

**LAS MEDIACIONES TECNOLÓGICAS EN LOS PROCESOS DE
SUBJETIVACIÓN JUVENIL. INTERACCIONES EN PEREIRA Y
DOSQUEBRADAS**

EDGAR DIEGO ERAZO CAICEDO

**DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE**

**ENTIDADES COOPERANTES:
UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MANIZALES, UNIVERSIDAD DE CALDAS, UNICEF,
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA, UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, UNIVERSIDAD
CENTRAL, UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA**

**MANIZALES
2006**

**LAS MEDIACIONES TECNOLÓGICAS EN LOS PROCESOS DE
SUBJETIVACIÓN JUVENIL. INTERACCIONES EN PEREIRA Y
DOSQUEBRADAS**

EDGAR DIEGO ERAZO CAICEDO

**Tutor:
Germán Muñoz González**

**Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de
Doctor en Ciencias Sociales. Niñez y Juventud**

**DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD
UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE**

**MANIZALES
2006**

Nota de aceptación

La tesis fue sustentada el día 9 de noviembre de 2006 ante el jurado integrado por:

Rodrigo Parra
Rocío Rueda
William Torres

Director de tesis: Germán Muñoz González
Presidente: S
Secretaria: Eloísa Vasco

Lector internacional: Guillermo Orozco

Calificación: APROBADA

TABLA DE CONTENIDO

	Página
1. Introducción	3
2. Contexto investigativo	9
2.1 Grandes temas, conceptos básicos y fuentes	9
2.2 Revisión de antecedentes	19
2.2.1 Estado del arte en la Filosofía de la tecnología (Rueda y Quintana, 2004)	19
2.2.2 La relación entre los Jóvenes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación	23
2.2.3 Aportes del Presente Estado del Arte a la Tesis	34
3. Preguntas de investigación	37
4. Diseño de investigación	38
4.1 Perspectiva epistemológica	38
4.2 Modo en que es comprendido el método fenomenológico en este abordaje	40
4.3 Alcances reales y procedimientos	43
4.3.1 Alcances reales del presente estudio	43
4.3.1 Procedimientos que concretan las opciones teóricas, epistemológicas Y metodológicas	46
5. Análisis de Elementos Catoriales	53
5.1 Procesos de subjetivación	53
5.1.1 La juventud como construcción histórica	54
5.1.2 Tradición y problematización del discurso sobre la noción de juventud	56
5.1.3 Condiciones de emergencia de la moratoria social	57

5.1.4 La juventud como construcción social	60
5.1.5 El desarrollo de la vida juvenil	62
5.1.6 Qué pasa el contexto latinoamericano y colombiano	64
5.1.7 Caracterización de la población objetivo	68
5.2 Acerca de la subjetividad y los Procesos de Subjetivación	71
5.2.1 Un abordaje desde la obra de Foucault	71
5.2.2 Otro abordaje: Desde la psicología histórico cultural	77
5.2.3 La mediación tecnológica	81
5.2.4 Ecologías cognitivas	84
6. Presentación de Resultados del Trabajo (Discusión y conclusiones)	88
6.1 La argumentación	88
7. Logros del estudio y caminos de profundización investigativa	107
8. Referentes bibliográficos	108
Anexo: Herramientas Metodológicas	1
1. Sobre la Observación Participante	1
2. Sobre la Entrevista en Profundidad	4
9.3 Sobre el Grupo Focal	8

CINDE – UNIVERSIDAD DE MANIZALES
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
TESIS DOCTORAL
LAS MEDIACIONES TECNOLÓGICAS EN LOS PROCESOS DE
SUBJETIVACIÓN JUVENIL. INTERACCIONES EN PEREIRA Y
DOSQUEBRADAS

EDGAR DIEGO ERAZO CAICEDO

“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

“La tecnología es hoy una de las metáforas más potentes para entender el tejido –las redes e interfaces- de que está hecha la subjetividad”

Martín-Barbero

1. INTRODUCCIÓN

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.

Los *procesos de subjetivación juvenil* atraviesa mi biografía personal y los intereses del grupo de investigación “Jóvenes, culturas y poderes” del cual hago parte en el doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Sin que sea una justificación es el punto de partida que posibilita llegar al estudio de los procesos de subjetivación juvenil en relación con las mediaciones tecnológicas, en tanto problema de investigación. Esta tesis se ocupa de tales procesos¹, desde una perspectiva particular, que como se verá más adelante, está inspirada en el pensamiento de Foucault y en la perspectiva de los estudios culturales.

No nos ocuparemos de la “subjetividad” –entendida como esencia en la concepción moderna de sujeto, particularmente la que predomina en la filosofía

¹ Los sujetos y procesos de subjetivación que en concreto se estudian, son mencionados unos párrafos más adelante.

y en las ciencias humanas y sociales- sino de “*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 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 nexos con el fenómeno de las “*mediaciones tecnológicas*”, y éstas últimas 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 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 conforman y/o transforman las mediaciones tecnológicas estudiadas. Cuándo nos preguntamos si estos jóvenes “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 a los que 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. En este contexto básico en sus procesos de subjetivación conviene resaltar algunos elementos relevantes, sin los cuales es muy difícil ubicarlos histórica y culturalmente.

Aunque en Colombia el nivel de pobreza es significativo², el departamento de Risaralda y el Área Metropolitana en particular, se han caracterizado por niveles de vida más elevados que el resto del país, aunque esta tendencia viene en descenso en los últimos decenios, debido a la crisis de los precios del café (principal producto agrícola de la región)³. Aparece en compensación, en el último quinquenio, el incremento de las ‘remesas’ de divisas desde el extranjero, dado que un alto porcentaje de risaraldenses, y de pereiranos en particular, han migrado en búsqueda de mejores opciones de vida, preferentemente hacia Estados Unidos y España. Éste fenómeno ha transformado las expectativas de buena parte de los jóvenes del Departamento y, particularmente del Área Metropolitana: ha crecido significativamente el número de aquellos que planean irse de la región hacia el exterior, como opción principal de vida. Muchos jóvenes escolarizados viven solos por este fenómeno, o en compañía de sus hermanos o parientes cercanos (sus padres están en los países mencionados), y no son pocos los que interrumpen sus estudios y migran cuando reciben la visa.

La ciudad viene sintiendo el impacto del elevado número de desplazados⁴ por la violencia que han venido a vivir en ella, los cuales llegan, no solo de otros municipios del mismo departamento afectados por el conflicto armado, sino también del Chocó, del Valle, y de otros departamentos del Eje Cafetero. La región se vio libre de tal conflicto por varios decenios, pero la crisis del sector cafetero propició la llegada tanto de la guerrilla como de los paramilitares, que vienen actuando y reclutando niños y jóvenes en sus filas.

En conexión con los puntos anteriores, está el fenómeno del narcotráfico, que tiene en el cartel del “Norte del Valle, con epicentro en Cartago” (municipio

² Índice de pobreza (%): 59.8. Índice de pobreza extrema (%): 23.4. Encuesta Nacional de Hogares, Cálculos del DNP, con base en la Encuesta Nacional de Hogares, 2000 – 2002.

³ Para los tres principales departamentos del Eje Cafetero, el crecimiento del Índice de Desarrollo Humano se estancó entre 1993 y 2002, lo que dio pie a hablar de una década perdida. Mientras en Risaralda y Caldas el crecimiento se estancó con respecto a la década anterior, en Quindío cayó 0,7%, evidentemente por debajo del índice nacional, que en Colombia fue de 4,4% entre 1993 y 2001. Esa fue una de las grandes conclusiones del Informe Regional de Desarrollo del Eje Cafetero 2004. Actualmente, el Eje Cafetero vive lo que se podría llamar la paradoja del desarrollo: las condiciones de vida favorables que lograron sus habitantes como consecuencia del progreso y el crecimiento generados por la actividad cafetera, no son sostenibles porque esa actividad ha sido fuertemente afectada por los bajos precios internacionales y porque la recesión del país golpeó de manera especial a la región. Mientras muchos habitantes del Eje Cafetero padezcan desempleo y hambre, no será posible sostener los bajos indicadores de necesidades básicas insatisfechas ni los altos de condiciones de vida que han caracterizado a la región.

⁴ En cuanto al desplazamiento forzado Risaralda es un departamento receptor de población. Según los datos del Observatorio de Derechos Humanos de la Vicepresidencia de la República, en 2000 fueron recibidas 4.955 personas, en 2001 4.060, en 2002 6.049, en 2003 4.519 y un año después 3.257. Los municipios de destino de los desplazados son Pereira y Santa Rosa de Cabal, que concentran, según Acción Social de Risaralda, alrededor del 80% de los desplazados. En el caso de la capital departamental, esta situación contrasta con el aumento de fuentes de empleo gracias a la presencia de empresas privadas que se han constituido en escenarios de trabajo para la población local y desplazada, trayendo como consecuencia el asentamiento definitivo de los inmigrantes en Pereira.

ubicado muy cerca de Pereira) un poderoso factor de distorsión de las dinámicas económicas y socioculturales de la región. Dicha agrupación delictiva ha hecho del Área Metropolitana su centro de inversiones y “lavado de activos”, con secuelas tales como el incremento de la delincuencia y la economía paralela, en frentes como el de la construcción, tanto en el área urbana (centros comerciales, lujosos edificios de apartamentos) como en la rural (haciendas lujosas, por ejemplo). Muchos jóvenes de sectores populares (pero no solo ellos) que crecen cerca de esta influencia, orientan sus expectativas de vida hacia la vinculación con este sector tan próspero económicamente, con tanto poder y reconocimiento social en el ámbito local. Ésto explica el incremento reciente de grupos juveniles de sicarios y el índice de asesinatos ocasionados entre ellos.

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 los jóvenes en cuanto “otros”, pero también sus contextos familiares y sociales, el reconocimiento de su diversidad, intereses y necesidades humanas.

La principal fuente para decir lo que se dice en la presente tesis son los jóvenes mismos. En términos de diseño de la investigación se trata de una investigación 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 éste 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 aquella, 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, 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 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 grande⁵. 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, ni siquiera a los de Latinoamérica o Colombia, sino específicamente a aquellos que fueron abordados en perspectiva

⁵ 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 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 la 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, e incluso de otros países con características parecidas como Perú, que en el último año pasó al número 50 con una calificación de 4,41.

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.

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. El texto de la tesis supone una triangulación entre las voces de los informantes, las interpretaciones del investigador y los autores referidos a lo largo de la tesis.

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 juveniles. En relación con las subjetivaciones tecnojuveniles, procuramos superar el “sujeto cyborg” acuñado por Donna Haraway (1995), que alude, en primer término (sujeto) a una categoría muy criticada por múltiples fuentes de la filosofía y las ciencias sociales, entre ellas Foucault (1984, 1994^a, 1994b, 2000, 2002), 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.

Finalmente, quisiera retomar un punto mencionado anteriormente: los autores que sirvieron para la triangulación, es decir, los referentes teóricos que fueron acompañándonos y emergiendo a lo largo del proceso, son muchos, solo resaltaré aquellos que considero centrales al momento de hacer interpretaciones del fenómeno. En el caso de los *procesos de subjetivación*, el punto de partida es Foucault, pero también otros contemporáneos y colegas franceses con los cuales tuvo importantes convergencias teóricas (y también discrepancias), me refiero específicamente a Deleuze (1969, 1980, 1988, 1995) y Guattari (1972a, 1972b, 1979, 1980, 1985, 1986, 1989a, 1989b, 1992, 2004); también retomo a González Rey (2000). Acerca de las múltiples formas de aludir al objeto de investigación, a saber: los *jóvenes*, la *juventud*, lo *juvenil*, las *culturas juveniles*, destaco principalmente a Muñoz (2001, 2002), Feixa (1998) y Jiménez (2000). En lo referente a las *mediaciones tecnológicas*, destaco a Martín Barbero (1995, 1998, 2003, 2004, 2005), Vilches (2005), Piscitelli (2002) y Rueda (2004) por el

modo en que introducen o adaptan para el contexto latinoamericano esta categoría central, enfoque y herramienta conceptual.

2. CONTEXTO INVESTIGATIVO

2.1 GRANDES TEMAS, CONCEPTOS BÁSICOS Y FUENTES

Tal como lo mencionábamos en la introducción, dos son los grandes temas que están en el trasfondo de la tesis y que se entrecruzan: los jóvenes y las tecnologías de la información y la comunicación. Se retomará en un capítulo posterior el modo particular en que entendemos el sujeto/objeto de la investigación. La cantidad de conceptos para referirse a un mismo tema denota la complejidad del campo en el que nos metemos, pero la opción de enfoque que adopta la tesis se irá dilucidando teóricamente más adelante, aun cuando podemos aquí decir que nos referiremos a los jóvenes, en tanto seres concretos, situados, y a sus procesos de subjetivación. Lo mismo sucede con el asunto de las tecnologías, pues no se hará un abordaje desde el lenguaje técnico de los sistemas informáticos, sino que se hará una lectura desde el mundo de la vida⁶ de los jóvenes (ya dijimos en la introducción a cuáles nos referimos), y desde la trama de saberes y poderes que median la comunicación y la información en estas sociedades contemporáneas, es decir, las mediaciones tecnológicas.

A continuación presentaremos de manera sucinta las tres categorías centrales de la tesis, que a la vez son enfoques y herramientas conceptuales. La primera de ellas son los “*procesos de subjetivación*”, la cual hace referencia a la constitución de subjetividades (que pueden adoptar o no el modelo identitario). Hablamos de procesos heterogéneos que nos configuran como cierto tipo de sujetos a partir de ciertas prácticas históricas (discursivas y no discursivas) y en diferentes ámbitos. Además, es importante tener presente que la identidad, como señala Foucault (1994 c, 706), *no es más que una de las posibilidades de organización de una conciencia de sí* es decir, es la forma que toma la subjetividad bajo la racionalidad moderna siguiendo el modelo identitario: esencializada, fija, estable, unitaria, autónoma, auténtica, privada, independiente y ahistórica. Esta categoría es muy útil para analizar cómo determinados discursos y prácticas (por ejemplo, tecnologías de gobierno neoliberales o prácticas y discursos de resistencia en el movimiento feminista) que constituyen ciertas posiciones de sujeto (subjetividades feministas, subjetividades juveniles) en determinados espacios.

⁶ Esta tesis hace parte del interés por la subjetividad social y, en especial, por un concepto clave para su comprensión: *mundo de la vida*, cuyos orígenes provienen de la fenomenología trascendental, y su desarrollo en la disciplina sociológica se debe a Schutz y Luckmann (1997) por un lado y, a Habermas (1987) por otro. El concepto “*mundo de la vida*” permite comprender la dimensión social en la que se construyen marcos de sentido que sirven para interpretar y actuar en la realidad. Remite a procesos y estructuras que posibilitan la comprensión de las formas en que se sustentan, se reproducen y se transforman los estilos de vida y de pensamiento en la cotidianidad.

La cuestión no es abandonar la preocupación teórica por el modo como nos pensamos a nosotros mismos y a los demás (modo que sigue siendo moderno), sino abandonar una determinada concepción de la subjetividad (el modelo identitario). Lo que está en juego en el desplazamiento de la identidad a los *procesos de subjetivación* (así como en el hecho de hablar de “subjetividades” y no de “identidades”) siendo cuestiones ó apuestas con implicaciones políticas.

Para ello se cuenta con el soporte conceptual de Foucault (1994) y Deleuze (1969, 1988), quienes permiten problematizar el orden de lo sensible, la experiencia estética y los procesos de subjetivación contemporáneos. Plantearon la pregunta por la producción de saber que se constituye en la percepción del sujeto, que configura su cuerpo como territorio de experiencias y que emplaza determinadas formas-sujeto. Se preguntaron por los procesos de formación que configuran una estética, una ética y una política de los modos de subjetivación. Mediante la exposición de las dimensiones ética y política de las prácticas del arte actual se busca interrogar la estética de la experiencia característica de las subjetivaciones contemporáneas. En el caso de Foucault, toda su obra es iluminadora, pero particularmente su último período centrado en el cuidado de sí y las tecnologías del yo (dos últimos tomos de la trilogía de historia de la sexualidad, hermenéutica del sujeto y tecnologías del yo), porque permite matizar las posturas de sus periodos anteriores a partir de las posibilidades de resistencia que habitan en las subjetividades. En el caso de Deleuze, nos sirve de apoyo “Conversaciones. 1972-1990” (1995), porque las cartas y entrevistas con y referidas a importantes pensadores, entre los que destacamos a Foucault y a Guattari, con quien escribió Mil Mesetas. Esta trilogía francesa (Foucault, Deleuze y Guattari) nos permiten apreciar mejor los modos y procesos de subjetivación más allá de los dominios del poder. Cuando nos referimos a la “estética de la experiencia” se trata de reglas facultativas que producen la existencia como obra de arte, reglas éticas y estéticas que constituyen modos de existencia o estilos de vida (esta tesis aborda uno de ellos). A esto llamó Nietzsche la actividad artística de la voluntad de poder, la invención de nuevas “posibilidades de vida”.

Los discursos no son soberanos sobre cada uno de nosotros, puesto que podemos ejercer una capacidad generadora que marca nuestros procesos de subjetivación, y que nos permite crear momentos de ruptura sobre los mismos discursos que nos constituyen, en un proceso igualmente inconsciente, pero que es afectado en sus dimensiones de sentido y significación, y en la diversidad de sus formas de organización por nuestra actividad intencional, creativa y crítica. La dimensión discursiva no anula nuestra subjetividad incorporándola a un “flujo” despersonalizado y simbólico que la “encierra” en ideologías, historias y formaciones discursivas que están “fuera”. Tenemos una capacidad generativa asociada a los procesos de subjetivación, que representa un momento constitutivo de los procesos de sentido y significación. La subjetividad no es solo

“usuaria” inconsciente de un discurso que no le pertenece, sino un momento activo dentro del juego (de ida y vuelta) de significaciones y sentidos que atraviesan la subjetividad social y que le llevan a producir un “discurso” personal que, aunque atravesado por los discursos sociales dominantes, representa un momento de ruptura sobre aquellos. En síntesis, vemos que para abordar esta categoría social, enfoque y herramienta conceptual la fuente es principalmente la filosofía francesa inspirada en Foucault y la psicología social que se apoya en el legado de Vygotsky y lo hibrida con Guattari, como lo hace González Rey.

Habíamos mencionado que el segundo gran tema es *juventud*, a partir del cual hacemos entrada a la categoría central (y enfoque, y herramienta conceptual): “*lo juvenil*” de tales procesos de subjetivación. Los procesos de subjetivación juvenil mediados por las tecnologías de la información y la comunicación se constituyen con relación al discurso de la *condición juvenil*, entendido éste como una construcción histórica, la cual se explora de manera un poco más amplia en un capítulo posterior de esta tesis, pero que de manera resumida, en esta introducción, podríamos decir que en la forma más reconocida que tuvo durante el siglo XX, se originó con la necesidad de las naciones capitalistas de garantizar la reproducción del sistema económico y social fundamentado en los procesos de industrialización. Para ello se expande y fortalece el sistema educativo, a partir de una base hogareña que vino a conocerse como “familia nuclear”. En este contexto se construye la categoría sociológica denominada “moratoria social”: periodo prolongado de formación axiológica y técnica del sujeto infantil y juvenil para incorporarse en la vida adulta a los procesos de reproducción social, asumiendo roles de responsabilidad familiar y laboral. Tal proceso de subjetivación juvenil fue representado científicamente por la psicología y otras ciencias sociales con el nombre de “Adolescencia”, es decir, período en que el sujeto está inconcluso, en proceso de transición de la niñez a la adultez.

No obstante, son múltiples las circunstancias históricas que no han permitido la universalización de esta forma de condición juvenil, aun cuando nuestra posición particular (los procesos de subjetivación) está en desacuerdo con la homogeneización. Para el objeto de la presente tesis nos interesan tres (3) en particular que reseñamos a continuación. La primera, los poderosos procesos de exclusión que se han vivido en Colombia no permitieron que amplios sectores poblacionales se incorporaran a dichos procesos de modernización y ampliación de la condición juvenil, por mencionar algunos: juventudes de minorías étnicas, juventudes campesinas, juventudes urbano populares, entre otros. La segunda, la irrupción de las *culturas juveniles* en Colombia, que aunque refieren a grupos minoritarios, rompen con los procesos homogenizadores de la modernización, y por ende, posibilitan la emergencia de nuevos modos de subjetivación juvenil, capaces de proponer éticas y estéticas de la existencia propias, y que hoy tienen una alta interacción con las mediaciones tecnológicas, en tanto una de las formas de recrear sus trayectos vitales. Entendemos las culturas juveniles como prácticas de libertad, como capacidad para inventarse la vida (Marín y Muñoz,

2002). Son una construcción sociocultural con historias propias que rompen con la idea universalizante de "juventud", siendo relevantes las contingencias particulares de cada una de estas culturas, sus formas de expresión y su diversidad; lo que implica reconocer las mutaciones que sufren estas formas de subjetivación, sus tránsitos y recorridos, así como la generación de nuevas formas de ser, puesto que están mutando y renovándose permanentemente. La dimensión cultural busca visibilizar a las y los jóvenes como productores(as) de sentidos y sinsentidos, lo cual entraña *"un cambio en las miradas tradicionales de pensar lo juvenil, trascender lo sectorial, pensar lo transdisciplinar. Implica también una forma de rechazo a la nueva cartografía de las visibilidades que pretende visibilizar las relaciones sociales y simbólicas, y la producción cultural para luego ser utilizada y domesticada en la mercantilización de la vida cotidiana y la industrialización de los bienes simbólicos"* (Hurtado, 2004, 13).

La tercera, es la enorme transformación que ha venido experimentando el capitalismo en estos últimos decenios, descrita, entre otras obras en la trilogía "La era de la información" (Castells, 1996, 1997, 1998), y que ha venido a calificarse como su fase post industrial, en donde la precariedad del mundo del trabajo ha generado una crisis profunda en los proyectos de vida de los sujetos que se formaron en esa moratoria social, y que ha sido estudiado por Bauman (2002) bajo la denominación de "Modernidad Líquida". Ya en los ochenta Rodrigo Parra (1985) lanzó una hipótesis que ganó amplia aceptación, pero que habría que revisar en estos nuevos contextos: al no haber expectativas creíbles de futuro, lo cual describía como "ausencia de futuro", refiriéndolo específicamente a los jóvenes colombianos, también en 1988 el director de cine Víctor Gaviria lo representaba en el séptimo arte con su película "*Rodrigo D No Futuro*", y al ser muy distintas las demandas de las sociedades contemporáneas sobre los sujetos (con sus notas distintivas denominadas *sociedad de la información, sociedad red, sociedad mercado, sociedad del conocimiento*), los procesos de subjetivación experimentan procesos vertiginosos de transformación, cruzados por las mediaciones tecnológicas como una de sus principales características. Aquí las fuentes más relevantes son la sociología de la juventud y, en particular, los estudios culturales hechos desde diversas disciplinas⁷, teniendo como objeto de estudio a la juventud, a las culturas juveniles.

Entonces, en un contexto homogenizador de la condición juvenil, se inscriben trayectorias de resistencia de los jóvenes, a fin de constituir procesos de subjetivación alternos, con sus propios saberes, relaciones de poder y estéticas.

⁷ Se hizo alusión en el capítulo introductorio al modo en que nos ubicamos con respecto a los estudios culturales.

"Yo creo que de cierta manera he apoyado, como un cambio en la moral, por lo menos, en mi grupo más cercano: con mis amigos, con mi novia, con algunos familiares... hay diferentes formas de ver las cosas" (Testimonio de Luis, refiriéndose a su modo particular de valorar la sexualidad, en torno a una conversación sobre pornografía e Internet, durante el grupo focal).

"Soy consciente de que la intención de los comercializadores de los videojuegos es convertir a los jóvenes en meros comensales, espectadores silentes. Sin embargo, pienso que la forma como se asumen los videojuegos es cuestión de educación, de la personalidad de cada uno y de las herramientas que uno tiene para confrontar el mundo. De igual manera, uno llega a ser capaz de distinguir la realidad de la ficción como elemento fundamental para abordar un videojuego. Yo por mi parte soy muy crítico con eso y me gusta conocer más sobre los efectos que la tecnología tiene en la salud, en la vida" (Testimonio de Alberto, joven de 24 años, estudiante de arquitectura en Pereira, en el marco de una entrevista en profundidad).

"Entonces empecé a adquirir conocimientos, lenguajes de programación, y de ahí partí a crear jueguitos... a mí me llenaba porque yo los hacía... yo se los regalaba a los amigos para que los jugaran... De los videojuegos fue que partió el yo hacer algo, el que alguien jugara algo mío... empecé a trabajar aquí, en la Católica, hace como 4 o 5 años. Y yo constantemente tengo contacto con la tecnología, con telecomunicaciones, con programación, de todo. La vida mía gira en torno a la informática, en todo sentido... es estar jugando" (Testimonio de Leysner, refiriéndose a las transformaciones que las tecnologías estudiadas han producido en su historia personal, en el marco de las conversaciones del grupo focal).

"Uno con su equipo, es decir, con el computador y dos soft ware que tengo en mi casa, a veces uno se limita mucho porque uno piensa en un sonido específico y no lo puede hacer ahí porque está limitado, pero si se consigue otro soft ware, sí lo pueda hacer, lo cual no quiere decir que esa tecnología le de a uno la posibilidad de tumbar a Tiesto en una producción, no en el sentido de que uno tenga mejores equipos, sino que el gentío, el sentimiento, como crea uno, como estructura la canción... las nuevas tecnologías le dan la posibilidad a uno de crear, pero no le dan la posibilidad de llegar al éxito... con la música es con la única con la que le pongo los cachos a mi novia" (Testimonio de Diego, refiriéndose al modo en que los jóvenes que dominan las tecnologías estudiadas pueden ser creadores de su propia música, de su propia estética, en el marco de las conversaciones del grupo focal).

El tercer gran tema son las tecnologías de la información y la comunicación, abordado desde la categoría central (y herramienta conceptual y enfoque) de "mediación tecnológica" de los procesos de subjetivación juvenil, entendiendo "mediación" como procesos estructurantes que configuran y orientan la interacción y cuyo resultado es el otorgamiento de sentido a los referentes con

los que se interactúa. “Mediación” es una categoría polisémica: los medios de comunicación ‘median’ o intervienen en las relaciones entre sujeto y mundo objetivo. Pero además, en el proceso de recepción de mensajes ‘median’ otros procesos de construcción de significados en los cuales intervienen diversas agencias sociales: cognoscitivas, culturales, situacionales, estructurales, tecnológicas (Orozco, 2001), sobre la serie de procesos que hacen posible la construcción de significados e imaginarios en nuestra interacción con los productores de discursos, y es por tal reconocimiento que no podemos inferir una relación directa entre mensajes y sujetos receptores. Lo que agrega el adjetivo de “tecnológicas” es el hecho de que las tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento han dejado de ser asunto meramente instrumental para convertirse en estructural: la *tecnología* remite hoy, no a la novedad de unos aparatos sino a nuevos modos de *percepción* y de *lenguaje*, a nuevas sensibilidades y escrituras, a la *transformación cultural* que implica la asociación del nuevo modo de producir con un nuevo modo de comunicar que convierte al conocimiento en una fuerza productiva directa.

“Me ha ayudado mucho manejar, saber dónde buscar, aprender dónde encontrar algo de Internet, porque no todo se encuentra en Google, no todo se encuentra en Altavista... y buscar la manera de, no de liberar al pueblo como la mentalidad Linux, liberar al mundo del imperialismo Windows, pero sí de sacarle provecho a las limitaciones que tienen los demás... sé de dónde bajar MP3, sé de dónde bajar videos, pirateo DVD's, un mundo de cosas a las que estoy sacando provecho, aprovechándome del poco conocimiento que tiene el resto⁸... y en este momento no solo me dedico a la piratería, y al bajo mundo de la tecnología, también estoy aprendiendo en un curso del Sena Virtual, para aprender a programar... a tener mis programas legales, a hacer páginas Web y cobrarlas bien caras, porque la gente no sabe... como tengo mi propia empresa, he buscado la manera de legalizar mis propios programas... ahorrándome millones de pesos” (Testimonio de Luis, en el marco del grupo focal, relatando el modo en que ha logrado traducir su transformación cognoscitiva, mediada por las tecnologías estudiadas, en oportunidades concretas de productividad económica presentes y futuras).

Un significado más amplio de la categoría será igualmente desarrollado en un apartado posterior de esta tesis⁹, pero en esta introducción nos interesa reseñar dos de sus modalidades que son claves para los intereses de esta tesis, la mediación tecnológica del conocimiento y la mediación tecnológica de la comunicación. En ambas es clave el papel que están jugando las TIC¹⁰, la cuales ganan cada día mayor demanda e importancia por su aplicación dentro de la sociedad que vivimos. Tecnologías que están al alcance de un segmento poblacional amplio y que hoy se ven en hogares¹¹ y distintos escenarios en los

⁸ Relata la forma como hace tareas bajadas de Internet a otras personas, y cobra muy bien por ello.

⁹ El 5.2.3

¹⁰ Tecnologías de Información y la Comunicación, concepto clave para esta tesis.

¹¹ Hicimos mención a este asunto en el pie de la página 11.

cuales interactúan las personas, ejerciendo gran influencia e impacto en las relaciones intersubjetivas, las cuales se desarrollaban, primordialmente, en un contacto “cara a cara”, hoy están mediadas por esas nuevas tecnologías, posibilitando nuevas formas de dialogicidad (y en ocasiones de incomunicación), al rebasar fronteras físicas y culturales. Gracias a las mediaciones tecnológicas estudiadas, todo proceso y soporte tecnológico se constituye en un sistema de representación simbólica, compartido por comunidades de sentido amplias, posibilitando nuevos modos de intercambio comunicacional. Ello no sería posible sin una base para presentar y distribuir la información, pero más allá, sin la posibilidad de comunicar propósitos comunes.

"Hay un juego que se llama Quake III... me conectaba a la una de la mañana, y empezaba a jugar con Alemania, ¡qué berracos!, son unos monstruos para jugar... esos eran los amigos míos... charlábamos en inglés... una cosa, el lenguaje de los videojuegos es el inglés, y yo creo que me defiendo un 60%, no lo hablo muy bien, pero sí lo entiendo... yo hice una paginita, pero esa página la visitan personas de todo el mundo. Yo tengo contacto, pues, en el Messenger. Yo tengo un programita que me ayuda en los contactos, con un máximo de 250. Ya llegué al tope. Después el programa me lleva a 500. Pues, ahí voy. Tengo amigos, entre comillas, pues, de Perú, Argentina, Puerto Rico, Estados Unidos, Italia, de todas partes... uno se acostumbra al habla de la persona... uno se empieza a relacionar tanto, que se le pegan las cosas¹². Tengo grupos y comunidades de salseros, programadores, diseñadores de páginas Web, y del mundo de los videojuegos¹³... mantengo el correo lleno, son listas... hay un cambio cultural de ambas partes, yo siento que ellos se acostumbran como al hablado mío, porque también he hablado por micrófono, con la Web Cam y todo eso, ellos ya me entienden, yo les entiendo a ellos... a uno se le pegan cositas de todos los lados, idiomas" (Testimonio de Leysner, en el marco del grupo focal, que parte de un relato sobre su afición a los videojuegos, pero que termina mostrándonos el modo que amplía sus relaciones interpersonales a través de las tecnologías estudiadas, y va haciendo parte de hermandades virtuales).

La comunicación la estamos comprendiendo desde una perspectiva sociocéntrica, sintetizada por Orozco (2002) en su artículo “Mediaciones tecnológicas y des-ordenamientos comunicacionales”, el cual privilegia la comprensión, no solo de este concepto, sino el de la producción misma de conocimientos a partir de las re-producciones que hacen los sujetos sociales con base en referentes informativos con los que interactúan. Tales re-producciones están siempre situadas, interesadas y culturalmente contextualizadas, pero sobre todo, mediadas desde múltiples fuentes macro y microestructurales, incluidos los mismos referentes informativos y tecnológicos, pero solo como una fuente más. Los medios, tanto los viejos como los nuevos, al igual que las videotecnologías que los hacen posible, constituyen ecosistemas comunicativos cada vez más

¹² Refiriéndose a los modismos de otros países.

¹³ Los videojugadores hacen parte de hermandades virtuales denominadas “freakies” o “losers”, expresiones que significan “raros” y “perdedores” respectivamente.

complejos. En este contexto adquiere sentido el concepto de medicación, cuyo juego actual es entendido, más allá de los medios, como proceso estructurante proveniente de diversas fuentes, que incide en los procesos de comunicación y conforma las interacciones comunicativas de los sujetos sociales.

