pensar que el *mundo real* bien pudiera ser una imagen; es decir, se difuminan las fronteras entre ‘realidad’ y aquello que no es considerado como tal. Lo virtual no es otra moda, sino un *transformador de la realidad* y del sentido que le conferimos.

Las *imagerías virtuales* (Quéau, 1995) son una forma de representación del mundo capaz de ejercer una influencia profunda en nuestra subjetividad. El impacto de lo virtual en nuestra sociedad (cultura) de *flujos de información* ha alterado nuestra visión del mundo: se produce una hibridación íntima entre el cuerpo del espectador-actor y el espacio virtual en el que está inmerso. Lo virtual nos propone otra experiencia de lo ‘real’.

La metáfora del *nudo* es bastante potente para expresar la importancia de los mundos virtuales: lo que ellos anudan es una *maraña* cada vez más fina entre lo real y lo virtual, entre lo actual y lo potencial, entre lo sensible y lo inteligible.

Cuando el joven experimenta los mundos virtuales puede deformarlos, transformarlos, reformarlos en función de sus actuaciones e intereses. Recurriendo a una metáfora embriológica se puede decir que esta experiencia virtual es epigenética. Los mundos virtuales introducen en la vivencia subjetiva juvenil tipos de espacio alternativos, formas de vivir en ellos, haciendo experimentar *modos de ser* inéditos, tecnologías para que los jóvenes y las jóvenes se hagan mutuamente presentes. Todo lo que se refiere a su imagen proyectada ante los demás tiene grandes consecuencias psicológicas, filosóficas y morales. Los mundos virtuales pueden proporcionarles una conciencia aguda acerca de sus *modos de habitar el mundo*.

La historia humana nos muestra todas las hibridaciones, todas las transfusiones de lo natural en artificial, y de lo artificial en natural. *Episteme* y *Techné* no pueden seguir esa escisión creada por la modernidad; es necesario pensar las relaciones constitutivas que siempre ha habido entre ciencia y técnica, el advenimiento de la tecnociencia, la *tecnicidad del mundo*, la técnica como dimensión constituyente de lo humano (Heiddeger, 1997). Es por ello que emergen categorías poderosas como *entorno tecnológico* (Echeverría, 1999) y *ecosistema*

comunicativo, puesto que dicho ambiente se vuelve natural de manera acelerada; cada día está más incorporado en la subjetividad juvenil, la cual se distingue ante todo por su *creatividad narrativa* (Chat, e-Mail, MSN, SMS, entre otros), como *expresividad interactiva* (Martín-Barbero, 2004, p. 43). Ampliando esta línea anterior podemos recordar cómo una de las transformaciones destacadas, que se viene produciendo en las relaciones entre comunicación, cultura y tecnologías, es visible en la recuperación de sonidos e imágenes, antes relegadas al ámbito de expresiones y emociones. Trabajar de manera interactiva con textos escritos, sonidos e imágenes posibilita que el hipertexto haga la hibridación entre densidad simbólica y abstracción numérica. Cuando aludimos a *expresividad interactiva* nos referimos a las muchas propuestas estéticas ligadas a los medios digitales, caracterizadas por la interacción entre el usuario o la usuaria y el medio, y que ya se habían consolidado no solo en cuanto lógicas expresivas propias del ámbito expansivo del relato, sino también como crecientes y llamativas ofertas de entretenimiento, de manera especial en los videojuegos.

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) deslocalizan los saberes modificando tanto los procedimientos cognitivos de acceso a ellos como los institucionales, conduciendo a cierta disolución de fronteras entre *razón e imaginación*, saber e información, naturaleza y artefacto, arte y ciencia, saber experto y experiencia profana. No es el incremento cuantitativo y cualitativo de artefactos la clave de la revolución tecnológica que experimenta la trama comunicativa de nuestras sociedades, sino un modo distinto de relación entre los procesos simbólicos —que constituyen lo cultural— y las formas de producción y distribución de los bienes y servicios. Ese modo se caracteriza por formas alternativas de comunicación que convierten al conocimiento en una fuerza productiva en sí mismo. Como señala Mac Luhan (1997), toda nueva tecnología amplifica, exterioriza y modifica muchas funciones cognitivas. En la sociedad de la información hay claras modificaciones en la memoria (bases de datos, hiperdocumentos, ficheros de todo tipo), en la imaginación (simulaciones), en la percepción (realidades virtuales, telepresencia) y en la propia comunicación.

La '*sociedad de la información*' no es sólo aquella en que la materia prima más costosa es el conocimiento, sino en la cual el desarrollo económico, social y político, se halla estrechamente ligado a procesos creativos, y por ello las jóvenes y los jóvenes están en condiciones de

competencia altamente favorable en dicho escenario. Con las TIC estamos, no ante artefactos con los que se producen objetos, sino ante un nuevo tipo de *tecnicidad* que posibilita el procesamiento de informaciones y cuya materia prima la constituyen abstracciones y símbolos. No es una categoría básica de esta tesis, sino un concepto asociado a la concepción que se viene manejando de comunicación. Es una característica de la comunicación que trasciende lo meramente instrumental, y está referida a la capacidad que ésta tiene para desarrollar nuevas sensibilidades. Es consustancial a los procesos comunicativos y condición para la emergencia de nuevas prácticas sociales.

Entre las generaciones adultas son muchas las personas que contemplan la brecha tan grande que se abre entre ellas y las generaciones jóvenes, en cuanto a dominio de la tecnología. En tanto que los jóvenes y las jóvenes (de esta investigación) están más cerca de la hibridación ser humano-máquina que se produce hoy en nuestra cultura, se diluyen las fronteras entre cuerpo y artefacto, entre 'realidad' y 'ficción'.

«En estos días me puse a jugar Underground II, y yo tengo un microbús, salí con la adrenalina a cien a recoger a mi hermanita y yo iba volado en ese carro, como si estuviera en el juego; se imagina uno estrellarse y que no le pase nada». (Testimonio de Luís mediante grupo focal)

Es una oportunidad para repensar la subjetividad juvenil en su momento social, pero también individual:

«Desde hace muchos años la tecnología ha avanzado a pasos agigantados. La mayoría de las personas tienen acceso a las tecnologías». (Testimonio de Luís mediante entrevista en profundidad)

«Hoy con el Internet todo es diferente, con solo tener un servidor en frente puedo explorar todo un mundo de conocimiento, hay una y mil páginas que hablan sobre el tema que busco sin tenerme que limitar en la información, la verdad no sabría qué hacer sin esta herramienta, porque todo está siempre listo y a nuestra disposición». (ídem).

