

TECNOLOGÍAS CULTURALES, ENTORNOS COMUNICACIONALES Y LA RECONFIGURACIÓN DEL SUJETO

Mario Enrique Hernández Chirino*, Blanca Estela Arciga Zavala** y Verónica García Martínez***

***Currículo:** doctor en Filosofía por la University of Sheffield, Reino Unido. Profesor-investigador de la División Académica de Educación y Artes, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.

****Currículo:** doctora en Filosofía, University of Sheffield, Reino Unido. Profesora-investigadora de la División Académica de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.

*****Currículo:** doctora en Ciencias Sociales, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Profesora-investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Resumen

El punto de partida de este trabajo es destacar la conceptualización de las nuevas tecnologías como tecnocultura. Se hace hincapié en la llamada textura comunicativa de la cultura moderna y posmoderna, a fin de ilustrar/reflexionar acerca de sus implicaciones. Se demuestra la génesis y el desarrollo de un nuevo y emergente entorno comunicativo, que aquí se denomina *territorios hipermediáticos*. Ello permite profundizar en cómo estos cambios tecnoculturales pueden conducir a la comprensión de otras formas de la reconfiguración de la subjetividad, y cómo éstas se ligan a una nueva epistemología social.

Abstract

This paper highlights the conceptualization of new technologies such as technoculture. This permits to underscore what is known as communicative texture of modern and postmodern culture, in order to illustrate and consider its implications. This work presents the genesis and development of new and emerging media environment, which is referred to as: hyper-mediated territories. We provide a deeper comprehension of how these technocultural changes can be routed to recognize other forms of reconfiguration of subjectivity, and how they are related to a new social epistemology.

INTRODUCCIÓN

Uno de los ejes que deseamos explorar es la manera en que los recientes cambios tecnoculturales pueden encaminar a la comprensión de las nuevas formas de la reconfiguración de la subjetividad. Para lograrlo, partimos del supuesto de que la tecnología posee un carácter constitutivo de la realidad y del sujeto. Teóricamente, buscaremos alejarnos de las limitaciones explicativas del determinismo tecnológico, y nos dirigiremos a una aproximación conceptual que llamamos tecnologías culturales.

En este contexto, al referirse a estos nuevos entornos comunicativos,¹ Poster

¹ Respecto a los nuevos medios y entornos tecnológicos, diferentes autores aluden, indistintamente, a nociones como: los sistemas comunicativos; los ambientes electrónicos; los modos de comunicación; los ambientes tecnoculturales; o los nuevos escenarios de los hipermedios. Nosotros aquí nos referimos a entornos hipermediáticos.

señala que "...el carácter constitutivo de los medios visto no bajo una perspectiva determinista tecnológica, sino como un espacio que exhorta a prácticas específicas, que a su vez sirven para reconfigurar nuevos tipos de sujeto" (Poster, 2001: 4).

Por ello, mientras se permanezca bajo una aproximación instrumentista de la tecnología (medios para lograr ciertos fines), no seremos capaces de interrogar de manera adecuada el fenómeno de las nuevas tecnologías y su consecuente impacto en los nuevos entornos tecnológicos humanos, ni definir sus límites u observar a los nuevos medios respecto a cómo permiten la generación de nuevas culturas y sujetos.

En contraposición al determinismo tecnológico que privilegia la neutralidad y autonomía de la tecnología, hacemos hincapié en que ésta posee propiedades inherentes como artefactos que luego son adoptadas por la sociedad. Por esa razón, partimos de una aproximación que entiende que la tecnología no es otra cosa que conocimiento socialmente aplicado y, por lo tanto, son las condiciones sociales de las cuales emerge las que marcan prácticas específicas de cómo aquélla debe ser aplicada/conceptualizada, y cómo entender su impacto sociocultural en un contexto histórico en particular.

