

Prácticas Emergentes de los **Sujetos** **Contemporáneos** en Relación con la Tecnología

Karen Andrea Cárdenas Obregón¹ 

Resumen

Este artículo de reflexión se basa en los resultados del abordaje teórico del proyecto *Creación, Cultura política y Educación*, que se ubica en el análisis y conocimiento de las formas como se constituyen los sujetos contemporáneos en relación con la tecnología y sus manifestaciones (virtualidad, medios de comunicación y Tecnologías de la Información y Comunicación). La perspectiva metodológica usada fue el rastreo, caracterización y conceptualización teórica de algunos pensadores contemporáneos (Levy, Vilirio, Bauman, Han, Sibilia). El escrito se organiza en cuatro momentos, primero, el sujeto y la virtualidad, luego, el poder y la transformación del sujeto, seguido de, la imagen del “yo” y el exhibicionismo capitalista y, finalmente, las conclusiones. El texto busca realizar aportes en el campo teórico y conceptual de la educación y la pedagogía, partiendo de posturas interdisciplinarias que permitan comprender a qué tipo de sujetos se enfrentan los maestros en los procesos de aprendizaje. Estos aportes conducen a reflexionar sobre los fundamentos y cambios trascendentales que definen a la sociedad de la era de la información y sus implicaciones en la educación.

Palabra clave: sujeto contemporáneo, tecnología, sociedad, poder, educación

¹Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia
karen.cardenas02@uptc.edu.co

Como citar: Cárdenas Obregón, K. (2021). Prácticas Emergentes de los Sujetos Contemporáneos en Relación con la Tecnología. *EDUCACIÓN Y CIENCIA*, (24), e11626. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2020.24.e11626>



Recibido: 26/08/2020 | Revisado: 16/09/2020
Aprobado: 15/12/2020 | Publicado: 31/12/2020

Emerging Practices of **Contemporary Subjects** in Relation to Technology

Abstract

This reflection paper is based on the results of the theoretical approach of the project *Creation, Political Culture and Education*. Which, is located in the analysis and knowledge of the forms as contemporary subjects are constituted, in relation to technology and its manifestations (Virtuality, media and Information and Communication Technologies). The methodological perspective used was the search, characterization and theoretical conceptualization of some contemporary thinkers (Levy, Virilio, Bauman, Han and Sibilia). The paper is organized in four moments, first, the subject and the Virtuality, second, the power and the transformation of the subject, followed by the image of "I" and capitalist exhibitionism and, finally, the conclusions. The text pretends to make contributions to the theoretical and conceptual field of education and pedagogy, starting from interdisciplinary postures to make contributions to the theoretical and conceptual field of education and pedagogy, that allow understanding of what type of persons teachers face in the learning processes. These contributions lead to reflection on the aims and times changes that define the information society and its implications for education.

Keywords: Contemporary subject, technology, society, power, education

Introducción

Históricamente, el sujeto ha sido figura de transitoriedad y ha estado expuesto a diversas dinámicas sociales que proponen renovadas formas de vida e involucran a la tecnología, la virtualidad y los medios de comunicación, con el fin de entender las consecuencias que están presentes en las transformaciones que viven las sociedades actualmente, dando paso a una nueva era que trae consigo diferentes perspectivas éticas, sociales y culturales, relacionadas al control y las formas de ejercer el poder sobre la persona.

Este escrito presenta reflexiones sobre los sujetos contemporáneos y su relación con la tecnología, como parte del proyecto de investigación *Creación, Cultura Política y Educación*, el cual pretende indagar las relaciones que se dan entre las categorías enunciadas. Tal estudio atañe a tres formas de producción cultural que tienen que ver con el contexto político: a) las tensiones que se dan entre la creación en el campo de las artes y la investigación en el campo académico; b) las producciones visuales como expresiones y configuraciones de la cultura política; c) las implicaciones de lo anterior en la constitución de sujetos, es decir, en el campo de la educación.

La temática a la cual pertenece este artículo es al tercer eje del proyecto mencionado, pues toma sentido al abordar a los jóvenes, quienes actualmente se enfrentan a lógicas complejas y difusas en relación con las modalidades digitales que se disipan



aceleradamente por toda la sociedad, y también, a las condiciones propias del sujeto como la depresión, ansiedad, cansancio y fatiga por la vida. Las nuevas tecnologías inmersas en la cotidianidad hacen presente la naturalidad de pertenecer a la sociedad de la información, indagando sobre la constitución de sujetos contemporáneos en relación con los avances tecnológicos, cambios sociales, renovadas expresiones de identidad en el sujeto, ansiedad y consumo.

La perspectiva metodológica a la cual corresponde este escrito es de reflexión; pretende comprender los conceptos de los autores que inciden en el fenómeno educativo y social, considerando las prácticas emergentes en los sujetos contemporáneos en relación con el desarrollo tecnológico.

Los textos trabajados se eligieron por la importancia de las discusiones en torno a la relación sujeto–tecnología que los autores proponen, por ello, se utilizaron fuentes primarias como libros de autores disciplinares (sociología y filosofía) y, secundarias, en cuanto a la revisión de artículos académicos (educación). Para llevar a cabo el análisis de datos, se revisó el contenido de los textos a través de fichas temáticas y analíticas, series conceptuales y categorización de los conceptos teóricos, para así, finalizar con un proceso de interpretación del discurso.

Este artículo se desarrolla en cuatro momentos, inicialmente, el sujeto y la virtualidad, donde se presenta la emergencia de la tecnología y el impacto sobre el sujeto contemporáneo y sus múltiples transformaciones. Luego, el poder y transformación del sujeto, expone que, así como el individuo sufrió cambios con la llegada de la tecnología y ambientes virtuales, el poder también varió la forma de permear a los sujetos. En tercer lugar, la imagen del “yo” y el exhibicionismo capitalista, aborda la proyección de los sujetos en las redes sociales, ante lo cual, se genera una conducta exhibicionista que finalmente se convierte en un insumo para el capital virtual. Por último, aparecen las conclusiones.

