

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
PROGRAMA DE DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL EN EDUCACIÓN
ÉNFASIS EN LENGUAJE

Año: 2010 **Semestre** II **Fecha:** Agosto 3 - Noviembre 2

Título del Seminario: *Seminario tutorial.* **CIBERCULTURAS JUVENILES**

Número de Créditos: 4

Destinatarios: Estudiantes del doctorado que ya tienen un proyecto de tesis en el campo conceptual del seminario.

Horario: Viernes 8 a 12 m.

Nombre del responsable:

Germán Muñoz

En la reciente literatura que se refiere a los fenómenos relacionados con la cibercultura y la irrupción en la vida cotidiana de las herramientas interactivas “web 2.0”¹[1], particularmente entre niños/as y jóvenes, es comúnmente aceptado que estamos en presencia de un nuevo sujeto, de una “mutación profunda en la producción de subjetividad, otras formas de consolidar la propia experiencia y otros modos de automatización, otros regímenes de constitución del yo, otras maneras de relacionarse con el mundo y con los demás”, mediados por las TIC: computadoras interconectadas mediante redes digitales de alcance global inician otras prácticas: a) el correo electrónico (veloz síntesis entre el teléfono y la correspondencia); b) los chat y la mensajería instantánea; c) las redes sociales; d) weblogs, fotologs y videologs (diarios íntimos, o más bien *éxtimos*); e) videos caseros exhibidos (YouTube); f) foros; g) mundos virtuales (Second Life)...

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

En este nuevo ámbito pluricultural, de exploración de identidades, de conformación de nuevas comunidades y culturas, las nuevas tecnologías han activado un sujeto que, según R. Rueda (2008), es heterogéneo y completamente conexo a un entorno múltiple:

[1] El término web 2.0 fue acuñado por Tim O’Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios. La web 1.0 eran páginas estáticas HTML que no se actualizaban frecuentemente.

inmediato y virtual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo. “Para pensar al sujeto en la red de la información puede ser clave la noción de interfaz, tal como G. Bateson la entendía: como interacción entre sistemas no enteramente cerrados, como espacio de intercambio, de transcodificación, de transubjetividad”: “...en la era electrónica el yo es descentrado, disperso y multiplicado en una incesante inestabilidad”. (G. Abril, 1998)

Al ocuparse de las mutaciones que introducen las herramientas interactivas (web 2.0) en la construcción del sujeto contemporáneo y las nuevas formas que asume el YO, Sibilia (2008) percibe un desplazamiento de la subjetividad “interiorizada” hacia nuevas formas de autoconstrucción: sociabilidad líquida, cultura somática, yo epidérmico y dúctil, personalidades alterdirigidas, bioidentidades (advierde sin embargo, que se trata solamente de un tercio de la humanidad, conectada a la red). Allí, el estatuto del yo es frágil, casi una ficción compleja y vacilante. Un efecto-sujeto, hecho de relatos... Tanto el yo como sus enunciados son heterogéneos, más allá de cualquier ilusión de identidad, porque siempre estaremos habitados por la alteridad.

El yo se estructura a partir del cuerpo. O, más precisamente, de la imagen visible de lo que cada uno es, adecuada a los modelos de felicidad expuestos en los medios. Se pueden detectar desplazamientos de los pilares de la subjetividad: el espacial (de la interioridad a la exterioridad) y el eje temporal (de la memoria del pasado al presente perpetuo y el instante fugaz que se actualiza sin cesar).

Frente a las viejas “tiranías de la intimidad” emergen las “tiranías de la visibilidad”: desde el interior hacia el exterior, del alma hacia la piel, del cuarto propio a las pantallas de vidrio. ¿Cómo explicar los nuevos fenómenos de exposición de la intimidad en los medios contemporáneos?, ¿como una mera exacerbación de cierto narcisismo, voyeurismo y exhibicionismo siempre latentes?

Allí, nuestras vidas tienden a parecerse a películas entretenidas, o telenovelas truculentas, en pantallas electrónicas, o en reality-shows caricaturescos. ¿Qué significa todo esto? ¿Falsedad, inautenticidad? ¿O nueva subjetividad mutante y plástica, liberada de las tiranías de la identidad del viejo yo supuestamente estable? ¿Paroxismo de identidades efímeras, en serie, visibles?

Preguntas de trabajo

- A. ¿Cuál es el enfoque conceptual que proponen los estudios ciberculturales para comprender las interacciones de los jóvenes con las mediaciones informacionales?
- B. ¿De qué sujeto estamos hablando cuando nos referimos a jóvenes mediados por las TIC en la cibercultura?
- C. ¿Qué mediaciones son esenciales en la configuración de nuevas subjetividades?
- D. ¿Qué prácticas sociales produce este sujeto mediado por las TIC?

Plan de trabajo

Con base en lecturas que se programan para cada sesión trataremos de abordar las preguntas anteriores. Dos trabajos se realizarán en paralelo (serán objeto de evaluación):

- a) Apropiarse una de las herramientas de los nuevos medios para explorar los usos específicos que proponen algunos jóvenes de Bogotá.
- b) Producir “con” un grupo de jóvenes un objeto cultural usando formas de comunicación digital interactiva

Bibliografía de referencia

1. Ciberculturas juveniles. (2008) M. Urresti (ed.), La Crujía, B. Aires
2. Ciberculturas: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. (2008) Revista Nómadas, No.28, Universidad Central, Bogotá www.ucentral.edu.co/NOMADAS/intro.htm
3. Culturas juvenis no seculo XXI. (2008) Borelli, S., Freire Filho, J., EDUC-PUCSP, Sao Paulo
4. La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. (2008) Fundación Telefónica, Ariel Ed., Barcelona www.generacionesinteractivas.org/
5. En busca del sujeto extraviado. Reflexiones en torno al estudio de blogs. (2008) D. Florez, en Revista Diálogos de la Comunicación, No. 76, FELAFACS, Lima
6. Juventud y nuevas prácticas políticas. (2008) Revista Argentina de Sociología (RAS), No. 11, Buenos Aires
7. La intimidad como espectáculo, (2008) Sibilia, P., FCE, Buenos Aires
8. Teorías sobre la Juventud. Las miradas de los clásicos. (2008) Pérez Islas J. M., Valdez, M., Suarez, M. H. (coord.) UNAM, México
9. La modernidad en duda. (2006) García Canclini, N., IMJ-SEP, México
10. El futuro ya no es como antes: Ser joven en América Latina. (2005) Revista Nueva Sociedad, No. 200, Buenos Aires