El Internet “lo utilizo para buscar información mientras me estoy comunicando, vía Chat, puede ser por el Messenger, puede ser por el Trilian, que es un programa que reúne varios programas de comunicación como el American On Line, el ICQ, el ICR y el Yahoo Messenger, todos en un mismo programa... y puedo tener abiertas todas las cuentas de mensajería. A veces por voz o a veces por el teclado... también la camarita... normalmente es gente en español... sobre todo gente de Bogotá... lo utilizo para comunicarme con los integrantes de la junta de la Asociación de Estudiantes de Comunicación Social, donde la junta directiva (yo hago parte de ella) está dispersa en todo el país... Tengo amigos en México, tengo amigos en Argentina, en Estados Unidos, pero que son de aquí, de Pereira... hablamos en español. En algunas ocasiones he hablado en inglés con algunas personas, pero eso es más ocasional”. En el 98 comenzó a explorar el Internet, “y conocí gente, algunas de las cuales aún me relaciono con ellas... Todo mi equipo informático, articulado a muchas otras tecnologías de imagen y sonido, ha sido ensamblado por mí, a lo largo de un proceso que arrancó desde 1998, y en el cual he sido autodidacta, ha aprendido por ensayo y error y leyendo mucho por Internet. Yo precisamente no tengo una cámara Web, sino una Handy Cam, que la conecto al equipo... le compré una tarjeta de televisión... Esto empezó cuando a los 12 años, entré en contacto con el primer computador, que era el de la oficina de mi mamá, y les diseñé su primer programa, que era de facturación, ‘a punta de comandos’... (En la Universidad), me decían ‘la magia’, yo le meto magia a todo, yo no hacía el video normal, eso, creo, tiene que ver con el gusto” (Testimonio de Luis, en el marco de la entrevista en profundidad).

Se transforma igualmente la autopercepción, así como el sentido que se otorga a las experiencias, las prácticas y el entorno.

“Teniendo en cuenta la condición de necesitar de algún aparato tecnológico para ser, o para apoyarse y expresar muchas cosas, lo he visto como muy necesario en mi trabajo. No estoy hablando de prótesis y de todas esas cosas, que me parecen excelentes, que le devuelvan el hecho de caminar a una persona, o poder coger alguna cosa con un aparato, sino que como estoy trabajando en una agencia de publicidad, uno puede tener la idea más espectacular del mundo, pero uno con recortes de revista no es capaz... es muy necesario apoyarse de la tecnología para poder desarrollar, pues en ese caso, grandes ideas... dependiendo del entorno en que uno viva, dependiendo de lo que uno hace, va a necesitar más de la tecnología... pero cada día va a ser mucho más necesaria... hoy los niños desde pequeños los papás ya les dan celular” (Testimonio de Luis, mencionado anteriormente).

La importancia de las mediaciones tecnológicas¹⁴ en las vidas de los jóvenes¹⁵, en la dinámica de los procesos culturales contemporáneos y en la constitución de nuevos órdenes globales crece cada día más (Orozco, 2002). También plantea nuevos y complejos desafíos a algunos segmentos de población juvenil a quienes caracteriza su lucha por el reconocimiento de su diferencia, de su ciudadanía, por el ejercicio de sus libertades fundamentales e instrumentales, por la ampliación de espacios democráticos, por su articulación propositiva en la sociedad contemporánea, por el respeto a sus derechos y por tener injerencia real en la construcción de su entorno social y de proyectos de vida colectivos.

Estos nuevos desafíos son tan complejos como los enfrentados en decenios anteriores, cuando se propuso educar para una recepción activa y crítica de los medios. Hoy, la producción audiovisual y multimedial está en el corazón mismo de las nuevas formas de economía (trabajo inmaterial), de la creación de estereotipos e imágenes públicas de determinados sectores de población (jóvenes, mujeres, niños, inmigrantes, etc.) y de las reivindicaciones políticas de estos grupos. Las mediaciones tecnológicas se encuentran en el núcleo de las notas distintivas de las sociedades contemporáneas como la *Sociedad Red*, a la que hace alusión Castells (1997), la *Sociedad del Espectáculo*, a la que hace alusión Debord (1998), la *Sociedad de Control* y nuevas formas de poder como el *Biopoder* a las que hicieron alusión Foucault (1994b), Deleuze (1995), Negri Hardt (2002), y la *Sociedad del Conocimiento* están en el corazón mismo de la expansión mundial de los grandes capitales (*Globalización y Sociedad de Mercado*). Dada la importancia de la mediación tecnológica en el mundo contemporáneo, muchos aprendizajes, reivindicaciones, luchas y victorias políticas a favor de la democracia, la defensa de los derechos humanos y de formas plurales de ciudadanía se apoyan en esta plataforma. Aquí la principal fuente son, nuevamente los estudios culturales latinoamericanos aplicados a la relación comunicación – cultura, y la filosofía de la comunicación, a los cuales se aludió en el capítulo introductorio, y cuya justificación se ampliará en el capítulo epistemológico y metodológico. En este sentido destacamos los aportes de Jesús Martín Barbero (colombo español) y Alejandro Piscitelli (2002).

Partiendo de todo lo anteriormente dicho y complementándolo con los resultados de la investigación que sustenta esta tesis, podemos decir que en la interacción de los jóvenes con las mediaciones tecnológicas, tanto nuevas como viejas (Orozco, 2002, 23), logra acceder y sostener un conjunto de relaciones con valores y sentidos más amplios que aquellos provenientes de los agentes tradicionales de socialización (familia, escuela, comunidad, iglesia), transformando la integración-construcción de sus procesos de subjetivación, tanto en su dimensión social como individual, sin desconocer que otras mediaciones como etnia, territorio, género, religión y clase siguen siendo de gran importancia. Esa multiplicidad de accesos y referentes sirve de soporte a la gran “bio-diversidad” (Capra, 1998) juvenil que emerge en la actualidad. Aquí

¹⁴ Elegidas para esta investigación.

¹⁵ Nos referimos a los jóvenes observados y entrevistados en esta investigación.

seguimos las reflexiones críticas de Fritjof Kapra para comprendernos como un hilo más del tejido de la vida. En este sentido, la diversidad humana hace parte de la bio (vida) diversidad. Tales transformaciones innovadoras hacen visible socialmente las subjetividades juveniles, principalmente por la *agencia cultural* que hoy manifiestan los jóvenes en doble dirección: sobre sus propias existencias y con respecto al sistema social, al participar activamente de sus dinámicas. Entendemos la categoría emergente de “agencia cultural” como la capacidad que tienen las subjetividades para intervenir de manera creativa en su contexto histórico cultural, y poder incidir en la transformación de los regímenes de verdad y las relaciones de poder. Fundamental en este entendido es la relación esencialmente moderna entre deseos subjetivos y proyectos públicos. Junto a los testimonios de los jóvenes, como fuente principal, tenemos en este punto el respaldo teórico de Margaret Archer y su obra clásica, pero con renovaciones recientes, “Cultura y agencia” (1997, traducida al castellano como “Cultura y teoría social”).

“Hago mi propia música en el computador, utilizo varios programas, uno para crear los simples, las melodías, otros para editarlas, para grabar las voces... Es música electrónica... casi toda es música dance... me gusta mucho la música dance: hacerla y escucharla... me gusta la melodía. En varias ocasiones la he utilizado, como para hacer trabajos de la universidad... yo “quemo” y pa’ sonarlo en cualquier lado... pa’ escuchar en el carro, pa’ escuchar con amigos, y tengo un proyecto: un CD con música, con voz, con letra, con de todo, que se puede comercializar algún día, pero lo tengo que volver a hacer, que remasterizar, pues se me perdieron archivos originales”.

“Nosotros hacemos diseño gráfico, páginas Web, multimedia y comunicación organizacional... absolutamente todo se hace en el computador... nosotros trabajamos animación muy bien... eso es como la “magia”, el “toque”... Nosotros trabajamos Flash desde el 99... ya estamos en el MX, pues, “con todos los juguetes”. Trabajamos otros programas que no son Flash, pero que hacen Flash, que no les voy a decir cuáles son, pues ese es nuestro secreto... que unifican a todos en un gran producto... o manejar Flash y saber meterlo en televisión. Esas cositas son las que nos han llevado al éxito, por decirlo así” (Testimonio de Luis, mencionado anteriormente).

“Llega un equipo nuevo y uno queda con ganas, como de ir a tocarlo, uno sabe que hay unos procesos que están estandarizados... por muy complicado el equipo, debe traer unas medidas estándar. Uno que ya está acostumbrado a mover, a manipular esos equipos ya sabe, uno lleva el hilo, no tiene que coger el manual... uno se siente bien cuando lo comienzan a llamar a uno... me gusta mucho ayudarle a la gente... simplemente soy aquel que cuando le dicen: ‘venga a arreglar una cosa’, yo digo: ‘camine’. A veces ni me llaman, y yo voy de metido allá, porque sé que con esa ayuda, de pronto les voy a solucionar un problema... y yo les explico de tal manera, que la persona aprenda... compartir el conocimiento... uno tiene esa capacidad, con esa misma lógica uno puede

motivar a las personas a que cojan un poquito de lógica... por el lado de la familia creo que en el tiempo en que uno va aprendiendo a manejar una nueva tecnología, uno va haciendo aportes, ya sea dentro de la casa, ya sea dentro de las múltiples conexiones que uno quiera tener dentro de la casa... con ese tipo de conocimientos uno quiere que las otras casas también quieran tener eso, integra más a la familia. En mi casa: llamen a Néstor para que nos ponga la música, llamen a Néstor para que conecte acá, ya uno se integra más”
(Testimonio de Néstor en el marco del grupo focal).

La pretensión de esta tesis es visibilizar, ante el conjunto de la sociedad regional y ante la comunidad científica, a los jóvenes como sujetos creadores de nuevos modos de ser, y cuyo aporte a la cultura y a las actuales dinámicas de desarrollo es indispensable, por lo cual es necesario considerar criterios que reconozcan dichas potencialidades y capacidades en la esfera pública, posibilitando nuevos y más amplios mecanismos de inclusión. La región a la cual nos referimos a la región colombiana denominada “Eje Cafetero”, constituida por los Departamentos de Caldas, Risaralda, Quindío y el norte de los Departamentos del Valle y del Tolima.

2.2 REVISIÓN DE ANTECEDENTES

2.2.1 Estado del Arte en la Filosofía de la Tecnología (Rueda y Quintana, 2004)

En una breve revisión de antecedentes tomaremos inicialmente, como línea de reflexión, el estado del arte elaborado por Rocío Rueda y Antonio Quintana (2004), con base en la filosofía de la tecnología, a fin de apreciar la relación entre ella y nuestros procesos de constitución ontológica. En ese orden de ideas, ubican a Kapp (27) como fundador de la filosofía de la técnica. Dicho autor interpretó las invenciones técnicas como proyección material del mundo interno de nuestras representaciones. “En este sentido, el hombre siempre se muestra a sí mismo en la herramienta” (27). Kapp podría ser calificado de tecnófilo, así como la mayoría de autores de su siglo que pensaron el tema: hay un declarado optimismo frente a las posibilidades de la técnica. En la cultura alemana se destaca la reflexión crítica respecto a la característica principal de la ciencia y tecnologías modernas: el afán de poder y dominación de la naturaleza. Es en este punto donde se destaca Heidegger (28). Las obras sobre Heidegger en que se apoyan Quintana y Rueda para este estado del arte son: Heidegger, Martín, 1989, 1994; Pöglér, O., 1993; Safranski, R., 1997; Vattimo, Gianni, 1986. Hottois, Gilbert, 1997. Para él, lo técnico invade todo; considera que la técnica también domina las ciencias a través de paradigmas como la objetividad, la relación causa-efecto y el cálculo, al momento de hacer análisis de resultados. Heidegger indagó la esencia de la técnica, velada en el universo técnico, pero que al develarse, “supone la ruptura con el ser-en-el-mundo metafísico y con la manera tecnológica de pensar y de hablar” (28).

Para este autor, es en el lenguaje, y no en la técnica, donde se revela el ser de ella. El sentido profundo de la *techné* hay que buscarlo en los vínculos que el lenguaje científico técnico establece con otros términos, en la evolución de éstos y en sus traducciones. Es necesaria, entonces, “una revalorización del lenguaje, asociado a un modo de pensar y de decir que nos reconduzca al ser” (29). En el ejercicio crítico que Heidegger hace de la técnica, aprecia una colonización de ésta en el lenguaje, produciendo una “tecnificación” del mismo. Así va muriendo el lenguaje natural y espontáneo, lo cual conlleva a la desolación del ser.

Para Heidegger, las visiones instrumentalistas y antropológicas de la técnica deben complementarse. Es un llamado urgente a la reflexión sobre la técnica como fenómeno contemporáneo, que habla de nuestro ser y debe ser racionalizado (29). La irrupción de la tecnología contemporánea ha producido una ruptura con la situación precedente de equilibrio (la naturaleza dirigía la técnica). Se produce un extrañamiento de nuestra cultura ante los sistemas tecnológicos y el cúmulo de artefactos que nos rodean, convirtiéndose en simples medios de uso (30). En ese tiempo precedente lenguaje y artefactos comparten el modo de conectar con el mundo (no había oposición entre lo natural y lo artificial, entre lo interno y lo externo), es decir, se habitaba el mundo atravesados por la técnica, mediados por una tecnicidad que hacía posible (o no) la expresión del ser (30).

No existen los demonios (peligros) en la técnica, existe el misterio de su esencia. La amenaza no proviene de los artefactos, así éstos puedan actuar mortalmente. La técnica nos ha afectado en esencia. El camino consiste en enfrentar la técnica con la estética, en cuanto esta última es una “región” emparentada con la primera, pero distinta de ella. La pregunta que deja abierta Heidegger es cómo habitar este mundo técnico de manera estética (31-32).

Una perspectiva diferente frente a la discusión la establece la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt (Adorno, Habermas, Horkheimer, Schmidt), pero retomando las críticas Heideggerianas sobre el modo en que la técnica ha sobredimensionado la capacidad de dominio del ser humano, y sobre la actitud irreflexiva en que hemos caído respecto a la técnica, frente a lo cual se necesita ilustración, para poder ver sus verdaderos intereses (32). Finalmente (respecto a los alemanes), es bueno mencionar cómo los filósofos de esta nacionalidad han reflexionado de manera sistemática sobre las tecnologías, concebidas como “tecnología social” crítica, en cooperación con la ingeniería, pero sobre la base de criterios éticos y ecológicos (33).

En la tradición española se destacan las “Consideraciones sobre la técnica” de Ortega y Gasset, ubicando la tecnología en un contexto antropológico y cultural. Lo característico de las técnicas no está en las innovaciones, sino en el repertorio técnico de cada época. La técnica está asociada de manera indisoluble a la naturaleza humana, en cuanto ser que se crea a sí mismo: ser

hombre significa ser técnico. El mundo creado humanamente, el de la técnica, es un gigantesco dispositivo ortopédico (33).

También destacamos en esta tradición a Quintanilla (33-36), quien ha concebido técnica y tecnología en conexión estrecha con la configuración cultural de cada sociedad. Hay cierta coherencia entre las tecnologías que una sociedad produce o asimila, y el resto de los rasgos culturales que le caracterizan. En cuanto a los enfoques sobre la técnica y la tecnología, Quintanilla cree que el más completo es el *sistema técnico* (respecto al *cognitivo* y al *instrumental*), por ser una unidad compleja formada de artefactos, materiales y energía, para cuya transformación se utilizan los artefactos y agentes intencionales. Puede ser también visto como un dispositivo complejo de entidades físicas y agentes humanos cuya función es transformar algún tipo de cosas para obtener determinados resultados característicos del sistema. Así vistos, los sistemas técnicos son híbridos, es decir, sociotécnicos, a partir de lo cual nace el concepto de *cultura técnica*. Es en este punto donde se pueden comprender los desfases al momento de transferir una tecnología de un contexto cultural a otro, lo cual es necesario considerar para comprender la alta complejidad de los cambios técnicos. Considerar la técnica como forma de conocimiento facilita que pueda ser identificada con la cultura, lo cual no es suficiente para considerar las complejas dimensiones de la cultura técnica. La insuficiencia de esta teoría está en reducir todos los aspectos relevantes del cambio técnico a cambios sociales. En países como el nuestro la formación tecnológica se orienta hacia el trabajo, más que hacia la invención, la expresión o la producción cultural (36).

En esta tradición española también está Sanmartín (37-38) quien interpreta la historia del ser humano como proceso creciente de inadaptación respecto a la naturaleza, y de creciente adaptación al entorno tecnocultural construido sobre aquella, ambiente hecho de aparatos. El siglo XX fue el tiempo de la tecnología, más que el de la técnica, al ser entendida la primera como una técnica guiada por la ciencia hacia el control de una entidad o proceso. Los productos de la no tecnología no solo se distinguen de los de la naturaleza, sino que se integran a la estructura de lo real, como si fueran naturales. El conocimiento científico de la estructura de lo real permite controlar tecnológicamente entidades y procesos naturales desde su interior, produciéndose un cambio cualitativo notable en la construcción de nuestro medio. "En consecuencia esta red de la tecnocultura ya no se enciente por encima de la naturaleza sino que se encuentra en el centro mismo de ésta, reconstruyéndola, a modo de naturaleza artificialmente construida o tecnonaturaleza" (38).

Sanmartín se pregunta cómo la tecnonaturaleza ha perdido en algunos casos visos de realidad y se ha vuelto virtual.

"Una segunda reconstrucción tecnológica de la naturaleza la ha convertido ahora en puros bits de información donde el ser humano empieza a adaptarse a esa tecnonaturaleza virtual, principalmente de redes digitales; adaptación que ha comenzado por la esfera cultural, económica y laboral.

Una nueva realidad se construye en las pantallas, influyendo no solo en nuestra conducta, sino sobre nuestra percepción del mundo, haciéndonos vivir frecuentemente una realidad que es en cierto modo virtual, pero que desde los propios medios puede presentarse como realidad real” (38).

Por el motivo anterior, comienza a percibirse una marcada diferencia entre quienes se adaptan y quienes no a este nuevo orden de cosas: se está dentro o fuera del sistema, según se controle o maneje la información (pero no solo por este factor). Controlar la naturaleza daba y da poder, pero hoy lo da más el hecho de controlar la información tecnológicamente producida. Éticamente esto exige una responsabilidad de la ciencia y la tecnología para evitar que el ser humano, la sociedad y el ambiente se expongan a daños irreparables.

En la tradición norteamericana, en general, una de las mayores contribuciones la hace Mitcham, quien observa la voluntad y el conocimiento tecnológicos orientados hacia las actividades de producción y uso de artefactos tecnológicos (35). En dicha tradición, se puede encontrar dos grupos predominantes, los neomarxistas de influencia marcusiana, y los partidarios de la reforma social fragmentaria. Los primeros argumentan que los males de la sociedad contemporánea están relacionados con la tecnología, lo que hace necesaria la revolución para resolverlos. Los segundos proponen una evolución social demócrata, a fin de mantener bajo el control democrático los males de la tecnología, incluso utilizando, de manera adecuada, cierto grado de racionalidad instrumental, y así evitar los excesos de izquierdas y derechas en el tratamiento de problemas tecnosociales (39).

Langdon Winner (39-41) analiza el arraigo sociopolítico de las técnicas, atreviéndose a hablar de la política de los aparatos y de la política de las tecnologías. Para él la tecnología moderna implica, por un lado, una forma de vida y por otra, la creación de una política tecnológica, cuyos desarrollos estén abiertos a la participación de todos los implicados, comprensibles para el público no experto y no tendientes a crear dependencia. En este sentido propone el movimiento de “*tecnología profunda*”, preocupado por los sistemas tecnológicos (no tanto por las cosas naturales), y por la calidad de los hábitats artificiales que vivimos, y en ese marco, por las formas satisfactorias de familia y vida comunitaria. Esto implica una apuesta por la inclusión de todos los que actualmente se hallan excluidos, tanto del actual orden social, como de las decisiones sobre tecnologías y sus beneficios. Una de las implicaciones de este movimiento es la pregunta por los fines que persiguen los proyectos de innovación tecnológica, sus fuentes de financiación (acorde con ciertos intereses), los efectos que producen en el mundo. Con base en ello las sociedades deben plantearse fines razonables y tecnologías apropiadas para alcanzar una sociedad justa, democrática y ambientalmente sostenible.

En el mismo sentido de Heidegger y la Escuela de Frankfurt, Winner no se ubica en línea con el determinismo tecnológico y critica el sonambulismo tecnológico. En consecuencia, no solo debemos prestar atención a la fabricación de

instrumentos y procesos físicos, sino también a la producción de condiciones psicológicas, sociales y políticas, como parte de cualquier cambio tecnológico significativo. Cuando la política se confronta con las tecnologías como formas de vida, debe decir algo sobre las elecciones hechas en el transcurso de la innovación tecnológica. Debemos admitir nuestra responsabilidad por lo que estamos haciendo (41-42).

La filosofía de la tecnología en Latinoamérica y Colombia es bastante escasa (43-44). La dependencia que caracteriza a nuestras naciones conlleva a muy poca creación y producción, tanto de pensamiento como de desarrollo científico tecnológico adaptado a nuestras necesidades y condiciones histórico culturales. Se destacan, no obstante, las reflexiones del colombiano Vargas Guillén. A partir de Heidegger y Habermas, por un lado, y de las teorías sobre inteligencia artificial por el otro, genera un debate sobre las tecnologías informáticas y su sentido para nuestro país. En el contexto de las preguntas heideggerianas, critica que el sujeto hoy aparezca como dispositivo frente a la técnica. Una solución tecnológica no depende del talento del sabio, sino de múltiples saberes y sujetos, y su principio de validez se traza en el terreno de la eficiencia (44).

Además del valor de utilidad que tienen las tecnologías, son instrumento expresivo de las intencionalidades subjetivas e intersubjetivas, en cuanto dimensión del mundo de la vida. A propósito de este “mundo”, se pregunta por las transformaciones que en él está produciendo la era de la informática. Pese a las críticas que le cabe a dicha era, tiene el potencial para que la razón local, la razón de los vencidos, sea oída a niveles universales, ayudando a la solución de problemas y a la construcción de identidades locales (45).

Ya cerrando su estado del arte Rueda y Quintana (45-57) mencionan la existencia de un influyente grupo de pensadores que ha extendido la sospecha sobre la idea del progreso y el cambio tecnológico. Esta posición es denominada “*determinismo tecnológico*”. Encontramos también otra corriente denominada “*constructivismo tecnológico*”, para la cual el texto científico, al igual que los artefactos son construcciones sociales. Este enfoque se complejiza y enriquece con el movimiento (y enfoque de investigación e intervención) denominado ciencia, tecnología y sociedad (CTS), cuya historia va de 1945 hasta nuestros días a través de tres grandes etapas: el optimismo, la alerta y la reacción. En este último se consolida el movimiento como respuesta académica, educativa y política a la sensibilización social sobre los problemas relacionados con la tecnología y el ambiente.

2.2.2 La Relación entre los Jóvenes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación

En el ámbito norteamericano se vienen realizando investigaciones recientes que tienen por objeto identificar usos que la población joven hace de las tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento, y los impactos que éstas

producen entre jóvenes y su entorno familiar y social. Podemos destacar la hecha por Gamage (2006), que nos muestra como la interacción entre adolescentes se sucede más por vía del teléfono móvil, la mensajería de texto, y la mensajería inmediata (los "Messenger"). El "texteo" trae también sus dificultades; la ventaja de la mensajería inmediata es también su desventaja: es impersonal. Hoy la Internet es usada en Estados Unidos por 17 millones de jóvenes cuyas edades oscilan entre los 12 y los 17 años de edad. Este grupo etéreo representa el 73 por ciento de la totalidad de usuarios de dicho sistema, según el *Pew Internet & American Life Project*. Las dos terceras partes de los adolescentes norteamericanos se comunican a través de la mensajería inmediata, sustituyendo la telefonía móvil como su modo preferido de conexión con los amigos.

En "*Music and technoculture*", Van Elteren (2006) presenta el creciente interés entre los etnomusicólogos por las intrincadas relaciones entre tecnología y culturas musicales. Este fenómeno es promovido por acontecimientos significativos en cuanto a dispositivos tecnológicos para registrar y distribuir el funcionamiento musical, dado el papel que las TIC juegan hoy en los procesos de globalización, destacándose el modo en que han acelerado e intensificado la distribución mundial de música. Pero el foco no permanece limitado a acontecimientos corrientes o a la música popular. Es por este motivo que se está incrementando el estudio de la emergencia de culturas musicales (incluyendo las de élite), enriqueciendo por esta vía el cuerpo existente de conocimiento.

Siguiendo los aportes de esta investigación, el autor afirma que el énfasis no se encuentra en las "nuevas tecnologías" como tal, sino en el cambio de las configuraciones sociales que le preceden, creándose otras en las cuales la gente adquiere y emplea estas tecnologías. Esta perspectiva es visible en las colectividades sociales y las prácticas culturales que se han desarrollado alrededor del empleo de MP3, un software de compresión de alta calidad para escuchar cerca de sí archivos digitales de audio, siendo posible acceder con facilidad a grabaciones disponibles en Internet. Este desarrollo fue recibido con poco entusiasmo por parte de la industria musical y varios ejecutantes (incluyendo Metallica), conduciendo a pleitos que intentan proscribir el empleo del MP3 (caso Napster, con base en las leyes de propiedad intelectual existentes). En este punto se puede aludir al concepto de "*comunidades virtuales*" (concepto citado por este autor), dedicadas a la música digital, o "mods". Esta comunidad de músicos y compositores (que no debe confundirse con la subcultura juvenil obrera británica de los años sesenta, aunque lleve el mismo nombre) se dedica a la producción y transformación de archivos digitales de música y el software relacionado. A diferencia de la mayor parte de usuarios Napster, los "mods" van más allá de la música pregrabada; son compositores activos, manipulando pistas de sonido con mixers virtuales para crear sus propios archivos mod.

Desde su polémico título, *“New Philosophy for New Media”*, Hansen (2004) presenta un clamor y una promesa grandes. El autor reseña como los estudios, tanto de las artes como de las ciencias, han intentado desarrollar un vocabulario, una metodología, y un campo académico adecuado que responda a las cambiantes condiciones en la mediación tecnológica. "Lo digital" a menudo es construido como "la novedad" que devela y problematiza los "viejos" modos de pensar, postura que desde nuestra perspectiva no parece muy consistente. Sin embargo, el nuevo modo de pensar, no parece haber llegado. Hansen argumenta que es posible visibilizar los procesos afectivos involucrados en la dotación de sentido de la experiencia, en primer lugar a través de los nuevos medios, los cuales se encarnan en el ser humano, quien se constituye a través de actos de incorporación en su dinámica. Incluso, aun cuando los nuevos medios de comunicación no representen un caso tan especial como Hansen sugiere, el argumento en el que se basa es que tales están afectando eficazmente, no solo al modelo visocéntrico dominante de la percepción, sino también el modelo de capacidad de agencia, de la tradición liberal humanista. Refiere la centralidad que en el entorno tecnocultural contemporáneo tiene el sentido de la vista, con su producción, circulación y consumo de imágenes. La teoría de la incorporación afectiva posibilita la construcción compleja de la *subjetividad posthumana*, y por esta vía lograr un abordaje más profundo de la experiencia maquínica que guarde coherencia, precisión y responsabilidad con la capacidad de agencia del ser humano. Aludimos a una subjetividad posterior a la moderna, aquella que constituyó la reflexión ilustrada; esta nueva subjetividad está constituida por el entorno tecnocultural contemporáneo. Lo "maquínico" de la experiencia refiere al concepto deleuziano que, aunque guarda relación con nuestro discurso, no será incorporado en cuanto tal, y se menciona solamente para hacer esta breve descripción del texto de Hansen.

Este autor extiende su investigación sobre la estética de los nuevos medios de comunicación hacia una reflexión filosófica radical sobre el presente. Estudiar la mediación técnica nos revela lo incompleta que ha sido la apertura afectiva de la subjetividad, pues dicho fenómeno (la mediación estudiada) es un proceso que la desborda en exceso.

En *“Digital Aesthetics”*, Weaver (2005) retoma también a Hansen para discutir sobre el impacto de la imagen digital sobre el mundo material, la teoría curricular, y el cuerpo humano. Su primera discusión trata sobre el significado de la imagen digital, discute con el trabajo de Hansen respecto al modo en que entiende el impacto de la imagen digital sobre todas las facetas de la vida, sugiriendo que el principal de ellos no es carácter tecnológico sino estético, y luego discute sobre algunas implicaciones para la construcción de teoría curricular en la era digital, dado que hasta ahora no se tejen relaciones entre teoría curricular y las TIC. Con respecto a este último objetivo, también sugiere un desplazamiento que supere la comprensión estática (estructural) y meramente instrumental de la tecnología, viéndonos obligados a teorizar sobre los significados posibles de la imagen digital.

En *"The subject apparatus"* Andriuk, (2005) dirige su estudio a los fundamentos de la mediación tecnológica, cómo la tecnología influye en la visualización, la representación sistemática del cuerpo, y cómo la tecnología influye en el poder. Analiza la relación entre máquina y cuerpo que se encuentra asociada al desarrollo tecnológico. Esta investigación contribuye al entendimiento del arte mediático y se confrontan tres nuevos trabajos: *Utopia's Stations*, *War Everyday*, y *the Simbotic Symbiote*. Teóricos de la cultura e historiadores como Jonatan Crary, Michel Foucault, Paul Virilio, Gilles Deleuze, Félix Guattari, y Donna Haraway son citados para apoyar esta investigación.

En *"Virtual freedom: Black critical intervention in contemporary culture"*, Keels (2003) alude al modo en que los teóricos de lo posthumano se preocupan por el futuro. Las reglas de reconocimiento - *qué significa ser sujeto* - están en proceso de transformación con el ciberespacio y las realidades simuladas. Dada la ocurrencia de este cambio, los críticos feministas de lo posthumano argumentan que para hacer resistencia a la dominación, las mujeres deben enfocar su participación en estas estructuras emergentes. Simultáneamente, muchos tecnocríticos registran con gusto la prospectiva de lo posthumano como la creciente coexistencia entre personas y máquinas, entendida como una oportunidad para imaginar alternativas para las subjetividades que honran las relaciones mutuas entre seres humanos y otras formas de vida.

La historia de las negritudes en Estados Unidos revela que la experiencia Afroamericana prefigura las posibilidades posthumanas que los tecnoteóricos imaginan. Los debates sobre lo posthumano esencialmente rehacen la noción de que aquello que debe ser considerado como humano. Cuando en sus inicios los estadounidenses se entendían como nación, se hicieron la pregunta por la humanidad de los afrodescendientes y la respuesta que se dieron es negativa. Para impugnar la exclusión del ser humano, en una cultura de no ciudadanos, hechos objetos de comercio, sobre cuyas vidas y trabajo se construyó la identidad nacionalista estadounidense dominó el correo epistolar, y de manera ligera los discursos nacionales impresos. La crítica negra se ha valido de la mediación tecnológica para hacer escuchar su voz, para verla impresa y más tarde, con el crecimiento del reino de lo visual, se hacen públicas las teorías del posthumano.

A disgusto de aquellos acontecimientos que los tecnocríticos celebran, emergen situaciones óptimas para que las negritudes estadounidenses confíen en la proyección de su voz, mediada por prótesis, para construir formas únicas de subjetividad negra. Los teóricos de lo posthumano pronostican grandes posibilidades de liberación en aquella mediación. Las TIC pueden facilitar mayores oportunidades para la autodeterminación negra en una era en la cual las tecnologías representacionales se han desarrollado, en tanto que las ideologías raciales no.

En *“First Things First: Internet Relay Chat Openings”* Rintel, Mullholand y Pittam (2001) argumentan que la investigación sistemática del 'chateo' tiene que procurar articulaciones entre estructuras de interacción, mediación tecnológica y la inmediatez en el desarrollo de relaciones interpersonales. Los hallazgos respecto a la participación de los usuarios del Chat son ambiguos: se pueden presentar períodos de ruptura en el desarrollo de una relación interpersonal, pero también otras de fortalecimiento de las estrategias interactivas.