El Sujeto y la Virtualidad

Este apartado aborda los conceptos de cibercultura en Pierre Levy y el concepto de velocidad en *El arte del motor* de Paul Virilio, que permiten hacer una introducción a las relaciones novedosas del sujeto y la virtualidad.

Los desarrollos tecnológicos han hecho posible la movilización del sujeto por lo virtual, por ello, se hace necesario presentar una aproximación a la cibercultura planteada por Pierre (2007), quien la define como la cultura del sujeto en las sociedades de actuales. Bajo este planteamiento, el mundo de las tecnologías en su versión digital ha configurado las formas en las que median la comunicación, la sobre carga de información, la investigación, la producción y la constitución del sujeto. Este concepto es trabajado como la convergencia de prácticas, modos de pensamiento, vida, técnicas y valores, que emergen en conjunto con el crecimiento del ciberespacio como un sistema de transformación, donde la sociedad, la cultura y

la gente, resignifican sus relaciones e intercambios, a partir de artefactos eficaces que influyen y se realimentan mutuamente.

En el concepto de cibercultura, se encuentran también configurados recursos simbólicos y de lenguaje que están integrados en prácticas, interacciones, otras formas de discursos, instituciones, dinámicas y sistemas organizativos, es decir, una variedad de contenidos y representaciones junto con valores, significados, interpretaciones y legitimaciones, que han reconfigurado los modos de vida. Por ello, la cibercultura se vincula con la transmutación de las relaciones sociales, la sensibilidad, narrativas culturales, ritualidad e instituciones políticas, que producen novedosas transformaciones en las redes de comunicación y tecnologías. De esta manera, esta perspectiva ha configurado un nuevo espacio de construcción, subjetividades, creatividad, comunidades y empoderamiento desde la virtualidad.

El sujeto contemporáneo interactúa activamente con la cultura y la sociedad que cambian cuando los medios y las tecnologías de la comunicación se transforman para dejar de ser solamente instrumentales, y pasar, a apropiarse de sensibilidad y lenguaje; percepciones y escrituras, y, cambios en el saber y empoderamiento del conocimiento, llegando a permearse la dimensión educativa. En este sentido, se toca lo educativo al desdibujar la barrera que hay entre el saber, la razón, la imaginación, la información, el arte, la ciencia y un conjunto de experiencias profanas de lo que ha sido la tecno dependencia en la cibercultura, pero que también, dibuja posibilidades críticas y funciona como estrategia de resignificación a nuevos espacios para el maestro y el estudiante, abriendo la posibilidad a que se establezcan como herramientas y ambientes de aprendizaje contemporáneos.

Es así, como las transformaciones sociales, tecnológicas y económicas de la época, se hacen posibles gracias a la transición en las maneras de sentir y percibir en el sujeto. De esta manera, surgen nuevos modos de vivir la experiencia social, que se dan mediante distintas formas del acto social y de la acción a distancia, es decir, de comunicación, interacción y coordinación de acciones *online*.

En sus estudios ciberculturales, Pierre (2007) ha resaltado tres aspectos principales: dinámicas entorno al poder, experiencia estética y acción social colectiva en un contexto de capitalismo, temas que han dado forma a la contemporaneidad del sujeto en asuntos como los imaginarios culturales, y desde donde emerge una configuración política dominante. Rueda (2008) escribe al respecto: “lidiamos con un capitalismo que se sustenta en las palabras, los signos, las imágenes, esto es, apoyado en máquinas de expresión que son la potencia y el poder de las sociedades de control” (p. 11). Por ello, se hace necesario comprender la cibercultura y su directa relación con el capitalismo actual para analizar, o al menos tratar de esbozar críticamente, las reflexiones y los discursos hegemónicos sobre una sociedad saturada de información, conocimiento y novedad, en la que tiende a inscribirse la transformación económica, cultural y tecnológica sobre el sujeto. Consolidando así, un escenario contemporáneo

que ha integrado procesos de producción y valoración económica, lo cual, además, constituye la principal fuerza del capitalismo como parte de la construcción social y personal del individuo.

En ese sentido, Paul Virilio (1995) en su obra *El arte del motor*, aborda la llegada de los medios para la transmisión de información y el desarrollo de los medios de transportación, aunque destaca enfáticamente el cine, pues este se convierte en un instrumento fundamental para explicar los comportamientos y experiencias de los individuos, incluyendo su relación con la sociedad. Así, entendiendo la capacidad de transportar al sujeto a otra realidad, el séptimo arte permite a la persona identificarse en las causas y consecuencias de un problema social, por ello, se convierte en una herramienta de transmisión de vivencias y conceptos que aporta a la experiencia personal, principalmente al analizar y detallar cómo actúan los individuos en un ambiente como el de los centros comerciales, llenos de consumismo, y el lenguaje comercial que estos espacios emiten.

Bajo este discurso, el sujeto realiza diversas disecciones sobre las nuevas capacidades de adaptación y apropiación a las cambiantes formas de ser en el mundo a fines del milenio, viviendo de manera cotidiana, ya no desde procesos adecuados sino cambiantes y reconfigurados, por lo tanto, se presentan dificultades para percibir la realidad y lo verdadero en ambientes digitales y cibernéticos, pues se entiende, que las multitudes y los públicos colectivos requieren de un constante movimiento, de tener que ser y ponerse en el lugar del *otro*, de ese otro¹ con el cual se va compartiendo una manera particular de ver el escenario social. Los espacios cibernéticos modernos giran alrededor de las nuevas tecnologías de la información para crear formas de reconocimiento común, reinventar y hacer emerger diferentes formas de ser.