Así pues, entendemos la tecnología como una construcción cultural; de ahí que se le pueda estudiar como un fenómeno cultural, y conceptualizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como *tecnologías culturales*, en las cuales se destaca la intersección entre dos esferas: la cultural y la tecnológica; aquí surge el concepto de tecnocultura. Podemos rastrear influencias teóricas en esta aproximación al recurrir a la filosofía de la tecnología, en pensadores clave como Karl Marx, Martin Heidegger, Foucault y teóricos de la comunicación, como Marshall McLuhan, Mark Poster y el filósofo Jean Baudrillard.

El intrincado concepto de tecnocultura requiere una triple definición de lo que se entiende por tecnología y cultura. Para ello tomamos la concepción de Terry Flew (ver tabla 1).

Tabla 1
Concepto de tecnocultura con base en la concepción de Flew (2005)

NIVELES	DEFINICIÓN DE TECNOLOGÍA	DEFINICIÓN DE CULTURA
Primer nivel Definiciones de sentido común	Tecnología como objeto físico, herramientas, artefactos	Cultura como "las artes" y excelencia estética
Segundo nivel Contextuales o basadas en usuarios/interfaz	Tecnología como contenido o software, definida en cuanto al modo en que es utilizada	Cultura como formas de vida o vivencias experienciales de los sujetos, comunidades o grupos
Tercer nivel Definición estructural o comunicativa	Tecnología como sistemas cognitivos y construcción de significados sociales	La cultura como subyacente a un sistema estructural de códigos y convenciones y a la que la acción social es orientada

APROXIMACIÓN HISTÓRICA A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS COMO TECNOLOGÍAS CULTURALES Y SU IMPACTO EN EL SUJETO

Para iniciar, delinearemos la manera en que Poster diferencia épocas que ayudan a distinguir entre los viejos medios y los nuevos. En su argumento, expone que el reciente viraje tecnológico, informativo y comunicacional conduce hacia lo que conocemos como *redes computacionales*, caracterizadas por la descentralización del flujo comunicacional; ante ello, emerge una nueva lógica que trastoca lo que él llama la “primera era de los medios” (impresos y masivos). Esta lógica, con dimensiones epistemológicas implícitas, trae como consecuencia un nuevo “modo de información”, que produce una innovación en los entornos comunicacionales, lo cual origina lo que el citado autor denomina una “segunda era de los medios”. Habría que añadir que estos nuevos entornos, a su vez, promueven “prácticas comunicativas que constituyen sujetos inestables, múltiples y fragmentarios” (Poster, 2001: 81) y que se desempeñan desde un renovado mecanismo de interactividad o de navegabilidad.

A continuación, hacemos referencia a las recientes y diversas transformaciones desarrolladas a partir de los nuevos entornos comunicacionales, los cuales identificamos como transformaciones esenciales en los mencionados entornos mediáticos; los clasificamos en su dimensión histórica y distinguimos entre los territorios modernos y los posmodernos. La delimitación principal de estos entornos consiste en diferenciar y vincular los tipos de medios respecto a las distintas exhortaciones subjetivas de la experiencia humana.

La cultura mediática, en el contexto de su evolución histórica, puede ser definida en términos de la especificidad de sus desarrollos y la predominancia de éstos. De ahí que podamos distinguir entre medios impresos, masivos e hipermedios; cada uno apoyado por diferentes soportes mediáticos u objetos culturales. Por ejemplo, en un *territorio moderno*, durante la era conocida como de *reproducción mecánica*, su esencia mediática es la imprenta y sus modos de manifestación como objetos culturales son el libro o el periódico. Dichos medios promueven formas y relaciones sujeto/objeto específicas: si partimos de las corporaciones periodísticas, la relación característica sujeto/objeto— lector/periódico es determinada por una direccionalidad de uno/pocos a muchos. Así, los medios impresos exhortan una forma particular de sujetos orientados a la autonomía, la acción racional y la individualidad, dimensión que promueve la constitución de un *tipo de subjetividad con una identidad centrada y estable* característica de la modernidad.