Ubicándonos en el contexto latinoamericano, tenemos en primer lugar las XIII Jornadas de Investigación y el II Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur, organizado por la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires se realizarán los días 10, 11 y 12 de Agosto de 2006. En ellas, Patricia Álvarez de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, dirigirá el simposio: *“Modalidades de los procesos de simbolización de niños y adolescentes relacionados con los usos de las nuevas tecnologías”*, y como introducción al mismo nos plantea como las TIC generan transformaciones en los procesos de subjetivación y en las modalidades de producción simbólica. Estos cambios adquieren un carácter inédito en los jóvenes que nacieron inmersos en los procesos socioculturales atravesados por las nuevas tecnologías. Los intercambios simbólicos encuadrados en su uso, son parte de un proceso de significación social compartido que posibilita la percepción de su alto grado de plasticidad en relación al cambio vertiginoso con respecto a las formas tradicionales, demandando el reconocimiento de la convivencia de procesos complejos y heterogéneos. Estas nuevas tramas culturales generan códigos y referencias de los que los sujetos se apropian e instrumentan para la expresión de sus sentidos singulares, transformando sus modalidades de simbolización. Las nuevas modalidades de simbolización incluyen la articulación de materialidades y legalidades diversas, la actividad representativa genera nuevas formas de relación entre la producción figurativa y la discursiva. Se amplía el horizonte de la simbolización al combinar legalidades específicas y contradictorias en articulaciones complejas y variables. Esta organización heterogénea estimula una transformación del encuadre espacial y temporal de la simbolización. La temporalidad se complejiza, caracterizándose por una simultaneidad continua que rompe la secuencia organizada en antecedentes y consecuentes lineales, para abrir curso a un registro que combina dimensiones diacrónicas y sincrónicas en una construcción arborescente. La espacialidad deja atrás la vieja dicotomía entre real empírico vs. virtual para dar lugar a una articulación de escenas y territorios relacionados en función de los lazos de sentido que se establecen, generando una compleja trama de figuras y fondos con jerarquías móviles e intercambiables.

En segundo lugar tenemos el Seminario de Postgrado organizado por Flacso, realizado entre agosto y noviembre de 2006, denominado *“Tecnologías de información, subjetividades mediáticas y educación”*, a cargo de Pablo Rodríguez, dirigido a docentes, psicólogos, psicopedagogos, psicoanalistas, sociólogos y otros profesionales vinculados al campo educativo, de la gestión

socio-cultural y del psicoanálisis. Como introducción al mismo Rodríguez plantea cómo en los últimos años se han producido un conjunto de transformaciones sociales de gran importancia, entre las mismas figura la llamada “crisis de la educación”. Este curso pretende abordar dicha crisis proponiendo claves de lectura sobre las nuevas dinámicas sociales, los flujos tecnológicos y los efectos subjetivos. Se trata de responder a la pregunta: ¿cómo pensar la potencia de la escuela en la era de la información? El primer eje a analizar será el paso de las *sociedades disciplinarias* a las *sociedades de control*, donde la educación deja de ser entendida como *moldeado* para convertirse en una *modulación* manifestada en la llamada “formación permanente”. El segundo eje apunta a señalar la base tecnológica de esta transformación, centrada en la constitución de la llamada “*sociedad de la información*”, diferenciando *información* de *saber* y de *conocimiento* y señalando las oportunidades y límites de la introducción de las nuevas tecnologías en el aula. Finalmente, se identificarán los principales rasgos de la *subjetividad mediática*, el principal emergente de estas transformaciones. Esta subjetividad desafía a la intervención educativa tradicional, centrada en la formación de la *conciencia*, al hacer hincapié sobre la *percepción* de los sujetos. Las Líneas Teóricas que maneja el seminario son: El pasaje del modelo educativo basado en el moldeado -disciplina desplegada en instituciones especializadas- al fundado en la modulación -control desplegado en otras instituciones bajo la llamada "formación permanente"-.

La diferencia entre las sociedades disciplinarias y las sociedades de control; El paso de la formación a la información, entendiendo a esta última como un nuevo principio universal que se manifiesta en las llamadas "nuevas tecnologías". La distinción entre información, saber y conocimiento; El paso de la conciencia, sostenida por la subjetividad moderna que supone la educación formal en cada alumno, a la percepción, estimulada como horizonte subjetivo a través de los medios y las "nuevas tecnologías"; En un nivel más amplio tenemos el Informe de las Naciones Unidas sobre la Juventud y las Tecnologías de la Información y la Comunicación 2005, del cual destacaremos unos tópicos que son de interés conexo a esta tesis. En primer lugar el informe destaca cómo los jóvenes cuentan con una ventaja en la sociedad de la información impulsada por las nuevas tecnologías. A menudo son ellos los principales innovadores en el uso y difusión de las tecnologías de la información y la comunicación. Al ampliar la noción de las tecnologías de la información y la comunicación de modo que incluya tanto las tecnologías más antiguas como las más nuevas, desde los periódicos, la radio y la televisión hasta las cámaras de vídeo, las computadoras y los teléfonos celulares, se puede entender mejor el impacto global de dichas tecnologías sobre el desarrollo social de los jóvenes. No se sabe a ciencia cierta si las tecnologías de la información y la comunicación son instrumentos de emancipación que les permiten mejorar sus vidas, o si están profundizando las desigualdades y divisiones ya existentes en el mundo. Las importantes cuestiones que plantea la “brecha digital” mundial afectan a la juventud no menos que a cualquier otro grupo de edad. Siguen existiendo grandes desigualdades en la distribución y utilización de numerosas formas de tecnología. La falta de acceso a las

tecnologías de la información y la comunicación sigue siendo una gran desventaja para los jóvenes.

Aumentan las iniciativas dirigidas a promover la acción social y el desarrollo comunitario entre los jóvenes por medio de las comunicaciones electrónicas, la “ciber- participación” y la “ciudadanía electrónica”. Las tecnologías de la información y las comunicaciones pueden facilitar el acceso de los jóvenes a una educación mejor. La tecnología está cambiando el modo de trabajar en el aula, mediante la incorporación de textos multimedia, la investigación en línea y presentaciones de los estudiantes que hacen el proceso de aprendizaje más interactivo y participativo. Durante el último decenio se ha incrementado la utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones para promover el empleo juvenil. No obstante, muchos jóvenes están excluidos de la revolución de la información y otros se ven afectados por el modo en que las tecnologías de la información y las comunicaciones pueden poner en peligro las formas tradicionales de socialización. La aparición de una cultura juvenil mundial impulsada por los medios de comunicación, que promueven dichas tecnologías, crea las condiciones para una socialización bidireccional entre las generaciones y puede invalidar la idea generalmente aceptada de que los jóvenes no son miembros de pleno derecho de la sociedad hasta que completan el proceso de socialización.

Para apoyar a los jóvenes en su utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones, podría plantearse una estrategia triple que pusiera suficientes medios al alcance de los jóvenes, alentara su participación en la elaboración de dichos medios y en la formulación de normativas al respecto y promoviera una educación que hiciera del conocimiento de dichas tecnologías una dimensión importante de la condición de ciudadano de la sociedad contemporánea.

En el contexto español contamos con la investigación denominada “*¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*”, de la Universidad Abierta de Cataluña, adelantada por los profesores Adriana Gil, Joel Feliu, Isabel Rivero y Eva Patricia Gil, del grupo JovenTIC, que estudia las dinámicas de consumo de las TIC y su relación con la identidad de los adolescentes. En términos generales, plantean como la pérdida de protagonismo del trabajo como eje vertebrador de las personas en las sociedades postindustriales y la comercialización de la vida social en cuanto consumo de estilos de vida en las sociedades occidentales, nos hace dirigir la mirada hacia las prácticas de consumo y su papel como configuradoras de las identidades en nuestras sociedades. A partir de un estudio etnográfico realizado en el primer semestre de 2003 en locales de conexión a Internet de cuatro distritos de la ciudad de Barcelona, este trabajo se interroga

sobre las posibilidades de producción cultural asociadas a las prácticas de consumo de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en adolescentes en los espacios de ocio. Los resultados de una primera fase del estudio son bastante sugerentes sobre el papel que adultos padres o educadores ejercen en la estigmatización de los jóvenes como población en riesgo o bien peligrosa. Llama especialmente la atención el papel de las nuevas tecnologías en los procesos de interacción y relación que se producen en ellas, que rompen la imagen del adolescente aislado y adicto a la que a menudo se refiere la literatura y los medios de comunicación y nos muestran, en cambio, cómo los adolescentes practican nuevas formas de construir una cultura digital: un encuentro alrededor de las TIC.

Al explorar los procesos que tienen lugar en los locales de conexión a Internet frecuentados por adolescentes, se han recogido en este trabajo algunas de las formas de apropiación que los y las jóvenes realizan de estos espacios. En una dinámica permanente de interacción verbal y física, de desplazamientos al interior y al exterior del local, se va creando un tejido social que redefine los mismos locales y el propio uso de la conexión. Ello contrasta notablemente con un supuesto aislamiento que provoca la intensa relación de los adolescentes con los videojuegos y las conexiones a la Red. En lugar de eso, el uso de los videojuegos y de las herramientas de comunicación en línea se convierte para los y las jóvenes en una práctica relacional, cuyas ventajas se extienden en dirección a la socialización del conocimiento, ya que en estos encuentros los adolescentes de ambos sexos adquieren y perfeccionan su dominio de las nuevas tecnologías.

Podemos considerar esta forma de apropiación de los locales de conexión como una expresión de la cultura digital de los adolescentes, quienes transforman la típicamente "adulta" conexión unipersonal al ordenador y convierten estos espacios en verdaderos centros para el intercambio y la interacción diversa. Evidentemente surgen muchos interrogantes sobre cómo pueden explicarse en nuestras aproximaciones las múltiples posibilidades de relación en línea y fuera de línea que actúan en estos locales, y el tipo de procesos que implican. Obviamente, ésta y otras preguntas que empiezan a surgir son la consecuencia de una primera aproximación a un espacio cultural, con sus usos y dinámicas propias.

También reseñamos la investigación adelantada por Llara Berríos y María Rosa Buscarais (2005) denominada "*Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes*". Es un estudio de la relación que las y los adolescentes establecen con las TIC. Estas tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento. Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan y para qué, y con qué frecuencia lo hacen y qué

importancia tienen en su vida cotidiana. También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado etcétera).

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y la comunicación constituye un objeto de preocupación, debate y reflexión para muchos autores, tanto a nivel nacional como internacional. Pero dicha preocupación aún no se ha traducido en un intento sistemático y organizado de realizar actividades pertinentes en favor de un uso adecuado de las tecnologías por parte de la adolescencia.

Así pues, uno de los retos más importantes de los profesionales de la educación debe centrarse, sin lugar a dudas, en el estudio de la relación que las y los adolescentes establecen con las TIC. Estas tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento.

Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan, para qué y con qué frecuencia lo hacen, así como la importancia que tienen en su vida cotidiana. También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado etcétera.).

La Revista de Juventud del Instituto de la Juventud español ha publicado en el presente decenio unos números monográficos que se mueven en el campo de nuestro objeto. En primer lugar referiremos algo del número 57, denominado "Juventud y teléfonos móviles" de Junio de 2002, coordinado por Santiago Llorente. El fenómeno de la telefonía celular y la mensajería de texto entre jóvenes (se cuenta con la colaboración de 20 profesionales, 10 de ellos mujeres, de casi toda Europa, Rusia, EEUU y Japón) es abordado como algo más que una moda, y trata de introducirse en las razones sociológicas que lo expliquen mejor desde sus distintas vertientes y desde sus particulares ópticas nacionales. Plantea como estamos ante una auténtica revolución más que tecnológica, pues ha logrado penetrar más (en las sociedades en mención) que el televisor, la telefonía fija o el PC. Desde el punto de vista de la juventud ha adquirido gran relevancia dado el uso rápido, hábil, certero, críptico y masivo de la mensajería de texto. El fenómeno de la telefonía móvil (voz y texto) no es igual en toda la juventud, se empieza jugando, se sigue mandando mensajes escritos, se acaba el periodo usando la conferencia vocal. A grandes rasgos, éste es el periplo en el contexto de la juventud. Y también hay diferencias por género: las chicas hablan más que los chicos, los chicos escriben más que las chicas, las chicas se

comunican más en el plano afectivo, los chicos se comunican más para organizarse la vida. La segunda es que la telefonía móvil es un instrumento idóneo, importantísimo, en relación con el nacimiento y mantenimiento del grupo de iguales. Sin aludir a la acuciante necesidad de pertenencia al grupo, a su mundo cultural de valores, creencias, normas, comportamientos, sentimientos..., la explicación del teléfono móvil carecería de sentido. Las autoras italianas hablan de la "hermandad virtual", por la que el joven, hijo único o sin pareja de género en su familia de poca prole como es la actual, busca salir de su soledad doméstica y familiar y acude al teléfono móvil para sentirse hermanado.

La tercera gran idea que emerge de la lectura de los autores está en relación con los padres y con los modelos emergentes de familia. Los padres han descubierto en el móvil un modo de control de los hijos, la "correa digital", como la llama el autor noruego (correa, en el más puro sentido canino, de llevar sujeto al perro). Y los hijos han descubierto en el móvil una forma de independizarse de los controles paternos, buscando su libertad, y refugiándose en el grupo primario de iguales más que en el grupo de iguales de la familia, gracias al móvil. Por tanto, el móvil emerge, paradójicamente, simultáneamente como el mantenedor de los lazos familiares y como el disruptor de los mismos. Nuevamente, las autoras italianas hablan del "simulacro" por el que los padres, con los móviles, simulan control de los hijos, sin conseguirlo del todo, y los hijos, con los móviles, simulan la independencia de los padres, sin conseguirla del todo. Y, en relación con la familia, se observa en varios de los artículos cómo las nuevas formas emergentes de familia, y su asociación con los patrones laborales también emergentes como consecuencia de la nueva economía (horarios extendidos, introducción de la mujer en el mercado del trabajo fuera del hogar, constricciones económicas para los techos de consumo que la publicidad oferta...) que los hijos jóvenes pasan grandes periodos de tiempo solos en la casa, de donde nace también la necesidad de comunicarse con sus iguales.

Finalmente, la cuarta idea que emerge está relacionada con el lenguaje textual de la mensajería móvil. La realidad es que, en esta materia, lo único novedoso es el medio tecnológico (el celular), pero ni el contenido (fundamentalmente afectivo) ni la forma de expresarlo (abreviaturas, acrónimos...) constituyen nada nuevo, ni en el mundo juvenil ni en el adulto. En el primer artículo se aprecia, de forma bastante exhaustiva, cómo este tipo de escritura no constituye ninguna novedad. Ambos modos de comunicación coexisten y coexistirán. Para acabar, otra gran línea coincidente de los autores es que, en contra de lo esperado, el teléfono del que hablamos no es móvil, sino personal, individual, unido inseparablemente a la vida cotidiana del joven, que lo usa fundamentalmente desde su casa o mejor, desde su habitación (en competencia con el teléfono fijo, que no ofrece las garantías de privacidad en el espacio público doméstico), para afianzar su identidad en el grupo de iguales y para romper, cual "rito de paso", como dice el autor noruego, con los ligámenes parentales o cordón umbilical de niño para hacerse joven. Como lo fue el reloj de pulsera en las generaciones pasadas.

En el número 68, de junio del 2005, dedicado a “Jóvenes y medios de comunicación”, destacamos el artículo de Ignasi de Borafull denominado “Ocio en nuevos medios de comunicación”. Este trabajo, tras un sucinto repaso de la genealogía de la juventud (desde el siglo XVIII) y de su cultura, tras la Segunda Guerra Mundial, se plantea cuál es su ocio en este inicio del tercer milenio ligado a la sociedad de la información. Desde ahí se describe el panorama de la progresiva mercantilización del ocio. Partiendo de estos planteamientos se dedica al ocio digital en el mundo de la habitación del nuevo adolescente (bedroom culture). En esta dirección se repasan las distintas TIC y sus diferentes usos lúdicos (y también algunos contenidos y actitudes de riesgo). Los jóvenes españoles no sólo consumen TIC, denominados por este autor como *self-media*, sino que consumen medios de comunicación menos recientes: televisión, radio, revistas, cine, publicaciones escritas, los cuales pueden ser denominados *mass-media*, medios de masas. Estos medios masivos, desde el punto de vista del proceso de intercambio de información, son *fríos*, unidireccionales. Es decir: el receptor no tiene capacidad de respuesta y, por tanto, son aquellos en los que la interactividad no existe. Los *self-media* son, en la sociedad de la información, personalizables. Son *calientes* (no fríos), de contacto directo, de manipulación activa, de interactividad, bidireccionales, y son, en función de estas características, los que atraen más a la juventud. No quiere esto decir que los jóvenes vean poca televisión. Ven mucha, pero el consumo de las TIC crece progresivamente a costa de la televisión (y a veces sumándose a ella). Está claro que la televisión definitivamente digital que viene, más interactiva, más a la carta, captará fuertemente su atención. Hoy la pasión es actuar en los nuevos medios, intervenir, buscar, encontrar y construir un nuevo ocio a la medida de cada uno. Es bueno por tanto indicar que estas nuevas tecnologías son consumidas por los y las jóvenes no tanto como instrumentos de estudio, información, formación, discusión y aportación social política, cultural, sino muy a menudo como ocio, diversión, como encuentro relacional entre pares.

En el número 61, denominado “*La información juvenil. Nuevas políticas, nuevos medios y nuevas redes*” publicado en junio de 2003, coordinado por Teodoro A. López, encontramos el artículo de Ángel Badillo y Patricia Marenghi, “*La juventud: entre los viejos y los nuevos medios de comunicación*”, el cual analiza las características más visibles de la relación que se establece entre los (viejos y los nuevos) medios de comunicación y los y las jóvenes. En este sentido, se destacan las rupturas y continuidades en el uso y consumo mediático por parte de la juventud y las consecuencias que ha generado la emergencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); poniendo especial atención a cómo ellas conviven con las prácticas mediáticas preexistentes. El argumento que subyace en este trabajo es que si bien los nuevos medios han resemantizado la forma de concebir y consumir viejos medios; las prácticas establecidas por éstos siguen determinando los parámetros con los cuales las TIC son incorporadas a la vida cotidiana.

Finalmente mencionaremos un aporte venido también de España, la tesis doctoral del Eva Patricia Gil, denominada “Ultraindividualismo y simulacro en el nuevo orden mundial: Reflexiones sobre la sujeción y la subjetividad”, de la cual destacaremos el capítulo seis (6), al final de la segunda parte, denominado “Conexiones en la tecnociencia: Desenredando y volviendo a en-red-ar el deseo” (Págs. 171 – 206). En él la autora muestra como nuestra sociedad tecnificada participa en los dispositivos de subjetivación de ultraindividualismo y simulacro. Los efectos de la individualización propios de la modernidad pueden ser radicalizados con la implantación social de las TIC, las cuales, de manera paradójica, sirven tanto para la reproducción del orden social, como de vehículo de diferentes formas de resistencia. Uno de los impactos simbólicos más importantes de las TIC es que marcan una nueva forma de relación y de prioridad entre lo que se entiende por fondo y por superficie, entre lo superfluo y lo profundo, entre la apariencia y la esencia. La ultraindividualización se entiende como una forma de construcción de la subjetividad alienada de los otros. La pérdida de un sentido de lo común nos lleva a experimentar los malestares como algo exclusivamente privado; lo político se ha situado fuera de la sociedad y de las prácticas cotidianas, y se ha puesto al servicio del mercado. El ultraindividualismo hace aparecer la subjetividad como algo separado de las relaciones con los otros, las cuales sin embargo son las que la hacen posible; esto acaba dando lugar a una subjetividad disociada, desconectada de sus relaciones. Si el ultraindividualismo está conformado por un conjunto de pérdidas (de lo común, del ágora, de lo político, del otro), el simulacro está conformado por los procesos que posibilitan la negación de tales pérdidas. Para dar cuenta de cómo el simulacro funciona como subjetivación hegemónica en la actualidad, es necesario referirse a las principales tecnologías de poder: la disciplina y el control.

2.2.3 Aportes del Presente Estado del Arte a la Tesis

Con base en el valioso trabajo reconstructivo de Rueda y Quintana, encontramos que el aporte más significativo para la presente tesis lo ofrece Sanmartín, con nociones como “*Entorno tecnocultural*”, frente al cual el ser humano actual vive adaptándose; “*Estructura de lo real*”, la cual, además de la naturaleza, se constituye de estas construcciones humanas caracterizadas por la tecnología, y de manera más reciente la emergencia de la “*tecnonaturaleza*”, en la cual se hibridan lo “real” y lo virtual; “*Poder*”, vista desde la capacidad para controlar la información producida tecnológicamente; “*Ética Global*”, para visibilizar responsabilidades frente al fenómeno de los excluidos en este nuevo orden de cosas, frente a los actuales y potenciales daños operados sobre el ser humano, la sociedad y el ambiente.

Ello no significa que las demás tradiciones en su conjunto: la alemana, la norteamericana, la española y Vargas Guillén en el caso colombiano, no aporten nociones y enfoques importantes, que contribuyen a una postura crítica frente a

la relación de los entornos tecnoculturales con la constitución contemporánea del ser humano.

Respecto a las investigaciones recientes en torno al tema, destacamos como el énfasis no se encuentra en las “nuevas tecnologías” en sí, sino en el cambio de las configuraciones sociales que le preceden, creándose otras en las cuales los jóvenes objeto y sujetos del presente estudio adquieren y emplean estas tecnologías. Esta perspectiva es visible en sus contextos de referencia y en las prácticas culturales que han desarrollado alrededor del empleo de MP3, conformándose hermandades virtuales dedicadas a la música digital, o “mods”, es decir, producción y transformación de archivos digitales de música y el software relacionado. A diferencia de la mayor parte de usuarios Napster, los “mods” van más allá de la música pregrabada; son compositores activos, manipulando pistas de sonido con mixers virtuales para crear sus propios archivos mod.

Los debates sobre lo posthumano nos ayudan a problematizar la noción de aquello que debe ser considerado como humano. Pensar *qué significa la subjetividad* está en proceso de transformación con el ciberespacio y las realidades simuladas. La creciente coexistencia entre personas y máquinas es una alternativa para las subjetividades, dadas las relaciones mutuas entre seres humanos y otras formas de autoorganización caracterizadas por su relación con el desarrollo tecnológico. En este sentido conviene visibilizar los procesos afectivos involucrados en la dotación de sentido de este tipo de experiencia, en primer lugar a través de los artefactos que posibilitan las mediaciones estudiadas por esta tesis, los cuales se encarnan en los jóvenes objeto y sujetos de esta investigación, quienes se constituyen a sí mismos a través de actos de incorporación en dicha dinámica tecnocultural. La teoría de la incorporación afectiva posibilita la construcción compleja de sus procesos de subjetivación, y por esta vía lograr un abordaje más profundo de la experiencia maquínica.

Los efectos de la individualización propios de la modernidad pueden ser radicalizados con la implantación social de las TIC, las cuales, de manera paradójica, sirven tanto para la reproducción del orden social, como para diversas formas de resistencia. El principal impacto de las mediaciones que aborda el presente estudio sobre todas las facetas de la vida no es carácter tecnológico sino ético-estético: sobre la representación sistemática del cuerpo, y sobre las relaciones de poder.

Las mediaciones tecnológicas estudiadas por esta tesis generan transformaciones en los procesos de subjetivación y en las modalidades de producción simbólica. Estos cambios adquieren un carácter inédito en estos jóvenes objeto y sujetos de este estudio, quienes crecieron inmersos en los procesos socioculturales ligados a la emergencia y desarrollo de las TIC. Estas nuevas tramas culturales generan códigos y referencias que estos jóvenes apropian e instrumentan para expresar aquello que tiene sentido en sus

existencias, transformando sus modalidades de simbolización. Allí observamos las modificaciones que experimentan la temporalidad y la espacialidad de sus procesos de subjetivación.

Estos jóvenes cuentan con una ventaja en la sociedad de la información impulsada por las TIC. A menudo son los principales innovadores en el uso y difusión de tales tecnologías. No se sabe a ciencia cierta si las tecnologías de la información y la comunicación son instrumentos de emancipación que les permiten mejorar sus vidas, o si están profundizando las desigualdades y divisiones ya existentes en el mundo. Las importantes cuestiones que plantea la “brecha digital” mundial afectan a la población joven. Siguen existiendo grandes desigualdades en la distribución y utilización de numerosas formas de tecnología. La falta de acceso a las TIC sigue siendo una gran desventaja para la población juvenil en nuestro contexto, dado su potencial facilitador en cuanto acceso a una mejor educación, expansión de posibilidades de comunicación, generación de nuevas culturas y desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento. Estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado etcétera).

El fenómeno de la telefonía celular y la mensajería de texto entre estos jóvenes es más que una moda que trasciende lo estrictamente tecnológico, pues se relacionan con ella más que con el televisor, la radio o la telefonía fija. Ha adquirido gran relevancia dado el uso rápido, hábil, certero, críptico y masivo de la mensajería de texto. La interacción con familiares y con amigos se sucede más por vía del teléfono móvil, la mensajería de texto, y la mensajería inmediata (los “Messenger”), que a través de otros medios. El celular es un instrumento idóneo, importantísimo, en relación con el nacimiento y mantenimiento de sus grupos de pares. Sin aludir a la acuciante necesidad de pertenencia al grupo, a su mundo cultural de valores, creencias, normas, comportamientos, sentimientos..., no entenderíamos el sentido que ellos dan al celular. En este contexto es que emerge otro tipo de hermandades virtuales.

Las TIC son, en la sociedad de la información, personalizables, *calientes* (no frías), de contacto directo, de manipulación activa, de interactividad, bidireccionales, y son, en función de estas características, las que atraen más a estos jóvenes estudiados. No quiere esto decir que vean poca televisión. Ven mucha, pero el consumo de las TIC crece progresivamente a costa de la televisión (y a veces sumándose a ella). Hoy la pasión es interactuar a través de estas tecnologías, intervenir, buscar, encontrar y construir un nuevo ocio a la medida de cada uno. Estos artefactos son consumidos por ellos, no tanto como instrumento de estudio, información, formación, discusión y aporte sociopolítico y cultural, sino muy a menudo como ocio, diversión, como encuentro relacional entre pares.

3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Entre septiembre de 2000 y marzo de 2004, en el marco de los procesos de formación doctoral y de construcción de conocimiento en la línea de investigación “*Jóvenes, Culturas y Poderes*” del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, se problematizaron múltiples tópicos acerca de políticas públicas de juventud, del sujeto de dichas políticas, de la ausencia de una problematización de la *subjetividad y la cultura* en tales políticas y de la posibilidad de proponer una criteriología que tuviera en cuenta dicha mirada, para lo cual se recurre a la perspectiva denominada *comunicación-cultura*. En este marco emerge un claro interés por comprender **la forma que hoy asumen los procesos de subjetivación juvenil a partir de las mediaciones tecnológicas** (que a la postre sería la *pregunta principal* u *objeto de investigación*, aunque hay otras preguntas que coadyuvan su intencionalidad), contextualizándolo en el ámbito de Pereira y Dosquebradas (Risaralda).

Además de la justificación estrictamente teórica que proviene de la revisión de antecedentes, desde un punto de vista histórico y social la pregunta cobra pertinencia, dado que la sociedad colombiana en su conjunto, y los formuladores y administradores de política pública en particular, carecen de una comprensión suficiente de la complejidad que suponen los procesos de subjetivación juvenil, lo que conlleva la invisibilidad de los jóvenes en general y de su potencial creativo (agentes culturales), y por ende las trabas a procesos significativos de inclusión y mejoramiento de su calidad de vida, por un lado, y de participación activa de ellos en los procesos de desarrollo local, regional y nacional, por el otro.

Una mejor comprensión de los procesos de subjetivación juvenil, unida a procesos de participación real en la esfera pública y en procesos comunicativos de gran alcance, mediados por las TIC, tienen el potencial de visibilizar la riqueza de ese mundo juvenil y de abrir espacios para la incidencia cultural y política de ellos en las dinámicas de nuestra sociedad.

En cuanto a la tradición de producción de conocimiento sobre juventud (que soporta una pregunta de investigación en este sentido), la tradición anglosajona es la de mayor antigüedad y la que tiene comunidades académicas de mayor reconocimiento. Ya a nivel mundial, un indicador de lo significativo que es el objeto en la academia, lo constituye el grupo RC34, de sociólogos de la juventud, que ha conformado la red mundial de investigadores más grande sobre el tema. En América Latina y Colombia se destaca como fenómeno que la investigación acerca de infancia ha progresado significativamente en muchos campos en las últimas décadas, en tanto que el conocimiento logrado por esta vía, acerca de la juventud es muy pequeño. Hasta ahora se van consolidando pequeñas comunidades académicas que se encargan del asunto y se van desarrollando en Latinoamérica, España y Colombia, algunas investigaciones de

reconocimiento están haciendo su aporte para la constitución de la juventud como campo fecundo de problematización interdisciplinaria (DIUC, 2004), pero los paradigmas desde los cuales se diseñan los procesos y se hacen las interpretaciones aún no permiten la comprensión adecuada que deseáramos.

En el conocimiento que sobre juventud se ha venido construyendo en Latinoamérica y en Colombia en particular, priman los análisis sectoriales que toman a la juventud como segmento poblacional objeto de atención en salud, educación, políticas laborales y recreativas. En particular nos interesa que la presente tesis contribuya a una mirada desde un enfoque cultural, de tal forma que se pueda contribuir al conocimiento que se tiene respecto a los procesos de subjetivación juvenil a partir de la mediación tecnológica, factor éste que a inicios de siglo XXI es fundamental para entender nuestra sociedad y nuestra cultura, y en dicho contexto, las posibilidades que se abren de resistencia y creación de nuevas formas de subjetivación.

Ahora, para poder dar cuenta de la complejidad en la que se encuentra inmersa la pregunta principal, la investigación se planteó unas preguntas derivadas, que intentan ayudarnos a mirar problemas estructurales a través de los cuales nos acercamos a la tesis que defenderemos. Tales preguntas son:

1. En qué forma están interactuando los jóvenes (investigados) con las mediaciones tecnológicas (elegidas) y qué papel juegan éstas en sus vidas.
2. Qué transformaciones experimentan los procesos de subjetivación de los jóvenes (de la investigación) en su interacción con las mediaciones tecnológicas (elegidas).

4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.1 PERSPECTIVA EPISTEMOLÓGICA

La perspectiva epistemológica adoptada procura articular tres grandes referentes. *El primero* se refiere a la tradición *hermenéutica* de las ciencias del espíritu o ciencias humanas y sociales, la cual, en su larga controversia con el enfoque positivista, logró posicionar en el mundo académico el *interés comprensivo* del conocimiento, es decir, el interés por procesos rigurosos que procuren aprehender el *sentido*, que tanto autores como lectores construyen alrededor de un texto (en su sentido más amplio), inmersos en dinámicas históricas y culturales que son su referente obligado. En este caso, el “texto” a “leer” es ese complejo tejido de interacciones que se produce en nuestro contexto regional y local, de interacciones entre los procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas).

El segundo se refiere a la tradición *crítico social* de las ciencias humanas y sociales, la cual procura trascender el interés explicativo y comprensivo del

conocimiento, mediante una postura crítica de las ideologías que subyacen a los fenómenos sociales estudiados, de manera que se pueda acompañar cognitiva y efectivamente procesos colectivos de emancipación, de transformación de situaciones coyunturales y estructurales de exclusión. Esta tradición inspirada en los postulados filosóficos del marxismo, ha sido objeto de aplicaciones significativas a los procesos investigativos, por ejemplo en España, en Estados Unidos con Guba y Lincoln (1981, 1985), entre otros, siendo para Colombia un referente muy importante Fals Borda (1981, 1987) y sus trabajos sociológico críticos. En el caso de esta investigación, se aborda un fenómeno atravesado por poderosos intereses económicos y políticos que están detrás de las industrias culturales y tecnológicas que movilizan las mediaciones objeto de investigación, en el marco de lo que Foucault y sus seguidores han denominado la sociedad del control, del biopoder (Hardt, Negri, 2002). Lo cual no implica que la presente tesis adopte un discurso construido desde las ciencias económicas y políticas, sino que reconoce los poderosos intereses que se mueven en tales mediaciones, sin lo cual no se puede comprender los procesos de subjetivación.

El tercero aborda los fenómenos de investigación de manera comprensiva y crítica, pero en perspectiva latinoamericana, es decir, desde este particular “lugar” de la historia. Nos referimos a los Estudios Culturales, en el modo en que lo están abordando autores latinoamericanos. A nivel internacional los estudios culturales nacen en Inglaterra (concretamente en Birmingham) y Estados Unidos en los años 70 (siglo XX); mucho después se les trabaja en Latinoamérica y otras latitudes no europeas o norteamericanas. Nacen en una perspectiva muy distinta a la clásica, tanto de las ciencias naturales como de las sociales, puesto que apuestan por la *pluridisciplinariedad* y la *transculturalidad*¹⁶, y de este modo encuentran la forma de responder a las complejas relaciones que empiezan a tejerse entre lo dominante y lo subalterno, lo culto y lo popular, lo central y lo periférico, lo global y lo local, no solo en las territorialidades geopolíticas, también en las construcciones identitarias, los modos emergentes de sexualidad humana y tejido social. Nace de este modo una modalidad particular de los estudios culturales, de origen gramsciano, cual es la de *subalternidad* (Beverly, 1996) la cual no puede ser atribuida a disciplina alguna, sino a un amplio cruce, no solo de ellas (el aporte de la academia), sino también de militancias sociales.