Virilio (1995) desarrolla desde una perspectiva histórica las trayectorias, continuidades y rupturas, desde la presencia de las nuevas tecnologías de la información, así mismo, juega reflexivamente con esos escenarios sociales y los nuevos *sensoriums* que están apareciendo y desapareciendo. Destaca que se ha dado un cambio de pequeñas tecnologías apoyadas en visiones geométricas ajustadas a las perspectivas humanas, con las cuales, se manejan nociones sobre dimensiones básicas del sujeto como lo público y lo privado, cerca o lejos, alto o bajo, a grandes tecnologías, cuya principal característica es la transmisión de datos en tiempo real (como lo la televisión, transmisión en vivo por internet, video comunicación y emisiones del teléfono celular). Esto tendrá dos posibles efectos: que los modelos tradicionales que dan orden al tiempo y espacio desaparezcan, o, que la rapidez será la nueva norma para organizar la experiencia social. El tiempo emergente tiene que ver con la aceleración, lo cual es uno de los cambios más significativos, pues las experiencias entre el sujeto y la tecnología varían, a la vez que se hacen más atractivas, generando una marcada dependencia.

1 El Otro, refiere a la figura existente de una persona ajena a la propia.

Virilio (1995) también escribe acerca del sujeto y la tecnología, su aparición, desarrollo y evolución, planteando que las tecnologías de la información serán la nueva pauta entre las formas contemporáneas de producción, distribución y consumo de bienes, al tiempo que se constituyen como productos simbólicos para representar las sensaciones de la mayoría de la población, es decir, las cambiantes formas de experimentar y de vivir el ahora. Por otro lado, el autor destaca los riesgos de seguir una concepción, rígida y etnocéntrica de la cultura, pues ello impide entender y dar cuenta de las diferentes, y cada vez más complejas, dinámicas sociales en permanente transformación. Así mismo, inspecciona en las continuas y mutantes experiencias sociales que las nuevas generaciones tecnológicas de información han venido reconfigurando en los últimos años, como la realidad virtual, los simuladores electrónicos y los sistemas computarizados.

En la misma medida, Virilio analiza y reflexiona sobre las formas modernas en que se introducen las ideologías y modas en el día a día, a través de la burocratización cultural que configura los sentidos de acuerdo a las tergiversadas percepciones de la realidad emergente. Por ello, las industrias de los medios de comunicación y entretenimiento se apoderan de una forma teatral de vivir mediante el acceso a las redes sociales, donde se plantean determinados modos de vida en relación con la ciudad y la cotidianidad, que involucran estímulos constantes como la publicidad, prensa, *marketing*, turismo, recorridos urbanos, y medios de transporte, los cuales, poco a poco eliminan las distancias, trayectorias y separación, entre el que observa y lo que es observado, es decir, hacen la vida más sencilla, rápida y feliz. En palabras de Díaz-Bernal (2016):

Delante de este mundo en transformación, es cada vez menos probable mantenerse como espectador. Si antes hablábamos del miedo y del asombro delante de lo desconocido que las TIC despertaban en los humanos, actualmente se habla de la necesaria convivencia y asimilación de las mismas en nuestro cotidiano, cada vez más mezclando al mundo virtual. (p. 78)

Esto, no se debe tanto a la emergencia de nuevas tecnologías de comunicación como al sujeto mismo, porque ha construido una identidad a partir de las plataformas, ya no como un espectador pasivo frente a la tecnología, ahora, simplemente, crea una imagen a partir de ellas y vive a través de las facilidades tecnológicas, teniendo la posibilidad de perder o no, la libertad crítica del ser. En tanto, depende de la persona adaptarse al mundo de la virtualidad y la transición que dé a esta, con el fin de entender la relación sujeto-tecnología. Estos cambios sociales, están ocultos bajo las premisas de innovación, creatividad, arte y desarrollo mediático, pero su trasfondo real es el capitalismo con raíces políticas, donde el fin es la manipulación y la plusvalía, el mercado y todo aquello que implique el consumo desmesurado.

Poder y Transformación del Sujeto

Este apartado presenta la transformación del sujeto en relación con el tránsito del poder biológico al poder tecnológico, a partir de los planteamientos de “liquidez” en Zygmunt Bauman y “psicopolítica” en Byung-Chul Han, que dan cuenta de la pérdida de la sensibilidad por parte de una sociedad absorbida por la tecnología, y cómo esta, sumada a las prácticas virtuales ejercen poder sobre el sujeto.

La sociedad parece estar siendo reconfigurada, ya que ha perdido el sentido de la emotividad y empatía, generando sujetos egoístas. Así, inicialmente se va a abordar la metáfora de “liquidez”, la cual discute los elementos que han suscitado la precariedad de los vínculos en las relaciones, dando lugar a una sociedad individualista, mediada por la privatización y marcada por el carácter volátil de sus relaciones interpersonales, experiencias, y consumo:

La desintegración de la trama social y el desmoronamiento de las agencias de acción colectiva suelen señalarse con gran ansiedad y justificarse como ‘efecto colateral’ anticipado de la nueva levedad y fluidez de un poder cada vez más móvil, escurridizo, cambiante, evasivo y fugitivo. Pero la desintegración social es tanto una afección como un resultado de la nueva técnica del poder, que emplea como principales instrumentos el descompromiso y el arte de la huida. Para que el poder fluya, el mundo debe estar libre de trabas, barreras, fronteras fortificadas y controles (Bauman, 2003, p. 18).