De otro lado, las *redes informáticas* al transformar nuestra relación con el espacio cercano movilizan figuras de un saber que escapa a la razón dualista con la que estamos habituados a pensar la técnica, pues se trata de movimientos que son a la vez de integración y de exclusión, de desterritorialización y relocalización, nicho en el que interactúan y se entremezclan lógicas y temporalidades tan diversas como las que entrelazan el hipertexto con las sonoridades del relato oral, o las

intertextualidades de la escritura con las intermedialidades del audiovisual.

Las mediaciones tecnológicas estudiadas, en cuanto procesos histórico-culturales, son una de las influencias más visibles en la forma en que hoy se reconstruye el conocimiento. En un capítulo anterior, en el cual se describe el diseño de la investigación que sustenta la tesis, mencionamos como categoría emergente la *'mediación tecnológica del conocimiento'*, la cual articula los procesos de subjetivación juvenil con la dimensión cognitiva. Ya Muñoz y Marín (2002, p. 9) veían la *producción de conocimiento desde la experiencia* como un constitutivo de las culturas juveniles. «*La comunicación sincrónica y asincrónica, y la ausencia de barreras espacio-temporales configuran nuevos escenarios y espacios de enseñanza y aprendizaje*» (Henaó, 2004, p. 12).

«*Por el uso del Internet y las nuevas tecnologías, yo creo que he despertado más mi agilidad mental, yo estoy pendiente de treinta mil cosas y a todo tengo respuesta y para todo sé qué hacer*» (Testimonio de Leysner mediante grupo focal).

De ese modo jalonan grandes cambios en la cultura: transforman nuestros procesos de subjetivación, las formas de relacionarnos, nuestra manera de entender y vivir la realidad, el tiempo y el espacio. «*Internet es uno de los entornos de interacción, simulación social, y construcción de identidad más poderosos que se vislumbran, lo cual convierte esta red en un ámbito necesario de investigación social*» (Henaó, 2004, p. 12).

«*Las tecnologías han mejorado la relación con mi familia, yo soy el que mando los mails, 'mándeles', que 'escribale a las personas', mi papá que 'cómo se manda un archivo', nos mandamos mensajes al celular con mi novia*» (Testimonio de Luís mediante entrevista en profundidad).

Las subjetividades juveniles no son mónadas aisladas, sino que están vinculadas entre sí a través de procesos comunicacionales que forman una red, la cual es inmaterial y se construye continuamente con el aporte de subjetividades colectivas organizadas como nodos relacionales.

«*La red se renueva continuamente gracias a la migración, es un espacio*

² Puede parecer preocupante que componentes relevantes de la tesis dialoguen con afirmaciones del tipo «yo creo», mas se justifica, dado que en el diseño de la investigación, como ya habíamos dicho, la principal fuente de información son los testimonios de los jóvenes mismos, y en sus procesos de subjetivación, sus creencias respecto a la realidad son vitales.

de interconexiones migratorias de la comunicación (...) la migración representa la multiplicidad de caminos de la red y la plurivocidad de relaciones como en una Babel de lenguas y lenguajes (...) esta permanente movilidad provoca continuas crisis que modulan la complejidad de los flujos y traslados» (Vilches, 2005).

Las TIC, como ya lo hemos dicho, son más que 'herramientas'; son una mediación cultural en la constitución de nuestra subjetividad. *«Un artefacto es un aspecto del mundo material que se ha modificado durante la historia de su incorporación a la acción humana, y que a su vez ha modificado a los humanos» (ídem, 13).* Lo tecnológico no se puede diferenciar radicalmente de lo humano, puesto que nos penetra, permanece cerca (o a distancia), lo habitamos o nos habita; en ocasiones es prótesis o parecemos sus apéndices (Aronowitz, citado por Rueda, 2004, p. 21).

A la pregunta acerca de la influencia de las mediaciones tecnológicas estudiadas en las vidas de los participantes del grupo focal, en comparación con el momento previo al primer contacto con las mismas, Néstor responde: *«Comparado como yo era antes, me cambió mucho, prácticamente dependo de las tecnologías de hoy en día».* Y Leysner agrega:

«Constantemente tengo contacto con la tecnología, con el Internet, con las comunicaciones, programaciones, con el diseño de paginas Web, con todo; la vida mía gira en torno hacia la informática en todo sentido».

Hablar de *mediación tecnológica de la comunicación* permite el planteamiento teórico-metodológico, así como el acercamiento empírico y la comprensión: a) del fenómeno de las TIC como una mediación que marca, da forma, y estructura tanto las imágenes del mundo como las interacciones comunicativas, en la configuración del nuevo entorno tecnocultural; b) de los procesos massmediáticos, la apropiación y uso social de los mismos, y la configuración-reconfiguración de lenguajes y géneros.

En el caso específico de los jóvenes y las jóvenes, el uso de las TIC media la creación de relaciones y de lenguajes (verbales y no verbales, por ejemplo icónicos):

«En la realidad comparo, hacemos paralelos, claro, con amigos que comparten el gusto por los sistemas, por ejemplo cuando a uno se le olvida algo uno dice: 'se le dañó el disco duro', o cuando alguien está enfermo se dice 'ese tiene un virus', todo lo hacemos en relación con términos de sistemas» (Testimonio de John con base en entrevista en profundidad).

El establecimiento de procesos de socialización y la transformación de la propia subjetividad:

«En mi vida los videojuegos son muy importantes, de hecho, a causa de ellos, logré conseguir amigos, o sea, pude interactuar con otras personas que comparten este gusto. Por ejemplo, cuando estaba en séptimo cambié de colegio y por lo tanto no conocía a nadie allí, el primer acercamiento que tuve fue para hablar sobre un juego de mi Gameboy llamado Pokemon, fue la primera vez que pude hablar con alguien en mi salón y establecer una amistad, mejor dicho, debido a que son tan populares ha sido fácil desenvolverse en la sociedad a causa de ello, o sea, ha sido una ayuda para establecer nuevas relaciones, ya que otras personas hablan y conocen de videojuegos al igual que yo» (Testimonio de Manuel con base en entrevista en profundidad).