Un fenómeno que emerge en los dos últimos decenios, como efecto del crecimiento de los estudios culturales entre investigadores de las ciencias humanas y sociales es como se recurre cada vez más a la transdisciplinariedad, dado el potencial que esta perspectiva epistemológica tiene a favor de la comprensión de fenómenos como la interacción entre procesos de subjetivación y las distintas mediaciones que intervienen en nuestras sociedades, incorporando la función política y estética de la cultura a su estudio, sin perder perspectivas nacionales o regionales que le dan su particularidad.

¹⁶ 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.

Para referirnos a aquello de “particular” que entraña una “lectura” Latinoamericana de los fenómenos sociales, traemos la siguiente reflexión de Zuleta (2004: 16,17) que al respecto que nos recuerda que los estudios culturales realizados en nuestra región han centrado sus análisis en temas como la subalternidad, el colonialismo y poscolonialismo, la comunicación mediática, la ciudad, la violencia, y/o la posmodernidad en muchas de sus variantes.

Consideramos que la categoría que Dussel (2001) ha venido trabajando entre fines del decenio pasado y lo corrido del presente, denominada *transmodernidad*, es clave para esta perspectiva, en cuanto indica la posibilidad de un *diálogo no eurocéntrico con la alteridad*, un diálogo que permita plenamente ‘la negación de la negación’ para la cual los subalternos han sido sujetos.

La relación *Comunicación-Cultura* es el eje¹⁷ de la indagación en los estudios culturales latinoamericanos, puesto que el modo en que se concibe la comunicación desborda la concepción simplista de transmisión de información (dentro de la cual cabe el entretenimiento mediático) y centra su atención en el modo en que se transforman los sentidos que los sujetos tienen y tejen los procesos interactivos de la sociedad, del mundo de la vida. El contexto social en que ello se produce se caracteriza por condiciones estructurales de exclusión de las grandes mayorías populares, fenómeno que se interpreta desde las categorías ya mencionadas (subalternidad, poscolonialismo, entre otras). Es este el contexto a tener en cuenta como referencia de los procesos de subjetivación que estudiamos, de las subjetividades individuales y colectivas, de las cuales destacamos sus luchas por expresarse y ganar reconocimiento, no solo en los ámbitos locales y nacionales, sino también en la trama de la globalización. Podría parecer que esto no guarda relación con un planteamiento epistemológico, pero es así, dado que esta perspectiva particular no concibe el conocimiento de las ciencias sociales y humanas como algo universal y ahistórico, sino como un constructo referido a condiciones concretas de carácter histórico cultural.

4.2 MODO EN QUE ES COMPRENDIDO EL MÉTODO FENOMENOLÓGICO EN ESTE ABORDAJE

Mientras que una biografía informa sobre la vida individual, un estudio fenomenológico aborda el significado de las experiencias vividas por uno o algunos sujetos. El fenomenólogo analiza las estructuras de conciencia en experiencias humanas. Tiene raíces en las perspectivas filosóficas de Edmund Husserl (1859–1938) y se enriqueció con las discusiones filosóficas de Heidegger, Sartre, y Merleau–Ponty, y ha sido muy útil en las ciencias sociales y humanas, especialmente en sociología, psicología, antropología, ciencias de la educación y ciencias de la salud.

¹⁷ Que tiene sus antecedentes, pero que dado el propósito de hacer sucinta presentación de una perspectiva epistemológica y metodológica, no conviene extender tales presentaciones.

El punto de partida para este intento de articulación es el concepto fucoliano de *Procesos de Subjetivación* por el cual se ha optado. Es aquí, cuando se enuncia a la “*conciencia de sí*” como núcleo definitorio del proceso de subjetivación, cuando entroncamos con la tradición fenomenológica. Recordemos como el padre de la misma, entiende este método como la *reconsideración de todos los contenidos de la conciencia* (Ferrater Mora, 2002, 1240). Podríamos entonces afirmar que el diseño investigativo con base en la *fenomenología* como método es el más idóneo para estudiar o problematizar procesos de subjetivación juvenil, o “*devenires*”, en términos de Deleuze (1969, 1980, 1988).

El concepto fundante de este método es el *mundo de la vida*, el cual aparece en los últimos escritos de Husserl como “*correlato universal y necesario de la subjetividad*” (Hoyos, 1986, 76). El *mundo de la vida es fundamento de sentido*; es la estructura que ofrece a la fenomenología una base descriptiva diferenciada, pues a ella se remiten las pretensiones de verdad de todas las *vivencias*¹⁸. El presente proyecto asume la función fundadora de sentido y el aspecto de base referencial para la verdad que tiene el mundo de la vida en la fenomenología de Husserl. Igualmente rescatamos de Husserl su intuición en torno al concepto de *intersubjetividad*. “*La fenomenología no conduce, pues, al solipsismo aunque parezca partir de él (...) el yo trascendental constituye a otros yos pero en cuanto partícipes de la misma comunidad intersubjetiva (...) yo experimento a los demás como ‘sujetos para este mundo’ y experimento el mundo, incluyendo a los demás, ‘como mundo intersubjetivo’*” (Ferrater Mora, 2002, 1981).

No obstante estos fundamentos husserlianos, el modo particular que adopta este ejercicio fenomenológico está más del lado de la “hermenéutica ontológica” de Heidegger, retomada por Gadamer, dado que nos permite “*descubrir el significado del ser o existencia de los seres humanos (...) entender lo que significa ser una persona (...) la fenomenología mira las cosas por sí mismas (...) para lograr esto, se deben descubrir y entender los significados, hábitos y prácticas del ser humano*” (Castillo, 2000,2-3), en este caso, de los jóvenes (de la investigación), interactuando de manera cotidiana con las mediaciones tecnológicas (elegidas). Siguiendo a Castillo, intérprete de este método, la comprensión del ser humano supone entenderlo en el mundo, involucrado y comprometido (con un lenguaje, con unas relaciones y prácticas de una cultura). Los mundos en los que vive la gente no son universales y atemporales. Son diferentes según la cultura, el tiempo o época histórica, y la familia en que se nace. Como un ser para quien las cosas tienen significado, el cual se basa en las *distinciones cualitativas* reconocidas por la persona en su “mundo de la vida”, y que son moldeadas por la cultura y el lenguaje. Los significados cambian con el contexto y el entendimiento que el sujeto tenga de él. Como un ser autointerpretativo, dado que las cosas tienen importancia para él. Cuando los seres humanos expresan y actúan frente a lo que ellos están comprometidos o

¹⁸ Concepto clave en la tradición hermenéutica, desarrollado por Dilthey.

les interesa, toman una posición sobre lo que son. Conocer y comprender lo que le rodea es su manera fundamental de ser en el mundo. Como corporalidad. Aquí no se presenta esa vieja dualidad de cuerpo y alma. Más que “tener cuerpo” se “es cuerpo”. Como ser temporal. La visión ontológica del tiempo presentada por Heidegger y Merleau-Ponty es diferente de la que prevalece en la sociedad (tiempo lineal): Es el “eterno presente”, por lo cual cada instante es importante (Castillo, 2000, 3-6).

Esta variante de la fenomenología considera que no es posible tener un conocimiento objetivo sobre el ser humano, dado que el conocimiento es generado por personas que son y están en el mundo, tratando de entender a otras que también son y están en el mundo. Este tipo de fenomenología “intenta desarrollar un entendimiento e interpretación del ser humano basado en sus compromisos, significados y prácticas”, lo cual “exige escuchar sus voces, sus historias y experiencias (Castillo, 2000, 6).

Todos los fenomenólogos que siguieron a Husserl en el intento de utilizar *descripciones puras* se orientaron por el postulado husserliano de aprender de “las cosas mismas”. Sin embargo, diferían entre sí tanto en lo referente a si la reducción fenomenológica puede ser llevada a cabo, como en lo tocante a lo que es evidente al dar una descripción pura de la experiencia. Heidegger, colega de Husserl, pero también su crítico, proclamó que la fenomenología debe *poner de manifiesto lo que hay oculto en la experiencia común diaria*. Así lo mostró en *El ser y el tiempo* (1927) al describir lo que él llamaba “*estructura de la cotidianidad*”, o “*ser en el mundo*”, que pensó era un sistema interrelacionado de *aptitudes, papeles sociales, proyectos e intenciones*.

La fenomenología de Heidegger critica la visión cartesiana del ser humano, la cual lo aborda solo desde el punto de vista epistemológico y no desde el ontológico. El principal objetivo de Heidegger fue entender lo que *significa ser una persona y cómo el mundo es inteligible para los seres humanos*. La fenomenología mira las cosas por sí mismas. Un fenómeno para Heidegger es lo que se muestra por sí mismo, lo que se hace manifiesto y visible por sí mismo. Una entidad puede manifestarse por sí misma de diferentes maneras dependiendo del acceso que se tenga a ésta. Por tanto, las experiencias de los jóvenes que interactúan cotidianamente con las TIC se muestran según el método de investigación que se emplee. Más aún, Heidegger reconoció la posibilidad de que un fenómeno pueda mostrarse como algo que no es, pero esto no significa que se está mostrando a sí mismo. Heidegger dice *eso que es ónticamente muy cercano y bien conocido es ontológicamente lo más lejano y desconocido*.

Para Heidegger, el individuo, y por extensión el ser humano, *es lo que uno hace en el mundo* pues una reducción fenomenológica a la experiencia privada es imposible, y como la acción humana se compone de un dominio directo de los objetos, no es necesario situar una entidad especial mental, llamada significado,

para explicar la intencionalidad. Para Heidegger, la *situación dentro del mundo entre las cosas en el momento de realizar proyectos es un tipo de intencionalidad más trascendente y fundamentadora* que el manifestado solo con mirar o pensar sobre los objetos, y es esta *intencionalidad más fundamental* la que hace posible la direccionalidad analizada por Husserl desde el saber científico.

Como corolario regional de este modo en que comprendimos la fenomenología para este abordaje investigativo, recordemos que Guillermo Hoyos (1986), haciendo una interpretación fenomenológica de la teoría de la acción comunicativa de Habermas, nos plantea un cambio de paradigma en los fundamentos mismos de las ciencias sociales, mediante el abandono de la filosofía de la conciencia (de la cual Husserl era todavía tributario) y la articulación de la racionalidad en forma de razón comunicativa. Es fundamental para este cambio la complementariedad entre acción comunicativa y mundo de la vida. Lo que más interesa a Habermas de la noción husserliana de Mundo de la Vida es su estructura de horizonte universal: es *fundamento de sentido*. Gracias a esta estructura, el análisis intencional gana en la fenomenología una base descriptiva diferenciada, a la que se refieren en última instancia las pretensiones de verdad de todas las vivencias. Pero más allá y criticando al maestro, Habermas muestra como a partir de la reflexión solitaria del sujeto es imposible hablar con sentido de otros sujetos, orientándose mejor por el hecho de que el sentido propuesto pertenece a un horizonte de comunicación en el cual está presente de manera originaria la *intersubjetividad*. Un concepto de verdad mediado por la intersubjetividad lleva a otro de *razón comunicativa* no restringido, que nos recuerda la concepción de *logos* (discurso) de la tradición griega.

4.3 ALCANCES REALES Y PROCEDIMIENTOS

4.3.1 ALCANCES REALES DEL PRESENTE ESTUDIO

Si nos ubicamos en la perspectiva epistemológica elegida y el método adelantado, siempre quedará la duda respecto al discurso construido, que intenta dar cuenta de la comprensión del fenómeno estudiado: ¿corresponde a los sentidos que los sujetos confieren a sus experiencias? ¿qué sentidos dan los jóvenes de Pereira y Dosquebradas a su interacción cotidiana con las tecnologías de la información y la comunicación? Es grande la brecha perceptiva del fenómeno entre los “nativos” y el investigador, procedente de otra generación, de otra experiencia de subjetivación juvenil y otro modo de relacionarse con las tecnologías; nunca estaremos seguros de haber interpretado lo visto y lo escuchado de manera fidedigna, de haber traducido de la manera más adecuada, lo que acontece (y del modo en que se va transformando) en sus sensibilidades y experiencias al lenguaje académico que caracteriza a esta tesis. En ambos lados los lenguajes y las representaciones son diferentes. Un camino posible de profundización lo aportarían métodos

cualitativos distintos, que privilegien lenguajes narrativos, es decir, en donde no sea tan necesaria la traducción de los relatos de los jóvenes a lenguajes académicos. Tal podría ser el caso de etnografías, etnografías Web y teorías fundadas. No se usaron debido a la elección que se hizo de un método fenomenológico, el cual aboca directamente la subjetividad como objeto de estudio, y que tiene técnicas y formas de análisis que resultan más propicias, distintas de las etnografías y la teoría fundada.

Por otro lado, en el ámbito geográfico cultural estudiado (Pereira y Dosquebradas), e incluso a nivel nacional, hay una enorme ausencia de estudios cuantitativos que hubieran servido de referencia para la presente investigación. No se tienen datos estadísticos (ningún centro de investigación independiente o grupo de investigación universitario se ha propuesto este objeto de estudio) respecto a la amplitud de los consumos juveniles de las tecnologías específicas estudiadas: posesión de teléfonos celulares, de consolas de videojuegos (o asistencia a salas que ofrecen este servicio), de nuevos dispositivos para la producción y reproducción musical (iPod's, MP3, discmans, entre otros, por el lado de la reproducción), de computadores con conexión a red (o de tiempos dedicados a ello en los Café Internet); Tiempos invertidos a la interacción en cada una de estas tecnologías.

Aquí el camino de profundización estaría dado por investigaciones de este tipo, algunas de las cuales podrían ser financiadas por la empresa privada interesada en el asunto, pero también por parte de las universidades (tanto públicas como privadas) y de organismos estatales, por ejemplo, organismos relacionados con la política pública de juventud o Colciencias. Esto ofrecería una línea de base muy valiosa frente a la cual contrastar logros cualitativos alcanzados por la presente investigación y por otras similares hechas en contextos regionales diferentes.

De otra parte, es insuficiente la mirada de género del presente estudio, pues al encontrarse una menor implicación de las mujeres jóvenes con las tecnologías abordadas, se privilegió en las técnicas 2 y 3 el trabajo con hombres jóvenes (asunto ya mencionado en la introducción), lo cual restringe nuestras posibilidades de entender lo que está pasando en los procesos femeninos de subjetivación juvenil a partir de las mediaciones tecnológicas. Sería importante, siguiendo las lúcidas reflexiones de Donna Haraway y de otras feministas militantes, investigar este fenómeno en perspectiva de género, para poder comprenderlo y visibilizarlo.

Igualmente es insuficiente la mirada que pudiera darse al fenómeno entre grupos juveniles distintos a los urbanos, por ejemplo, cómo se está presentando el fenómeno de los procesos de subjetivación juvenil a partir de la mediación tecnológica: entre jóvenes indígenas (en Risaralda tenemos la etnia Emberá Chamí); entre jóvenes afroamericanos (en Pereira hay una colonia chocona muy grande y municipios como Pueblo Rico, colindantes con el Chocó, tienen

comunidades negras muy grandes). Solo un joven de los entrevistados era afroamericano y es posible, que la cosmovisión distinta de comunidades indígenas y afroamericanas medie de otro modo en el fenómeno; entre jóvenes campesinos. En Risaralda, la mayor parte de los municipios son pequeños y hay comunidades campesinas muy grandes, muchas de ellas en condiciones de exclusión lamentables y en medio del conflicto armado; entre jóvenes de sectores populares urbanos. Los escenarios observados y los jóvenes entrevistados (excepto uno, Wilson), pertenecían a lo que podríamos denominar clase media. Los jóvenes en condiciones de exclusión podrían tener un modo diferente de vivir y relacionarse con el fenómeno; en estos grupos y en otros que no alcanzamos a mencionar, todos aquellos no escolarizados y también los que no acceden a tales mediaciones, que son un sector bastante grande en nuestra nación y región.

Abordar estas diferencias podría aportar conocimientos decisivos a la hora de discutir políticas públicas, para lograr mejores condiciones de inclusión de estos jóvenes a la ecología cognitiva en boga. Las organizaciones que estas comunidades han formado, deberían liderar el proceso de construcción de conocimiento al respecto, como un modo de apuntalar sus procesos de lucha por la inclusión, que encontraría en sus generaciones jóvenes un segmento privilegiado.

Igualmente mirar el modo en que los niños se están involucrando en estos procesos de interacción con las TIC está poco estudiado en nuestros contextos regional y nacional, y muy necesario, más cuando las fronteras entre niñez y juventud se diluyen cada vez más, y vemos cada vez más rápido a los niños ingresando a procesos juveniles de subjetivación, usando y recreando con gran habilidad las tecnologías, siendo interlocutores de los jóvenes en este campo.

Finalmente, aunque hubo acercamiento a prácticas de los jóvenes tecnófilos que hemos considerado de “resistencia” frente a los discursos y poderes imperantes, es necesario estudiar de manera más directa esta particularidad del fenómeno, e incluso, lograr cruces con las particularidades anteriores, por ejemplo: prácticas tecnológicas de resistencia de los jóvenes indígenas o afroamericanos; prácticas tecnológicas de resistencia de las mujeres jóvenes; prácticas tecnológicas de resistencia de jóvenes campesinos o jóvenes de sectores populares urbanos.

Pero sería bien innovador poder investigar qué tanta presencia hay en este entorno regional, y aún en el nacional, de jóvenes hackers o de otras formas de subversión en la red, no en el sentido que se le da al término en Colombia, asociado con “guerrilla”, sino como acto de resistencia frente a los discursos y poderes hegemónicos del sistema en general, y del mundo de las tecnologías en particular. Además de la presencia, apreciar las prácticas de estos jóvenes, sus discursos, los sentidos que confieren a su cultura, entre otros asuntos, así como la incidencia que ésta puede ganar en el entorno.

Aunque hay algunos estudios en el ámbito educativo, y esta investigación tiene como limitación el no haber dado una mirada, ni a la escuela, ni a otras formas de educación (no formal, informal), en el ámbito regional hay carencia de estudios que aborden el modo en que las TIC (y no solo la computación) están siendo incorporadas a los procesos educativos y el modo en que reconfiguran los procesos de subjetivación de distintos agentes, como los docentes, los niños y los jóvenes. Así mismo, mirar cómo los discursos y prácticas pedagógicas y didácticas se están transformando al tomar conciencia de la potencia de las mediaciones tecnológicas, y también analizar los modos en que estas ciencias educativas están proponiendo innovaciones tecnológicas que sirvan de apoyo a los procesos de enseñanza adelantados por maestros e instituciones, pero también de aprendizaje por parte de estudiantes.

Hacer una triangulación entre mediaciones tecnológicas, procesos de subjetivación y culturas juveniles, aportaría una luz muy innovadora frente a una configuración que hasta el momento no ha sido estudiada por la academia, y que este estudio tampoco abordó. La cultura electrónica es actualmente la más visible en el asunto, pero no podemos desconocer que las otras tienen sus modos de acceder y transformar las tecnologías, usándolas para la expansión de sus intereses y para recrearse. Cómo puede estar presentándose este asunto en Colombia y Eje Cafetero, y las conexiones que hace con el resto del continente y del mundo, se anuncia como un campo fecundo de investigación.

4.3.1 PROCEDIMIENTOS QUE CONCRETAN LAS OPCIONES TEÓRICAS, EPISTEMOLÓGICAS Y METODOLÓGICAS

La investigación que sirvió de soporte a la presente tesis concretó su opción epistemológica (estudio cultural) y metodológica (fenomenología interpretativa) al definir con su *unidad de análisis* la interacción entre los procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas), y como *unidad de trabajo* las interacciones de jóvenes de Pereira y Dosquebradas con las cuatro tecnologías de la información y la comunicación elegidas, dado el creciente uso entre ellos, nos referimos al celular, la Internet, los videojuegos y nuevas formas de producción y reproducción musical. El proceso se desarrolló a lo largo de tres fases que denominamos: descriptiva, interpretativa y fase de constitución de sentido.

La primera, que se desarrolló durante el segundo semestre de 2004, pretendía un primer acercamiento, hecho con rigurosidad, al fenómeno. Se recurrió a la observación participante como técnica de recolección de información, la cual nace en la disciplina antropológica, particularmente entre los etnógrafos. En ella los observadores son el “instrumento” de recolección de información, lo cual supone la intervención de su propia subjetividad, es decir, que el proceso termina siendo un acto comunicativo, una intersubjetividad. Lo observado se registró en notas de campo, de papel inicialmente y en formato electrónico después. Para observar la interacción con telefonía móvil, los lugares de

observación fueron ambientes diversos de las tres universidades más grandes de Pereira (principalmente en las cafeterías) y en el transporte público (busetas). Para los videojuegos, los lugares de observación fueron sitios públicos que ofrecen este servicio a los jóvenes, con consolas actualizadas (principalmente Play Station y X Box) y televisores. Para el Internet, recurrimos a dos ambientes, salas que ofrecen este servicio en las universidades mencionadas y cibercafés abiertos al público en las dos ciudades. Finalmente, para las nuevas formas de producción y reproducción musical recurrimos a tres tipos de ambiente: Bares (discotecas) especializadas en música electrónica, a fin de observar, preferentemente, el rol productor de música en vivo de los DJ's; centros comerciales, en días que hubo programación pública especial con un DJ creando en vivo y, casas de familia, en donde vivían jóvenes aprendices de DJ o de productores musicales que hacen sus creaciones en el computador.

De paso, se pudo identificar jóvenes que se destacaban por su predilección hacia las TIC y por las grandes habilidades y conocimientos desarrollados en su interacción cotidiana con ellas. Éstos fueron invitados a ser informantes clave en las dos fases siguientes. Para analizar este primer corpus de información contenido en las notas de campo, y dado que éstas habían sido transcritas al lenguaje Word (de Windows), fragmentos de éstas fueron trasladados a otros archivos que se abrieron según siete (7) categorías (que se denominaron “*de análisis*”) y que se infirieron, con base en una lectura total del corpus. Son categorías descriptivas, es decir que se refieren al tipo de contenido que relatan las notas. Fueron éstas: *Estética del Lugar*, *Estética Corporal*, *Características de la Tecnología*, *Prácticas*, *Lenguaje*, *Discurso*, *Tiempo*.

Estética del Lugar refiere notas que describen el contexto físico en el que se desarrolló lo observado. *Estética Corporal* refiere notas que describen las formas exteriores de los jóvenes observados: edad posible, estatura, contextura, forma en que llevan el cabello, vestimenta, accesorios, entre otros. *Características de la Tecnología* refiere notas que describen el tipo de artefacto con el que interactúan los sujetos jóvenes observados, su marca comercial, su capacidad o potencialidades, su actualidad, programas instalados, entre otros. *Prácticas* refiere notas que describen las acciones que realizaron los sujetos observados en su interacción con los artefactos. *Lenguaje* describe notas que describen expresiones textuales de los jóvenes refiriéndose a su interacción con los artefactos. *Discurso* refiere notas que describen el pensamiento manifiesto por los jóvenes respecto a las TIC, es decir, expresiones dichas por los muchachos que revelan su posición vital, teórica, o ideológica con respecto a las tecnologías. Finalmente, *Tiempo* refiere notas que describen el lapso invertido por los jóvenes en la práctica de interacción con los artefactos que se observó, o que ellos relatan.

Al hacer lectura de los siete (7) archivos, correspondientes a cada una de las categorías de análisis, se infirieron regularidades, diferencias, tendencias, subcategorías, y finalmente, unas categorías que denominamos “*emergentes*”,

las cuales tienen la característica de ser comprensivas de la realidad observada, distintas de la teoría, pero relacionadas con ella. Éllas fueron: *Mediación Tecnológica del Conocimiento*, *Mediación Tecnológica de la Comunicación*, *Estilos de Vida Juveniles*, *Autopercepción y Sentido*, *Comunidad Virtual*. Al entretrejerlas, se conformó una versión preliminar de la tesis, que trata de articular una respuesta transitoria a las preguntas de investigación. Dado que las dos primeras inician su enunciación con una categoría (y enfoque, y herramienta conceptual) netamente teórica, los ejercicios interpretativos de las siguientes fases procuraron perfeccionar las categorías emergentes de tal modo que mostraran la especificidad del fenómeno estudiado.

Mediación Tecnológica del Conocimiento refiere el modo en que los jóvenes construyen conocimiento en su interacción con las TIC, descentrando el asunto de la escuela (pero sin desconocerla). Desde este primer acercamiento a los jóvenes, encontramos que el asunto del saber, del conocimiento, estaba presente con gran fuerza entre sus intereses y móviles a la hora de trabajar con estas tecnologías, las cuales, con las subjetividades que están detrás de cada tecnología y contenido concreto que se mueve en este mundo, son una mediación que influye poderosamente en el modo en que los jóvenes se representan la realidad cognitivamente.

Mediación Tecnológica de la Comunicación refiere el modo en que la comunicación entre los jóvenes y sus pares, pero también sus familias y el resto del mundo, se encuentra cada vez más mediada por las TIC. Sus testimonios y lo observado revelaba la dependencia cada vez mayor de los jóvenes respecto a sus teléfonos móviles y al Internet (correo electrónico, Messenger, Chat, entre otros), para fortalecer lazos de comunicación y afecto, principalmente con sus seres más familiares y con una gran cantidad de personas nuevas que conocen por estos medios y que casi nunca llegan a tratar cara a cara.

Estilos de Vida Juveniles refiere modos de vida particulares de los jóvenes, estilos bien diferentes de aquellos de sus padres y demás adultos con quienes comparte en la cotidianidad (otros parientes, maestros, vecinos), pero también diferentes de los niños, aun cuando la frontera con estos últimos es mucho más delgada. Estos estilos, que ya tenían características generacionales propias heredadas de los procesos de subjetivación juveniles iniciados en el decenio de los sesenta, han adquirido formas nuevas en virtud de la interacción cotidiana de los jóvenes con las TIC. Este es el modo en que se configura de manera particular a partir de los datos disponibles, lo cual no implica que se desconozca que el contenido original de la categoría data del CCCS de Birmingham (creado en 1964), donde inicialmente se habló de “*estilos juveniles espectaculares*”, refiriéndose a los fenómenos emergentes entre la juventud de Gran Bretaña, para lo cual se trabajó en el marco de una teoría denominada “*subculturas juveniles*”, alentada por los trabajos, y por la dirección que del CCCS hizo Stuart Hall. Los estudios de juventud se convirtieron en uno de los principales “terrenos” para el desarrollo de los estudios culturales. Los estilos

juveniles son considerados como intentos simbólicos elaborados por los jóvenes de las clases subalternas para abordar las contradicciones no resueltas en la cultura parental, o dicho de otro modo, formas de resistencia ritual frente a los sistemas de control cultural impuestos por los grupos de poder (Feixa, 1998, 51-52).

Al contrastar los dos significados, el emergente de esta investigación, con el de CCCS, podemos apreciar algunas convergencias, pero también diferencias. Recordemos, en primer lugar, que no estamos refiriéndonos a “culturas juveniles” sino a “estilos”, solo que en la perspectiva de Birmingham tal concepto refiere a modos “espectaculares” de vida de jóvenes de sectores obreros, ligados generalmente a un género musical (en el mundo del rock). Aquí aludimos a “estilos de vida”, que en concepto de Ruiz de Olabuénaga (1998) refiere esencialmente la pluralidad de los estilos de comportamiento que emergen tras la quiebra de un modelo unificado de comportamientos y actitudes. Entre los jóvenes españoles, este modelo unificado estuvo representado por el “estilo de vida católico” (lo cual también es presumible para Colombia), cuya quiebra y crisis a partir de los años sesenta, daría lugar a la emergencia de los estilos de vida singulares, que difieren respecto al referente mencionado. En este sentido, el estilo sería un fenómeno dialógico y relacional, pues construye y delinea territorios existenciales en diálogo creativo con las marcas insignes y/o residuales de un orden que intenta, diacrónica y sincrónicamente, reactualizarse (Sepúlveda, et. Al., 2005, 111).

Autopercepción y Sentido refiere un conjunto grande de notas en las cuales los jóvenes narran su forma de verse a sí mismos y de conferir sentido a sus vidas, a su actuar, el cual se encuentra bastante mediado por las experiencias vividas cotidianamente con las TIC, con los contenidos que estas movilizan, con las personas con quienes interactúan a través de ellas. Sobre todo el sentido del tiempo y del espacio se ha afectado, así como la noción de futuro, tanto en lo personal como en lo social.

Comunidad Virtual es una categoría emergente que da cuenta de las nuevas formas de grupalidad juvenil, las cuales no se caracterizan por contactos proxémicos (aunque no los descartan), sino por el encuentro que se da a través de las TIC, haciendo posible nuevas formas de interacción personal, nuevas formas de presentarse y representarse en los actos comunicativos, gracias a las mutaciones que la tecnología hace posible. El poder comunicarse, a pesar de las enormes distancias, y de manera, casi que instantánea, es uno de los asuntos más valorados por los jóvenes.

Sobre las categorías emergentes anteriores, al entretenerse en un discurso descriptivo nos permitió en su momento, enunciar una versión preliminar de la tesis, que en cuanto tal queremos que se entienda: no es la forma en que evolucionó de manera más elaborada la tesis; por tanto, algunas de sus expresiones pueden sonar a mitificación de las TIC, a entronización de

categorías modernas como autonomía o argumentación, o de categorías con acento posmoderno y propias del primer mundo como sujeto cyborg, a exaltación de una forma homogenizadora de la globalización, a reducir las transformaciones subjetivas a una explicación unicausal centrada en las TIC. Es lo que los datos en dicho momento nos mostraban, pero posteriormente fuimos apreciando de otro modo el fenómeno. Dicha tesis preliminar se formuló de la siguiente manera:

“Se ha producido una ruptura en el modo en que se dan los procesos mediante los cuales se construye la subjetividad juvenil, respecto a los modos que le precedieron en la historia contemporánea (es decir, antes de que emergieran las TIC, a principios del último decenio del siglo XX). Dichos procesos se caracterizan por una mayor autonomía o individualización, dada la multiplicidad de fuentes (referentes) y relaciones a las que se accede gracias a tales tecnologías. Se habla entonces de múltiples formas de ser joven (se ha relativizado la representación más o menos universal que predominaba, el “joven tipo”). De este modo, se han flexibilizado las formas de pensar y de ser, dado que el mayor acceso a la información posibilita valorar como relativas las posiciones (propias y ajenas) y argumentar mejor las que se toman. Del mismo modo, se aprecian nuevas formas de dialogicidad, que trascienden las fronteras próximas, reduciendo las diferencias entre culturas. Al joven se le están ampliando las expectativas de vida, puesto que ha entrado a participar de un escenario global. Las TIC adquieren un sentido de necesidad vital, existencial para ellos, pues se han convertido en una especie de “prótesis” (lo que nos recuerda la teoría del sujeto cyborg de Donna Haraway), sin las cuales no podrían existir las formas actuales que adopta el ser humano en el tipo sociedad en el cual estamos inmersos”.

Este referente fue muy importante para el diseño de la segunda fase, particularmente para orientar el modo en que se adelantaron las entrevistas en profundidad a nueve (9) sujetos jóvenes, identificados y contactados, como ya se mencionó, en la primera fase. **Sujeto 1**, Manuel, estudiante de grado 10º, de 16 años. **Sujeto 2**, Leysner, estudiante de Ingeniería de Sistemas, empleado en una universidad en su campo, creador de una página Web de Héctor Lavoe; de 22 años. **Sujeto 3**, Néstor, estudiante de Ingeniería de Sistemas y Telecomunicaciones, empleado en una universidad en su campo; de 21 años. **Sujeto 4**, Luis, estudiante de Comunicación Social y Periodismo, creador de su propia empresa de informática y publicidad; de 23 años. Es tal la importancia de este joven con sus testimonios en las reflexiones de esta tesis, que podemos denominarlo, sin temor a dudas, como “conocedor” profundo del tema. **Sujeto 5**, John, joven afroamericano de origen chocoano, estudiante de ingeniería electrónica, de 20 años. **Sujeto 6**, Wilson, ha estudiado algunos cursos del Sena y actualmente trabaja en una empresa de electricidad, de 18 años. **Sujeto 7**, Diego, Estudiante de Ingeniería de Sistemas y Telecomunicaciones, de 20 años; en fines de semana trabaja como DJ. **Sujeto 8**, Sandra, estudiante de

Psicología, de 22 años. **Sujeto 9**, Albeiro, empleado de un café Internet, de 20 años.