La modernidad líquida es un concepto que refiere al cambio y transitoriedad caracterizada por el individualismo, que para Zygmunt Bauman es una característica propia del sujeto² contemporáneo, junto con el hedonismo y consumismo, ya que, ahora se vive bajo el imperio de lo precoz, de la acumulación y del individualismo extremo, sucesos que han configurado las relaciones de los individuos, siendo estas volátiles y precarias. La inestabilidad de los vínculos humanos permite que el sujeto sea más vulnerable a mecanismos de poder, haciéndolo un ser frágil y expuesto a las nuevas formas de control representadas en escenarios como los gimnasios, las oficinas y los centros comerciales e industriales, lo cual, denota el agotamiento continuo de las relaciones. La falta de compromiso, el excesivo interés sobre sí, el aislamiento físico, el desequilibrio psicosocial el debilitamiento de instituciones como el matrimonio, una explotación laboral cada vez más intensa, y constantes cambios que, continuamente exigen innovación en los mercados (el mundo laboral parece no acabar), lo que trae consigo el fenómeno de la inmediatez, se establecen como características de los vínculos y desarrollo social actual.

La autoconstrucción como elemento clave del sujeto contemporáneo produce la excesiva búsqueda de identidad y hace más indefenso al sujeto en relación al poder

2 Bauman se refiere al hombre como individuo en su condición individualista, pero, en este texto se abordará al hombre con el término sujeto, ya que éste siempre está expuesto o sometido a los cambios en torno a la tecnología.

y al consumo. Este hecho, sucede en el afán de las personas por seguir los patrones de identidad que brindan los medios, el perfeccionamiento de la imagen y la fuerte dependencia al cumplimiento de las exigencias sobre la individualización de la moda. Respecto a la moda, Lipovetsky (2004) advierte que se aceleran progresivamente sus estándares “de invadir nuevas esferas, de atraer a su órbita a todas las capas sociales, a todos los grupos de edad, deja indiferentes a aquellos cuya vocación es explicar los resortes y funcionamiento de las sociedades modernas” (p. 9).

En este sentido, la moda se convierte en un problema superficial carente de contenido, un proceso social que genera rivalidades de clase, seducción por la vanidad, producción de objetos, culturas, publicidad en los medios de comunicación y gobierna los cambios en las formas de identificarse en los sujetos, cuya característica principal es el individualismo.

Entre más sujetos individualistas existan, mayor es la paranoia y las formas de protección, pues la persona siente la necesidad de buscar maneras de seguridad más innovadoras, dando paso a la emergencia de tecnologías digitales. Por ello, la adquisición masiva de productos tecnológicos en los hogares, está alterando los modos de vida y convivencia, reduciendo los encuentros afectivos y fragmentado los espacios de reunión. Lo cual, también incide en la educación y la forma como aprenden los sujetos, pues, “el conocimiento se desprecia, las capacidades se debilitan y las habilidades se deterioran; el ser humano es una máquina perfectible y su conocimiento una mercancía” (Zambrano, 2014, p. 152). En este sentido, no se hace necesario un proceso de aprendizaje e interiorización educativa, además, el libro pierde valor frente a la imagen o lo virtual y el mundo del conocimiento está a solo un clic.

A su vez, se posibilitan otras alternativas de conocimiento a partir de la virtualidad, como lo menciona Muñoz (2016) “comprender la mediación en TIC, como fenómeno, están compuestas de una serie de elementos que, desde un enfoque sistémico, impactan, realimentan y pueden transformar estructuralmente los procesos de enseñanza y aprendizaje de los actores educativos” (p. 203), lo cual se ve reflejado en el cine. El cine se proyecta como un medio masivo de difusión de los ideales, valores y conceptos; un modo de cambiar la experiencia en el aula, movilizándolo un encuentro entre el sujeto y la tecnología que interactúa positivamente en la relación maestro estudiante, por lo tanto, en la educación. Las películas son entonces, un recurso didáctico que puede motivar a los estudiantes y dejar fuera del aula el ejercicio memorístico, a la vez, que favorece una actitud analítica y crítica de las realidades sociales que se reflejan en la pantalla.

Los anteriores hábitos o modos de vida, ocasionan que el poder pueda permear fácilmente cada aspecto del sujeto porque controla prácticas de las cuales el individuo se ha hecho tecno-dependiente, mientras busca protección a lo que ocurre en la sociedad, por ello, el desarrollo de la ciencia y la tecnología ha conducido a

las personas a alejarse de la sociedad. En consecuencia, se da la transición de una modernidad sólida a una modernidad líquida, manipulable, maleable y fluida al consumo, afectando el ámbito político, cultural y económico del sujeto.

En esa transformación de dinámicas emergentes del sujeto contemporáneo, Han (2014) ha descrito la transición del poder sobre el cuerpo, es decir, el amansamiento anatómico y político al poder que se ejerce sobre la mente o la psique, con el fin de generarle a la persona sistemas inmunitarios de control que pretenden aumentar su productividad.

El autor critica al neoliberalismo, contexto que atraviesa la actualidad, referenciando a la nueva dictadura capital que viene acompañada de diversas formas de vida para el sujeto (hecho similar a la *sociedad del cansancio* que deviene de las carencias que le presenta esta dictadura), donde la sociedad del siglo XXI ya no es caracterizada por ser disciplinaria sino de rendimiento, es así, la sociedad del “*you can*”. Los sujetos ya no se rigen por la obediencia, ahora son individuos de rendimiento. Para Han, se niega de esta manera toda sociedad de control biopolítico. La sociedad disciplinaria se caracteriza por la negatividad y la prohibición, por el contrario, esta nueva época se rige por la noción de ser “libre”, donde los sujetos son empresarios de sí mismos y se encuentran inmersos en la tecnologización, una forma de poder y control más efectiva que alguna establecida en cualquier otra época.