En contraste, desde un *territorio posmoderno* se puede marcar una diferenciación entre: a) los medios impresos; b) los masivos de difusión, que pertenecen a la *era de la reproducción electrónica* y cuyos instrumentos característicos son la televisión, el radio y el filme; y c) los hipermediáticos, los más recientes.

Los hipermediáticos, como Internet y otras tecnologías móviles, se distinguen de los dos primeros por estar asentados en un soporte distinto y bajo un régimen espacio/temporal característicamente diferente. El tercer tipo de medios son instrumentos que posibilitan mayor movilidad y portabilidad, y traen como resultado que la relación sujeto/objeto sea más indeterminada y facilite acciones o manobras de carácter nómada. Ante ello, el individuo es convocado vía mecanismos publicitarios por medio de discursos *simulados o simulacros*, en los que se identifica con los objetos simulados y sus autorrepresentaciones; consecuentemente, el

sujeto y su identidad se tornan múltiples y fragmentarios.²

En los territorios posmodernos, los hipermedios (nuevos medios) son predominantes; algunas veces, se presenta una hibridez entre los diversos tipos de medios. Estamos frente a la *era de la reproducción digital* en la que destacan formas mediáticas como el Internet (ciberespacio) y el hipertexto, con sus respectivos objetos virtuales. Como resultado, tenemos lo que podríamos llamar –de acuerdo con Baudrillard– la hiperrealidad en la que son creados; en ella, los objetos tienen una existencia sin originales (sin referente), por lo que la relación sujeto/objeto se vuelve indeterminada. Los procesos contingentes irrumpen con mayor fuerza y trastocan, así, un mayor impacto en la configuración de lo que aquí pretendemos delinear como un sujeto posmoderno, o siendo más radicales, podemos hablar de la emergencia de un “yo” que ya no es un sujeto, porque su vínculo con el mundo exterior no es como si estuviera “desde fuera”; más bien opera como un punto en un circuito dentro de una máquina virtual o un aparato digital (véase tabla 2).

UNA APROXIMACIÓN CONSTITUTIVA DE LA SUBJETIVIDAD Y LOS NUEVOS ENTORNOS HIPERMEDIÁTICOS³

Otra manera de acercarse a este tema la encontramos en Ronald J. Deibert, quien aborda las recientes transformaciones en los entornos tecnológicos desde la categoría *nuevos modos de comunicación*, los cuales, explica, favorecen “ciertas fuerzas sociales e ideas vía una parcialidad funcional o predisposición funcional que termina teniendo una injerencia a favor de unos y no de otros,⁴ similarmente

² Baudrillard (1994) recuerda un cuento de Borges sobre un mapa, es decir, una representación, tan detallada que es una correspondencia biunívoca con el territorio. Con base en esta historia, señala que en la era posmoderna el territorio ha dejado de existir y que sólo ha quedado el mapa o, mejor, que es imposible distinguir los conceptos mismos de mapa y territorio; se ha borrado la diferencia que solía existir entre ellos. Baudrillard insiste en que la realidad supera la ficción y asegura que los receptores de la hiperrealidad desempeñan un papel pasivo. Para él no existe la construcción de sentido independiente. Véase también Felluga, 2004.

³ Recientemente, el desarrollo específico del hipertexto como un principio básico de administración de la información, se ha difundido para sugerir diversas maneras no lineales de exposición de textos. De este modo, el “hipertexto” como concepto se superpone con la idea de lo hipermediático que, a su vez, sirve para describir los efectos que los métodos hipertextuales tienen en la organización de todas las formas mediáticas (Lister y Dovey, 2003). Bolter y Grusing señalan: “La lógica de lo hipermediático reconoce múltiples hechos o actos de representación y los hace visibles [...] la actualidad de lo hipermediático produce un espacio heterogéneo en donde la representación no es concebida como una ventana en el mundo, sino como múltiples ventanas en sí mismas, con ventanas que se abren ante otras representaciones u otros medios. La lógica de lo hipermediático multiplica las posibilidades de mediación y de esta forma procede o intenta reproducir la riqueza sensorial de la experiencia humana” (Bolter y Grusin, 1999: 33-34). Traducción nuestra.