Cada una de las entrevistas tuvo dos sesiones de diálogo con los sujetos, con una duración superior a los 45 minutos cada sesión. Estas conversaciones se grabaron en formato digital, para facilitar su acumulación y posterior escucha, de cara al análisis. No se llevaba un formato o guión en sentido estricto, porque la dinámica de cada entrevista orientó estilos específicos de trabajarlas, pero sí se llevaron unos tópicos orientadores, contruidos con base en las categorías emergentes y la hipótesis cualitativa. Tales tópicos fueron: Usos (tecnologías, usos, frecuencias, etc.); Características de las tecnologías usadas; Visión (postura) frente a ellas. Cómo ven la influencia de ellas en la sociedad y en el individuo; Historia personal con las TIC; Estilo de vida propio (proyecto de vida, creencias, gustos, etc.); Importancia en su vida de las instituciones socializadoras tradicionales; Aprendizaje y conocimiento mediado (por las TIC); Comunicación e interacción personal.

Ya para el análisis de este segundo corpus de información, las categorías emergentes de la primera fase se convirtieron en categorías de análisis, es decir, que segmentos de información fueron llevados a archivos separados por categorías, a fin de facilitar análisis particulares a cada una de ellas y posteriores relaciones. Así mismo, se identificaron informaciones que no correspondían con las categorías de análisis, porque podrían ser nuevas categorías emergentes o representar cambios en la versión preliminar de la tesis. El resultado global de este segundo análisis fue una reagrupación de las categorías y una modificación de la versión de tesis preliminar, que lejos de significar una orientación distinta de la primera interpretación que le dimos al fenómeno, confirmó lo intuido y le dio profundidad a los argumentos que empezaban a perfilarse. La categoría "Mediación Tecnológica del Conocimiento" se sostuvo, al igual que "Mediación Tecnológica de la Comunicación", solo que a esta última se le unió "*Hermandad Virtual*" (en lugar de "comunidad virtual") (Fortunati y Manganelli, 2002), dada la conexidad de ambos conceptos. Hermandad virtual representa la fraternidad que surge, tanto con aquellos que hacen parte del círculo más cercano (familia, compañeros de estudio), como con otras personas, que aunque lejanas físicamente, comparten gustos e intereses afines. Esta fraternidad se alimenta de interacciones frecuentes, mediatizadas y mediadas por las TIC. La categoría "Estilos de Vida Juvenil" se sostuvo, pero se enriqueció al hacer binomio con otra conexas y que no fue visible en el primer análisis: "*Agencia Cultural de los Jóvenes*" (para "agencia cultural" nos basamos en Archer, 1997), la cual representa la creatividad de los jóvenes a la hora de hacer uso y transformación de las tecnologías. Se articulan a las relaciones de poder propias de esta trama infocomunicativa de la sociedad contemporánea desde la experiencia estética (categoría deleuziana citada por Farina, 2005, 75-83), teniendo como trasfondo la compleja red de relaciones simbólicas que supone el contexto histórico cultural. No son simples consumidores, sino agentes de sus trayectos de vida y de propósitos de transformación social. La categoría relacional "Autopercepción

y Sentido” desapareció y emergió en su lugar *“Interacción y Sujeto Cyborg Juvenil”*, para indicar el modo en que la relación de las TIC con los jóvenes no es de simple influencia e impacto, como sucede en muchos de los estudios que se hacen actualmente, sino que la agencia de los jóvenes transforma la cultura y las tecnologías mismas, pero a su vez es una tecnología del yo que transforma los procesos mismos de subjetivación, de tal modo que, dada la intrínseca dependencia de ambos polos de la relación (las tecnologías y los sujetos jóvenes), emerge una nueva ontología, un nuevo ser, el cual es un híbrido entre organismo y tecnología, el cual fue bautizado por Haraway como Cyborg. A partir de este panorama categorial se produjeron algunas modificaciones sobre la versión preliminar de la tesis, pero reconocemos que seguían presentándose limitaciones como las presentadas en la versión anterior, y en cuanto provisional debe tomarse, pues aún no se disponía de datos que fueron claves y que contribuyeron al perfeccionamiento de la tesis, tampoco se habían hecho las triangulaciones necesarias. La segunda versión preliminar se formuló de la siguiente manera:

Se ha producido una acelerada transformación en los procesos de subjetivación juvenil (en el contexto en que viven los jóvenes investigados), si contrastamos el fenómeno con los modos que le precedieron en la historia contemporánea (es decir, antes que se masificaran las mediaciones tecnológicas –elegidas–, hecho que ubicamos a principios del último decenio del siglo XX).

Dichos procesos de subjetivación se caracterizan por una mayor capacidad de decisión respecto al trayecto vital propio, dada la multiplicidad de fuentes (referentes) y 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 más o menos universal 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”. El joven inmerso en este ecosistema infocomunicacional piensa que las oportunidades para desarrollar su trayecto vital, se le 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).

La interacción entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas (elegidas), es entendida como una dinámica de mutuas transformaciones e interdependencia, lo cual podría ser denominado

“subjetivaciones tecnojuveniles” al momento de referirnos a los jóvenes investigados.

Sobre esta base se emprendió una última fase, que hiciera posible un discurso final con mejores argumentos. Para ello se buscó confrontar estas categorías y versión de tesis preliminar (mejorada) con los sujetos entrevistados en profundidad, pero mediante una técnica que hiciera posible lo que las individualidades por separado no logran, es el grupo focal. Hubo dos sesiones, con una duración de dos horas cada una. Participaron 6 jóvenes. El registro fue doble, por la vía de grabación de voz digital, y por la vía de videograbación, también de carácter digital. En el análisis de este último corpus de información, también se procedió a utilizar las categorías emergentes como categorías de análisis es decir, que segmentos de información fueron llevados a archivos separados por categorías, a fin de facilitar análisis particulares a cada una de ellas y posteriores relaciones. Así mismo, se identificaron informaciones que no correspondían con las categorías de análisis, porque podrían ser nuevas categorías emergentes o representar cambios en la hipótesis cualitativa. El resultado global de este tercer análisis fue una confirmación de las categorías que denominamos como “emergentes” al término del análisis anterior y la explicitación de nuestra tesis, de nuestra construcción de sentido, como respuesta a la pregunta inicialmente formulada, que lejos de significar una orientación distinta de las dos interpretaciones anteriores dadas al fenómeno, confirmó lo intuido y le dio profundidad a los argumentos que venían esbozándose.

5. ANÁLISIS DE ELEMENTOS CATEGORIALES

5.1 PROCESOS DE SUBJETIVACIÓN

Es vital para este abordaje tener un acercamiento histórico y sociológico¹⁹ a la noción de “Juventud”, particularmente a la de sujeto joven, para que haya un acuerdo conceptual confiable a la hora de hablar de *procesos de subjetivación juvenil* a partir de la mediación tecnológica. Por fortuna, desde múltiples perspectivas del conocimiento científico, particularmente las “ciencias sociales”: antropología, psicología, sociología, ciencia política, economía; otras fundadas en saberes rigurosos en su método, aunque no consideradas científicas (filosofía, historia, culturología, derecho, entre otros), se ha venido cuestionando las nociones de “sentido común” que han prevalecido desde el siglo XIX hasta hoy, respecto a la juventud. De este modo, se puede afirmar que el acercamiento a la noción planteada, para nada es simple, sino de gran complejidad. Y no es que vayamos a trabajar con un universal, sino con seres humanos situados, con sus particularidades, pero las concepciones históricas y sociológicas aludidas hacen un recorrido que va de lo particular (grupalidades o

¹⁹ Asumo como base conceptual la sociología de la juventud, particularmente las propuestas de la línea francesa de Bourdieu, la escandinava de Sven Mörch y la española de Carles Feixa.

formas culturales juveniles específicas) a lo general (la emergencia de la condición juvenil) y por ello adoptamos una posición intermedia.

5.1.1 LA JUVENTUD COMO CONSTRUCCIÓN HISTÓRICA

En 1978 el sociólogo francés Pierre Bourdieu (1990), en una entrevista, analiza la palabra juventud; señala, con relación a los usos, distintos sentidos: a) el sentido sociológico establece un límite etéreo porque produce sujetos sociales con relación a prácticas culturales específicas; b) el sentido cultural produce relaciones sociales, como las que organiza el vínculo joven-viejo que ponen en funcionamiento un modo de organización en torno a la educación y al trabajo; c) el sentido biológico del término, nunca meramente denotativo. La edad es un dato biológico socialmente manipulado y manipulable, para indicar el peso simbólico que existe en torno a los valores socialmente construidos. Bourdieu remite la juventud a las relaciones de poder entre las generaciones, es decir, los jóvenes son los que luchan por el poder frente a los viejos. La juventud es el período de la vida que con mayor intensidad evidencia el desfase entre las dimensiones biológicas, psicológicas y socioculturales. La juventud se ha constituido en un objeto de investigación sociológica relevante. La existencia de la juventud como grupo ó condición social que tendría actitudes, comportamientos o cultura propia se ha convertido en una especie de evidencia natural, en un punto de partida incuestionable en buena parte de la investigación hecha desde esta disciplina.

Sin embargo, ¿qué autoriza a pensar que una identidad cronológica suponga por sí misma una identidad social?, ¿qué permite identificar como pertenecientes al mismo grupo social -por el solo hecho de que ambos tengan veinte años- a un estudiante de medicina de una universidad privada y a un obrero de la construcción con contrato temporal?, ¿En virtud de qué se puede pasar de una identidad de edad biológica a una identidad de conformación de opiniones, de actitudes, de situaciones: de subjetivaciones? Nuestra posición es que la juventud no forma un grupo social, una categoría homogénea. Bajo esta identidad discursiva -bajo la presunta identidad social de todos los incluidos en un arco de edades- se agrupan sujetos y situaciones que sólo tienen en común la edad. Los discursos que parten de la existencia de la juventud como premisa, yerran al partir del supuesto sustancialista que cree que tras la identidad del nombre existe la identidad de una propiedad. En vez de partir de una construcción teórica a partir de la cual se construya el objeto de investigación, extraen del lenguaje cotidiano, de sus nociones comunes -y con ella, de su filosofía común- objetos construidos por unas dinámicas que se les escapan.

La juventud es una prelación, un objeto preconstruido, es una creación social para definir un período etéreo que debería cumplir, en nuestra época, con ciertas expectativas, pero que no siempre ha sido tratado como un actor social en sí mismo (Bourdieu, 1990). Solo cuando se ignora que la sociedad se estructura en clases sociales, es posible constituir un abanico de edades en grupo social, en actor de un relato sobre la sociedad que olvidaría las diferentes condiciones materiales y sociales de existencia asociadas a las diferentes posiciones en la estructura social: en las relaciones de producción y en la distribución de los diferentes tipos de capital. La situación de los jóvenes urbanos y rurales es muy distinta, como también es diferente la situación de los jóvenes de grupos socioeconómicos marginados respecto de los que viven en hogares de mayores ingresos, de los jóvenes de distintos subgrupos de edad, y aquellos con poca y mucha educación formal, y de las mujeres jóvenes en relación con los hombres jóvenes. Es esta la vía que ha posibilitado la producción de la juventud como categoría de sentido común en la percepción de la sociedad, a partir de unas dinámicas socio-históricas.

La ausencia de un equivalente lingüístico de la palabra moderna “juventud”, en los idiomas medievales europeos, parece indicar que el reconocimiento de la juventud como categoría social no se desarrolló, de manera específica, entre estas sociedades. Es decir, el modo como la sociedad moderna industrial entiende a la juventud, es una construcción propia, y demanda de nosotros una *comprensión del proceso histórico* que llevó a esa noción, en dicho contexto. El discurso respecto a la juventud *emerge* en el contexto de la evolución de las sociedades europeas occidentales, como resultado de los cambios sociales que se producían en la génesis del capitalismo. Así, aparece primero la *juventud burguesa*, dado un contexto de vida burgués en el siglo XVIII (Musgrove, 1965). Posteriormente, será una categoría aplicable a personas jóvenes de todos los estratos sociales.

No obstante, tener cierta claridad sobre el proceso histórico de construcción de la juventud no es suficiente para caracterizarla, no definirla, lo cual implicaría sacarla de su contexto. Problematizar la noción de juventud supone relacionar dialógicamente, además de los aportes históricos (ya referidos), saberes sociales (por ejemplo, los construidos por las culturas juveniles) y científicos (de la sociología, de la antropología, de la psicología, entre otros), que hagan posible entender el modo en que se crean condiciones para un *tiempo joven específico*²⁰, qué diferencia (o caracteriza) dicho tiempo joven y cuáles son las exigencias que se imponen al sujeto en este período vital, desde el discurso dominante del desarrollo²¹. El principal obstáculo para esta problematización no

²⁰ Entender esta categoría supone dar una mirada completa a este capítulo, pero como entrada sucinta a ella podemos decir que refiere a un período de transición vital de los jóvenes, caracterizado, entre otros, por la moratoria de roles adultos, que hace posible experimentar sobre la propia existencia, en tensión con las demandas sociales sobre dicho período, pero propiciando igualmente procesos inéditos de subjetivación.

²¹ Discurso característico de la modernidad, que tiene como fundamento principal el desarrollo (en cuanto crecimiento) de la economía de las naciones, pero se extiende a la totalidad de la realidad, al punto de hablarse de desarrollo humano, de desarrollo sostenible, de desarrollo social, entre otros. Esta tesis no

está en la juventud en sí, sino en la comprensión de las transformaciones de la sociedad y de las relaciones que a su interior se producen. Al avanzar en dicha comprensión, avanzaremos en la comprensión de los procesos de subjetivación juvenil situados que nos interesan.

5.1.2 TRADICIÓN Y PROBLEMATIZACIÓN DEL DISCURSO SOBRE LA NOCIÓN DE JUVENTUD

La juventud como categoría social surge hacia fines del siglo XVIII, y como etapa específica del desarrollo del individuo (desde la psicología) se acepta hasta principios del siglo XX (Gillis, 1981). Es decir, solo hasta hace un siglo se considera a todo sujeto de corta edad como “joven”, lo cual coincide con la noción generalizada de “juventud”, es decir, como fenómeno ligado al desarrollo humano. No obstante, ciertas tradiciones de sociedades europeas preindustriales, que se extendían entre los miembros del grupo de edad de 7 a 30 años (o entre algunos subgrupos del mismo), indican que quizás la juventud y la adolescencia podrían haber existido antes del siglo referido (por ejemplo, desde el siglo XVI, en los sectores rurales). Esta contrariedad no puede ser resuelta si no se produce la problematización a la cual aludíamos en el capítulo anterior. La pregunta es si las tradiciones aludidas configuraban ya a la juventud como estructura social diferenciada.

Aquí es útil regresar a algo que ya dijimos: nadie puede negar la existencia de individuos en edad joven en las sociedades europeas preindustriales; de lo que se trata es de cuándo el mundo adulto concibió la *juventud como fase específica de la vida, en la que la cultura impone al sujeto ciertas demandas, para estar acorde con un imaginario específico*. De nuevo, el problema de fondo es ¿qué condiciones específicas contribuyen a la formación de la juventud así entendida? Así, no basta con la descripción de condiciones históricas generales y su relación con ciertos rasgos de la adolescencia, es necesario su lectura en términos de *expresión de unos determinantes sociales*. Sucede que Gillis (1981) comparte la transposición de la noción moderna de juventud a ese período previo a la industrialización, sin haber problematizado las condiciones de producción y desarrollo de las tradiciones que identificó en dicho lapso.

En la Europa Occidental preindustrial y rural a la que nos hemos venido refiriendo, los términos que referían personas en edad joven (como garçon, knabe, sven, lad o mochachos), no tenían una connotación etérea, sino de *condición de dependencia*, la cual solo se superaba cerca de los 30 años, al adquirir tierras, y con ellas la posibilidad de matrimonio. Luego, las palabras mencionadas no aludían a una fase específica del desarrollo vital, sino a criterios de dependencia o independencia familiar. Luego, el hecho de que hubiese ciertos ritos o tradiciones en tales edades, no alteran lo que en este párrafo se está afirmando. Estos comportamientos son más una expresión tradicional de un

comparte dicho discurso universalizante, pero reconoce que está en el trasfondo de lo que acontece contemporáneamente, y habitualmente no es problematizado.

estado característico de la relación entre edad, sexo y dependencia funcional, conocido también en las sociedades clásicas, que indicadores de la existencia de un período de juventud reconocido.

5.1.3 CONDICIONES DE EMERGENCIA DE LA MORATORIA SOCIAL

Para identificar las condiciones de emergencia de la moratoria social otorgada a los jóvenes, conviene prestar atención a la construcción social de la infancia, proceso histórico que contribuyó decisivamente a delinear las condiciones específicas que subyacen a una conceptualización de la juventud. El concepto de moratoria social ha sido recurrente en cuanto a la caracterización, o como componente, del período juvenil, entendido básicamente como el momento de tránsito o momento de espera para la asunción de roles adultos asignados por la sociedad. El paso desde la infancia a la adultez, y con ello, el status de adulto y su respectiva independencia y autonomía luego del proceso de aprendizaje de ciertas habilidades, destrezas y valores que prepare al joven para enfrentar los requerimientos de la vida adulta. La familia, y un espacio familiar específico solo son posibles a principios del siglo XVII, y solo entre clases altas de la sociedad europea. Allí, el concepto de familia evoluciona hacia su privatización, en tanto que otras instituciones asumen funciones públicas, y el meollo de ello son los niños. Entender la familia (su concepto y su realidad) supone una representación de infancia, produciéndose así la congruencia entre niñez, escuela y familia. El modo en que entra en escena el concepto de escuela es tan solo para referir cómo las investigaciones históricas de Aries intentan presentar el tránsito de la niñez al período joven, sin que a esta tesis en particular le interese problematizar el asunto educativo formal. No obstante, quedan preguntas enormes como la referida al tránsito de una niñez, sin edad específica, a un período de juventud. Sin embargo, la clave aquí radica en la comprensión de la niñez como requisito específico previo a la juventud, y a ello contribuyeron las investigaciones de Aries (1973).

Niños y jóvenes eran tomados, por las sociedades medievales, como adultos en miniatura, lo cual se reflejaba en su vestido y estilo de vida. La percepción generalizada era que estos grupos no cruzaban por fases concretas de desarrollo (Stafseng, 1981). Es solo hasta el siglo XVII que se comienza a brindar una atención más amplia al desarrollo de la niñez, especialmente entre las clases más altas. Esta perspectiva en que los años de niñez son vistos ya como infancia, se asocia con el desarrollo de las instituciones familiar y escolar. La niñez se concebía como un estado inmaduro, precisamente en tránsito de maduración. El reconocimiento de este requisito para el desarrollo, asigna una tarea a la familia, y se reconoce y prolonga el período de la niñez. Ello solo es evidente entre los niños escolarizados de clases altas. Se trata de un período más intenso de desarrollo y educación (escolarizada).

La juventud solo aparece hacia finales del siglo XVIII, al especificarse las categorías de edad, dividiendo la *niñez* (y su prolongación) en *infancia* y

juventud. La familia está para proteger la inocencia y fortalecer la debilidad de los niños. De este modo, se aumentan las posibilidades de desarrollo del niño y se incrementa el límite superior de la edad infantil, de 5 a 7 años. Así, el niño es visto como un *futuro ser humano* al que se debe protección. Sin embargo, la vida escolar y la prolongación de la infancia fueron, durante un largo período, fenómenos aplicables solo a los varones. La mayoría de las mujeres transitaban de manera directa de niñas a adultas.

Desde el punto de vista de Aries, la familia debe ser entendida como un *nuevo sistema de relaciones sociales* que se desarrolla y prolifera a partir de la desaparición de un sistema orientado por la propiedad (de la tierra). Es una *forma de propiedad alternativa* a la propiedad de la tierra. El desarrollo de la institución familiar está relacionado con el surgimiento de nuevas clases sociales (particularmente los burgueses, y dentro de ellos los comerciantes) que asumen una identidad social a través de la familia. Es aquí donde adquiere sentido un rasgo de la infancia: su perspectiva desarrollista (período de maduración), a fin de salvaguardar las posesiones de la familia burguesa (en el marco de lo que vino a denominarse "clase media"). Así, la infancia es desarrollada mediante un método pedagógico, particularmente bajo la forma de *tutoría privada* (Musgrove, 1965). Esta tutoría toma una forma social después en el sistema escolar y el período de la juventud.

En los siglos XVI y XVII las escuelas se dirigen a la juventud (antes, no era importante la edad del educando), reforzando la disciplina, sobre la concepción de inmadurez de los infantes y jóvenes. De este modo, la niñez se extiende hasta lo que dura el ciclo educativo, y por consiguiente vino a contrastar con la libertad que disfrutaban los adultos. Sin embargo, esto es solo aplicable a esa élite que eran los varones de clases altas, pues los niños y jóvenes de clases bajas y las mujeres, no tenían acceso a esa escolaridad extendida, y seguían transitando de la infancia a la adultez de manera directa. La separación basada en clases sociales aparece hasta el siglo XVIII, puesto que la educación secundaria era privilegio de la clase media (las clases bajas solo accedían a la educación primaria).

La coincidencia de la segregación de un sector social y la aparición de un sistema educativo, debe verse como factor central en el surgimiento de la juventud. *La juventud es un período de desarrollo para la burguesía (clase media), moldeado por la educación secundaria*. Una sociedad industrial requería una mano de obra con capacidades técnicas; es una demanda hecha al sujeto joven, dado el progreso técnico de los métodos de producción. La escuela secundaria se encargará de dotar de conocimientos útiles para la producción burguesa a los futuros trabajadores. El individuo debe adquirir las habilidades para realizar sus funciones sociales, y de este modo poder entrar a la vida adulta.

Como niñez (infancia y juventud) y familia estaban segregadas de lo público, el mundo de los jóvenes estaba separado de la sociedad circundante, acrecentando la dependencia creciente respecto a los padres. La *formación de un sujeto independiente* requirió de un *marco de referencia para el desarrollo*; un sistema educativo donde se formularon, como requisito previo, demandas sociales de capacitación para entrar a la vida social adulta.

En conclusión, la juventud emerge a partir de los cambios societales del siglo XVIII, particularmente en la relación entre la formación de la familia, la construcción de la naturaleza de la infancia y la importancia de la intervención pedagógica en el desarrollo de categorías de edad.

Musgrove (1965) afirma que el concepto “juventud” fue inventado por Rousseau en 1762, al ver como los sastres, los impresores y los maestros emplearon un grupo de edad específico: el joven (ni adultos, ni niños). La juventud comienza a desarrollarse en los sucesos que implican integración con la sociedad. Así, va surgiendo una legislación y unas convenciones sociales que perfilan lo que vino a entenderse como “juventud”. Por ejemplo, en la legislación industrial del siglo XIX se designaba a los jóvenes como el grupo de edad comprendido entre los 13 y los 18 años, introduciendo medidas especiales de protección. Sin embargo, la noción era aplicada solo a sujetos jóvenes burgueses, constituyendo un grupo separado del mundo adulto y de la vida social. Los jóvenes de clases altas, que antes eran criados por personas de la clase baja, ahora son “preservados” de su influencia, retrayendo su protección al ámbito familiar. Primero estuvieron los tutores y luego la escuela para colaborar en esta misión.

En las sociedades preindustriales, la socialización adopta la forma de adaptación natural del crecimiento, que no necesita de una moratoria psicosocial entre el niño y el adulto (Ziehe, 1975). Allí, la estructura social básica se denominaba “la casa”, entendida como el estilo de vida típico de los terratenientes, comerciantes e industriales, cuyo factor esencial era la cooperación entre producción y condiciones de vida compartidas. Por su carácter básicamente económico, la ausencia de lazos emocionales fuertes entre esposos y la falta de relaciones emocionales con los niños, provocada, entre otros factores, por las altas tasas de mortalidad infantil, no era factible pensar en una fase de transición juvenil que, como proceso educativo, podría haber creado el desarrollo de la identidad personal. “*La juventud, entendida como una oportunidad de desarrollo psicológico y experimentación de conflictos para cada generación no era ni necesaria ni posible socialmente*” (idem, 47).

Para este autor, cuando emerge una forma de familia proletaria, tampoco se crearon condiciones para que existieran en su seno la infancia y la adolescencia, en un sentido psicosocial. La demanda por calificación y por la existencia de familia, en su sentido moderno, produciría tardíamente entre el proletariado la emergencia de la juventud de la clase obrera. En contraste, la familia burguesa se ve como el nicho de la juventud. Así, la juventud se convierte en el período de

socialización para el niño de la burguesía, implicando un entrenamiento práctico, teórico y vocacional que formara el carácter del “patrón”. *“La niñez y la juventud se desarrollan como esferas de vida separadas, pero ambas bajo la influencia de la activa formación paterna; ambas demarcadas con respecto a las experiencias del adulto”* (ídem, 54).

La importancia del aporte de este psicoanalista estriba en la determinación contextual que asigna al proceso de socialización. *“El contexto de tal desarrollo personal, físico y educativo, se creó al interior de una esfera de vida que tenía más elementos. El estatus social del adulto se desarrolla más tarde en la vida; los instintos tuvieron que sujetarse a una rígida disciplina interna y externa; la dinámica de los instintos reprimidos fue funcionalizada de acuerdo con estructuras de autoridad y con la habilidad para el comportamiento ascético de la educación”* (ídem, 53-54). Del proceso global de socialización surge uno más específico de identidad y represión; una crisis de identidad que en su funcionamiento se caracteriza por *“rearmonizar las contradicciones experimentadas dolorosamente entre el éxito y la fuerza del padre y las escasas posibilidades propias de autosatisfacción”* (ídem, 54). Así, se consolida el argumento de que la juventud, en principio, era imposible entre las familias no burguesas, ya que su aparición estaba vinculada con las demandas de socialización, y con la estructura de la móvil familia burguesa. Ahora, como podrá apreciarse, estamos presentando la óptica particular de este psicólogo, mas la opción propia de la tesis difiere del concepto “identidad”, habiéndose brindado suficientes argumentos a favor de la categoría “subjetivación”.

5.1.4 LA JUVENTUD COMO CONSTRUCCIÓN SOCIAL

Construcción social es una clave originada en las ciencias sociales, particularmente en la sociología. Allí el texto clásico de Berger y Luckmann (1968) fue el punto de partida. Hasta aquí la problematización del surgimiento de la juventud no ha sido hecha desde el proceso de individualización, sino desde una fundamentación social (la emergencia de la juventud como resultado de una sociedad cambiante), por lo cual es clave apreciar las relaciones especialmente contradictorias en que se encuentra. El surgimiento de la juventud se liga al desarrollo de las condiciones sociales, que imponen nuevas demandas al desarrollo de los sujetos jóvenes de ciertas clases sociales. Inicialmente, es una categoría aplicable a los jóvenes burgueses, dados los cambios que se producen en la familia y la escuela, en el marco de una separación que ya se había producido respecto a la infancia. Luego, los cambios sufridos por la familia, la infancia y la escuela determinan históricamente el surgimiento de la juventud. Contribuye igualmente la consolidación de la denominada *familia nuclear*, que separa las esferas productiva y no productiva de la vida. La idea es profundizar en los *fundamentos del desarrollo que subyacen a las conexiones mismas* (entre relaciones familiares y relaciones sociales), y que son las generadoras, tanto de la familia como de la propia juventud.

Conocer el surgimiento de la juventud implica relacionarlo con el desarrollo de condiciones de producción y de las fuerzas productivas. El fundamento principal de la juventud es entonces un proceso social relacionado con la producción, y sus conexiones con el desarrollo de la familia y la escuela. Mas, para no hacer el reduccionismo juventud-burguesía, dejamos abierta la hipótesis de cómo, los procesos de reivindicación social y aún revolucionarios (para el caso de las sociedades que en el siglo XX hicieron el experimento socialista), extendieron a los sectores populares tales condiciones, de modo que los sujetos jóvenes a su interior pudieran acceder a esta modalidad de vida. De este modo se abrirían posibilidades para analizar distinciones entre el segmento poblacional juvenil (las juventudes, y no en singular), inicialmente sobre el criterio de las condiciones de clase.

Condensando aún más lo dicho hasta ahora podemos afirmar que la emergencia de la juventud está por fuera del segmento etéreo denominado *los jóvenes*, es decir, en los cambios societales. Por ello es necesario considerar el factor productivo (en el capitalismo), ampliamente expresado en la demanda social de calificación impuesta sobre el sujeto, así como de la privatización de la familia y la separación de los niños de la vida del adulto. El *tiempo joven* puede ser asumido como un tiempo de transición de la esfera privada de la familia a la vida de adulto. Tanto las demandas de calificación como la familia son requisitos necesarios para la aparición de la juventud, y se forman principalmente en el sistema escolar. Ambas, en sus manifestaciones concretas determinan el período de la juventud y la forma concreta que asume entre las diferentes clases sociales.

La prolongación de la niñez crea una transición entre el niño joven y el adulto. Dicha prolongación sucedió primero entre los estratos sociales con suficiencia económica para hacerlo en la esfera familiar (Musgrove, 1965). Además, la prolongación de la niñez, entendida en ese momento como “período de inmadurez” relacionado con las nuevas demandas sociales de calificación, particularmente en lo referido al papel social de la burguesía (las escuelas privadas de esta clase social), posibilita la aparición de la juventud. La separación de la vida familiar y la vida productiva hacen necesarias las escuelas (los procesos pedagógicos de esta institución). Pero esa relación escuela-familia-juventud es compleja: no es la privatización de la familia la que crea a la juventud, ni esta última la crea la escuela. El surgimiento de la juventud se basa en el cambio social, en el desarrollo de fuerzas relacionadas con la producción y en las condiciones para la misma, que opone a la familia con la producción, lo privado y la vida social. Por consiguiente, el imperativo social a la juventud consiste en obtener calificaciones que la habiliten en la transición de la vida familiar a la vida productiva correspondiente a su clase social.

5.1.5 EL DESARROLLO DE LA VIDA JUVENIL

Iniciaremos este párrafo mencionando el hecho de la exclusión femenina de la condición juvenil. No es el único grupo poblacional excluido de las condiciones sociales de emergencia de la condición juvenil, en el período que se ha venido mencionando. Las mujeres permanecían como parte de la esfera familiar. Así, no se desarrolló ninguna base para la emergencia de la juventud femenina. El entrenamiento de las mujeres para asumir, de manera independiente el cuidado de una familia privada implicó la prolongación de la niñez femenina, lo cual a la larga, produjo la aparición de escuelas para muchachas. Por un período largo las jóvenes no fueron afectadas por la oposición familia-producción; permanecieron en la esfera familiar; no se volvieron parte de la juventud. En este punto es importante hacer hincapié en que la formación idónea para la vida burguesa adulta no se limitaba al aprendizaje de ciertas actitudes y habilidades; se trata de desarrollar una *forma adulta de funcionamiento*. Para la burguesía no era solo cuestión de adaptación y aceptación de las condiciones existentes, dado que su única característica no era la relación con la producción, sino también su influencia política. Son precisamente estos factores en la vida del adulto los que hacen necesario el desarrollo de la personalidad (Dreier, 1993).

La escuela de la juventud tiene que ver con capacitación y conocimiento, tanto del estilo de vida burgués, como de los oficios necesarios. Por mucho tiempo las ideas acerca del *desarrollo de la personalidad* no se impusieron a los jóvenes de la clase obrera, dado que no era deseable ni factible, por lo cual, se aplicaron en principio, solo a la burguesía. La creación de condiciones para una *vida juvenil* de la clase obrera, solo se dio más tarde, dada la búsqueda que ella hizo de mayor calificación e influencia social.

El desarrollo de la juventud en las clases burguesas conlleva la configuración de la juventud como categoría social y de las condiciones para su independencia. La existencia de la juventud como un fenómeno general en la clase burguesa hace posible la *experimentación* de un determinado *modo de vida* entre la juventud. Alrededor de principios del siglo XX, la adolescencia se convierte en el concepto descriptivo de la juventud en perspectiva psicológica (Bercovich, 1994); en una forma generalizada de comprensión del desarrollo individual y hace posible, tanto la teoría psicológica de las fases de desarrollo, como movimientos propiamente juveniles (el escultismo, por ejemplo) (Mørch, 1996). Como Bruckner lo describe en *Psicología social del capitalismo* (1973), la juventud se convierte en un período específico de la vida y asume un carácter de preservación, lo cual da lugar a unas consecuencias específicas: se hizo énfasis en los aspectos privados del desarrollo del individuo, entre ellos los biológicos (pubertad, sexualidad e identidad).