Dicho de otra manera, la sociedad disciplinaria ha quedado atrás, sus características de no tener el derecho, permiso o posibilidad para realizar una acción, y las sugerencias u obligaciones sobre determinada orden, también lo hicieron. Por otro lado, la sociedad de rendimiento se caracteriza por un poder transparente, es decir, por la capacidad o posibilidad de saber hacer algo que empuja al sujeto a actuar como un proyecto, iniciativas y motivación, lo cual puede llegar a cambiar los mandatos de prohibición y la ley. En síntesis, la sociedad disciplinaria es regida por el “no”, cuya característica principal es generar locos y criminales, por el contrario, la sociedad de rendimiento produce depresivos, frustrados y fracasados.

En efecto, lo anterior se da por la forma amigable con la que las tecnologías innovadoras de control interactúan con el sujeto, usando la promesa de ser mejor, por ello, en la actualidad se tiene la idea que la libertad es la premisa con la que se vive, un proyecto libre en constante reinención. No obstante, lo cierto es que el individuo está en una doble posición: explotador y explotado, amo y verdugo, denotando que la sociedad de rendimiento es el resultado perfeccionado de los cambios de la sociedad disciplinaria. Han argumenta que el poder que se está mediando no suprime el deber, pues el sujeto de rendimiento ya pasó por esa fase disciplinar, “el poder eleva el nivel de productividad obtenido por la técnica disciplinaria, esto es, por el imperativo del deber. En relación con el incremento de productividad no se da ninguna ruptura entre deber y poder, sino una continuidad” (Han, 2014b, p. 28).

El sujeto vive conectado a la inmediatez por la tecnología en una esfera de libertad, una “versión mejorada” del capitalismo moderno, en la cual, su herramienta voluntaria de control es el trabajo y la tecnología. Así, el poder psico-político se refleja, por un lado, en la optimización del sujeto que puede llevarlo hasta el colapso, por otro lado, en la vigilancia desde plataformas digitales como las redes sociales, cuyos mecanismos de seguridad son obsoletos y permiten que las tecnologías de control se apoderen de los datos, dándoles el conocimiento de acciones, gustos, emociones de la persona, lo que permite un fácil acceso a los modos de comportamiento, pues “es paradójico inventar la técnica y al mismo tiempo por ella ser dominado, en un proceso en que la criatura (tecnología) parece estar en contra del creador (hombre), alejándolo de sí mismo y reduciéndolo en su capacidad de decisión y lucidez” (Díaz-Bernal, 2019, p. 78). A través de este seguimiento permanente, también es posible optimizar el consumo de productos que inconscientemente son ofrecidos desde las plataformas digitales.

De otra parte, Han considera la depresión como la característica de la época, “el hombre depresivo es aquel animal *laborans* que se explota a sí mismo, a saber: voluntariamente, sin coacción externa. Él es, al mismo tiempo, verdugo y víctima” (Han, 2012, p. 30). Este síntoma es provocado por las presiones que ejerce la sociedad y el sujeto sobre sí mismo a raíz del rendimiento. Inicialmente, por el desgaste que genera el mundo laboral manifiesto en un cuerpo y alma agotados, ya que, “realmente, lo que enferma no es el exceso de responsabilidad e iniciativa, sino el imperativo del rendimiento como nuevo mandato de la sociedad del trabajo tardomoderna” (Han, 2012, p. 29). Pero también, ocurre por los constantes mecanismos de explotación y atomización social, donde la persona se encuentra frágil y vulnerable frente al exceso de estímulos que le brinda el medio, induciéndolo a la carencia de soberanía. Por consiguiente, el individuo acciona la premisa “nada es imposible”, idea que esparce la sociedad.

Este tipo de poder inteligente que surge de las prácticas relacionadas con el trabajo en el sujeto, es propio de la dictadura o movimiento neoliberal, el cual actúa de forma silenciosa y transparente. Su forma de dominación intenta ser agradable para generar dependencias con la premisa de progreso y motivación. A partir del planteamiento de esta nueva sociedad, se hace notoria la diferenciación entre la sociedad disciplinar planteada por Foucault, que está marcada por la constante vigilancia al cuerpo, y la sociedad planteada por Han, en donde la vigilancia se ejerce desde los medios virtuales, por lo tanto “somos sometidos a una constante vigilancia que produce una ansiedad. A partir de las características digitales de usuarios en internet, se categorizan perfiles de consumidores y se seleccionan cada vez más.” (Díaz-Bernal, 2019, p. 238).

Quizás, al final de la sociedad disciplinar se pudo haber conformado una sociedad libre de controles, por el contrario, apareció esta nueva sociedad basada en la libre “elección” de rendir cada día más, donde el individuo no es libre, pues, su vida gira



entorno a la auto explotación y la obsesión por cuidar de sí mismo, lo que implica aislamiento y división de los sujetos.

La evolución de la tecnología y los sujetos da cuenta sobre el modo en el cual se ha transformado la esencia misma de los hombres y de la sociedad. En este sentido, Han (2014b) afirma que se han formado nuevos colectivos denominados “enjambre digital”, que a diferencia de la masa tradicional, están constituidos por sujetos aislados donde la carencia de vínculos reales, un “nosotros” capaz de acción común, de manifestarse en una voz o de una acción colectiva, es la característica principal del enjambre. Se conforman entonces, conjuntos de sujetos hiper comunicados, “homo digitalis”, que erosionan desde la comunicación digital, rompiendo las relaciones tradicionales de contacto y reconocimiento del otro, destruyendo la noción que ha reconfigurado el espacio público e intensificando el aislamiento del hombre como forma de control, lo que provoca adversamente transformaciones del lenguaje, que hacen parte del cómo se han transformado las relaciones sociales para el sujeto a causa de las comunidades virtuales.