Aquí recordamos el concepto de *'hermandad virtual'*, introducido por las ya citadas Fortunati y Magnanelli (2002). La palabra *'virtual'*, prácticamente sinónima de *'cibernética'* y de *'digital'*, indica el espacio y el tiempo sociales que vienen fuertemente mediatizados por el uso intensivo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Pues bien, la *'hermandad virtual'* es la fraternidad que surge, tanto entre aquellos que hacen parte del círculo más cercano (familia, compañeros de estudio): *«El que más me llama es mi papá, el sí es un verdadero adicto al celular, todo el día habla y habla»* (ídem), como con otros lejanos y que comparten gustos e intereses afines:

«Me comunico con mis papitos, mi novio, mis amigos del barrio y la universidad, ah, también me comunico con los amigos que consigo a través del Chat, es que por las noches en mi casa entro a Internet y mientras chateo con los amigos que consigo, nos pedimos el teléfono y al otro día nos llamamos. Prácticamente las relaciones que tengo con los amigos que consigo y sobre todo con mi pareja es virtual, ya que como cada quién está en su cuento, nos comunicamos ya sea a través del celular o el Internet, hasta los mismos trabajos de la universidad los realizamos a partir de estos medios. Yo tengo demasiados amigos, pero son muy poquitos los que conozco» (Testimonio de Sandra mediante entrevista en profundidad).

Aquí introducimos la subcategoría *'hermandad virtual'* para comprender el proceso social de integración de las jóvenes y de los jóvenes, marcada por una alta interacción cotidiana con las TIC, particularmente por la compulsión de los chicos y chicas más jóvenes a usar los servicios asociados al Internet y el teléfono celular para comunicarse permanentemente con los círculos mencionados en el

párrafo anterior: *«Hago uso práctico y diario de la tecnología, ya que en mi trabajo debo interactuar constantemente con éstas, así como en la carrera. En cuanto al tiempo de uso, puedo estar desde tres hasta nueve horas al día, me encanta»* (Testimonio de Néstor mediante entrevista en profundidad). En este periodo, el uso de la mensajería (SMS) es muy intenso³. Los jóvenes 'mayores'⁴ usan el móvil con otros fines. Cada vez usan más la conferencia, la voz, en vez de la mensajería escrita. Necesitan la inmediatez de la voz y no soportan la asincronía del mensaje. Ya no llaman sólo a sus amigos del grupo primario, incluido su incipiente pareja, sino que empiezan a llamar más a la 'familia'. Este periodo constituye uno de 'pre-socialización' para adaptarse a ser los futuros profesionales dinámicos (Fortunati & Magnanelli, 2002, pp. 75-76):

«En el futuro quiero especializarme en redes y comunicaciones, en tercera dimensión, en sistemas y tecnología, uno nunca va a saber todo, esto es una demanda continua, hasta el punto que quiero tener lo último, lo último en programas, en computadores, estoy muy influenciado en lo laboral»... «hacer mis propios programas, que sean dinámicos»... «En cuanto a las telecomunicaciones, hacer un gran proyecto donde se produzca sonido y saber mucho sobre sonido, que sea una entidad muy consultada, con mucha teoría y una buena calidad en sonido y grabación; que la gente en el exterior pueda vincularse, pueda ser interactivo y la puedan manipular» (Testimonio de Luís mediante entrevista en profundidad).

«En el futuro me imagino casado y que todo en mi casa sea electrónico, con Internet inalámbrico por todos lados, que exista una convergencia entre todos los aparatos» (ídem).

«En el futuro me veo creando tecnología, construyendo aparatos que hagan la vida más práctica» (Testimonio de Wilson mediante grupo focal).

El celular empieza a ser 'móvil', porque el usuario empieza a serlo. Los jóvenes y las jóvenes más jóvenes quieren el móvil como consola de juegos, y tienen ante él una actitud sobre todo lúdica, como chisme, como juguete. Los jóvenes algo mayores usan el teléfono esencialmente para coordinarse, para organizarse: *«El celular es mi punto de contacto, así me pueden contratar para colocar música en eventos. Facilidad de*

³ Entre los jóvenes cuyas edades oscilan entre los 15 y los 24 años.

⁴ Aquellos cuyas edades oscilan entre los 25 y los 34 años.

encontrar a la gente y que me encuentren. También es de gran utilidad para solucionar problemas que no pueden esperar» (ídem). Y lo hacen extensamente con el SMS. Mientras que las chicas hablan más de lo que escriben, se comunican —en un proceso de ‘pre-socialización’— para convertirse en mantenedoras de la red social, o para la comunicación socioemocional. Pero se da un fenómeno general, horizontal entre chicos y chicas, y es el de usar el móvil como ‘barrera de seguridad’ frente a los padres y madres, para reforzar la identidad personal y colectiva y emanciparse de sus progenitores. El celular se ha convertido para las adolescentes y los adolescentes en un instrumento muy útil para construir autónomamente —fuera del control de los padres y madres— su círculo íntimo de amistades y de relaciones de compañeros y compañeras de colegio y/o de deporte, tiempo libre, etc.

Efectivamente, Internet (E-Mail, MSN, SMS, Blogs, entre otros), celular, reproductores móviles de música, consolas de videojuegos, han hecho posible que los jóvenes y las jóvenes mantengan y ensanchen su red de relaciones interpersonales, muchas veces de forma sorprendente. En realidad, estas TIC han permitido que las jóvenes y los jóvenes construyan la llamada hermandad virtual que se transmite no con el vivir juntos, sino a través de textos digitales. Esto se afirma en el sentido de que saben, minuto a minuto, lo que hace el uno y lo que hace el otro en lugares separados de donde se encuentra cada quien:

«Mi novio vive en Manizales, por lo tanto lo mantengo llamando constantemente hasta altas horas de la noche. Claro, para eso están los celulares, para saber qué están haciendo, entonces lo llamo por la mañana y sé en esos momentos qué está haciendo, por ejemplo, le envió un mensaje de texto diciéndole —amor, en estos momentos me dirijo para la universidad—, —estoy haciendo un trabajo—, —estoy almorzando—, —estoy con unos amigos— y así sucesivamente, entonces durante el día sé qué cosas hace y qué no hace» (Según testimonio de una joven en entrevista informal, en el marco de la observación participante).