⁴ Prensky aborda el tema de la siguiente forma: la terminología de nativos digitales sirve para designar a los jóvenes que están desplegando plenamente su aprendizaje en el entorno tecnológico cuya “lengua materna es la de los ordenadores, los videojuegos e Internet”. Frente a ellos, los inmigrantes digitales serían aquellos nacidos con anterioridad a la era tecnológica, pero que sienten fascinación e interés por la tecnología, habiendo experimentado un proceso de adaptación a ella. La importancia que tiene dicha distinción consiste en que, conforme los inmigrantes digitales aprenden –como todos, unos más que otros– para adaptarse al nuevo entorno, siempre retienen, hasta cierto grado, su “acento”, es decir, su vín-

como el entorno natural, es el que determina, vía selección, a las diversas especies de acuerdo con sus características físicas” (Deibert, 1997: 30). Esta perspectiva subraya el hecho de que las fuerzas sociales o diferencias individuales constitutivas de la subjetividad pueden no “encajar” o “corresponder” a lo que él denomina los nuevos entornos comunicacionales hipermediáticos.

Por ello, es necesario comprender y acercarse a las recientes transiciones tecnológicas desde perspectivas multidisciplinarias; así, nuestra aproximación se dirige desde un doble contexto: a) la emergencia de medios como nuevos modos de comunicación y b) el desarrollo de lo que llamamos subjetividades con identidades múltiples y fragmentarias. A partir de este doble contexto, podemos percibir los nuevos horizontes comunicativos hipermediáticos como entornos híbridos. Asimismo, es trascendental reconocer la complejidad de esta nueva demarcación social y comunicativa que, a su vez, permite abordar recientes cuestionamientos a formas tradicionales (modernas) de entender la educación y, así, develar sus mayores retos y cuestionamientos.

Hasta ahora nuestro argumento está sustentado en la idea de que los nuevos entornos mediáticos, comunicacionales y de información promueven ciertos tipos de configuración de sujetos. Por ello, reconocemos un principio básico de cierta teoría de los medios, que consiste en que ningún medio de comunicación puede ser visto simplemente como un *conducto vacío o un canal transparente*. Ello trae como consecuencia un viraje teórico epistemológico que desplaza la importancia central de los *contenidos de los medios* y se redirige a dar atención a las *propiedades intrínsecas* del medio (que es el mensaje) y de cómo éstas tienen sus respectivos efectos en la sociedad, la cultura y el sujeto (McLuhan, Fiore y Agel, 2001).

Deibert comenta que “diferentes medios actúan como extensión de los sentidos humanos acarreando transformaciones a los sistemas cognitivos humanos y así también a la organización social” (1997: 23). Es interesante ver cómo en el debate educativo acerca de las nuevas tecnologías no es común que se introduzca dicho viraje que ofrece esta aproximación a los medios y orienta los debates más hacia una visión determinista de la tecnología; en su lugar, nosotros buscamos resaltar el carácter constitutivo de los medios en la subjetividad humana, como una dimensión cultural de cómo entender la tecnología.