Las redes sociales o espacios virtuales de interacción común están tomando lugar en la esfera pública, configurándose como escenarios donde el discurso del encuentro y el compartir con el otro se desdibuja. Las tecnologías digitales, han cambiado factores del lenguaje como la pragmática, semántica y gramática, transformando no solo el medio, sino la forma en la cual se comunica el sujeto en espacios sociales. En este contexto, las palabras son reemplazadas por emojis lo que a su vez, posibilita la aparición de nuevos términos y varían las formas como se escriben las palabras, siendo esto, resultado de la era digital. Por un lado, el término comunidad ya no es vigente en los medios digitales, al menos no en un sentido empático, solo son aglomeraciones de sujetos donde se hace difuso el sentido auténtico de participación crítica y política.

Por otro lado, a este nuevo sujeto se le ve despojado de su intimidad, ha pasado de tener un sentido conservador a hacer publicidad de sí mismo popularizando su imagen, buscando una nueva forma de ser y estar en el mundo, donde ya no visualiza al otro sino a sí mismo, perdiendo también, la capacidad de amar a otro que no existe, no tiene a quién amar más que a su propio ser.

La sociedad de la transparencia no tiene en cuenta que hay dimensiones del ser humano que sólo pueden tener lugar en la intimidad, nuestras relaciones interpersonales. La intimidad del ser humano necesita esferas en las que pueda estar en sí mismo, sustraído a la mirada del otro (Han, 2014a, p. 96).

En suma, es preciso señalar que la tecnología y las transformaciones no siempre representan progreso, por el contrario, pueden generar cambios poco favorables para el sujeto. Sin embargo, resulta positivo analizar una convergencia entre el sujeto y las tecnologías, donde se valore la aplicación de la ciencia, sus usos, dimensiones

y control, para incorporarla en procesos significativos de aprendizaje, sin que ello implique modificar los comportamientos y dinámicas socioculturales, reconociendo el potencial educativo en las nuevas tecnologías con autonomía de manejo. Vista desde esta perspectiva la tecnología es autónoma en relación con el influjo sobre la sociedad, ya que ejerce su influencia sin importar los contextos y propósitos con los que sea utilizada (Díaz-Bernal, 2019).

La Imagen del “Yo” y el Exhibicionismo Capitalista

Un tercer aspecto que aborda este escrito da cuenta de la interacción de los sujetos con el dispositivo electrónico y cómo la información generada por esta relación conlleva a producir nuevas formas del “yo”³, modos del ser y la construcción de una autenticidad en un entorno privado. También, se busca en este apartado reconocer y reflexionar el porqué de las conductas de la sociedad exhibicionista y exponer los argumentos y razones por las cuales están sucediendo estos tipos de cambio.

Para iniciar, Sibilia (2008) describe el “yo” en la búsqueda de una identidad a través de lo moderno, del altruismo, del narcisismo y de la megalomanía del sujeto contemporáneo, pues, en este contexto, “El yo puede quedar desdoblado y entrar en un estado de sonambulismo o esquizofrenia. En la posibilidad de crear nuevas identidades el yo se multiplica y pierde la identidad esencial, que le es propia” (Díaz Bernal, 2019, p. 240). En este sentido, el sujeto hace evidentes los esfuerzos humanos por generar una imagen reconocida, argumentando que esto le otorga un estatus y una identidad, en medio de esta era de la transformación, la presencia mediática, el marketing, el consumismo y las brechas digitales.

En la contemporaneidad, se estimula el materialismo al límite del sujeto, se exalta y retribuye el hecho de ser extravagante, un concepto que atrapa al individuo y lo expone por los distintos medios digitales como una especie de cultivo diario.

Estamos modificando las artes, la política y el comercio, e incluso la manera en que se percibe el mundo. Nosotros y no ellos los grandes medios masivos tradicionales, tal como ellos mismos se ocupan de subrayar. Los editores de la revista resaltaron el aumento inaudito del contenido producido por los usuarios de Internet, ya sea en los *blogs*, en los sitios para compartir videos como *YouTube* o en las redes de relaciones sociales como *MySpace* y *FaceBook* (Sibilia, 2008, p. 11)

En este punto, ya se celebra la llegada de una época y una sociedad bombardeada por las posibilidades del internet y la globalización, en general, por el concepto de cibercultura. No obstante, también se posiciona el *neuromarketing* dado

3 Concepto filosófico que designa al sujeto de actos previamente trazados, es decir, de actos tales en los que el individuo se da su propia respuesta y por los que asume responsabilidad.



su gran poder en el sujeto contemporáneo, pues este discurso que ha proliferado por medio de las redes sociales, se consolida como una de las principales estrategias del neoliberalismo para trabajar el cuerpo y la mente de los seres humanos.

Cuando los sistemas digitales aparecieron en el siglo pasado, entrelazaron sus redes alrededor de todo el planeta, instantáneamente todo cambió y el futuro aún promete múltiples reconfiguraciones. Así, en este tejido de virtualidad, emergen nuevas prácticas, algunas ya fueron mencionadas, otras son difíciles de catalogar y se relacionan con el naciente ámbito de la comunicación mediada por las computadoras.

En este sentido, primero fue el correo electrónico, una poderosa síntesis entre el teléfono y la antigua correspondencia que, claramente, sobrepasó las ventajas del fax por lo que se difundió rápidamente en la última década del siglo XX, multiplicando al infinito la cantidad y la celeridad de los contactos. Enseguida se popularizaron los canales de conversación o chats, que pronto evolucionaron en sistemas de mensajes instantáneos del tipo *MSN* o *Yahoo Messenger*, y en las redes sociales como *MySpace*, *Orkut* y *Facebook*. “Estas novedades transformaron a la pantalla de la computadora en una ventana siempre abierta y conectada con decenas de personas al mismo tiempo. Jóvenes de todo el mundo frecuentan y crean ese tipo de espacios” (Sibilia, 2008, p. 17).