Para ellas y ellos reunirse con un SMS, o a través de una llamada telefónica del móvil, llega a ser una manera de sentirse verdaderamente acompañados, pues pueden comunicarse realmente sin las incomprendiones que, a menudo, marcan la comunicación intergeneracional entre padres y madres, y sus hijas e hijos. El ensanchamiento de los contactos de jóvenes dentro del grupo de la misma edad y la difusión de lo privado y de la intimidad en tales

contactos, «*pero puede interferir con la privacidad si uno no lo sabe utilizar*» (Según testimonio de Albeiro mediante entrevista en profundidad), nos hace ver cómo el mundo de su sociabilidad comunicativa se ha transformado significativamente respecto al periodo histórico en que las mediaciones tecnológicas de la comunicación no existían o no se habían masificado del modo en que hoy lo han hecho.

A partir de este momento queremos aludir a '*estilos de vida juveniles*' como una clave interpretativa que intenta dar cuenta de un cúmulo de imágenes, creencias y valores de los jóvenes, así como de sus prácticas, experiencias y percepciones sobre el entorno, que para el caso nuestro, están mediadas por las TIC.

«*Las tecnologías hacen que cambien los valores, en el sentido que si la tecnología atrofia la mente de las personas* (aquí el entrevistado estaba aludiendo a la pornografía en la Internet), *ya le toca a uno 'mosquearse' para que eso no sea así*» (Según testimonio de Diego en el grupo focal).

«*Los valores los cambian, pero dependiendo del crecimiento de la persona*» (Según testimonio de Luís en el grupo Focal).

Es un campo de prácticas (que demandan nuestro reconocimiento y comprensión) mediante las cuales adquieren una autonomía relativa respecto a los condicionamientos estructurales (de la sociedad) y enfrentan los riesgos que conlleva integrarse a la sociedad contemporánea, constituyendo espacios socializadores que van desde pequeñas comunidades hasta nuevas instituciones. A medida que los jóvenes y las jóvenes van ganando en emancipación respecto a la dependencia de sus padres, madres, maestras y maestros, emergen múltiples orientaciones (estilos) de vida que reflejan la articulación de los determinantes estructurales en un estilo propio. Parece apuntar, al menos, a una doble y capital dimensión simbólica de fuerte trascendencia: la creación de un mundo fuertemente sensual y relacional '*dentro*' y '*entre*' los jóvenes (Emanuelli, 2001), mundo transformador de la subjetividad, en el que la música y el baile tienen una importancia decisiva.

Aquí la noción de '*sensibilidad*' es fundamental para comprender esta faceta del fenómeno del cual estamos hablando. Ella apunta hacia formas o modos de *atención, percepción y expresión* socialmente condicionados. Asuntos como la velocidad de la percepción, ligada a la instantaneidad de las mediaciones tecnológicas estudiadas, ilustran una circularidad entre la ecología cognitiva y los tres componentes de la

sensibilidad mencionados. Los condicionamientos que proponen tales mediaciones a los jóvenes y a las jóvenes, configuran a este grupo como la vanguardia de una pasión innovadora, y por tanto la 'comunidad' que más nos informa sobre nuevos estilos de atención y percepción.

Dentro de las sensibilidades juveniles actuales, las prótesis tecnológicas dependen crecientemente del sentido del tacto. La relación psicomotora, la velocidad de interacción con los videojuegos, la capacidad de asimilar imágenes, forman parte de una destreza que la nueva ecología cognitiva ha despertado entre los jóvenes y las jóvenes. Es lo que podríamos evaluar como umbrales de percepción cada vez más veloces. Con las nuevas formas que adopta la música en la industria cultural contemporánea se nos presenta un mundo que es más de sorpresas que de narraciones ordenadas. Son muchos los fenómenos que allí se presentan, como la asociación de música con imagen (el imperio del videoclip), las nuevas formas de producción (los *DJ's*, por ejemplo) y reproducción musical (los MP3 y *iPod*, por ejemplo), los nuevos modos de consumo (por ejemplo las descargas desde Internet), entre otros. Más de *spots* o *flashes* de lenguaje publicitario que de discurso coherente. Y en esa medida, algo que la tactilidad del montaje cinematográfico anunciaba: una *sensibilidad digital*. La tecnología de las mediaciones tecnológicas estudiadas es portátil, ubicua y relativamente efímera, propicia una homogeneidad y estandarización de la recepción interconectando a los sujetos, pero también permitiendo el juego de la recepción indisciplinada, de inquietos manipuladores de teclados, espacios y programas en las redes cibernéticas. Lo visual y táctil de este tipo de sensibilidad en la que se está socializando a los jóvenes y a las jóvenes, los induce al placer de jugar con la palabra, la imagen y el sonido.

«Cuando oigo la música, veo colores, siento formas de vida. Por ejemplo el House me remite a lo fresco, a la vida, a la relación interpersonal cálida; en cambio el Tecno, me remite a algo frío, cuadrulado como un edificio, impersonal, inamovible. Latinoamérica es más Latin House, más personal, más cuerpo». (Relato de Jaime, en un bar de música electrónica de Pereira, recogido durante la observación participante).

Aplicando las reflexiones de Quéau (1995) a los jóvenes de esta investigación, vemos cómo sus umbrales de percepción les permiten distinguir duraciones casi infinitesimales, haciendo gala de una velocidad reconstructiva de estructuras, manifiesta en la paradoja de la máxima velocidad, por un lado, y el instante congelado por el otro.

Esa veloz percepción reconstruye totalidades a partir de unos pocos y fugaces datos. Con los teclados, ratones y controles teledirigidos se accede a una nitidez del detalle, como la exigida por umbrales de percepción capaces de fijar un instante infinitesimal. Son jóvenes con una sensibilidad informada por las tecnologías, que pone en juego, más que la longitud o alcance de la memoria, una destreza psicomotora más nerviosa que muscular, en un mundo que es inmediato y telepresente.

Retomando el hilo puntual del concepto 'estilo' aplicado a las jóvenes y a los jóvenes, podemos decir que dentro de la tradición etnográfica anglosajona, esta reflexión cuenta con un claro precedente: el trabajo de Willis (Martínez, 2004) sobre los jóvenes estudiantes de clase obrera, que aborda también *el problema de los estilos de vida juveniles* desde una óptica etnográfica en la que *los significados culturales aparecen en un proceso de negociación constante*.