Lankshear, Peters y Knobel apuntan que “las prácticas sociales que involucran el uso de nuevas tecnologías dentro de contextos no educativos e informales, poseen un impacto crucial con respecto a cómo hemos de concebir la verdad y el conocimiento y consecuentemente su repercusión en su relación con respecto a la práctica pedagógica” (2000: 25).⁵

Para profundizar en estas transformaciones en los entornos tecnológicos e informacionales y su impacto en la interacción humana, retomamos de Deibert una distinción entre dos tipos de efectos: el primero es concebido como *cambios de distribución* y el segundo como *cambios en la epistemología social* (1997). La primera categorización se relaciona con la necesidad social del desarrollo de una in-

culo con el pasado. El acento digital del inmigrante puede distinguirse en aspectos tales como: recurrir a Internet como segunda opción para buscar información, o leer un manual de un programa informático en lugar de asumir que éste nos enseñará intuitivamente. Considerando lo anterior en el contexto educativo, podemos hablar de ciertos docentes, como inmigrantes digitales, que enfrentan el reto de enseñar a una población estudiantil que “habla” un lenguaje diferente al suyo (Prensky, 2001).

⁵ Véase también Lankshear, 2003.

fraestructura tecnológica para un entorno comunicativo específico. En la sociedad de la información tal podría ser el caso de las muchas veces denominada *carretera informacional*, la cual permite la distribución o el flujo de información por medio de una red como Internet. Esta infraestructura tecnológica se centra en una lógica relacionada con ciertos intereses y metas de las fuerzas sociales hegemónicas en un momento histórico. En este sentido, es relevante identificar el carácter de esas fuerzas sociales, así como sus intereses, metas y lógicas de organización, ya que son las que condicionan o determinan las características individuales constitutivas de cierta subjetividad, que pueden o no *encajar* o *corresponder* a los nuevos entornos tecnológicos informacionales.

Lo anterior sugiere —aunque va más allá de este trabajo— la necesidad de revisar y debatir un marco histórico sobre las teorías de la “sociedad de la información” y, muy específicamente, seguir la conformación de la “sociedad de redes” en el contexto económico de la *reestructuración del capitalismo* y en la emergencia de modelos económicos como el posfordismo que, con base en una dimensión histórica, busca reconstruir y fortalecer la formación social capitalista en su versión informacional (Webster, 2002).

Reiteramos que los efectos de los cambios de distribución impactan no solamente a la organización social y su inherente innovación tecnológica, sino, de igual manera y con gran complejidad, el mundo intrínseco del individuo. Por lo tanto, un segundo tipo de efecto se relaciona con los *cambios en la epistemología social*, ligados a medios específicos que promueven determinados tipos de subjetividad y, en consecuencia, formas particulares de captación de la realidad. Por ello, destacamos el carácter constitutivo de los medios y la posibilidad que ofrecen los entornos tecnológicos de comunicación de promover la selección de ciertas ideas, constructos sociales, así como ciertas formas de cognición. Así, el entorno tecnológico cultural influye y moldea los procesos intersubjetivos de los sujetos sociales pertenecientes a cierta ordenación histórica y tecnológica.

El fenómeno de los efectos de los entornos tecnológicos y su relación con la epistemología social es una correspondencia que acompasa un escenario entretendido de un contingente histórico de características intersubjetivas, que van desde orientaciones cognitivas espaciales o temporales, hasta el compartir formas simbólicas específicas que alimentan diversas identidades individuales y comunitarias, diferenciadas por poseer un contexto histórico único y que, en consecuencia, demarcan la divergencia entre una época u otra.

Respecto al tema de la cultura posmoderna, podemos resaltar la cuestión de una epistemología social posmoderna, que contiene sus propias formas simbólicas compartidas y posee singulares disposiciones cognitivas que, si exploramos en detalle, nos pueden llevar a una mayor comprensión del ya mencionado modo informacional (Castells, 2005; Poster, 1995).