Estos espacios de interacción virtual, se han duplicado permitiendo el desarrollo de nuevas plataformas donde el sujeto puede libremente exponer su vida, en medios como blogs, *Instagram* o *YouTube*, donde las personas no solo son protagonistas, sino principales productores de contenido bajo la premisa “hágalo usted mismo” o “muéstrese como sea”, lo cual está sobrepasando los límites de la red. Este movimiento ha permeado a medios más tradicionales que, sin embargo, no pierden su histórico protagonismo, como los periódicos, revistas, libros, e incluso el cine y la televisión. Desde esta perspectiva, cualquier persona puede crear material que es comercializado si le resulta agradable a los usuarios de las redes, así, desde actos talentosos hasta las más absurdas demostraciones de gracia, tienen cabida en el negocio del consumo digital.

Tanto en Internet como fuera de ella, hoy la capacidad de creación se ve capturada sistemáticamente por los tentáculos del mercado, que atizan como nunca esas fuerzas vitales pero, al mismo tiempo, no cesan de transformarlas en mercancía. Así, su potencia de invención suele desactivarse, porque la creatividad se ha convertido en el combustible de lujo del capitalismo contemporáneo (Sibilia, 2008, p. 13).

Tal es el caso de los *youtubers* o *influencers digitales*, personas del común que comparten contenido en las diferentes plataformas de la red, logrando generar un impacto por determinado tema que hacen viral. Como tendencias de consumo, estos sujetos presentan algún talento, contenido educativo, entrenamiento, entre muchas

formas de captar la atención. Si su impacto es masivo, generan ingresos monetarios, fama y reconocimiento. En consecuencia, las redes han hecho posible la aparición de los “influenciadores”, generando un movimiento de seguidores alrededor de estas figuras que consumen en tiempo real lo que el mercado genera, convirtiendo la relación sujeto-virtualidad en un negocio, donde “ha nacido el marketing de influencia a partir de la moda de los *Blogger, youtubers*. Pues se utilizan estos modelos para promocionar e impulsar diferentes marcas ya que son cercanos a los consumidores y tienen un perfil definido” (Cuadros, 2017, p. 20).

Así, detrás de la evolución virtual está el marketing, que bien podría reemplazarse por el neuromarketing, ajustándose a las revolucionadas estrategias de mercadeo propias la era digital, cuya principal función es atrapar al consumidor por medio de los influencer, logrando una constante visualización de estímulos para el sujeto.

En este contexto, a los jóvenes, especialmente, se les asigna casi sin darse cuenta la tarea de reinventarse, estando en la obligación de crear alternativas de resistencia a los dispositivos de control y poder, en consecuencia, deben generar interrupciones, nuevas comunidades de aprendizaje y sentido crítico como puntos de fuga, desarrollar formas innovadoras de ser y estar en el mundo fuera de la tecno-dependencia y el neuromarketing, siendo la escuela un ejemplo de escenario para esa lucha. La escuela entendida como campo de resistencia y creación del pensamiento, evitando a toda costa el monopolio en la adquisición del saber que se encuentra en las vías electrónicas mal aplicadas. Frente a esta responsabilidad, se enfrentan dos ideas, por un lado, se elogia la ola de creativities emergidas de la democratización de los *massmedia* que han hecho todo posible, por otro lado, esta misma ola genera una optimización en la instrumentalización del auge innovador del sujeto (invención y creatividad), el cual es rápidamente capitalizado por un mercado que convierte todo en productos para el consumo.

En suma, el ambiente contemporáneo está tan mediatizado, que crea distintas formas de realismo y en cada una hay una proliferación del *yo* que insiste en mostrarse como real, abriendo el paréntesis entre lo real, lo virtual y la construcción de la identidad del sujeto en la virtualidad.

Sin embargo, hay que cuestionar, ¿cómo estas transformaciones contextuales afectan los procesos por los cuales el sujeto llega a ser lo que es? El sujeto es producto de influjos históricos que han permeado la conformación de subjetividades psicosociales y biológicas, entre ellos, factores culturales, económicos, políticos y sociales, han generado presión sobre el individuo en distintos momentos de tiempo y espacio, lo cual ha reformado y configurado diferentes formas de ser. Es decir, las influencias históricas incitan modelos corporales y subjetivos, al mismo tiempo que inhibe otros.

Ciertas características biológicas trazan y delimitan el horizonte de posibilidades en la vida de cada individuo, pero es mucho lo que esas fuerzas dejan abierto e



indeterminado. Y es innegable que nuestra experiencia también está modulada por la interacción con los otros y con el mundo. Por eso, resulta fundamental la influencia de la cultura sobre lo que se es. Y cuando ocurren cambios en esas posibilidades de interacción y en esas presiones culturales, el campo de la experiencia subjetiva también se altera, en un juego por demás complejo, múltiple y abierto (Sibilia, 2008, p. 21).

En síntesis, la necesidad de comprender el sentido de estas nuevas prácticas de exhibición de la intimidad a través de internet, se visualiza desde la concepción del sujeto como ser único e irreplicable, poseedor de características que se organizan por medio del lenguaje y de recursos culturales, recursos que a su vez, son atravesados por vectores políticos, económicos y sociales, a partir del surgimiento de las tecnologías y sus prácticas, como la comunicación o las formas de expresión, que de hecho, son fenómenos en constante cuestionamiento y estudio.