Introducimos la noción 'estilos de vida juveniles' en relación con la categoría 'agencia cultural', porque consideramos que uno de los primeros 'lugares' en que se visibiliza la creación cultural de los jóvenes y de las jóvenes es precisamente su propia existencia, su propia subjetividad, tanto individual como colectiva. Respecto al momento social de las subjetividades juveniles, éstas ganan visibilidad social mediante *estilos de vida distintivos*, algunos de los cuales terminan configurándose como 'culturas juveniles', como lo ha mencionado Feixa (1998). La particularidad de las TIC es que no representan en sí mismas un estilo de vida juvenil, sino que atraviesan los múltiples estilos construidos por los jóvenes. Mediante la observación participante pudimos apreciar a un joven universitario metalero que jugaba hasta la saciedad con un celular de última tecnología en nuestro medio; igualmente podríamos referenciar el uso creativo que hacen los jóvenes punkeros de sus propias páginas Web, para difundir su cultura anarco-punk.

Respecto al significado explícito de la categoría *agencia cultural* de los jóvenes y las jóvenes, inicialmente haremos algunas precisiones respecto al uso que se ha venido haciendo de la noción 'agencia'. En el lenguaje popular se emplea la palabra 'agente' para referirse a una persona que actúa en representación de otra. Aquí no se utiliza en ese sentido sino en el más antiguo, que designa a la persona que actúa y provoca cambios y cuyos logros pueden juzgarse en función de sus propios valores y objetivos.

Algunas preguntas relevantes a la hora de comprender la capacidad de agencia serían: ¿Hasta qué punto los sujetos son capaces de una modalidad de acción política caracterizada por la 'resistencia'? Nos referimos al modo en que la 'agencia' es abordada por los estudios culturales en contexto de subalternidad. ¿Hasta dónde ejercen prácticas de libertad para adelantar aquellas tecnologías del yo propicias a sus procesos de subjetivación? El concepto 'agencia' al que estamos aludiendo, que implica la dimensión creativa de los jóvenes y de las jóvenes, sustentada por Marín y Muñoz (2002, pp. 23-147) en el marco de la relación comunicación-cultura y en referencia específica a las mediaciones tecnológicas, implica el modo en que Deleuze concibe la estética de la existencia:

«¿De dónde vienen estas resistencias? (se refiere a aquellas que se ejercen frente al poder) [...] Hay que 'doblar' la relación de fuerzas mediante una relación consigo mismo que nos permita resistir, escapar, reorientar la vida o la muerte contra el poder. Esto es, según Foucault, lo que inventaron los griegos [...], reglas facultativas que producen la existencia como obra de arte, reglas éticas y estéticas que constituyen modos de existencia o estilos de vida [...]. A esto llamó Nietzsche la actividad artística de la voluntad de poder, la invención de nuevas posibilidades de vida» (Deleuze, 1995, p. 160).

«El hobby mío es estar jugando, es estar haciéndole. Yo tengo una página... yo soy fanático de un señor Héctor Lavoe, un salsero, y todos los días me la paso haciéndole algo; el computador mío nunca permanece apagado» (Testimonio de Leysner mediante grupo focal).

«Al principio los videojuegos eran más interactuando con la máquina, la máquina con uno y uno con la máquina, uno a querer ganarle a la máquina; ahorita los videojuegos son más... uno crea el personaje, uno mismo crea los juegos, el carro, uno mismo modifica el carro, uno maneja la máquina para poder ganarle, es más interactivo» (Testimonio de Manuel mediante grupo focal).

La estética de la existencia supone la agencia del joven o de la joven en aquellos escenarios culturales que hacen posible la creación. Al decir 'escenarios culturales', estamos aludiendo a la relación de los procesos de subjetivación juvenil con las configuraciones sociales y políticas contemporáneas. Es la capacidad de experimentación para trascender los límites impuestos al sujeto en el juego de las relaciones de poder y en los regímenes de verdad contemporáneos. 'Agencia Cultural' de los jóvenes está suponiendo, entonces, un conjunto de relaciones poco

estudiadas entre la estética de la existencia y la dimensión política de los seres humanos, que viene transformando las investigaciones en juventud.

Como síntesis, sobre este punto diríamos que 'agencia cultural' es una categoría que refiere la intensa capacidad creativa de los jóvenes y de las jóvenes, manifiesta, por ejemplo, en la interacción entre ellos y ellas y las TIC, haciendo posible una comprensión del fenómeno desde la dimensión estética del ser humano, la cual va más allá de 'las artes' y se instala en los territorios de la existencia y de lo vivido. Desde esta perspectiva es posible comprender el modo en que la potencialidad creativa de las jóvenes y de los jóvenes, evidenciada en la interacción con las TIC, supera la simple composición de estilos y les confiere un lugar preponderante en la generación, transformación o desarrollo de *modos de existencia*, marcos de referencia, saberes singulares e incluso nuevas artes. Es la hipótesis de Muñoz y Marín en 'Secretos de Mutantes' (2002) aplicada a las culturas juveniles, pero inspiradora para esta reflexión sobre el fenómeno particular objeto de esta investigación.

«Si hay algo que testimonie la creatividad humana, lo más profundamente, y lo más largamente humano, es la invención de tecnologías (...) Si hay algo maravillosamente humano es la invención» (Martín-Barbero, 2004, p. 42).

«Mi gusto por la tecnología surgió precisamente por la necesidad de crear mis propios programas, el no depender de lo que conseguía sino también crear, me gusta investigar, documentarme, hacer mis propios juegos, mis propias páginas Web, por ello, me considero una persona activa y muy creativa... No me gusta lo que ya está hecho, me encanta lo que implique diseño, programación, imaginación, soy una persona saturada de tecnología, no me gusta estar quieto, me gusta moverme, hacer algo, no me gusta limitarme a las herramientas que hay» (Testimonio de Luis mediante entrevista en profundidad).

«Las nuevas tecnologías dan la posibilidad de crear pero no le dan la posibilidad de llegar al éxito, eso ya depende de uno y de cómo saque los sonidos [...] Hay software de música, pero eso no quiere decir que esa tecnología le da la posibilidad de tumbar a Tiesto en una producción, no en el sentido que los equipos de él sean mejor, sino que el sentido y el sentimiento de cómo estructuro la canción van más de parte de uno, se puede tener el mejor software pero si no se utiliza bien, o no hace la canción y la estructura como debe ser, el disco va a sonar maluco [...] Las nuevas

tecnologías dan la posibilidad de crear, depende sólo de uno si hace las producciones bien o mal» (Testimonio de Diego mediante grupo focal).