Al volver la vista sobre el fundamento social de la juventud proletaria, aparece un cuadro totalmente diferente. La separación familiar de los jóvenes y las

relaciones familiares aparecieron ya en una forma especial con la abolición de atribución de propiedad. A través de este proceso, el joven campesino es liberado de la forma rural de familia que, sin embargo, no asumió el carácter de familia privada. Pero esta separación de los jóvenes posibilitó un proletariado itinerante que emigró a pueblos y ciudades, configurando un proletariado urbano. Aunque ingresaron en las esferas de la producción manufacturera y artesanal que requería de capacitación (sobre todo en la segunda generación), ésta se limitaba a lo requerido en los procesos específicos que el operario tenía a cargo. No se desarrolló un período específico de juventud, ni para la fuerza de trabajo preindustrial como un todo, ni para el primer proletariado urbano, aunque se estaban sentando las bases, al transformarse el sistema anterior de relaciones.

Solo a través del desarrollo de la industrialización, donde el trabajo asalariado toma su forma más acabada, emerge un período juvenil para la clase trabajadora. Simultáneamente se estaban dando algunas condiciones para una vida familiar propiamente dicha (separada de la vida productiva) y el alargamiento de la niñez en esta clase social. Aunque ya se dan algunos requisitos para una juventud proletaria, el resto de las condiciones sociales, como por ejemplo las demandas de calificación para la actividad productiva, se encontraban en un nivel muy bajo, dado que se satisfacían con una permanencia larga y entrenamiento en el trabajo, es decir, no se requería de un período previo de calificación y atención escolar (juventud). Las mujeres jóvenes de las clases trabajadoras comenzaban a ser empleadas en la industria, pero también en el servicio doméstico de la burguesía.

Cuando la demanda de calificación aumenta en una magnitud que implica un prolongado período de atención escolar para los niños de la clase obrera, y de ahí el establecimiento de un período juvenil específico *emerge la juventud de la clase obrera*, apoyada por la privatización familiar que se daba. Haug describe el modo en que la familia anterior a la sociedad industrial o capitalista no tenía mayores espacios privados, y muchos de sus asuntos eran públicos, particularmente los referidos a la crianza y educación de los hijos. La privatización (como él la denomina) supuso un proceso de mayor autonomía del manejo de los asuntos internos de las familias, sobre todo en el punto que referimos, la formación de las nuevas generaciones. La nueva capacitación requerida estaba ligada al desarrollo tecnológico que experimentaba el capitalismo (Haug, 1977). Esta perspectiva apoya la tesis de que la juventud, como un fenómeno de la clase obrera, solo emerge en el siglo XX, después de la segunda guerra mundial. Para el caso de América Latina, y más específicamente el caso de Colombia, solo en los últimos decenios del siglo XX este fenómeno benefició, tanto a los jóvenes de estratos altos, como a un porcentaje significativo de jóvenes de estratos bajos, en virtud de la ampliación de cobertura educativa en secundaria y educación superior.

En las dos clases sociales que se han venido mencionando, se presentan problemáticas bien diferentes referidas a la juventud. No obstante, hay una transposición de las demandas comportamentales hechas a la primera juventud aparecida (la de las clases altas) a la juventud de la clase trabajadora, generándose dificultades de integración en algunos escenarios de la vida social, como por ejemplo en organizaciones propiamente juveniles como el escultismo (Powel, 1908). De todos modos, hay un asunto común a jóvenes de clases altas y bajas, hombres y mujeres, que se asocia a la condición juvenil: ser un tiempo de libre experimentación sobre la propia existencia, sobre los propios procesos de subjetivación (tiempo joven).

5.1.6 ¿QUÉ PASA EN EL CONTEXTO LATINOAMERICANO Y COLOMBIANO?

Está por explorarse, para el caso de América Latina, lo que sucede con ese segmento poblacional joven que no está ligado ni a la industria (sector que genera bajo porcentaje de empleo), ni al empleo formal en general, lo que puede denominarse, jóvenes de los sectores populares (jóvenes campesinos, jóvenes indígenas y afroamericanos, jóvenes urbanos de sectores marginales); allí, ¿Qué procesos de subjetivación juvenil se están produciendo?, ¿tienen las condiciones sociales que permiten un tiempo joven propiamente dicho?. Queda abierta la pregunta, no solo para nuestros países, sino también para aquellos que se autodenominan “desarrollados”, ¿es posible hoy una *condición juvenil* al modo de la modernidad, dado que el empleo formal cada vez decrece más?, ¿seguirá el fenómeno ligado a la empleabilidad, y a una privacidad familiar que hoy se ha transformado tanto, respecto al modelo de familia nuclear? ¿De qué manera?

La adolescencia y la juventud, entre otras interpretaciones se han entendido como una *etapa de moratoria* y a la vez de preparación para la asunción de roles adultos, básicamente vinculados a la producción y la constitución de una familia. Como todo recurso social, se presentan asimetrías en la distribución de la moratoria, al punto que algunos sectores carecen de ella y transitan de manera directa de la niñez a la vida adulta (Lasida, 1998). La importancia de disponer de esa etapa de postergación se demuestra por el hecho que, cuanto antes se asumen roles adultos, en peores condiciones se hace. Un sector de niños y jóvenes no accede a trabajos dignos (en cuanto a condiciones de desempeño, la remuneración y oportunidades de aprendizaje) porque no tiene formación, dada la urgencia por obtener ingresos. Al ingresar de este modo en el mundo productivo, en el mundo adulto, es más difícil romper el círculo de exclusión en aquellos contextos en los cuales se intensifica la segmentación de las sociedades latinoamericanas, donde conviven como vecinos (cada vez con menos interacciones y con creciente parte de ellas caracterizadas por alguna forma de violencia), grupos que participan activamente de las posibilidades y los códigos de esta sociedad red, sociedad de la información, con otros que no participan de tales posibilidades y códigos.

El mercado laboral es una de las principales dimensiones en que se manifiesta esta segmentación social. Las distancias en las informaciones y códigos que requiere el desempeño de un puesto en el sector formal y en el informal de la economía, son crecientes. Mucho más que de escolaridad o capacitación, las distancias incluyen factores culturales: comportamientos, valores, formas de interacción.

En el final de este capítulo enunciamos un conjunto de *núcleos problemáticos* en lo que a la *condición juvenil* se refiere, de modo que sobre la base de las condiciones sociales de emergencia que aquí se han estudiado, pueda hacerse una profundización y complejización del concepto:

En cuanto a la relación juventud-educación, es importante destacar la extensión que ha ido ganando la *educación superior* y su impacto en la creación de *la juventud como condición de vida para el sujeto*. Esta afirmación no pretende homologar la categoría “estudiante” a la categoría “joven”, sino valorar la importancia histórica de la ampliación de cobertura escolar entre los grupos poblacionales jóvenes, lo cual se ha venido argumentando desde el momento en que se introdujo el concepto de moratoria social. Entre los roles propios del estudiantado y el ocio que posibilita este estilo de vida, se crean espacios propicios para la experimentación vital que caracteriza a la juventud. Los países denominados “desarrollados” y algunos “en vía de desarrollo” (como México, Brasil, Argentina, Cuba, Corea, Tailandia, entre otros) han logrado incorporar a la educación superior a más del 25% del total de la población juvenil en edad hábil para ello (Casillas, 1998). Varios países europeos elevan dicha tasa por encima del 45%. En Colombia la restricción ha llevado a que solo el 17% de los jóvenes en edad para hacerlo, esté incorporado a este nivel de la educación. Es necesario *pensar en los estudiantes universitarios en tanto jóvenes y en tanto agentes culturales que participan de un particular tipo de proceso de socialización*, que por un lado intenta vincular al sujeto al mundo de las disciplinas, oficios o profesiones, con las complejidades que ello implica hoy, y por el otro, lo articula a un mundo explícitamente juvenil, el cual es de una variedad cultural inmensa, dado que se encuentra atravesado por todas las posibilidades ofrecidas por las industrias culturales y por las diversas culturas juveniles. Ahora, cuando se reducen los ciclos de pregrado y se extienden y profundizan los de postgrado, el sujeto queda vinculado a ese mundo del conocimiento y la socialización por períodos bastante extensos, si desea ser competitivo en el mercado. Esto último pareciera estar referido a un segmento poblacional pequeño, pero los jóvenes de la presente investigación ubican su trayecto vital en este modelo.

Como lo muestra Uribe²², en su serie de programas radiales dedicados a la *contracultura*, un conjunto de condiciones históricas, sociales y culturales posibilitaron, entre fines de los años 50 y principios de los años 60, la creación de los que ella denomina “*un espacio propiamente juvenil*”. Algunas de esas condiciones son: las luchas de resistencia civil de la población negra en Estados Unidos, a fin de conquistar derechos civiles que les eran negados por una sociedad racista; las luchas de resistencia a toda guerra, particularmente la de Vietnam, la cual había convertido a la generación joven nacida en el Baby Boom, en carne de cañón de una invasión absurda e insostenible; las luchas de reivindicación de género (los derechos de la mujer), dada la masiva vinculación femenina al mundo laboral de la posguerra y la libertad sexual que se estaba experimentando; *el hippismo*, que supuso la combinación de las anteriores condiciones, los manifiestos filosófico-poéticos de la *generación beat* que le precedió, la canción social como modo de protesta específicamente juvenil, la psicodelia en su doble vertiente estética y de experimentación con fármacos (naturales y artificiales) para “expandir la conciencia”, las búsquedas místicas (espirituales) a fin de dar nuevos sentidos a la existencia, la militancia política pacifista y estilos de vida comunitarios (las comunas) que se iniciaron en High Ashbury (San Francisco), que entre otros, se caracterizó por su actitud ecologista; sin olvidar los míticos conciertos (festivales) de Monterrey y Woodstock. A la base de todo ello, y por la facilidad de masificación que posibilitaba la industria cultural, estaba la emergencia del rock, como fusión de géneros negros (gospel, espiritual, jazz, blues, soul) y blancos campesinos (country). Esto fue posible para una generación que tenía condiciones de existencia ampliamente satisfechas, dada la prosperidad que experimentaba la economía norteamericana. El fenómeno también se producía en paralelo en el Reino Unido, con la diferencia que en este contexto, eran los hijos de obreros los creadores de las subculturas juveniles (como fueron denominados por los estudios culturales del CCCS). En todo la anterior está la matriz de un conjunto de *culturas juveniles* que hoy están ampliamente diseminadas por el planeta (trascendiendo fronteras de clase, sexo, raza, nación, religión e ideología), entendidas tanto como *estilos de vida distintivos* (Feixa, 1998, 60), como modalidades de *experimentación sobre la propia existencia*, dada la *agencia cultural activa* que caracteriza a sus miembros (Marín y Muñoz, 2002).

El concepto fucoltiano de “resistencia”, encarnado por estas expresiones juveniles, no solo alude a las prácticas culturales y procesos de subjetivación política emergentes, calificados como confusos, desordenados o anárquicos. También alude a modos de pensar y comprender las transformaciones culturales y políticas que, por un lado, recogen matrices de pensamiento olvidadas y, por otro alientan articulaciones políticas entre la producción académica y los

²² Nos referimos a la historiadora Diana Uribe, quien hace series temáticas de historia en la Cadena Radial Caracol los domingos en la mañana, las cuales son grabadas en formato CD, vía en la cual fue adquirida en el año 2004, al término de una conferencia que dictó sobre este tema de contraculturas en la Universidad Católica Popular del Risaralda, pero que no tiene en su carátula mayores datos para identificar el producto, entre los cuales carece de año de publicación.

intereses, sueños y luchas de los sectores populares. Las contraculturas juveniles encarnaban un movimiento de ruptura de lo invisibilizado, de lo que no se quería ver; y en ese sentido, un movimiento que irrumpe como condición de lo político.

Para describir de este modo la resistencia nos ubicamos en el campo *comunicación-cultura* (Marín, Muñoz, 2001), donde se libran distintas luchas por el significado de la experiencia, de la vida y del mundo. Una lucha no sólo simbólica, sino también sociopolítica. Esta ubicación aspira volver a conectar los estudios culturales de la comunicación con los procesos de contestación, de impugnación y de movilización sociopolítica. Los receptores de medios y TIC, nunca aislados, evaluarán esta intención desde lo que se comunica, lo que se pone en común en una textualidad propia de tales medios (que tampoco es un hecho aislado ni individual). Compartimos, audiencias y mediadores, una comunidad de significación que sólo hará posible nuestra subjetivación en la medida que podamos construir juntos, experiencias de transformación, experiencias más colectivas de resistencia: de contestación e impugnación de aquellos discursos, instituciones y prácticas que sustentan situaciones de invisibilidad y exclusión.

Están por explorarse con suficiencia múltiples facetas del contexto en los dos últimos decenios (a partir del decenio de los noventa) y su impacto sobre los procesos de subjetivación juvenil, tales como la *condición posmoderna*, una de cuyas características es la caída de los metarrelatos desde los cuales se interpretaba el mundo, pero particularmente el curso de nuestros sistemas sociales, y facilitando la consolidación de múltiples estilos de vida y culturas, al interior de la cultura dominante de Occidente, que antes eran invisibilizadas y hasta reprimidas. Busca la paulatina aceptación y reconocimiento de las diferencias (de orientación sexual, de etnia, de postura religiosa o ideológica, entre otras); las *nuevas orientaciones de la sociedad* (*sociedad red* o *de la información*, *sociedad del conocimiento*, *imperio* o *sociedad del control*), en el contexto macro denominado *globalización* (el cual no es solo económico, sino también cultural), posibilita el fenómeno que García Canclini (1989) ha denominado *hibridación cultural*. Las demandas por una calificación mucho más exigente se han incrementado sobre los sujetos (segundo idioma, manejo de las TIC, capacidad de innovación, competencias certificadas y homologables). La *mediación tecnológica* de la cultura y la comunicación se ha transformado vertiginosamente, constituyéndose en uno de los principales factores del cambio societal que se está experimentando y con unos impactos sobre los procesos de subjetivación que se vuelven objeto de estudio (por ejemplo, se han transformado los referentes espacio temporales convencionales, dada la simultaneidad y universalidad de las comunicaciones, y la deslocalización que supone el ciberespacio). Donna Haraway (1995) plantea la emergencia de un nuevo tipo de sujeto: el *sujeto cyborg*. Los *cyborgs*, organismos cibernéticos inspirados en la ciencia ficción, son los sujetos de un mundo postmoderno en el que las fronteras se difuminan: entre lo animal y lo humano, entre los

organismos y las máquinas, entre lo físico y lo no físico. La tecnología hace posible estos sujetos de identidad fragmentaria y puntos de vista contradictorios. Sin embargo, lejos de denunciar nuestra impuesta naturaleza *cyborg* como una perversión de la era tecnológica, Haraway prefiere subrayar las potencialidades de la situación fronteriza y la visión desde múltiples perspectivas para sus compromisos políticos con el feminismo y el socialismo. Los *cyborgs* son seres contradictorios, inquietantes y sugerentes. Todo lo anterior sucede en una *sociedad* que se volvió en poco tiempo, básicamente *urbana* (en Colombia ya estamos por un índice de 75% de población en las ciudades), con las implicaciones que ello tiene para nuestra forma de percibirnos en el mundo y de comportarnos ante él.

Antes de hacer un cierre puntual de esta problematización acerca de los procesos de subjetivación a comprender (los juveniles), considero valioso enfatizar en un asunto que distingue a las generaciones jóvenes de Colombia de las del resto de Latinoamérica y de buena parte del mundo: las múltiples violencias que han atravesado nuestra historia desde el siglo XIX. En los últimos tres decenios (desde los años 80 hasta el presente) se han agudizado principalmente las violencias relacionadas con el narcotráfico, el cual alimenta múltiples “ejércitos”: las guerrillas, los paramilitares, las bandas de sicarios. Todos ellos vinculan preferentemente a jóvenes a sus procesos bélicos, en calidad de combatientes y de víctimas, por lo cual no es osado afirmar que un grupo grande de nuestros jóvenes ha crecido en la perspectiva de los “guerreros”, con un triste saldo de muertos y de mutilados. Remito a dos textos de la Revista JóvenEs: El primero, una entrevista a Restrepo²³, y el segundo, artículo de Jiménez (2000), en los cuales se reflexiona sobre la relación entre juventud colombiana contemporánea y violencias desde categorías como socialización, identidades patriarcales y narrativas de guerra. Desde la socialización, se desmitifican otras interpretaciones respecto a las causas de la violencia en Colombia, y se la ve como proceso social, histórico y cultural, y a los jóvenes en concreto, que ven en la guerra un modo de reconocimiento y acumulación concreta de poder. Desde las identidades patriarcales, como un modo de construcción de la identidad masculina, tradicionalmente asociada a la guerra en nuestra historia. Y finalmente, desde las narrativas de guerra, como un modo de construcción del imaginario sobre la nación, narrativas que se reproducen con nuevos actos, actores y dinámicas violentas, involucrando a los niños y a los jóvenes como “carne de cañón”.

5.1.7 CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN-OBJETIVO

Respecto a la pregunta por coordenadas que nos permitan referirnos a los jóvenes aquí y ahora podemos decir que, en el primer decenio del siglo XXI, y después de haber repasado las principales transformaciones que ha experimentado la condición juvenil en la sociedad occidental desde el siglo XVIII, se configura un perfil con las siguientes que presentamos a continuación. En

²³ Diálogo con Luis Carlos Restrepo. Revista Joven Es, No. 8, Nueva Época. México, 2000. Págs. 4 – 8.

este punto, que es más teórico que contextual, no nos referimos de modo explícito a los jóvenes que fueron objeto y sujetos de esta investigación, sino a unas características que con amplio grado de reconocimiento social, nos permitan referirnos a un conjunto de sujetos a quienes podamos llamar “jóvenes”. En un punto como éstos nos hallamos ante la ineludible tensión entre lo universal y lo local.

Con una edad que oscila entre los 10 y los 29 años, con base en el criterio de CELADE (2001), pero con imposibilidad de precisar un límite superior, dado que cada día se prolonga más la moratoria social para cualificarse, según las nuevas demandas del sistema económico globalizado, y porque el ser joven es más una postura de experimentación ante la existencia, que un rango cronológico previamente definido. De este modo lo asumen académicos europeos como Van de Velde, quien sobre una investigación realizada en varias ciudades de cuatro países europeos, plantea el ser joven como “*una manera de experimentar*”, “*un largo tiempo de experimentación*” (que puede durar hasta los 30 años), “*trayectorias de experimentación*” que se inscriben en una lógica de desarrollo personal. De este modo, domina una relación con el tiempo marcada por la no urgencia y la experimentación. La retórica de la no urgencia se encuentra así presente en los discursos de los jóvenes y revelan una ausencia relativa de presión sobre el momento de incorporación efectiva en la vida activa (productiva en el ámbito económico y reproductivo en el familiar).

Condición que cobija a hombres y mujeres jóvenes, así como a los miembros de la comunidad LGTB (Lesbianas, gays, travestis y bisexuales) que reúnen estas condiciones étareas y socioculturales. Recordemos que durante mucho tiempo las mujeres no tenían acceso al sistema educativo y a la vida pública, particularmente al mundo de la producción económica; hoy no solo ingresan, sino que la calidad de su aporte es de reconocimiento en múltiples esferas. Incluso en el seno de las microsociedades que se configuran en el seno de las culturas juveniles, habían tenido un lugar subordinado. Así mismo, en la lucha por el reconocimiento de las diferencias, los jóvenes que hacen parte de la comunidad LGTB van ganando reconocimiento a sus derechos y diferencia en los diferentes ámbitos en los cuales se desenvuelven: la escuela, el ambiente laboral, la milicia, entre otros. En el Concejo de Bogotá, en el mes de agosto de 2006, se está discutiendo un proyecto de Acuerdo para reconocer los derechos civiles y económicos de esta comunidad, con presencia de la Viceministra del Interior.

Hombres y mujeres jóvenes pertenecientes a formas diversas de vida familiar, sumamente necesaria para garantizar el principio de protección, que iniciado en la infancia, se prolonga hasta la juventud para habilitar posibilidades de desarrollo humano. Recordemos que las formas de vida familiar, en el modo en que las hemos conocido en los dos últimos siglos son una de las condiciones necesarias para garantizar la moratoria y una inserción apropiada a la sociedad. Lo cual no significa negación de su capacidad de agencia, que en los jóvenes

objeto y sujetos de esta investigación se manifiesta de modo cultural, y no en el sentido de “emancipación” respecto a la dependencia familiar, que es el enfoque con el cual el concepto es abordado por estudios europeos. Todos los jóvenes objeto y sujetos de esta investigación conviven con su familia paterna.

Hombres y mujeres jóvenes de todos los estratos sociales, aunque es necesario reconocer que hay un problema bien grande de acceso universal a la escolaridad juvenil en Colombia: la tasa neta de básica secundaria está en el 55%, en la media es de solo el 28%, y en la educación superior apenas llega al 17%, con base en las proyecciones del DANE y el DNP a 2002. Las políticas públicas de juventud en América Latina, en su contenido declarativo, manifiestan un interés explícito por incrementar las oportunidades de *acceso al mercado laboral* de estos jóvenes en procesos de formación, en medio de dinámicas más globales de homologación de los saberes y competencias, dada la movilidad que se ha incrementado con la internacionalización de las economías. Aunque un análisis crítico de los informes estadísticos de los cuales se dispone, evidencia que sus alcances han sido bastante modestos. El problema es extensivo, incluso, a países del primer mundo. Recordemos cómo la intención del gobierno francés por modificar la legislación laboral, de cara a aumentar el número de empleos juveniles, en desmedro de la calidad de los mismos, originó las protestas juveniles y sociales más grandes de los últimos tiempos en dicha nación, con la consecuencia de la derogación de la norma.

Así mismo es de mencionar el incremento en la cobertura a la *seguridad social*, particularmente los servicios de salud; allí hay problemáticas específicamente juveniles como las asociadas a la iniciación en una vida sexual activa o salud sexual y reproductiva en general. De todos modos, son muchos aquellos que quedan excluidos de las posibilidades de desarrollo por la vía de estos tres servicios básicos: educación (de los cuales presentamos estadísticas), trabajo²⁴ y salud²⁵, conllevando a la formación de múltiples formas de *delincuencia juvenil* en las ciudades (pandillas delictivas y bandas de sicarios) y en los campos (guerrillas y paramilitares, para el caso colombiano, sin desconocer que muchas de éstas son formas de ocupación, formas de subjetivación). Aquí cabe mencionar la inclusión deficitaria que se está dando de los jóvenes que no son urbanos: jóvenes de los sectores rurales, jóvenes de las comunidades indígenas y afroamericanas, sin mencionar las oportunidades debidas a los jóvenes con discapacidad.

Personas inmersas en un escenario cultural multiforme y en vertiginoso ritmo de transformación, por los procesos de hibridación cultural característicos de la globalización, en donde las ofertas de consumo material y cultural son inmensas. Hay allí unos nichos creados por la capacidad de agencia cultural de los

²⁴ La tasa de desempleo juvenil estuvo en 26.2, según informe de Cinterfor a 1999.

²⁵ El 43 % de los jóvenes se encuentra excluido del sistema de seguridad social a 2003, según informe del Centro de Investigaciones Sociojurídicas de la Universidad de los Andes y el Programa Presidencial Colombia Joven, con auspicio de la GTZ.

jóvenes, algunos de los cuales han cristalizado en lo que ha venido a denominarse *culturas juveniles* como el metal, el punk, el hard core, la cultura skin head, el hip hop y la cultura electrónica (o techno), que alrededor de un género musical matriz, crean estilos de vida distintivos, como una propuesta ética, estética y política de vida y de actuación social. Juegan en la intersección entre las nuevas tendencias de la sociedad y un escenario privilegiado de agencia cultural activa de los jóvenes, las TIC, en donde se transforman los procesos de subjetivación juvenil y los modos, tanto de entender el mundo como de actuar socialmente.

Hay muchos otros rasgos importantes, de carácter emergente en los últimos decenios (nos referimos a la atención social que se le presta), que aquí no logramos abordar, pero que consideramos de importancia para la comunidad académica que estudia a los jóvenes, a los procesos de subjetivación juvenil, tales como la relación de estos procesos con territorio, con etnia, con migraciones, con opciones políticas, religiosas y espirituales, entre otros.

A partir de estas notas distintivas del sujeto joven de hoy, se abren múltiples preguntas de investigación respecto a las diferencias y particularidades locales, pues tales notas se combinan de maneras muy diferentes según la nación, la región, la ciudad o la comunidad en que viva el joven, sin desconocer además los aportes innovadores que cada sujeto o grupo de jóvenes pueda hacer a la cultura y a sus propias existencias.

5.2 ACERCA DE LA SUBJETIVIDAD Y LOS PROCESOS DE SUBJETIVACIÓN

5.2.1 UN ABORDAJE DESDE LA OBRA DE FOUCAULT

Abordaremos inicialmente el asunto específico de la subjetividad desde la perspectiva de Foucault, quien siempre pretendió “*saber como el sujeto humano entraba en los juegos de verdad*” (1994^a, 105), es decir, que estamos tratando con una categoría relacional; el sujeto no se construye en el vacío o solo, sino en relación con los *juegos de verdad* de la cultura, de la sociedad en que concretamente el individuo vive su historia.

Para abordar inicialmente el asunto de la verdad, podemos tomar como punto de partida una reflexión sintética sobre “las palabras y las cosas” (Foucault, 2002), la cual nos remite necesariamente al saber que ha funcionado como “orden de las cosas” o “sistema de los elementos”, es decir, como una forma de ordenamiento *onto-lógico a priori*, con carácter prerreflexivo y posibilitador de lo elemental; un saber que es, además, “sistema de exclusión” (de exclusión del ser de la diferencia); un saber que ha jugado como “a priori histórico” de nuestra experiencia; un saber, en fin, que ha constituido una forma de *dominio técnico*, un “régimen de saber”, predominando en las prácticas -discursivas y no discursivas- que abren mundo o sentido, constituyendo “*nuestra práctica*”

milenaria de lo Mismo y lo Otro". Pues bien, a este saber, a este "pensamiento de los mismo" que ha dominado nuestras prácticas desde los tiempos de Platón hasta nuestros días, a esta disposición arqueológica referida al *arkhé* del saber²⁶, a este orden que establece y asegura la semejanza, la proximidad de las cosas, su mismidad o identidad *por exclusión de las diferencias*, podemos llamarle *episteme*.

Aludir al pensamiento de lo mismo nos lleva a mencionar el "pensamiento del afuera" (Foucault, 2000). Lo mismo y el afuera son dos planicies filosóficas para emplazar al sujeto y sus límites. El afuera es aquel lugar ubicado por fuera del lenguaje discursivo, ajeno a las cartografías del pensar racional. Lugar silencioso, exterior al sujeto que sólo puede ser visitado y explorado por la imagen literaria y el arte de altura simbólica. El afuera es mojón que indica la finitud de todo conocimiento racional, de toda episteme de aspiraciones totalizantes. De este modo es posible incorporar lo a-lógico, lo irracional o pre-racional de lo real.

En su obra, Foucault abordó las relaciones entre saber, poder y subjetividad, inicialmente desde el ángulo de las prácticas coercitivas (la psiquiatría, el sistema penitenciario), luego desde el ángulo de los juegos teóricos o científicos (análisis de las riquezas, del lenguaje del ser viviente) y finalmente desde el ángulo del cuidado de sí mismo, recuperando la tradición greco-romana antigua (Foucault, 1994^a, 106). El pensamiento foucaultiano inicial abandona la idea de un sujeto constituyente y desciende al estudio de las prácticas concretas por las que el sujeto es constituido como tal. Lo que aparece es una diversidad de prácticas que se aplican sobre el individuo con la pretensión de decir su verdad, normalizar sus costumbres o corregir sus actos. A partir de esas prácticas concretas, Foucault pretende explicar el proceso de constitución de la subjetividad, su emergencia, su contingencia, su vulnerabilidad: nuestra ontología es histórica. En este territorio el lenguaje es visitante efímero, no conquistador permanente. En el afuera hay un vacío para lo racional; acaso la realidad del silencio que se sustrae al sujeto y su deseo de saber conceptual. Si en una experiencia semejante de lo que se trata es de ponerse "fuera de sí", es para volverse a encontrar al final, envolverse y recogerse en la interioridad resplandeciente de un pensamiento que es de pleno derecho *Ser y Palabra, Discurso*, por lo tanto, incluso si es, más allá de todo lenguaje, silencio, más allá de todo ser, nada.

Pero, sus investigaciones sobre historia de la sexualidad y hermenéutica del sujeto (1979 a 1982) lo llevaron al concepto de "tecnologías del yo", es decir aquellas que "permiten a los individuos efectuar, solos o con ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, sus pensamientos, sus conductas, su manera de ser; es decir, transformarse con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, de pureza, de sabiduría, de perfección o de inmortalidad" (Foucault, 1994b, 728). El concepto "tecnología" posee una larga

²⁶ "Disposición fundamental" o *arkhé* de la existencia occidental.

tradición que se remonta, incluso a Grecia antigua (*techné*), el cual, tanto en la filosofía como en múltiples saberes especializados adquiere connotaciones diferentes, y que para el Siglo XX se transforma significativamente a partir de la obra de Heidegger. No obstante, la presente tesis no intenta establecer un estado del arte sobre la cuestión, sino que adopta el enfoque foucaultiano al respecto, por lo cual se presenta en este punto el modo en que el autor lo define. Son las prácticas, concebidas como modos de actuar (prácticas de poder) y de pensar (prácticas de saber) las que permiten comprender la constitución del sujeto. La *racionalidad de gobierno* viene a ser, por tanto, la expresión de la compleja conjunción de poderes y saberes, así como de los efectos (de orden tanto social como mental) que ello produce en las experiencias que nos constituyen como sujetos. Los individuos son integrados a condición de que su individualidad sea moldeada de una determinada forma y sometida a un conjunto de patrones muy específicos que responden a determinados intereses sociales y políticos (Foucault, 1994a).

A estos programas racionalizados o conjunto de prácticas discursivas (saber) y no discursivas (poder) estructuradas por un objetivo más o menos consciente se refiere Foucault con el término *Tecnologías*. Somos el resultado de una gama de tecnologías que toman modos de ser humanos con su objeto. En las *sociedades de control* se gobierna la subjetividad constitutiva de los sujetos “libres”, trasladando la vigilancia externa a la obligación interna de la propia responsabilidad; la forma “encierro”, característica de las *sociedades disciplinarias* es sustituida por formas más sutiles, en la medida que el saber se ha armado lo suficiente como para permitir el alejamiento físico de su objeto: el individuo, sin disminuir por ello su eficacia política sobre él: *“El cuerpo humano existe en y a través de un sistema político. El poder político proporciona cierto espacio al individuo: un espacio donde comportarse, donde adoptar una postura particular, sentarse de una determinada forma o trabajar continuamente”* (Foucault, 1994b, 470).

Este proceso de moldeado voluntario o autogobierno se comprende mejor si tenemos en cuenta que estas tecnologías del poder mantienen una relación simbiótica con un tipo particular de tecnologías denominadas por Foucault *tecnologías del sí mismo*. Si las primeras actúan sobre los individuos desde el exterior sometiéndolos a una subjetivación coactiva y heterodirigida, las segundas actúan sobre los individuos desde su interior permitiendo su constitución en sujetos éticos. Ética significa aquí un arte de vivir, una estética de la existencia individual, un esfuerzo por desarrollar las propias potencialidades, una aspiración a construirse a sí mismo como una obra de arte, más que una moral entendida como la exigencia de obedecer un sistema de reglas, un código, que además pretende ser universal. La ética en este sentido es un aspecto de la relación con uno mismo que presenta cuatro aspectos: la sustancia ética (parte de uno mismo que se relaciona con la moral); el modo de subjetivación-sujeción (la manera en la que se incita a los individuos a ser morales); la ascesis o práctica de sí (medios a través de los que nos

transformamos en sujetos morales); la teleología moral (lo que queremos llegar a ser a través de la moral) (ídem, 394-396).

Esta ética como arte de vivir está muy relacionada con esa '*cultura de sí*' que Foucault analizó en la antigüedad clásica griega, helenística y romana, en tanto que primer capítulo de la historia de las tecnologías del yo que pretendía escribir al final de su vida. En efecto, el desplazamiento del estudio de la heteroconstitución externa, pasiva, del sujeto por las relaciones de poder hacia la autoconstitución interna, activa, del sujeto a través de las técnicas del yo, se vio acompañado por el desplazamiento de la época moderna (Renacimiento, época clásica, siglo XIX) a la antigüedad como campo de estudio privilegiado. Este desplazamiento tuvo como objetivo permitir que los efectos de los saberes constituidos y de los sistemas normativos muy codificados no ahogaran las formas de la relación con uno mismo que se trataba de estudiar, así como el analizar formas de relación diferentes de las que caracterizan la modernidad. De esta manera Foucault proporciona una gran perspectiva histórica a su enfoque genealógico que, no lo olvidemos, tiene siempre los ojos puestos en las exigencias del presente y no es una mera retrospectiva anticuaria de cuño historicista.