Dentro de la formación capitalista (como modo de producción), distinguimos dos modos de desarrollo: el industrial y el informacional, de los cuales se derivan diferentes epistemologías sociales operativas; entre ellas se advierten grupos de individuos con posiciones subjetivas que implican variadas y, a veces, opuestas formas de conocer el mundo. Tales predisposiciones cognitivas consisten en un posicionamiento subjetivo que, en la práctica, pueden reflejar su *adaptabilidad/correspondencia*, o no, ante los nuevos entornos hipermediáticos. Como ejemplo, podemos mencionar

que las generaciones recientes están siendo sujetas a una elevada aculturación frente a los nuevos entornos hipermediáticos, situación que orienta a los individuos a “percibir formas simbólicas específicas, delineándolas de manera casi ‘natural’ y con la apariencia de poseer un carácter razonable” (Deibert, 1997: 35).

En contraposición, tendríamos a las generaciones constituidas en el modo de desarrollo industrial, que no comparten del todo la matriz simbólica de las generaciones que les prosiguió. Ante ello, podemos hablar de una confrontación entre diversas eras/generaciones: la industrial moderna con precedentes de la era de la reproducción mecánica y electrónica, y aquella, informacional posmoderna, de la sociedad red, procedente de la era de la reproducción digital o virtual.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Los temas que destacan respecto a la apropiación e interacción con la tecnología son, por un lado, la distinción de una tipología de usuarios, ya que no se puede caer en una simplificación de que todo sujeto se apropia de los medios de una sola manera, de ahí que se pueda hablar, inicialmente, de una polaridad entre usuarios pasivos y otros activos; sin duda, aquí respaldaríamos la posición que busca promover en los sujetos el activismo informático para la participación y transformación social. De modo necesario, aquí sobresale un vínculo con las cuestiones señaladas ante una nueva epistemología digital.

Es muy claro que en muchos estudios sobre la tecnología prevalece lo que llamamos la concepción que respalda la *autonomía de la tecnología*, entendiendo que ésta responde a una lógica propia y, además, actúa como motor interno de la innovación tecnológica y el desarrollo económico; de ello se deriva cierto determinismo tecnológico. Al respecto, Eduard Aibar señala:

La gran mayoría de trabajos que estudian la interacción entre Internet y sociedad siguen el tradicional esquema del análisis de impactos y, por tanto, una aproximación fundamentalmente determinista. Bajo este prisma, se trata de identificar las transformaciones, cambios e impactos que el uso de Internet produce en diferentes ámbitos sociales. Son muchos menos, sin embargo, los estudios que se han desarrollado en el sentido inverso, es decir, en el de analizar qué tipo de factores sociales o culturales han configurado, no sólo el uso, sino el diseño mismo de la red de redes (Aibar, 2008: 10).

La construcción social de la tecnología y la teoría del actor-red son algunos de los principales modelos teórico-analíticos propuestos desde otras perspectivas para conceptualizar la relación entre cambio social e innovación tecnológica, a fin de sustraerse de los esquemas deterministas y de aquella posición que niega la existencia de un comportamiento ético-político intrínseco en el uso de la propia tecnología. Por ello, la relación entre cultura y tecnología adquiere una nueva dimensión. No sólo se abre la puerta para el análisis del influjo que ciertos factores culturales (activismo informático), sino que pueden ejercer un impacto en la dirección y las características del “desarrollo tecnológico”, sino que la realidad social y cultural puede analizarse desde el punto de vista de la cultura tecnológica, entendida como el conjunto de entramados sociotécnicos en que vivimos (Aibar, 2008).

En este ensayo hemos hecho hincapié en dos ejes centrales: las nuevas techno-

logías como tecnocultura y los nuevos entornos comunicativos o, como también denominamos, territorios hipermediáticos y sus implicaciones. Ello nos ha llevado a explorar la necesidad de nuevas aproximaciones teóricas que redirigen en su reflexión asuntos que vinculan la cultura como un fenómeno intrínseco de la tecnología, y junto con ello, desde una perspectiva holística, se articulan problemáticas complejas respecto a la sociedad de la información.