Cuando hemos hecho uso del concepto 'interacción' (Rizo, 2004), ha

sido para referirnos al modo como debe ser leída la relación entre los jóvenes o las jóvenes y las TIC, es decir, la dinamicidad del fenómeno y la transformación en doble vía que supone, pues no se podría caer en el simplismo de pensar en un sujeto juvenil pasivo, (mero receptor y consumidor de TIC). Las mediaciones tecnológicas están transformando los procesos de subjetivación juvenil contemporáneos, pero también las jóvenes y los jóvenes, en su relación de uso de las TIC, activan su agencia cultural y transforman las tecnologías (Fortunati & Magnanelli, 2002, pp. 59-60).

«El entorno social juega un papel muy importante en lo referente al consumismo, hay siempre una competencia por tener lo último en tecnología, por ejemplo, el mejor celular con cámara, juegos etc., muchas veces sin necesitarlo, generalmente sólo por tenerlo ahí a la vista de todos. Hay que ver más las facilidades que una herramienta nos brinda y su utilidad» (Testimonio de John mediante grupo focal).

«Hay ciertas cosas que la tecnología no debería llegar a hacer, está bien que le hagan la vida más fácil a las personas, pero no que hagan todo por ellas, porque entonces dónde quedaría el ingenio y la creatividad de la persona» (Testimonio de Albeiro mediante entrevista en profundidad).

La capacidad de agencia habilita a aquellos jóvenes inmersos en este ecosistema infocomunicacional, para ser partícipes activos en procesos de transformación de sí mismos, de la cultura, de las tecnologías mismas y de los productos relacionados con ellas, sin desconocer que el nuevo escenario creado por las TIC, en el tipo de sociedad en que nos movemos, modifica también los procesos contemporáneos de subjetivación juvenil. Esas afectaciones de doble vía no siempre acontecen de manera consciente, pero algunas de sus dinámicas sí lo son.

Las transformaciones que las mediaciones tecnológicas estudiadas están propiciando en nuestros modos de conocer y de interactuar con el *ambiente* no han sido comprendidas con suficiencia. Dichas mediaciones son más que máquinas, y los jóvenes y las jóvenes, en cuanto agentes culturales, han construido con ellas una relación simbiótica que supera el acceso y el uso, invitándonos a una reflexión

sobre las implicaciones de esta nueva forma de subjetividad, de esta nueva *forma de habitar el mundo*. Los procesos de subjetivación juvenil se encuentran ante un ecosistema modificado donde tecnologías y seres humanos al interactuar reconstruyen sus roles y a la sociedad misma, es decir, en la medida en que se introduce el uso y apropiación de las TIC, se transforman las relaciones de poder y las prácticas de saber en el tejido social, en el ambiente.

«Para mí la tecnología es indispensable para el ambiente laboral y personal; una empresa que no tenga un correo no tiene una ventana al mundo exterior, no tiene como expandirse, como darse a conocer; ¿quién no tiene un celular?, mínimo un celular, y en la casa un computador, es indispensable para estar actualizado... Las tecnologías son demasiado necesarias e importantes para mí porque gran parte de mi vida gira en torno a ellas» (Testimonio de Luís mediante entrevista en profundidad).

«Sin la tecnología no hay empleo, no podría pasar un fin de semana tranquilo. No tuviera un futuro. No sería difícil para nuestros padres, pero para nosotros sí, que ya estamos acostumbrados a ellas» (Testimonio de Leysner mediante entrevista en profundidad).

«La música electrónica es mi pasión, desde que la escuché me enamoré de ella, con ella es con la única que le pongo los cachos a mi novia» (Testimonio de Diego mediante grupo focal).

Dicho significado produce una percepción de sí mismo y un sentido existencial característicos que diferencian al sujeto joven del resto de su entorno, sin que esto suponga su exclusión, ni de esa *porción particular de la cultura* que crean las tecnologías aludidas, ni de los grandes entramados culturales de la sociedad (culturas locales, regionales, nacionales y globales).

«Yo soy fanático del videojuego, llegando a un punto donde yo empecé a pensar que yo no sólo quiero jugar algo que alguien hizo sino que yo quiero hacer un juego, entonces me metí a estudiar sistemas, a mí me mandaron hasta al psicólogo porque yo me volví, ¿cómo se dice? introvertido, ya no me relacionaba con nadie por estar todo el día jugando... yo me metía tanto en la película por así decirlo que yo me soñaba jugando con los muñequitos... Ya lo tomo como más deportivo (y otro de los participantes agrega) uno se va dando cuenta que tiene que discernir lo que es el juego, los momentos de juego, el tiempo de tareas, el que tiene la familia y el tiempo para el trabajo» (Testimonio de Leysner mediante grupo focal).

El supuesto base es que la autopercepción y el sentido se encuentran

necesariamente influidos por las prácticas cotidianas. Uno de los jóvenes comentaba: *«No me importa si la canción no le gusta a otros o si suena en alguna estación de radio, sino lo que la canción guarde, los sentimientos y las opiniones que tenía en ese momento de mi vida, que quede inmortalizado»* (Testimonio de un joven, recogido mediante entrevista no estructurada practicada en el marco de observación participante).

«Uno se siente bien, no superior a las personas, mayor en las posibilidades, se siente agradable. Ya sabe cómo funcionan los equipos... eso le eleva a uno el ego, tener la capacidad de poder ayudar a otras personas... El conocimiento no debe sólo quedarse con uno, si uno lo sabe debe compartirlo con otros» (Testimonio de Wilson mediante grupo focal).

«Empecé a adquirir conocimientos con lenguajes de programación, de ahí partí, empecé a crear jueguitos, no en 3D, ni con los súper efectos; sencillitos, pero a mí me llenaban porque yo los hice, y yo se los regalaba a mis amigos» (Testimonio de Leysner mediante grupo focal).

Así, las mediaciones tecnológicas estudiadas devienen en posibilidad de expresión de las emociones, de exploración de sus potencialidades, de sublimación de experiencias y de trascendencia en el tiempo.