Pero antes de continuar debemos preguntarnos qué tipo de sujeto analiza aquí Foucault. No es el sujeto-sustancia que al final coincide con su alma como en Platón; tampoco es el sujeto jurídico, el sujeto de derechos y deberes, sean estos considerados como derechos naturales o como productos del derecho positivo; sino que es más bien un sujeto como forma, un sujeto móvil y plural que constituye más bien un conjunto de *posiciones de sujeto*, una serie de diferentes papeles que los individuos adoptan en los diferentes ámbitos de su vida. El sujeto es *el resultado de una serie de relaciones con la verdad, con las normas y con ellos mismos que llevan a cabo los individuos*: procedimientos, técnicas, ejercicios mediante los cuales el sujeto se constituye en objeto de conocimiento para sí mismo, y conoce además el mundo, prácticas 'ascéticas' que le permiten transformar su manera de ser, su ethos, de acuerdo con las normas morales, etc. Un sujeto, además, cuya constitución está relacionada esencialmente con el campo de las relaciones de poder, relaciones ejercidas por los otros sobre uno mismo y por uno mismo sobre los demás. No basta el nivel de lo simbólico para la constitución del sujeto: "*Hay una tecnología de la constitución de sí que atraviesa los sistemas simbólicos, aunque los utilice*" (ídem, 628). El sujeto se constituye a través de una serie de prácticas reales (y no sólo simbólicas) complejas y múltiples que cambian a lo largo de la historia: juegos de verdad, prácticas de poder, etc. a través de las cuales el individuo se constituye o es constituido como sujeto loco o sano, delincuente o legal, etc.

En los primeros acercamientos de Foucault el sujeto no era apreciado como fundante sino como fundado, como constituyente sino como constituido; era *el interior de un exterior*, ya que incluso las técnicas de sí a través de las que el individuo se constituye como sujeto no las inventa él sino que le vienen dadas

por la tradición cultural en la que se encuentra inserto. Foucault nunca pensó que un sujeto de tipo fenomenológico, transhistórico, fuera capaz de explicar la razón que siempre es histórica y contextualizada:

"...no hay un sujeto soberano, fundante, una forma universal de sujeto que se pudiera encontrar por todas partes...el sujeto se constituye a través de prácticas de subjetivación-sujeción (assujettissement), o de forma más autónoma, a través de prácticas de liberación, de libertad, como sucede en la Antigüedad, a partir, bien entendido, de un cierto número de reglas, estilos, convenciones que se encuentran en el medio cultural" (idem, 733).

Foucault comienza su análisis de las tecnologías del yo en el marco de la *cultura de sí* que surgió en el helenismo griego y romano y que coloca el imperativo de ocuparse de uno mismo, la epimeleia heautou, la cura sui, en el centro de las preocupaciones del individuo. Esta 'cultura de sí' surgió como una actitud que impregnó las formas de vida, se desarrolló a través de una serie de procedimientos prácticos, dio lugar a prácticas sociales e instituciones, e, incluso, contribuyó a la instauración de un cierto modo de conocimiento y a la elaboración de una serie de saberes (Foucault, 1984, 69). El cuidado de sí que constituía el centro de esta cultura del yo presentaba tres componentes distintos: la dietética, a través de la cual se establecía una relación reflexiva con el propio cuerpo mediante la observación de un régimen, es decir de *"una estructura voluntaria y racional de conducta"*, que partiendo de la constatación de la fragilidad del cuerpo humano buscaba en el entorno amenazador lo que podía favorecer sus capacidades y evitaba lo que podía debilitarlo; la economía, a través de la cual se trenzaban las relaciones familiares que tienen en la casa (oikos) su centro y a la esposa como elemento esencial, en la época helenística la relación entre los esposos se ajustaba a una *"estilística de la existencia"* centrada en *"un arte del lazo conyugal"*, una *"doctrina del monopolio sexual"* y una *"estética de los placeres compartidos"*; por último, la erótica, especialmente en relación con los jóvenes, que en esta época sufre una cierta depotenciación dada las dificultades que tenían estas relaciones para ser la base de un auténtico estilo estético de vida, a pesar de que nunca fueron condenadas de forma explícita.

Foucault (1970, 1974) analizó los discursos desde la categoría *performatividad*, es decir, desde el punto de vista de los efectos y acciones de un discurso dentro de un conjunto de prácticas en el interior de las cuales funciona. La singularidad de esta perspectiva respecto a las prácticas discursivas tiene que ver con el rol de éstas en la constitución de los sujetos. Son bien heterogéneos los procesos que nos configuran como cierto tipo de sujetos a partir de distintas prácticas históricas y en diferentes escenarios, procesos que el autor (1982, 1984d) denomina de *subjetivación*. Así vistos, los discursos no son *ideológicos* en el sentido de falsos o erróneos, su función es la construcción de subjetividad. No producen una imagen distorsionada de nuestra realidad, sino que, junto con otras prácticas no discursivas, la configuran.

La posibilidad de crítica y modificación está contemplada en el mismo concepto *procesos de subjetivación*, concepto que da cuenta de la constitución de la *subjetividad*. El sujeto, privado de una identidad (esencialista) y de una interioridad (absoluta), ya no es una *norma* constituyente sino una *forma* incompletamente constituida. Por ello, si los sujetos son el resultado de las prácticas de *subjetivación*, las variaciones en las prácticas tendrán asimismo un efecto material en la formación de los propios sujetos. Las nuevas prácticas que pueden ser modificaciones en los discursos o en las acciones no discursivas actúan, a su vez, sobre los individuos, transformándolos.

Mediante un proceso colectivo se van modificando las prácticas y por lo tanto las reglas que las rigen, obteniendo al final del proceso una nueva forma de *subjetivación* (Larrauri, 1999). Decir que la *subjetividad* es histórica nos permite comprender que no estamos confinados a una forma específica de *subjetividad* y que a través de nuestras prácticas podemos cambiarla. Es posible *desprenderse de uno mismo*, dicho de otra manera, a través de las modificaciones o interpretaciones de las *prácticas*, se puede dejar de ser lo que somos (cuestionar un modo de ser sujeto) para empezar a ser de otra manera (producir nuevas formas de *subjetividad*). La crítica de la sujeción (*assujettissement*) que implica cuestionar las normas que se imponen, los códigos que determinan, las instancias que fundamentan, convierten la identidad en espacio de conflicto, más que en espacio de una esencia.

En ello radica precisamente la dimensión política de los *procesos de subjetivación*, entendidos como posibilidad de que la relación consigo mismo se constituya en núcleo de *resistencia* frente a *poderes* y *saberes* establecidos. Después de plantearse los estados mixtos de *poder-saber* que nos constituyen, conviene hacer la transición de una subjetividad constituida históricamente (sin desconocerla), a los *procesos de subjetivación* como *ensayo*, como proceso ético y estético que busca producir modos de existencia inéditos, como modificación de los límites que nos *sujetan* para reconstruirnos con otras experiencias, con otra delimitación. Y de esta forma, reconocer la posibilidad de transformación y de creación sin recurrir a la imagen de un sujeto autónomo, independiente, cerrado, agente, sino de uno cuyo carácter es abierto, múltiple, inacabado y cambiante.

La *subjetivación* es un proceso de unificación, de estabilización relativa de prácticas heterogéneas siempre relativo a un determinado momento histórico. La *subjetivación*, por tanto, consiste en un proceso de agrupación, de agregación o conglomerado, de composición, de disposición o agenciamiento (Deleuze y Guattari, 1980), de concreción siempre relativa de lo heterogéneo: de cuerpos, vocabularios, inscripciones, prácticas, juicios, técnicas, objetos, entre otros, que nos acompañan y determinan (Rose, 1996). Un proceso de agrupación donde el lenguaje no es el único elemento que compone la red de prácticas. La *subjetivación* no se refiere tanto al lenguaje y a sus propiedades internas como a

un *agenciamiento* o *disposición* de enunciación donde las relaciones entre signos siempre están *agenciadas*, conectadas, ensambladas en otras relaciones y con *prácticas* no únicamente *discursivas*.

La crítica de una forma de *sujeción* mediante nuevas figuraciones de la subjetividad que rechazan el orden de identificación existente, debe evitar que éstas cristalicen dentro de construcciones fijas de identidad. Los nuevos procesos de *subjetivación* son continuamente penetrados por el *saber* y recuperados por el *poder*, por ello, la resistencia es específica y contingente al campo político e histórico en el cual opera. Resistencia que supone siempre una tensión entre la crítica de una forma de sujeción (que no conduce a estados de ilimitada libertad, sino a otro modo de sujeción) y la consiguiente propuesta de alternativas políticas (Foucault, 1984e). Tensión que no debe ser eliminada, al contrario debe ser continuamente reactivada, produciendo nuevas prácticas y nuevos discursos ligados a las transformaciones del contexto.

Recogiendo toda esta reflexión consolidada por Foucault y sus discípulos, podemos afirmar que pensar al sujeto implica apreciarlo como producto histórico y político. Respecto a este proyecto, nos estamos refiriendo, no a una subjetividad universal e intemporal, sino que se indaga por quiénes son en este preciso momento de la historia los jóvenes, un grupo humano constituido en un espacio (Pereira-Dosquebradas) y un tiempo determinado (2004-2005). Es una pregunta por la constitución histórica de esta subjetividad. No es la pregunta central de la tesis, sino un tipo de pregunta que pudiéramos denominar “auxiliar”, dado que para preguntarnos por la forma en que se construyen las subjetividades juveniles a partir de la mediación tecnológica, se hace necesario mirarlo en perspectiva crítica, en perspectiva histórica y cultural. El sujeto no es una superficie plana y constante, sino poliédrica y variable, lo que implica dar cuenta de los procesos heterogéneos que lo configuran como cierto tipo (los jóvenes que interactúan cotidianamente con las TIC) a partir de distintas prácticas históricas (la mediación tecnológica en particular) y en diferentes ámbitos, procesos que Foucault denomina de subjetivación: “yo llamaría *subjetivación al proceso por el cual se obtiene la constitución de un sujeto, más exactamente de una subjetividad, que no es evidentemente más que una de las posibilidades dadas de organización de una conciencia de sí*” (Foucault, 1994 b, 706).

5.2.2 OTRO ABORDAJE: DESDE LA PSICOLOGÍA HISTÓRICO CULTURAL

Aunque criticamos el modo en que la psicología había abordado al sujeto joven, a partir de su concepto “adolescencia”, la vertiente histórico cultural de la psicología, que remonta su origen a la obra del soviético Lev Vygotsky, hace posible un modo de comprender la subjetividad que se articula muy bien con la perspectiva foucaultiana que acabamos de presentar. En esta corriente hay estilos diferentes de articular el discurso sobre la subjetividad (el estrictamente

vigotskiano, su relectura norteamericana con Bruner, Wertsch y Cole a la cabeza, el modo en que lo asumen los simpatizantes vigotskianos de Cuba). Acogemos el trabajo de González Rey (2000) (Díaz, 2005) que articula el discurso de Vygotsky y sus discípulos (Luria, Leontiev, entre otros) con el discurso de Foucault y Guattari en particular, haciendo posible una mirada de mayor complejidad.

En las ciencias humanas y sociales la noción de *subjetividad* se ha relacionado habitualmente con los procesos que caracterizan el mundo interno del sujeto. Es curioso observar cómo el psicoanálisis se convirtió en el referente casi universal de estas ciencias al momento de abordar la subjetividad, entre otros motivos, porque proporcionaba información sobre ese complejo mundo, que no había sido abordado con suficiencia en otras disciplinas.

"La subjetividad es un sistema complejo de significaciones y sentidos subjetivos producidos en la vida cultural humana, y ella se define ontológicamente como diferente de aquellos elementos sociales, biológicos, ecológicos y de cualquier otro tipo, relacionados entre sí en el complejo proceso de su desarrollo (González, 2000, 24)".

Son dos los principales momentos que constituyen la subjetividad: el individual y el social, los cuales se suponen como recíprocos a lo largo del desarrollo. La subjetividad individual es determinada socialmente, pero no de manera determinista y externa, sino mediante un proceso de constitución que integra de forma simultánea los dos momentos enunciados. El individuo es agente constructor de la subjetividad social y, simultáneamente, se constituye en ella.

Si se excluyera la expresión individual de la *subjetividad* se estaría negando la emergencia de *múltiples públicos* (Fraser, 2000, Pág. 105) y de la importancia que ha ganado la *expresión diferenciada* en la sociedad contemporánea. Es que la *subjetividad* se constituye en su complejidad, gracias a su relación con una multiplicidad de niveles, algunos de los cuales pueden ser contradictorios entre sí, y sin lo cual no sería posible su constitución tanto social como individual. La tensión y contradicción entre ambos momentos actúa como fuerza motriz en ambas instancias de la subjetividad.

La subjetividad es un sistema procesual, plurideterminado, contradictorio en constante desarrollo, sensible a la cualidad de sus momentos actuales, la cual tiene un papel esencial en las diferentes opciones del sujeto. A diferencia de otras teorías psicológicas que piensan que la naturaleza humana es de carácter universal se constituye gracias a unas invariantes estructurales, la perspectiva histórico cultural aprecia la *subjetividad* como flexible, versátil y compleja, permitiendo que el hombre sea capaz de generar permanentemente procesos culturales que, en ocasiones de manera abrupta, cambian sus modos de vida, reconstituyendo de paso la *subjetividad*, tanto social como individual. Esta óptica es muy útil en la investigación sobre *la forma que hoy asumen los procesos de subjetivación juvenil a partir de la mediación tecnológica*, dado que la relación

entre ambos fenómenos puede ser vista como interacción entre dos grandes formas de subjetivación, por un lado, *los procesos juveniles de subjetivación* (procesos constitutivos de sí mismos, actos creadores de tecnologías, de formas de habitar el mundo, entre otras), y por el otro, *la mediación tecnológica* (detrás de la cual están las grandes configuraciones sociales contemporáneas) que sustenta la dinámica de la TIC.

Los nuevos procesos de subjetivación implicados en los procesos culturales se integran como momentos constitutivos de la cultura:

"La subjetividad individual se constituye en un individuo que actúa como sujeto gracias a su condición subjetiva. El sujeto es histórico, en tanto su constitución subjetiva actual representa la síntesis subjetivada de su historia personal; y es social porque su vida se desarrolla dentro de la sociedad, y dentro de ella produce nuevos sentidos y significaciones que, al constituirse subjetivamente, se convierten en constituyentes de nuevos momentos de su desarrollo subjetivo (González, 2000, 25)".

Dada su condición social, el sujeto es parte de sistemas de relación constituidos en los sistemas de significación y sentido que caracterizan la subjetividad social. Estos sistemas son cruciales para la constitución de las estructuras dialógicas en las que se expresa el sujeto en las diferentes instancias sociales en que se mueve; sin embargo, ellos no se imponen como determinantes externos, sino que son parte del sentido subjetivo que se constituye en el diálogo. En el desarrollo del sentido subjetivo intervienen la individualidad y la socialidad de la subjetividad, así como los interjuegos de la comunicación que se dan en los espacios de relación en que el sujeto participa.

La subjetividad es un sistema abierto, abarcador e irregular, que mediatiza las diversas experiencias humanas en proceso de subjetivación. La subjetividad se constituye en unidades complejas, involucradas de formas diversas con el sistema subjetivo como un todo, tanto en la singularidad del sujeto individuo, como en los diferentes niveles de la subjetividad social.

Es interesante observar afinidades entre esta concepción y la de Foucault respecto al sujeto y la subjetividad, por ejemplo en torno a la no esencialidad del ser humano, frente a lo cual la teoría de Foucault utiliza la categoría "forma" y "formación", como modo de describir nuestra condición, y la escuela histórico-cultural utiliza el término "configuración". Todo contenido de la experiencia aparece subjetivado en configuraciones, por las cuales adquiere sentido subjetivo en su integración con otros estados dinámicos. Dada la concepción sistémica y compleja de esta perspectiva, la integración del sujeto no es la suma de las partes, sino un nuevo momento cualitativo, que se define por su funcionamiento y sentido dentro de estados dinámicos comprometidos con su aparición.

En el abordaje particular de la creatividad podemos encontrar una corroboración de estas tesis. Además de Mitjans, Morin (citados por González 2000) apoya esta postura:

"La indeterminación y el poder creador están plenamente interrelacionados, decía Roman Jakobson. Se trata, en efecto, de la conjunción de una indeterminación local sociocultural y de una indeterminación psico-subjetiva individual que libera curiosidades, interrogaciones, insatisfacciones, imaginaciones. A partir de ellas podemos preguntar: ¿cuál es la parte de esa doble conjunción social-cultural-histórica y subjetivo personal que reúne excepcionalmente tantos elementos diversos en una configuración que permite la creación?"

Construir conocimiento sobre la subjetividad demanda del investigador adentrarse en las formas más complejas de expresión del sujeto, dado que la subjetividad individual y social están en desarrollo constante, y resulta afectada por las condiciones con que el sujeto se expresa. La subjetividad no se interioriza, se constituye mediante un proceso en que lo social actúa como instancia subjetiva, no como instancia objetiva desprovista de subjetividad. Toda situación social objetiva se expresa con sentido subjetivo en las emociones y procesos significativos que se producen en los protagonistas de esas situaciones. Guattari, uno de los pensadores que más han contribuido en los últimos decenios al avance conceptual sobre subjetividad (1972 a, 1972b, 1979, 1980, 1985, 1986, 1989^a, 1989b, 1992) escribe:

"Yo no diría que esos sistemas²⁷ son 'interiorizados' o 'internalizados' de acuerdo con una expresión que estuvo muy en boga en cierta época, y que implica una idea de subjetividad como algo para ser llenado. Por el contrario, lo que hay simplemente es una producción de subjetividad (1986, Pág. 16)"

La subjetividad no es determinada por la cultura, pues ésta es en sí misma subjetiva; el desarrollo del hombre como subjetividad, y la cultura son procesos constitutivos complejos que acontecen en forma simultánea. Todos los fenómenos de la cultura son expresiones de seres humanos que trascienden la inmediatez de lo impuesto y ser re-crean en la expresión del sentido que tiene la existencia para ellos, quienes construyen productos culturales que están más allá del presente, y que son esenciales para mantener la proyección a futuro, lo cual es una característica permanente de nuestra forma cultural.

La subjetividad se constituye con referencia a su propio contexto histórico, el cual es su escenario de desarrollo por antonomasia. Toda nueva re-creación de sentido se integra en los procesos más generales que caracterizan el momento en que tal acto sucede. La contradicción y la tensión generadas por ese momento particular serán parte del sentido conferido a esa experiencia, puesto que aquel no se "adquiere" desde un significado "objetivo".

²⁷ Se refiere a los sistemas subjetivos de sumisión.

En la subjetividad social los fenómenos se separan todavía más de sus determinantes objetivos aparentes. Los sentidos que acompañan el curso de la subjetividad social van cambiando sin que se modifiquen las acciones de grupos y personas en su entramado actual, el cual, a través de las instituciones ejerce fuerte control sobre el sujeto individual. No obstante, en un momento específico, ante un intersticio en la trama social y frente a una acción emergente, que podría haber sido irrelevante en otra coyuntura, se integra una acción masiva que, encarnando el sistema de sentidos que venía en gestación, cambia el *status quo* de lo social actual.

Es dentro de los sistemas de relaciones de las diferentes instituciones y grupalidades sociales que se constituye la subjetividad individual. A su vez, es en esta singularidad donde aparecerán las mayores fuerzas de resistencia a la subjetividad social dominante. Como bien expresa Guattari (1986, 33):

"La subjetividad circula en conjuntos sociales de diferentes dimensiones: es esencialmente social, y asumida y vivida por individuos en sus existencias particulares. El modo por el cual los individuos viven esa subjetividad oscila entre dos extremos: una relación de alienación y opresión, en la cual el individuo se somete a la subjetividad tal como la recibe, o una relación de expresión y de creación, en la cual el individuo se reapropia de los componentes de la subjetividad, produciendo un proceso que yo llamaría de singularización".

5.2.3 LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA

No se pretende adoptar una actitud apocalíptica frente a las TIC (tecnofobia), ni una apologética (tecnofilia), puesto que todo fenómeno social es polivalente, es decir, implica fuerzas contradictorias, con intereses enfrentados y con efectos bien distintos para los sujetos y para las colectividades. Intentaremos resaltar la complejidad que supone la mediación tecnológica que interviene en los múltiples procesos de transformación cultural a los que asistimos, en medio de los cuales se constituyen las subjetividades juveniles contemporáneas. La categoría "*mediación*" es central aquí para situar la investigación en una perspectiva distinta a la que sostiene que la relación medios-receptores es de causa-efecto. En la reflexión latinoamericana autores como Jesús Martín-Barbero (1998) y Martín Serrano (1978) introducen el término. Ellos han situado la relación medios-audiencias en una red de interacciones. A riesgo de simplificar, pero para los propósitos de este trabajo, deseamos destacar dos sentidos del término "*mediación*".

Por una parte, designa la función de los medios de comunicación de "*mediar*", o sea "*intervenir*", en las relaciones entre sujeto y mundo objetivo. El poder de los medios masivos y de las TIC reside en configurar y proyectar *imaginarios* colectivos, entendidos como una mezcla de representaciones e imágenes en las cuales nos hallamos inmersos y desde las que nos constituimos. Una simple

medición de rating o de consumos no puede dar cuenta de la trascendencia del fenómeno. No se trata solo de la cantidad de tiempo que los sujetos están frente a uno u otro medio. El peso político y cultural de éstos y de las TIC sólo puede ser comprendido en términos de la mediación social que logran sus imágenes. Dicha capacidad proviene, no tanto del desarrollo tecnológico de los artefactos o de sus formatos, sino del modo como la sociedad se refleja y se proyecta en los viejos y nuevos medios.

El segundo sentido que deseamos subrayar piensa cómo los significados e imaginarios que construimos en el proceso de recepción de los mensajes de los medios masivos y de las TIC, están a su vez “mediados”, o “intervenidos”, por una serie de procesos de construcción de significados en los cuales intervienen diversas agencias sociales, y es por tal reconocimiento que no podemos inferir una relación directa entre el medio de comunicación y el sujeto.

Inicialmente, el concepto de *mediación* es tomado en la tesis doctoral de Martín-Barbero de la propuesta de Paul Ricoeur sobre la mediación que produce el espesor de los signos, la cual surge del reconocimiento del otro que implica el lenguaje y la que constituye nuestra relación al mundo como *horizonte* en el cual emerge el sentido. De ahí las tres partes que, como ejes de reflexión, organizaban el texto de la tesis aludida: primero, las formas de *objetivación* de la acción en el lenguaje y las formas de objetivación del lenguaje como acción; segundo, la *comunicación* como emergencia del otro, el lenguaje como pregunta e interpelación; y, tercero, la *auto-implicación*, esto es la emergencia y constitución del sujeto en el cruce del lenguaje y la acción. Es del ámbito filosófico del que proviene el concepto de mediación utilizado por el autor en mención (Martín-Barbero, 2003).

Además del aporte de Ricoeur, Martín-Barbero se apoya en Merleau Ponty para enunciar mediaciones claves: de la percepción con la expresión y de lo visible con lo invisible. La intención allí era pensar la comunicación desde la experiencia originaria en que se constituye el mundo, especialmente en la experiencia constitutiva del arte, *ese interfaz entre la percepción y la expresión*, punto de vista desde el cual el mundo toma forma y sentido. Una experiencia en la que el cuerpo propio deja de ser el instrumento del que se sirve la mente para conocer y se convierte en el lugar desde el cual el sujeto ve y toca el mundo o, mejor aún, desde el cual siente cómo el mundo lo toca, pues “*estamos hechos de la carne del mundo*”. Pero el mundo, que es lo visto, solo se revela al sujeto en la medida que éste aprenda a verlo: la secreta conexión entre lo sensible y lo inteligible, entre lo visible y lo invisible, *la invisibilidad profunda desde la que vemos*. Pues la trama de los signos se espesa hasta llegar a insubordinarse contra la representación: los signos ya no son la versión exterior del pensamiento sino una materialidad sonora, visual, olfativa, que nos liga a la vida y a la expresividad histórica del pueblo, esa que emerge en el lenguaje.

Este concepto de mediación permite introducir la ruptura con el mediacentrismo que resulta de la identificación de la comunicación con los medios, ya sea desde el culturalismo mcluhaniano, según el cual los medios hacen la historia, o desde su contrario, el ideologismo althuseriano que hace de los medios un mero aparato ideológico del Estado. Desde una u otra de estas perspectivas, estudiar la comunicación implica entender cómo funcionan las tecnologías o los “aparatos”, pues ellos hacen la comunicación, la determinan y le dan su forma. Curioso que, mientras en los países centrales ese mediacentrismo está siendo superado por el movimiento mismo de la reconversión industrial (en donde los medios pierden su especificidad comunicativa, al subordinar dicha función a su nuevo carácter de elemento integrante de la producción y de la economía en general), en Latinoamérica se siga dándole el mayor de los créditos a dicha perspectiva, relegando a los márgenes del campo de estudio la cuestión de *las prácticas, la situaciones y los contextos, de los usos sociales y de los modos de apropiación*.

En el primer quinquenio del nuevo milenio no estamos viviendo la disolución de la política, como creen los profetas más pesimistas, sino la reconfiguración de las *mediaciones* en que se constituyen sus nuevos modos de interpelación de los sujetos y de representación de los vínculos que cohesionan a la sociedad.

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica deja de ser meramente instrumental para convertirse en estructural: la *tecnología* remite hoy, no a la novedad de unos aparatos sino a nuevos modos de *percepción* y de *lenguaje*, a nuevas sensibilidades y escrituras, a la *transformación cultural* que implica la asociación del nuevo modo de producir con un nuevo modo de comunicar que convierte al conocimiento en una fuerza productiva directa. Es en este contexto que emerge la necesidad de afrontar el *pensamiento único* que legitima la idea de que la tecnología es hoy el “gran mediador” entre los pueblos y el mundo, cuando lo que la tecnología media hoy más intensa y aceleradamente es la transformación de la sociedad en mercado, y de éste en principal agente de la mundialización.

El término *mediaciones videotecnológicas* (Hernández, s.f.) hace referencia al *uso de recursos videotecnológicos efectivos que utilizan las TIC* para hacer valer sus significaciones. Esta alusión conceptual no pretende indicar, que esta denominación referida a un tipo de mediaciones, es la elección que hace esta tesis en cuanto a unidad de análisis se refiere. *Las mediaciones videotecnológicas* están constituidas por los mecanismos artificiales que intervienen entre la representación de la realidad y el sujeto receptor. Los diversos mecanismos de construcción de la realidad, hacen que las TIC puedan mediar la presentación de lo real al sujeto receptor. Por otro lado, la naturalización de su versión de la realidad hace que puedan expresarse en sus procedimientos de “fabricación” de información, noción de “profesionalismo” e “imparcialidad” de los medios específicos, inmediatez del espectador que se cree “testigo presencial” de los hechos, y apariencia de verosimilitud o noción de

“realismo” que las TIC manejan. Otra de las mediaciones examinadas es la “apelación emotiva”, o característica de un medio que convoca a las emociones más que a la racionalidad de los espectadores, y para lo cual las videotecnologías tienen una gran cantidad de recursos estéticos.

5.2.4 ECOLOGÍAS COGNITIVAS

La cognición no es una categoría teórica que sirviera de punto de partida, ni tampoco fue prevista en las preguntas de investigación, sino que emergió al analizarse la información del segundo corpus recogido, y con más fuerza, del tercero. Pero en sí, la categoría no es “cognición”, sino “ecología cognitiva”, que tiene un significado particular. Esta categoría emergente en la investigación no considera la tecnología como factor independiente del sujeto, sino que la entiende como una dimensión condensante de sentidos. Emergente porque, si bien hay autores contemporáneos (Lévy, 1998, 2000) que vienen enunciándola, nos permite nombrar, con un alto grado de acierto, una serie de hallazgos hechos al analizar los corpus 2 y 3 de la información recolectada. El concepto “condensación” es usado en sentido metafórico por Lévy, para indicar el proceso (en este caso, histórico cultural) mediante el cual, sentidos que se encuentran en forma “gaseosa” (es decir, sin forma definida) en el contexto, pasan a una forma “líquida”, es decir, con una forma más consistente. La apuesta a articular la tecnología como dimensión humana, es decir, inseparablemente espiritual y material. Más allá de lo instrumental, el universo tecnológico configura sociedades, entendidas como *aparatos colectivos de subjetivación* (Guattari, 2004, 91), tanto del orden individual como social.

Estas configuraciones han sido llamadas etapas, eras u olas tecnológicas. Desde la filosofía y las ciencias sociales contemporáneas podemos denominarlas *ecosistemas tecnológicos* o *ecologías cognitivas* (Lévy, 1998, 2000). De forma sintética mencionaremos que la historia de Occidente ha transitado por tres grandes estadios o ecologías cognitivas: *el estadio de la era cristiana, el de la era moderna y el de la contemporaneidad*. Este último es la era de la informatización planetaria, en donde los medios de comunicación y las telecomunicaciones se intensifican; en donde la materia prima natural es sustituida por multitud de nuevas materias producidas químicamente, por fisión nuclear y el aumento de recursos energéticos; en donde las dimensiones temporales que dan acceso a los microprocesadores, permiten procesar enormes cantidades de datos; en donde la revolución de la ingeniería biológica está haciendo posible las transformaciones de las formas de vida, cambios que se replican en sus referencias etológicas e imaginarias. Esta es la ecología cognitiva en medio de la cual se dan las interacciones entre procesos de subjetivación juvenil y las mediaciones tecnológicas que están a la base de las TIC.

Pensar la tecnología desde las ecologías cognitivas supone asumir los ecosistemas comunicativos e informacionales contemporáneos como algo que

supera la manipulación habilidosa de computadores. Para profundizar, conviene hacerse la pregunta por la novedad que introduce en esta ecología la virtualidad. La novedad de la virtualidad o la virtualización desde una perspectiva de ecología cognitiva es inexistente. Siempre hemos sido virtuales, es nuestra condición humana. Es decir, somos habitantes de la virtualidad desde que somos homo sapiens. Somos virtualidad porque vivir en el mundo imaginario no es un atributo que corresponda a etapas pasadas de la humanidad, a los pueblos “primitivos”. La imaginación no es una fase evolutiva inferior frente a la conciencia científica y/o racional. Lo virtual es un elemento de la estructura antropológica y, un elemento de la estructura de la realidad.

Igual, siempre ha habido comunicación e información. Entonces, ¿qué es lo nuevo?, ¿cuál es el cambio que nos permite hablar de una ecología cognitiva diferente y nueva en la actualidad? Algunos responden a este interrogante aludiendo a que lo nuevo se describe cuantitativamente: a las revoluciones, en términos de ampliación o cobertura del cambio (tecnologización planetaria, globalización) y aceleración del cambio (aceleración de velocidades, en almacenamientos y procesamientos). Las técnicas se expanden al globo terráqueo y condensan poder de disponibilidad, almacenamiento y procesamiento. Todo esto es más que rupturas, se trata de novedades. ¿Dónde está lo realmente nuevo, cuál es el cambio? Si abocamos los aspectos cualitativos la respuesta es más compleja. Desde esta perspectiva el esclarecimiento cualitativo se encamina por el señalamiento de la emergencia de una nueva ecología cognitiva. Se trata de considerar la época contemporánea como la era de la información intensificada (Castells, 1997, 27-53). Es decir, que la relación exponencial, la intensificación y extensión cuantitativa no es lo esencial del fenómeno contemporáneo. Lo nuevo radica en apreciar que se da un repliegue sobre sí misma de la virtualidad, una virtualización de la virtualización. Como en *“La Era de la Información”* de Manuel Castells podríamos, leyendo entre líneas, decir que lo nuevo de la era de la información no se da por la cobertura que han alcanzado a nivel planetario la comunicación y la misma información. Lo realmente diferente de esta era es, no que el modo de producción se apoye en el conocimiento, sino que la productividad ya no se da por una relación conocimiento-materia, sino por una relación conocimiento-conocimiento; es decir, que la productividad, la producción y la propagación del conocimiento en todos los aspectos de la vida social y cultural, se da en términos de una acción del conocimiento sobre sí mismo: el procesamiento de la información se centra en la superación de la tecnología de este procesamiento. La repotenciación o elevación exponencial de estas fuerzas de la era informacional se logran por el uso de conocimiento sobre el conocimiento, información sobre la información. El proceso productivo informacional requiere información para repotenciarse. El despliegue de una virtualización desde la técnica aplica técnica para elevar su productividad. Asumir la virtualidad desde una perspectiva ecosistémica relativiza la perspectiva fetichizante y minusválida de la técnica como la dimensión autónoma que, además, automáticamente, genera los cambios sociales y educativos. Una perspectiva de la ecología

cognitiva y de lo tecnológico como aparatos colectivos de subjetivación, se interroga por los sujetos, por la cultura, por las articulaciones de sentido.