Dichas reflexiones nos llevaron a considerar un reciente y constante nuevo viraje tecnológico, informativo y comunicacional, que no sólo ha transformado y promovido medios y entornos mediáticos híbridos que fomentan o exigen nuevos tipos de configuración subjetiva por parte de los sujetos y sus prácticas culturales, sino que ha acarreado transformaciones en los sistemas cognitivos humanos y, consecuentemente, en la organización social; ello ha producido cambios en una nueva epistemología digital social, que impacta en la manera de ver a los sujetos sociales de la educación y, por ende, en el modo en que ha de ser repensada una reflexión sobre la pedagogía dentro de los nuevos entornos hipermediáticos y posmodernos.

El horizonte analítico presentado tan sólo significa un acercamiento, una mirada de un amplio horizonte en un territorio poco explorado; nuestra intención es que se nos acompañe en esta aventura intelectual.

Deseamos cerrar nuestra reflexión con las siguientes referencias:

Las culturas están hechas de procesos de comunicación. Y todas las formas de comunicación, como nos enseñaron Roland Barthes y Jean Baudrillard hace muchos años, se basan en la producción y el consumo de signos. Así pues, no hay separación entre “realidad” y representación simbólica. En todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico. Por lo tanto, lo que es específico desde un punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es su inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real (Castells, 2005: 405).

Diremos que las tecnologías, sean del tipo que sean, son una acción transformadora de las formas del mundo. El problema consiste en lo que entendamos por mundo. Lo que, parafraseando la terminología de Putman para la filosofía de la ciencia, podríamos denominar concepción heredada en filosofía de la tecnológica, se ha caracterizado por concebir el mundo desde una perspectiva físico-biológica, es decir, como naturaleza (*physis*). Para reflexionar sobre las TIC es preciso adentrarse en una nueva modalidad de mundo, el infomundo o tercer entorno. Por ello nos parece indispensable partir de la hipótesis de los tres entornos para hacer filosofía de las infotecnologías. El mundo que transforma las TIC es un mundo simbólico o, si se quiere, mental. Tiene sentido incluso retomar la distinción de Dilthey entre las ciencias de la naturaleza (*Naturwissenschaften*) y las ciencias del espíritu (*Geisteswissenschaften*) y ampliarla al mundo tecnológico, distinguiendo entre unas tecnologías de la naturaleza y unas tecnologías del espíritu (Hernández Chirino, 2008). Las TIC se integrarían en este segundo grupo. El problema es que los filósofos de la

técnica se han ocupado casi exclusivamente de las primeras (Echeverría, citado en Mitcham y Mackey, 2004: 516).

Tabla

DIMENSIÓN HISTÓRICA	TIPO DE MEDIOS	SOPORTES MEDIÁTICOS U OBJETOS CULTURALES	TIPO DE EXHORTACIÓN SUBJETIVA	RELACIÓN SUJETO/OBJETO
TERRITORIO MODERNO	Medios impresos	Era de la reproducción mecánica Libro-papel Periódico otorga credibilidad	-Ha apoyado y diseminado la autonomía racional individual al promover una identidad centrada y estable. -El medio impreso motiva un acto personal e independiente que fomenta la crítica. -El ciudadano, el intelectual y el sujeto demócrata son inconcebibles sin los medios impresos. -Este medio instiga a una actividad cognitiva.	De uno a muchos Comunicación unidireccional

<p>TERRIT- RIO</p> <p>POSMO- DERNO</p>	<p>Medios masi- vos de comu- nica- ción</p>	<p>Era de la reproducción electrónica</p> <p>Televisión Radio Filme</p> <p>-Como obje- tos culturales comienzan a poseer portabilidad/ movilidad.</p> <p>-Su contenido como referen- te se remite a sí mismo, po- seyendo una dimensión seductora, que distancia al espectador de formas previas de relación con los medios y su consecuen- te represen- tación de la realidad.</p>	<p>-Los actos publi- citarios invitan a identificarse con los objetos y conte- nidos culturales.</p> <p>-Se promueve un tipo de sujeto disperso, fragmen- tado, orientado hacia predisposi- ciones de identidad múltiple.</p> <p>-El individuo no retiene peculiarida- des características de la modernidad, ya que enfrenta ahora objetos simulados o lo que Baudrillard llama simulacro.</p> <p>-Sin embargo, los objetos aún poseen un vínculo con lo real, y las simulaciones o simulacros mantienen aún su diferenciación entre los originales y sus réplicas.</p>	<p>De uno a muchos</p> <p>Comu- nicación unidirec- cional</p>
--	--	---	---	---