«Me alegra el hecho de ser escuchado por otras personas, por ejemplo, en Manizales colocaron una canción mía y a la gente le pareció muy bacana [...] El hecho de mezclar en una emisora y que mucha gente lo escuche, estar de cierta manera a la altura de un DJ sonando en un mismo recinto, es rico [...] Es muy rico llegar a un mundo en el que se quiere llegar a la cúspide, de cierta manera uno quiere ser recordado y algo se ha logrado con la música y con las posibilidades que hay para nosotros que hacemos programas con música [...] A mi novia nunca le escribo una carta, pero le hago canciones y me gusta el hecho de que ella se sienta amada, incluso cuando yo no estoy presente» (Testimonio de Luís mediante grupo focal).

También devienen otras relaciones de poder en este punto lo cual relacionamos con evidencia recogida por la investigación y lo triangulamos con otros referentes teóricos. Ejemplo de ello es que se pueden apreciar algunos aspectos democráticos de Internet que posibilitan a los jóvenes y a las jóvenes prácticas de resistencia, gracias a su estructura interactiva y descentralizada; podemos verlo en movimientos sociales de la cibercultura: cyberpunks, guerrillas digitales, hackers, movimientos sociales alternativos, etc., que se

enfrentan a la fuerte centralización de control. En efecto, muchos de estos grupos, como los hackers, se proponen usar los entornos virtuales para transformar en bien público aquello que circula por ellos, o hacer ineficiente y costosa la red, generando ruido, polución, redundancia de información, mostrando las limitaciones del sistema.

«Saber de tecnología me ayuda a manejar, a aprender dónde buscar, porque no todo se encuentra en Google, y buscar la manera de liberar al pueblo... la mentalidad Linux, para liberar al mundo del imperialismo Windows, y sacarle provecho a las limitaciones que tienen los demás» (Testimonio de Luís mediante entrevista en profundidad).

Esta afirmación nos lleva a reconocer que no solo hay usuarios pacientes y consumidores, sino también expertos activos cuya capacidad de subversión desafía el sistema tecno-organizativo y a la vez incide en la creación de los ideales, valores y actitudes de las comunidades ciberespaciales. Juego de poder en el que se impide que el poder dominante, representado en organizaciones poderosas, predomine totalmente.

Son múltiples las formas de resistencia que se presentan en el campo de las ciberculturas. Entre ellas encontramos el smart mob, el hacking, el activismo desde la red y los nuevos medios. Han emergido como forma de inconformidad política y de propuesta frente a los intereses comerciales que dominan la Internet y la mercantilización del ciberespacio. Adoptan una posición de controversia sobre las formas actuales de gobierno en la Internet, intentando formas de autogobierno, superando los paradigmas basados en la noción de 'territorio'. No dejan de ser problemáticos en este contexto los atentados contra el derecho a la privacidad, no solo por parte de cibernautas, sino también por parte de agencias gubernamentales; en esta misma línea se ubican los atentados contra la libertad de expresión. Uno de los tópicos de las luchas de resistencia lo constituye la demanda por un acceso de todas y todos a la red, lo que al convertirse en política, tendría implicaciones económicas muy grandes sobre multinacionales que se lucran en grandes cantidades por el usufructo que hacen del ciberespacio.

III. Interfaz entre cuerpo y realidad virtual

Hoy en día la técnica y las tecnologías son dimensiones en las que se juega la autotransformación del sujeto. ¿Dónde reside nuestra humanidad, dado que hoy ya no la concebimos a partir de la oposición

a la técnica tal como lo hizo la modernidad?, ¿cuál es el límite con lo no humano o lo inhumano? ¿Es posible usar las técnicas sin 'metamorfosearnos' con ellas y en consecuencia reinterpretarlas e inventarles nuevos usos?

«Se vislumbra en un futuro cercano una interfaz entre cuerpo y realidad virtual, tipo matrix» (Testimonio de Jaime, en entrevista informal realizada en el marco de la observación participante).

Cambio, mutación, alteración, mezcla en donde los esencialismos sobre la subjetividad no caben y donde emergen nuevas categorías para comprender nuestra cultura, en tanto tecnocultura (Rueda, 2004).

«Penetrar en la pantalla envuelve un estado de cambio, del espacio físico y biológico del espectador corpóreo al simbólico, metafórico, de una 'alucinación consensual' del ciberespacio; espacio que es locus de un intenso deseo de reconfigurar la corporización» (Stone, 1992, p. 109).

La noción de mutación nos remite a Lipovetsky (1986), quien la aplicó a los cambios históricos en curso, los cuales penetran y hacen mella en todos los segmentos poblacionales, estamentos y grupos sociales, aun cuando sean asimilados y experimentados de distintas maneras por cada uno de ellos. Dichos cambios han generado nuevas formas de control sobre las subjetividades, así como la emergencia de multiplicidad de modos y estilos de vida. La sociedad en su conjunto y los jóvenes y las jóvenes en particular, se ven enfrentados a un estado de permanente construcción y reconstrucción, donde parecería que 'todo vale'. Este período de mutaciones es más que una época, es una actitud representada en imágenes, comportamientos y sentimientos que predominan en el alma colectiva, llevando a desarrollar una sensibilidad específica que determina formas particulares de concebir y relacionarse con el mundo. Con los retazos de conocimientos y valores que les proporciona el mundo adulto, las jóvenes y los jóvenes reciclan el pasado con la rapidez del mundo contemporáneo, y con la multiplicidad de opciones para escoger configuran su experiencia del presente. Se vive de manera acelerada (Koselleck, 2003), sin referentes sólidos que permitan conferir sentido al pasado y al futuro (Berman, 2001). Prima la fuerza del instante, lo desechable, lo provisional. El presente es el tiempo vital de estos jóvenes y de estas jóvenes: lo que despierta, lo que excita las sensibilidades juveniles está en el presente. Multiplicidad y rapidez que les posibilita adaptarse a la fragmentación de esta sociedad red, acelerando la velocidad de su presente. Quienes pueden acceder a la multiplicidad y a la rapidez que ofrecen las

tecnologías, entran al mundo de las oportunidades, de la turbulencia, del vértigo de la velocidad, deseando cada vez más y más variedad.