Es así, que la relación del individuo con la tecnología y el surgimiento de modos de ser a partir de esta, es casi imposible de eliminar, teniendo en cuenta, además, el estrecho vínculo que lo une con el mercado, el cual, es fundamental para que funcione la articulación de la comunicación, el consumo de computadoras y los medios digitales. En medio de ese vínculo, hay un proyecto que ha surgido frente a la mirada del mundo: el capitalismo, ese régimen histórico que necesita de pequeños engranajes para seguir permeando al sujeto y a la sociedad en general.

A partir del auge de la tecnología digital, la configuración de la virtualidad como comunidad empezó a expandirse, a través de diversas herramientas y plataformas online, hasta constituirse en el medio principal que usan los sujetos para la exposición de su intimidad, por ello, se desencadenó un espectáculo de vidas que se relaciona con la construcción de las subjetividades a partir de las redes sociales. “Las confesiones diarias están ahí, en palabras e imágenes, a disposición de quien quiera husmear; basta apenas con hacer clic. y, de hecho, todos nosotros solemos dar ese clic” (Sibilia, 2008, p. 33).

Estas innovaciones han generado nuevas subjetividades y construcciones del *yo*, que han constituido el cuerpo de este artículo y son pocas en relación a las que seguirán emergiendo. Los sujetos contemporáneos han creado espacios y atmósferas sociales y culturales renovados, que hacen posible olvidar progresivamente los antiguos espacios de contacto y encuentro con el otro, lo cual permite visualizar las transformaciones sufridas que, en muchos casos, han derivado en carencias de lo esencial para el sujeto: el vínculo con el otro y consigo mismo.

Conclusiones

Este artículo propuso reflexionar sobre cómo las nuevas técnicas informativas son un modo para el desarrollo de la vida, que está haciendo posible el surgimiento de una era social renovada, teniendo en cuenta tres perspectivas de diferentes autores. En ese

sentido, se pudo reflexionar acerca de diversos conceptos teóricos, cada uno responde a categorías y aspectos distintos del sujeto, pero desarrolla características comunes, las cuales enfatizan en que la tecnología ha permeado cada aspecto de la vida en relación con el consumo, el poder, el control y el capitalismo. En consecuencia, más que analizar las nuevas tecnologías, se tiene que evaluar y comprender el modo de ser y vivir de las personas a partir de esa emergencia que fractura las dimensiones humanas.

Conviene reflexionar sobre el sujeto contemporáneo y la construcción de una sociedad bajo influjos informacionales que hacen posible su emergencia, como las imágenes, sonidos, símbolos y la sobreinformación de los medios que dominan la economía, la política y la educación. En el entorno educativo, la virtualidad ha eliminado la barrera de competencias entre adultos y niños en términos de usos digitales y tecnológicos, sin embargo, adaptar esa posición a favor de diferentes alternativas en la educación rompe y expande las fronteras de la escuela, brindando una ruta hacia el tipo de educación que necesita la sociedad. Por ello, se hace necesario movilizar y promover el uso consciente y crítico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC] en los docentes y la escuela como escenario generador de experiencias y oportunidades de aprendizajes, donde las TIC hacen parte del contexto y la cotidianidad en la transformación social, que progresivamente abre el horizonte a oportunidades para afrontar retos educativos y modificar las relaciones sociales.

Por lo tanto, se da apertura y desarrollo a distintos modos de vida, donde la acción social consciente, bien intencionada y formativa, puede llegar a cambiar las maneras de vivir del sujeto contemporáneo, pues bajo este actuar han surgido los grandes movimientos y transformaciones alrededor del mundo. En consecuencia, se propone el camino de la solidaridad y comprensión entre pares, la debida restauración de la democracia y la cultura, la identidad con el planeta, la armonía con el medio ambiente, las personas y la naturaleza, como rutas de resistencia. Las vías para salir del nuevo capitalismo, ahora más salvaje, se están discutiendo y es de suponerse que renovadas formas de acción social y política están por descubrirse, pues es preciso recordar, que todo siempre está en constante evolución.

Finalmente, se destaca que los sujetos no renunciarán fácilmente a ser partícipes de los beneficios económicos y sociales que las nuevas tecnologías han generado, más allá de eso, se hace necesaria una intervención educativa y consciente al respecto. La lucha en contra de las injusticias tendrá que asumir renovadas formas y estrategias de acción, para superar las represiones y hegemonías sociales que se dan en torno a los nuevos ejercicios de poder sobre el sujeto.

Referencias Bibliográficas

- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Cuadros, T. (2017). Análisis del impacto de los influencers “youtubers y bloggers”



- en las tendencias de consumo de moda (ropa y accesorios) en los adultos jóvenes de 18 a 25 años de la ciudad de Santiago de Cali [Trabajo de grado, Universidad Autónoma de Occidente]. <http://hdl.handle.net/10614/9735>
- Díaz-Bernal, J. (2016). Tecnología: ¿un desafío para salir del riesgo?. *Praxis & Saber*, 7(14), 71-90. <https://doi.org/10.19053/22160159.5218>
- Díaz-Bernal, J. (2019). Vigilancia tecnológica: Arkangel en fotogramas. *Praxis & Saber*, 10(23), 35-52. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n23.2019.9732>
- Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Han, B. (2014a). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- Han, B. (2014b). *Psicopolítica*. Herder.
- Zambrano, A. (2014). Ser docente y sociedad de control “lo oculto en lo visto”. *Praxis & Saber*, 5(9), 1 49-64. <https://doi.org/10.19053/22160159.2999>
- Lipovetsky, G. (2004). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama.
- Pierre, L. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Muñoz, H. (2016). Mediaciones tecnológicas: nuevos escenarios de la práctica pedagógica. *Praxis & Saber*, 7(13), 199-221. <https://doi.org/10.19053/22160159.4172>
- Rueda, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red [Editorial]. *Nómadas*, (28), 8-20. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/01-cibercultura.pdf>
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Virilio, P. (1995). *El arte del motor*. Manantial.