<p>TERRITORIO POSMODERNO</p>	<p>Hipermedios</p>	<p>Era de la reproducción digital</p> <p>Internet Ciberspacio Hipertexto</p> <p>Objetos simulados; el sujeto ya no posee sus particularidades modernas</p> <p>Objetos virtuales</p>	<p>- Nuevos objetos sin originales.</p> <p>-Un sujeto posmoderno más complejo; en otras palabras, un individuo que ya no es más un sujeto, al ya no percibir el mundo como algo externo, porque se desempeña desde un punto de vista tecnológico integral (véase el tema del Cyborg en Haraway, 1991, 2000).</p> <p>-Fragmentación o desestabilización de identidades con una predisposición nómada.</p>	
-------------------------------------	---------------------------	---	--	--

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aibar, E. (2008). "Las culturas de Internet: la configuración sociotécnica de la red de redes", *Revista CTS*, vol. 4, núm. 11, pp. 9-21.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Bolter, J. y Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. Londres: MIT Press.

Castells, M. (2005). *La era de la información. La sociedad red*. México: Siglo XXI Editores.

Deibert, R. J. (1997). *Parchment, Printing, and Hypermedia. Communication in World Order Transformation*. Nueva York: Columbia University Press.

Echeverría, J. (2004). "Las tecnologías de las comunicaciones y la filosofía de la técnica", en C. Mitcham, R. Mackey e I. Quintanilla. *Filosofía y tecnología*. Madrid: Ediciones Encuentro.

Felluga, D. (2004). "The Matrix: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur?", en G. Yeffeth (ed.). *Taking the Red Pill. Science, Philosophy and Religion in the Matrix*. West Sussex: Summersdale, pp. 85-101.

Flew, T. (2005). *New media: an introduction*, segunda edición. South Melbourne, Vic./ Nueva York: Oxford University Press.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Londres: Free Association Books.

_____. (2000). "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism

- in the 1980s”, en G. Kirkup et al. (eds.). *The Gendered Cyborg. A Reader*, pp. 50-57.
- Hernández Chirino, M. (2008). “Un horizonte para la investigación cualitativa: Wilhelm Dilthey y su fundamentación de las ciencias del espíritu”, en L. R. Rodríguez. *Educación y ciencias sociales: ideas, enfoques, prácticas*. México: Plaza y Valdez Editores.
- Himanen, P. (2004). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.
- Lankshear, C. (2003). “The Challenge of Digital Epistemologies”, *Education, Communication & Information*, vol. 3, núm. 2, pp. 167-186.
- Lankshear, C., Peters, M., y Knobel, M. (2000). “Information Knowledge and Learning: Some Issues Facing Epistemology and Education in a Digital Age”, *Journal of Philosophy of Education*, vol. 34, núm. 1, pp. 17-39.
- Lister, M. et al. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. Londres: Routledge.
- McLuhan, M., Fiore, Q., y Agel, J. (2001). *The medium is the message: an inventory of effects*. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- Poster, M. (1995). *The Second Media Age*. Londres: Polity Press.
- _____. (2001). *What’s the Matter with the Internet?*, vol. 3. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Recuperado en septiembre de 2007 en: <http://www.marcprensky.com/writing/>
- Webster, F. (2002). *Theories of the Information Society*. Londres: Routledge.