Aunque el referente físico está ausente, el post-humano tiene un 'cuerpo virtual', una parte de esa construcción social compartida, lo que algunos autores llaman 'Cyborg' (Haraway, 1995), que en estricto sentido es un ser compuesto de un componente humano y uno mecánico (electrónico en este caso). En tanto metáfora, alude a un ser humano en cualquier lugar del planeta que se encuentre en las condiciones que posibilitan la metáfora; en este caso, la interpenetración entre sujeto joven y tecnologías. En el caso muy particular de los jóvenes y las jóvenes de nuestra investigación, en donde hemos preferido denominar al fenómeno 'Subjetividades Tecnojuveniles', preferimos apoyarnos en Kember, según el párrafo que sigue, refiriendo una *posición de sujeto*, no tanto el acceso a las últimas versiones de las tecnologías estudiadas. En palabras de Kember (1998):

«El cyborg es un híbrido de humano y máquina, o una encarnación de la diferencia. No es un sujeto sino una posición de sujeto, y su existencia es altamente contingente» (p. 362). Stone (1992) señala que los participantes de la comunicación mediada por las TIC «construyen sus cuerpos en línea describiéndolos, ya sea espontáneamente o como respuesta a preguntas, y articulan sus discursos alrededor de esta asunción» (p. 105), siendo entonces un proceso de construcción-deconstrucción.

Debido a lo anterior, quienes acepten el reto de investigar sobre procesos de subjetivación juvenil se verán enfrentados al desafío de estructurar y dar dinámica a una epistemología y a una ontología que ofrezcan mejores posibilidades teóricas y metodológicas para comprender los fenómenos que se generan en esta interacción entre seres humanos y tecnologías, a fin de que el conocimiento construido sirva de respaldo a dinámicas de creación y resistencia propias de las dinámicas observadas en los procesos de subjetivación locales, pero que al ser relacionadas con la bibliografía contemporánea específica, nos muestren grandes conexiones con lo que viene sucediendo a nivel nacional e internacional.

Las mediaciones tecnológicas estudiadas, y materializadas en los artefactos de tecnología de vanguardia respectivos (ordenadores en red, nuevos dispositivos de producción y reproducción musical, videojuegos y teléfonos celulares) posibilitan nuevas formas de subjetividad juvenil a partir de esa matriz, de esa interdependencia

básica y fundamental entre lo orgánico y lo inorgánico. A partir del devenir de la información, formas desconocidas de relacionarnos con nosotros mismos, con las demás personas, con nuestra sexualidad, con los regímenes políticos, con los dispositivos de gobierno, son factibles desde la realidad virtual.

Bibliografía

- Berman, M. (2001). Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Madrid: Siglo XXI.
- Castells, M. (1997). *La era de la información*. Madrid: Alianza.
- Deleuze, G. (1998). Conversaciones 1972-1990. Valencia: Pretextos.
- Dussel, E. (1998). Ética de la liberación en la edad de la globalización y de la exclusión. México, D. F.: Trotta.
- Echeverría, J. (1999). Los seres del aire: Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Destino.
- Emanuelli, P. (2001). Posmodernidad y globalización en los medios de comunicación. Página Web de la Revista Latina de Comunicación Social, número 39, marzo.
- Feixa, C. (1998). El Reloj de Arena. Culturas Juveniles en México. Colección Joven-es Nº 4. Centro de Investigación y Estudios sobre Juventud.
- Fortunati, L. & Magnanelli, A. M. (2002). El Teléfono Móvil de los Jóvenes. Estudios de Juventud Nº 57/02. Madrid.
- Foucault, M. (1994). Hermenéutica del Sujeto. Madrid: La Piqueta.
- Gramsci, A. (1999). Cuadernos de la cárcel. México, D. F.: Biblioteca Era.
- Hall, S. (1997). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Culture, Media and Identities series. Londres: Sage.
- Haraway, D. (1995). Manifiesto para Cyborgs. Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista a Finales del Siglo XX. Centro de semiótica y teoría del espectáculo. Universitat de València y Asociación Vasca de Semiótica.
- Heidegger, M. (1997). Filosofía, Ciencia y Técnica. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Henao, O. (Pról.) (2004). *Ellos Vienen con el Chip Incorporado. Aproximación a la Cultura Informática Escolar*. Bogotá: Idep, Universidad Distrital y Dpto. de Investigaciones de la Universidad Central.

- Kember, S. (1998). Feminismo, Tecnología y Representación. En Curran, Morley y Walkerdine (Comps.) Estudios Culturales y Comunicación. Barcelona: Paidós.
- Koselleck, R. (1977). *Aceleración, prognosis y secularización*. Valencia: Pre-Textos.
- Lévinas, E. (1977). *Totalidad e Infinito; ensayo sobre la exterioridad*. Salamanca: Sígueme.
- Mac Luhan, M. (1997). El medio es el mensaje. *Un inventario de efectos*. Barcelona: Paidós.
- Marín, M. & Muñoz, G. (2002). *Secretos de Mutantes*. Bogotá: Siglo del hombre editores-Universidad Central, DIUC.
- Martín-Barbero, J. (2004). Narraciones Sociales y Mediación Intercultural. El Trabajo Intermediador de Hermann Herlinghaus. En: *Nómadas*, 20.
- Martínez, R. (2004). Culturas Vivas: Una entrevista a Paul Willis. En: *Revista de Estudios de Juventud*, N° 64.
- Noddings, N. (1992). Gender and the curriculum. En: PH. W. JACKSON, *Handbook of Research on Curriculum* (pp. 659-684). New York: MacMillan Publishing Company.
- Quéau, P. (1995). *Lo Virtual: Virtudes y Vértigos*. Madrid: Paidós.
- Raad, A. M. (2004). Reflexiones sobre la participación en una cultura digital. En: *América Latina puntogob. Casos y tendencias en gobierno electrónico*. Santiago de Chile: Flacso—AICD-OEA.
- Rizo, M. (2004). Interacción y comunicación. Exploración teórica-conceptual del concepto interacción. En: www.cibersociedad.net/congres.
- Rueda, R. & Quintana, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado*. Bogotá: IDEP, Universidad Distrital, Universidad Central. Bogotá.
- Stone, A. (1992). ¿Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures. En Michael Benedickt (Ed.). *Cyberspace: First steps*. E.U.A.: MIT Press.
- Vilches, L. (2005). El Lenguaje Red: Sistemas de Pensamiento y Culturas de Migración. En *Tecnocultura y Comunicación*. Bogotá: Editorial PUJ y Cátedra Unesco de Comunicación Social.
- Willis, P. (1998). *Cultura viva. Una recerca sobre les activitats culturals dels joves*, Barcelona: Diputació de Barcelona (original en inglés *Moving Culture: An inquiry into the cultural activities of young people*, Londres: Gulbenkian Foundation).