Las ecologías cognitivas relacionan o asumen una visión integradora de lo natural, lo social y lo subjetivo; igualmente, resaltan las interacciones e interdependencias del mundo socio-cultural, el técnico y el de los conocimientos.

Cuando Jesús Martín-Barbero entiende que las tecnologías han convertido a la comunicación “en el más eficaz motor de desenganche e inserción de las culturas en el espacio/tiempo del mercado” (Cfr. Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 14), ha evidenciado que la centralidad que las tecnologías digitales cobran en las sociedades contemporáneas, junto al proyecto económico neoliberal, han propiciado en los sujetos no solo nuevas experiencias, sino también nuevos procesos de significación que se definen a partir de nuevas lógicas, géneros y formatos de narración, desde donde las personas nos informamos, entretenemos y educamos, pero sobre todo, tratamos de conferirle sentido al mundo y a nuestras existencias.

El hecho de que la mediación deje de ser instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural ha desorganizado el modo tradicional de pensar y de hacer la política, el trabajo, la educación, las manifestaciones artístico-culturales. Se generan de este modo incertidumbres, pero también se aportan nuevas oportunidades para la reconstrucción de lo público, de las subjetividades y del conocimiento. Las TIC devienen *nuevas tecnicidades*, que posibilitan procesar información y cuya materia prima son abstracciones y símbolos, abriendo una nueva etapa en la historia de la subjetivación: el híbrido de *cerebro-información*. Se presenta la paradoja de que el saber se desterritorializa, pero a la vez se relocaliza, en un nicho en el que interactúan y entremezclan lógicas y temporalidades bien diversas, como las que tejen en el hipertexto las sonoridades orales, con las intertextualidades de la escritura y las intermedialidades del audiovisual. El hecho que se recupere el mundo de los sonidos y las imágenes (relacionados con la sensibilidad y la dimensión estética), es clara muestra del hondo cambio al que asistimos, respecto a la relación entre cultura, comunicación y tecnología, puesto que el mundo aludido había sido relegado a un segundo plano por el logocentrismo moderno (Martín-Barbero, 2005, 28, 31).

“Al trabajar interactivamente con sonidos, imágenes y textos escritos, el hipertexto híbrida la densidad simbólica con la abstracción numérica, haciendo reencontrarse las dos, hasta ahora ‘opuestas’, partes del cerebro. De ahí que de mediador universal del saber, el número esté pasando a ser mediación técnica del hacer estético, lo que a su vez revela el paso de la primacía sensorio-motriz a la sensorio-simbólica” (ídem, 31).

Según Lorenzo Vilches, el análisis de las tecnologías no puede reducirse a su dimensión técnica, sino que debe incluir el conjunto de mitos y discursos que socialmente circulan con respecto a ellas. En este sentido, expresiones que se

han “consagrado” en los dos últimos decenios como “nuevo modelo de desarrollo”, “nuevo orden mundial” y “nueva estructura financiera”, son indicativos del modo como en torno a las TIC y al mercadeo se ha redefinido la “novedad”, como un valor aportado por el neocapitalismo de la sociedad de la información (Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 14).

En dicha ecología cognitiva emerge la *nueva estética digital*, cuyos rasgos más sobresalientes son la discontinuidad de los mundos digitales, la interactividad con esos mundos, el dinamismo y la vitalidad de las narraciones digitales y el carácter efímero y etéreo de los mundos digitales (Holtzman, citado por Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 17). No es una nueva categoría de la tesis, sino un concepto al que ya hemos hecho alusión, por ejemplo al hablar de la ética en perspectiva fucoltiana y necesario para mostrar una de las principales características de la ecología cognitiva contemporánea.

“Hay una estética envuelta en esta música, estética que ha llevado a que, incluso el amor, se convierta en un artificio” (Relato de Guti, DJ en un bar de música electrónica de Pereira, recogido en entrevista informal durante la observación participante).

Pero una alusión a la *estética digital* sería incompleta sin considerar lo que Hernández (Cfr. Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 17) denomina *nuevo orden visual*, ése que construye realidades virtuales a partir de la simulación de mundos que se mueven en coordenadas espaciotemporales distintas a las que, lejos de ser producidas por la imitación de lo figurativo de los objetos, está constituida a partir de la combinación aleatoria de ceros y unos, para poder adaptarse sensiblemente a los más impensables caprichos de quien es capaz de manejar un *mouse*. En este sentido, la simulación de mundos virtuales constituiría la mejor prueba del surgimiento de un nuevo orden visual, y ello en buena medida gracias a que a través de la virtualización muchos de los objetos así contruidos parecieran cobrar vida propia, tal como puede constatarse en los videojuegos o en los juegos de rol, donde tales objetos son capaces de comportarse de manera siempre novedosa para responder a los entornos cambiantes en los cuales se proponen sus acciones (Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 17).

No en vano las claves interpretativas de la actuación de este tipo de objetos habría que encontrarlas en el carácter interactivo que suponen estas tecnologías; por esto, en gran medida, su novedad se entiende justamente gracias a que la participación del destinatario cambia la configuración del entorno digital, cada vez que alguien decide interactuar con él (Pereira y Villadiego, 2005, Pág. 17).

“Al principio los videojuegos eran más interactuando con uno y uno con la máquina, uno querer ganarle a la máquina, ahora en los videojuegos uno mismo crea el personaje, uno mismo crea los juegos, por ejemplo en carros uno mismo

crea el carro... ahora uno manipula más la máquina para poder" (Testimonio de Manuel, en el marco del grupo focal).

6. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DEL TRABAJO (DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES)

Respecto a la pregunta sobre *la forma que hoy asumen los procesos de subjetivación juvenil a partir de la mediación tecnológica*, los datos de los cuales disponemos (Los pertenecientes a los corpus 1 *-provenientes de la observación participante-*, 2 *-provenientes de las entrevistas en profundidad-* y 3 *-provenientes del grupo focal-*) nos permiten plantear la siguiente tesis:

Se está produciendo una *acelerada transformación en las formas que hoy asumen dichos procesos*, 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 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 y Magnanelli, 2002). El joven inmerso en este ecosistema infocomunicacional piensa 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 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.

6.1 LA ARGUMENTACIÓN

Esta argumentación se construye a partir de la triangulación entre categorías teóricas, categorías emergentes, y observaciones-relatos.

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, 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 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 ahora también adquieren nuevos significados. La paradoja entre atomización del tejido social y la *visibilidad de las micro realidades*. 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 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 la hibridez y sincretismo.

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 este. Puede ser objeto de futuras investigaciones.

Igualmente, cuando aludimos a “ser joven”, nos referimos al modo en que el concepto fue presentado en un capítulo anterior (“procesos de subjetivación a comprender”) cuando abordamos críticamente el proceso histórico de construcción de la condición juvenil y 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 imaginal 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 solo de Colombia, sino del mundo).

En el capítulo anterior abordamos el asunto de la ecología cognitiva, y allí argumentamos que la virtualidad es dimensión intrínseca a la condición humana, que 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, 41).*

Siguiendo las reflexiones de Philippe 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 nos 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 *imaginerías 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 experiencia subjetiva juvenil tipos de espacio alternativos, formas de vivir en ellos, haciendo experimentar *modos de ser* inéditos, tecnologías para que los 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, 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, entre

otros), como *expresividad interactiva* (Martín-Barbero, 2004, 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 y el medio, y que ya se habían consolidado, no solo en cuanto lógicas expresivas propias del ámbito expansivo del relato, sin también como creciente y llamativa oferta de entretenimiento, de manera especial en los videojuegos.

Las TIC deslocalizan los saberes modificando, tanto los procedimientos cognitivos como institucionales de acceso a ellos, 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 Marshall McLuhan (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), la imaginación (simulaciones), la percepción (realidades virtuales, telepresencia) y 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 hallan estrechamente ligados a procesos creativos, y por ello 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 son 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 refiere 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 muchos los 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 (de esta investigación) están más cerca de la hibridación hombre-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 Luis 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 Luis 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" (idem).

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, se mencionó como categoría emergente *"mediación tecnológica del conocimiento"*, la cual articula los procesos de subjetivación juvenil con la dimensión cognitiva. Ya Muñoz y Marín (2002, 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, 12).

"Por el uso del Internet y las nuevas tecnologías, yo creo²⁸ que he despertado más mi agilidad mental, yo estoy pendiente de treinta mil cosas y

²⁸ 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

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, 12).

“Las tecnologías han mejorado la relación con mi familia, yo soy el que mando los mails, ‘mánde’, que ‘escribale a las personas’, mi papá que ‘cómo se manda un archivo’, nos mandamos mensajes al celular con mi novia” (Testimonio de Luis 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 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, 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:

fuentes de información son los testimonios de los jóvenes mismos, y en sus procesos de subjetivación, sus creencias respecto a la realidad son vitales.

“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 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, 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 Manganelli (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 con aquellos que hacen parte del círculo más cercano (familia, compañeros de estudio): *“El que más me llama es mi papá, él sí es un verdadero adicto al celular, todo el día habla y habla”* (idem), como 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 éstos medios. Yo tengo demasiados amigos, pero son muy poquitos los que conozco" (Testimonio de Sandra mediante entrevista en profundidad).

Aquí la subcategoría "hermandad virtual" es introducida para comprender el proceso social de integración de los jóvenes con una alta interacción cotidiana con las TIC, particularmente la compulsión de los chicos 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 intenso²⁹. Los jóvenes "mayores"³⁰ 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 y Magnanelli, 2002, 75-76):

"En el futuro quiero especializarme en redes y comunicaciones, en tercera dimensión, en sistemas y tecnología, uno nunca va a saber todo, ésto 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 Luis 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).

²⁹ Entre los jóvenes cuyas edades oscilan entre los 15 y los 24 años.

³⁰ Aquellos cuyas edades oscilan entre los 25 y los 34 años.

"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 más jóvenes quieren el móvil como consola de juegos, y tienen ante él una actitud lúdica sobre todo, como chisme, como juguete. Los jóvenes algo mayores usan el teléfono más para coordinarse, para organizarse: *"El celular es mi punto de contacto, así me pueden contratar para colocar música en eventos. Facilidad de 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, para reforzar la identidad personal y colectiva y emanciparse de sus progenitores. El celular se ha convertido para los adolescentes en un instrumento muy útil para construir autónomamente, fuera del control de los padres, su círculo íntimo de amistades y de relaciones de compañeros de colegio y/o de deporte, tiempo libre, etc.

Efectivamente, Internet (con los Mail, Messenger, Blogs, entre otros), celular, reproductores móviles de música, consolas de videojuegos, han hecho posible que los jóvenes mantengan y ensanchen su red de relaciones interpersonales, muchas veces de forma sorprendente. En realidad, estas TIC han permitido que 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 encuentran:

"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 envío 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 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 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 el 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 Luis 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 van ganando en emancipación respecto a la dependencia de sus padres 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 (Emamuelli, 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 ecología cognitiva y los tres componentes de la sensibilidad mencionados. Los condicionamientos que proponen tales mediaciones a los jóvenes, configuran a este grupo como la vanguardia de una “pasión innovadora” (Rositti, 1980, 204), 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. 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 al joven, lo 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 Queau (1995) a los jóvenes de esta investigación, vemos como 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 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 es precisamente sobre su propia existencia, sobre 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 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, 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, sustentada por Marín y Muñoz (2002: 23-147), en el marco de la relación comunicación-cultura y en referencia específica con 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, 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 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 los regímenes de verdad contemporáneos. “Agencia Cultural” de los jóvenes está suponiendo, entonces, un conjunto de relaciones poco estudiadas entre estética de la existencia y la dimensión política de los seres humanos, que vienen transformando las investigaciones en juventud.

En síntesis sobre este punto, diríamos que “*agencia cultural*” es una categoría que refiere la intensa capacidad creativa de los jóvenes, manifiesta, por ejemplo, en la interacción entre ellos 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 lo vivido. Desde esta perspectiva es posible comprender el modo en que la potencialidad creativa 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 de estudio particular 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: 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 solo 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 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 los jóvenes, en su relación de uso de las TIC, activan su agencia cultural y transforman las tecnologías (Fortunati y Magnanelli, 2002, 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 solo 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 donde 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, 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, 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, a medida 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 entorno a ellas"
(Testimonio de Luis 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 video juego, llegando a un punto donde yo empecé a pensar que yo no solo 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 immortalizado"* (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 solo 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 mi 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 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 Luis mediante grupo focal).

También devienen otras relaciones de poder. El asunto se abordó en un subcapítulo (subjetividad y procesos de subjetivación) del capítulo 5º (análisis de elementos categoriales). En este punto lo 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 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 Luis mediante entrevista en profundidad).

Esta afirmación nos lleva a reconocer que no sólo 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 el Internet y la mercantilización del ciberespacio. Adoptan una posición de controversia sobre las formas actuales de gobierno en el 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 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.

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 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, los jóvenes reciclan el pasado, con la rapidez del mundo contemporáneo, y con la multiplicidad de opciones para escoger, los jóvenes 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: 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. Los que pueden acceder a la multiplicidad y 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, 1996), 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. Luego, puede ser perfectamente aplicable a jóvenes de Pereira o Dosquebradas, además, como dice Kember en el párrafo que sigue, refiere una *posición de sujeto*, no tanto el acceso a las últimas versiones de las tecnologías estudiadas. O 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 reto de estructurar y dar dinámica a una epistemología y una ontología capaces de ofrecer 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 relacionados con la bibliografía contemporánea específica, nos muestra 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 a partir de la realidad virtual.

7. LOGROS DEL ESTUDIO Y CAMINOS DE PROFUNDIZACIÓN INVESTIGATIVA

La tesis se puede considerar “pionera” en el contexto nacional y regional (Eje Cafetero), por cuanto no existen antecedentes investigativos respecto a la relación entre mediaciones tecnológicas y procesos de subjetivación juvenil. Permite apreciar la conjunción entre saberes y poderes que se movilizan de lado y lado de las mediaciones tecnológicas para formar determinado tipo de subjetividades juveniles, los usos y transformación de las tecnologías estudiadas y convertidas en un campo de tensiones entre las “certezas” e intereses de las industrias tecnoculturales y los procesos mediante los cuales los jóvenes están procurando la creación de nuevos modos de vida individual y social. Las reflexiones a partir de los relatos de 10 jóvenes que viven en Pereira, contrastadas con los postulados de teóricos e investigadores de Europa, Norteamérica y América Latina, construyen conocimiento sobre realidades juveniles diferentes al existente, que se basa en estudios estadísticos de consumo cultural. Aquí predominan los sentidos que los jóvenes dan a sus interacciones con las tecnologías.

Se ha hecho necesario un esfuerzo de creatividad epistemológica y metodológica para poder abordar estos problemas de conocimiento, para poder insertarse en esos escenarios espacio-temporales virtuales que se forman en el cruce entre estas tecnologías. El modo de “observar”, de “entrevistar”, de “cuantificar” está por inventarse, así como la forma en que los sujetos juveniles mismos pueden participar de los procesos investigativos y políticos derivados de este conocimiento.

Se abren, a partir de este logro grandes preguntas que desafían ciertos relatos sociales interesados en la juventud. ¿Existen diferencias significativas entre los procesos de subjetivación juvenil en mujeres, respecto a los hombres?, si las hay ¿Cuáles son? ¿Cómo intervienen en los procesos tecnojuveniles de subjetivación otros tipos de diferenciación social como la clase, la etnia, la opción sexual, la adscripción religiosa, entre otros? ¿Qué tipo de políticas públicas se pueden agenciar, con participación de los jóvenes mismos, para mejorar en cobertura y calidad el acceso e interacción de éstos a las tecnologías

de la información y la comunicación? ¿En qué medida los hallazgos de esta investigación ocurren de manera similar entre los niños, e incluso, entre los adultos que interactúan cotidianamente en condiciones similares a las de los jóvenes que fueron objeto y sujetos de este estudio?

8. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Andriuk, Tom. The subject apparatus. Proquest Dissertations And Theses 2005. Section 0026, Part 0357 58 pages; [M.F.A. dissertation]. Canada: University of Calgary (Canada); 2005. Publication Number: AAT MR05432.

Aries, Phillippe. Centuries of Childhood. Vintage. Nueva York, 1962.

Bauman, Zygmunt. Modernidad Líquida. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2002.

Bercovich, Susana. El sujeto de la adolescencia. En: Inscribir el Psicoanálisis, Año 1, # 2. ACIEPs. San José de Costa Rica, 1994.

Berger, P. y Luckmann, T. La construcción social de la realidad. Amorrortu. Buenos Aires, 1968.

Berman, Marshall. Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Siglo XXI. Madrid, 2001.

Beverly, J. Estudios Culturales y Vocación Política. En: *Revista Crítica Cultural*, No. 12, Santiago de Chile, 1996.

Bourdieu. Pierre. La juventud no es más que una palabra. En: *Sociología y cultura*. Conaculta-Grijalbo, Colección Los Noventa. México, 1990, pp. 163-173.

Buckingham, David. Crecer en la era de los medios electrónicos. Ediciones Morata. Madrid, 2002.

Capra, Fritjof. La trama de la vida: una nueva perspectiva de los sistemas vivos. España, Editorial Anagrama, 1998.

Castells, Manuel. *La era de la información*. Alianza. Vol 1. Madrid, 1997.

Castro, Santiago, ED. *La Reestructuración de las ciencias sociales en América Latina*. Centro Editorial Javeriano. Bogotá, 2000.

Charton, Ghislaine (dir.) *Pour une nouvelle économie du savoir*, Presses Université de Rennes, 1994.

CELADE. Estimaciones y proyecciones de población vigentes; United Nations. 2001. www.cepal.org/celade.

Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. Texto íntegro en castellano de *La société du spectacle*, Champ Libre, 1967, traducción de Maldejojo para el Archivo Situacionista Hispano, 1998.

Deleuze, Gilles. Logique du Sens. Paris, Minuit, 1969.

-----; Parnet, Claire. Diálogos. Valencia. Pre-textos, 1980.

-----; Guattari, Félix Mil Mesetas. Valencia, Pre-textos, 1988.

----- Conversaciones 1972-1990. Pretextos. Valencia, 1995.

Díaz Gómez, Álvaro. Subjetividad: Una perspectiva histórico cultural. Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. Univ. Psychol. Bogotá, 4 (3): 373-383, octubre-diciembre de 2005.

Dreier, O. Psykosocial behandling. En: Teori om et praksisområde. Dansk Psykologisk Forlag, København, 1993.

Dussel, Enrique. Ética de la liberación en la edad de la globalización y de la exclusión. Trotta. México, 1998.

----- Hacia una Filosofía Política Crítica. Desclée de Brower. Bilbao, 2001.

Echeverría. Los seres del aire: Telépolis y el tercer entorno. Destino. Barcelona, 1999.

Emanuelli, Paulina B. Posmodernidad y globalización en los medios de comunicación. Página web de la Revista Latina de Comunicación Social, número 39, de marzo de 2001, La Laguna (Tenerife).

Escobar, Manuel (Coordinador). Estado del arte del conocimiento producido sobre jóvenes en Colombia 1985-2003. Informe Final de Investigación. Universidad Central, DIUC. Bogotá, 2004.

Fals Borda, O. 1981. "La Ciencia del Pueblo." En: Investigación Participativa y Praxis Rural. Nuevos conceptos en educación y desarrollo comunal. Editorial Mosca Azul. Lima, Perú. Pp. 19-47.

----- 1987. Ciencia propia y colonialismo intelectual. Los nuevos rumbos. 3a edición, Carlos Valencia Editores, Bogotá.

Farina, Cynthia. Arte, cuerpo y subjetividad. Estética de la formación y pedagogía de las afecciones. Tesis doctoral en teoría e historia de la educación. Universidad de Barcelona. Barcelona, 2005.

Feixa, Carles. El Reloj de Arena. Culturas Juveniles en México. Colección Joven-es # 4. Centro de Investigación y Estudios sobre Juventud. México, 1998.

Foucault, Michel. Le Souci de Soi, Gallimard, París, 1984, (trad. esp. Siglo XXI, México, 1987).

----- Hermenéutica del Sujeto. La Piqueta. Madrid, 1994.

----- Dits et écrits. París. Gallimard, 1994.

----- El pensamiento del afuera. Editorial Pre-Textos. Valencia, 2000.

----- Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Siglo XXI Editores. México, 2002 (trigésima edición).

Fortunati, Leopoldina y Magnanelli, Anna Maria. El Teléfono Móvil de los Jóvenes. Estudios de Juventud n.º 57/02. Madrid, Junio de 2002.

Fraser, Nancy. Iustitia Interrupta. Reflexiones Críticas desde la Posición "Postsocialista". Siglo del Hombre Editores. Bogotá, 1997.

García Canclini, Néstor. Culturas Híbridas. Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad. Grijalbo. México, 1989.

----- Antropología y Estudios Culturales: Una Agenda de Fin de Siglo. Conferencia Inédita. Santiago de Chile, 1996.

Gil, Eva Patricia. Ultraindividualismo y simulacro en el nuevo orden mundial: Reflexiones sobre la sujeción y la subjetividad. Tesis doctoral en psicología social, Universidad Autónoma de Barcelona, 2004.

Gillis, J.R. 1981. Youth and History. Tradition and change in European Age Relations, 1770-present. New York. Academic Press.

González Rey, Fernando Luis. Investigación cualitativa en psicología. Rumbos y desafíos. International Thomson Editores. México, 2000.

Gramsci, Antonio. Cuadernos de la cárcel. Biblioteca Era. México, 1999.

Guattari, Félix. Psychanalyse et transversalité, Maspéro, Paris, 1972a (réédition La Découverte, Paris, 2003)

----- L'inconscient machinique, Editions Recherches, Paris, 1979

----- Cartographies schizoanalytiques, Galilée, Paris, 1989a

----- Les trois écologies. Galilée, Paris 1989b

----- Chaosmose, Galilée, Paris, 1992

----- Plan sobre el planeta. Capitalismo mundial integrado y revoluciones moleculares. Edición: Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

En colaboración con Gilles Deleuze:

----- L'Anti-Œdipe : capitalisme et schizophrénie, Minuit, Paris, 1972b

----- Mille Plateaux : capitalisme et schizophrénie, Minuit, Paris, 1980

En colaboración con Toni Negri:

----- Les nouveaux espaces de liberté, Dominique Bedou, Paris, 1985.

En colaboración con Rolnik, Suely:

----- Micropolítica: Cartografias do Desejo. Editora Vozes Ltda. Petrópolis, 1986.

Guba EG, Lincoln, Y.S. Effective evaluation: improving the usefulness of evaluation results through responsive and naturalistic approaches. San Francisco: Jossey-Bass; 1981.

----- Naturalistic inquiry. Beverly Hills: Sage Publications; 1985.

Habermas, Jürgen. Teoría de la acción comunicativa, Tomos I y II. Editorial Taurus. Madrid, 1987.

Hall, Stuart. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Culture, Media and Identities series. Sage. Londres, 1997.

Hansen, Mark B.N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

Donna J. Haraway (1984). Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo X. En: *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1991.

----- . *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Cátedra. Madrid, 1995.

Hardt, Michael y Negri, Antonio 2002 [a] *Imperio* (Buenos Aires: Paidós). Edición original: *Empire* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2000).

Hayes, David. *"Take Those Old Records off the Shelf": Youth and Music Consumption in the Postmodern Age*. Bowling Green: Febrero de 2006. Tomo 29, N° 1.

Heidegger, Martín. *Serenidad*. Editorial de Serbal. Barcelona, 1989

----- *La pregunta por la técnica*. En conferencias y artículos. Editorial de Serbal. Barcelona, 1994.

----- *Filosofía, Ciencia y Técnica*. Editorial Universitaria. Santiago de Chile, 1997.

Henao Álvarez, Octavio. Prólogo de *"Éllos Vienen con el Chip Incorporado. Aproximación a la Cultura Informática Escolar"*. IDEP, Universidad Distrital y Dpto. de Investigaciones de la Universidad Central. Bogotá, 2004.

H. Herlinghaus, *Posmodernidad en la periferia*, Ed. LangerVerlag, Berlín, 1994.

Hernández, Gustavo. *Teveconsecuencias*. En: Anuario Ininco. Investigaciones en Comunicación. <http://www.ucv.ve/ftproot/anuario-ininco/ininco7/contart4.htm>.

Hottois, Gilbert. *Historia de la filosofía del renacimiento a la postmodernidad*. Cátedra. Madrid, 1997.

Hoyos, Guillermo. *Comunicación y Mundo de la Vida*. En: *Revista Ideas y Valores*, Nos. 71-72. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, 1986.

Hurtado, Deibar. *Globalización y Exclusión. De la invisibilización a la visibilización consumista de los jóvenes y los imaginarios de resistencia*. *Revista Última Década*. Número 20. Viña del Mar, 2004.

Jiménez C., Carlos. De hombres y mujeres jóvenes. La Juventud Colombiana. En: Revista Joven Es, No. 10, Págs. 86 – 123. Instituto Mexicano de la Juventud. México, 2000.

Keels, Crystal L. Virtual freedom: Black critical intervention in contemporary culture. Proquest Dissertations And Theses 2003. 223 pages; [Ph.D. dissertation]. United States -- Indiana: Indiana University; 2003. Publication Number: AAT 3094183.

Koselleck, Reinhart. *Aceleración, prognosis y secularización*, Pre-Textos, Valencia, 2003.

Levinas, Emmanuel. Totalidad e Infinito; ensayo sobre la exterioridad. Sígueme, Salamanca, 1977.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, Edit. Paidós. Barcelona, 1998.

---- Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática. Edicial. Buenos Aires, 2000.

Lipovetsky, Gilles. La era del vacío. Anagrama. Barcelona, 1986.

Mac Luhan, Marshall. El medio es el mensaje. *Un inventario de efectos*. Paidós. Barcelona, 1997.

Marín, Martha y Muñoz, Germán. Comunicación y cultura. Diálogos estratégicos. Colciencias, Red Caldas. Bogotá, 2001.

---- Secretos de Mutantes. Siglo del hombre editores y Universidad Central, DIUC. Bogotá, 2002.

Martín-Barbero, Jesús. Notas Sobre el Tejido Comunicativo de la Democracia, en *"Cultura y Pospolítica. El debate Sobre la Modernidad en América Latina"*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México, 1995.

---- De los Medios a las Mediaciones. Comunicación, Cultura y Hegemonía. Editorial G. Gili. México, 1998.

---- Pensar las Mediaciones Hoy. En: *"Revista Mediaciones"*, # 1. Ediciones Uniminuto. Bogotá, 2003.

---- Narraciones Sociales y Mediación Intercultural. El Trabajo Intermediador de Hermann Herlinghaus. En: *Nómadas*, 20. DIUC, Universidad Central. Bogotá, 2004.

----- Tecnicidades, Identidades y Alteridades: Desubicaciones y Opacidades de la Comunicación en el Nuevo Siglo. En: *"Tecnocultura y Comunicación"*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana – Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Bogotá, 2005.

Martín Serrano, Manuel. La mediación social. Ediciones Akal. Madrid, 1978.

Martínez, Roger. Culturas Vivas: Una entrevista a Paul Willis. En: *Revista de Estudios de Juventud* # 64. Madrid, Marzo de 2004.

Musgrove, F. Youth and the social order. 1964. 168 pp. Available from Indiana University Press, Bloomington, Indiana.

Noddings, Nel. Gender and the curriculum. En: PH. W. JACKSON, *Handbook of Research on Curriculum* (pp. 659-684). MacMillan Publishing Company. New York, 1992.

Orozco, Guillermo. Televisión, audiencias y educación. Editorial Norma. Bogotá, 2001.

----- Mediaciones tecnológicas y des-ordenamientos comunicacionales. En: *Revista Signo y Pensamiento* # 41, Vol. XXI. Universidad Javeriana. Bogotá, 2002.

Página de la OEI. Monografías virtuales. Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales. Línea temática: Valores y tecnologías de la información y la comunicación. Número 5, Mayo de 2005.

Parra Sandoval, Rodrigo. Ausencia de futuro, la juventud colombiana. Plaza y Janés. Bogotá, 1985.

Piscitelli, Alejandro. Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Paidós. Buenos Aires, 2002.

Pöggler, O. El camino del pensar de Martín Heidegger. Alianza. Madrid, 1993.

Quéau, Philippe. Lo Virtual: Virtudes y Vértigos. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Madrid, 1995.

Raad, Ana María. Reflexiones sobre la participación en una cultura digital. En: *"América Latina puntogob. Casos y tendencias en gobierno electrónico"*. Coedición Flacso – AICD-OEA. Santiago de Chile, 2004.

Revista de Estudios de Juventud. Instituto de la Juventud de España. Revista Digital, www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.descargas. Números: 46, 57, 61, 64. Madrid.

Rintel, E. Sean; Mulholland, Joan; Pittam, Jeffery. First Things First: Internet Relay Chat Openings; *Journal of Computer-Mediated Communication*; Apr 2001; 6(3); (EJ638902)

Rizo G., Marta. Interacción y comunicación. Exploración teórica-conceptual del concepto interacción. En: www.cibersociedad.net/congres2004.

Rueda O., Rocío y Quintana, R. Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado. IDEP, Universidad Distrital, Universidad Central. Bogotá, 2004.

----- . Tecnocultura y nuevas ciudadanía (¿?). Texto preparado como comentario a la Ponencia de Ignacio Ramonet: *Información y Comunicación en la era de la globalización liberal*, en el Congreso “El Quinto Poder”, organizado por la Universidad Central, Facultad de Comunicación Social, Septiembre 1, 2 y 3. Bogotá, 2004.

Ruiz de Olabuénaga, I. La juventud liberta. Géneros y estilos de vida de la juventud urbana española. Fundación BBV. Madrid, 1998.

Safranski, R. Un maestro en Alemania: Martín Heidegger. Tusquets. Barcelona, 1997.

Sen, Amartya. Desarrollo y Libertad. Editorial Planeta. Bogotá, 2000.

----- . ¿How Does Culture Matter? En: “*Culture and Public Action*”. Edited by Vijayendra Rao and Michael Walton, Stanford University Press. Nueva York, 2004.

Sepúlveda, Mauricio; Vergara, Ana; Bravo, Carlos; Rojas, Tatiana. La máscara no es la máscara... la máscara también es el rostro. En: *Nuevas geografías juveniles. Transformaciones socioculturales*. Ediciones Universidad Diego Portales. Santiago de Chile, 2005.

Stafseng, Ola. Ungdom som historisk og allment fenomen. 1981/3-4 s. 115.

Universidad Central, Departamento de Investigaciones DIUC, Línea de Investigación en Jóvenes y Culturas Juveniles. Estado del Arte del Conocimiento Producido sobre Jóvenes en Colombia, 1985-2003. Programa Presidencial Colombia Joven – Agencia de Cooperación Alemana GTZ - UNICEF Colombia. Bogotá, 2004.

Van de Velde, Cecile. La entrada en la vida adulta. Una comparación europea. En: *Revista Juventud # 71. Autonomía de la juventud en Europa*. Injuve. Madrid, 2005.

Van Elteren, Mel. Music and Technoculture. Editorial de la Universidad Bowling Green. Ohio, 2006.

Vattimo, Gianni. Introducción a Heidegger. Gedisa. Barcelona, 1986.

Vilches, Lorenzo. El Lenguaje Red: Sistemas de Pensamiento y Culturas de Migración. En: Tecnocultura y Comunicación. Editorial PUJ y Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Bogotá, 2005.

Weaver, John A. Digital Aesthetics. JCT Rochester: 2005. Vol. 21, Iss. 1, p. 77-94 (18 pp.)

Willis, Paul. *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). 1998 [1990].

Wurtzler, Steve James. The social construction of technological change: American mass media and the advent of electrical sound technology. Proquest Dissertations and Theses 2001. 555 pages; [Ph.D. dissertation]. United States -- Iowa: The University of Iowa; 2001. Publication Number: AAT 3009655

Ziehe, Thomas. Pubertät und Narzißmus. Köln: Europäische Verlagsanstalt. 1975.

Zuleta, Mónica. El Lenguaje Personal Nietzscheano: Michel Foucault y los Estudios Culturales Latinoamericanos. En: Nómadas 20. DIUC, Universidad Central. Bogotá, 2004.