

Subjetividades coloidales en la cibercultura: rostros del efecto *phármakon* del consumo mediático en tiempos de pandemia

ANA BRIZET RAMÍREZ-CABANZO¹

Resumen

Observar la infancia desde la perspectiva de la diversidad y la pluralidad es una de las claves para analizar cómo se está transformando la experiencia de sí, a partir de los modos de infantilidad e infantilización, a causa de la intensa interacción con los nuevos repertorios tecnológicos. Su participación en el ecosistema comunicativo está produciendo otras tecnicidades mediáticas, que influyen en los procesos de subjetivación de niños y niñas pertenecientes a contextos diferenciales. Esta mirada es producto de los resultados del proyecto doctoral *Infancia(s), tecnicidades mediáticas y narratividades*, que en la actual pandemia de COVID-19 adquiere mayor vigencia, al develar cómo el advenimiento subjetivo de

1 Doctora en Educación. Docente de la Licenciatura en Educación Infantil, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Contacto: abramirez@udistrital.edu.co

niños, jóvenes y comunidades adquiere un estatus *coloidal*, de acuerdo con las lógicas de enganche del consumo que articulan a los sujetos al entorno de la cibercultura.

El panorama investigativo descrito da cuenta de cómo los contextos de pobreza que muchas poblaciones viven han generado que las brechas socioculturales y digitales se recrudezcan y, desafortunadamente, las formas de participación en el ecosistema comunicativo dominante se recreen a través del entretenimiento, y languidezcan en el doble efecto *phármakon* veneno-remedio; más aún, en estos tiempos de confinamiento social, lo que impone nuevos retos socioculturales y desafíos comunicativos en clave de la formación humana. Este artículo así lo analiza, desde dos cartogramas que levantaron el mapa de la experiencia tecnomediada, y del que derivan discusiones para pensar la noción de *subjetividades coloidales*.

Palabras clave: advenimiento subjetivo, estado coloidal, infancias y juventudes, efecto *phármakon*, cibercultura.

Introducción

En la actualidad, el advenimiento de los sujetos —y en especial el de las generaciones más jóvenes— está aconteciendo en el entorno cibercultural, lo cual conlleva que las producciones simbólicas que los constituyen socialmente se estén transformando a como se pensó en la Modernidad, es decir, desde la iluminación dogmática de la iglesia, la razón cartesiana, las lógicas binarias, los ideales estadocentristas de progreso, ciencia,

desarrollo y cultura, la dicotomía sujeto-objeto, y la adjetivación de minoridad o nulidad de experiencia vital para quienes orbitaban por fuera de los cánones preestablecidos; en la contemporaneidad, la producción de sentido de su realidad está íntimamente ligada a la digitalización y a su relación intensa con las técnicas, los artefactos y los disímiles ambientes materiales tecnológicos y comunicativos, con los cuales se pautan otros modos de agenciamiento más autónomos, creativos, divergentes, conectivos y de empoderamiento ligados a la interacción especialmente con la mediatización de la experiencia.

Los infantes se nos muestran diferentes a causa, entre otras cosas, de sus interacciones con las tecnologías digitales; tal parece que sus afinidades simbólicas en la contemporaneidad no fueran las mismas con las que se concibieron, sino que estas se nombran desde la precocidad, la velocidad, la fluidez, la interactividad, el *zapping*, la imagen y la hipertextualidad para unos, y para otros, desde las experiencias de *adulterización* notoria, ausencia de infancia o autonomía temprana, como parte de su exclusión social, política y económica, tanto como por los fenómenos vertiginosos del consumo. Este panorama dio lugar a la siguiente pregunta macro, en torno a la cual giró la investigación doctoral *Infancia(s), tecnicidades mediáticas y narratividades: ¿Cómo se están transformando los regímenes discursivos de la experiencia de sí infantil, en cuanto a modos de infantilización e infantilidad, a causa de las actuales tecnicidades mediáticas, y de qué manera esto influye en los procesos de subjetivación de niños y niñas que pertenecen a contextos diferenciales de etnia y de género?*

Algunos interrogantes subyacentes tuvieron que ver con sus formas de participación e interacción en el nuevo ecosistema mediático, cómo las actuales tecnicidades mediáticas de niños y niñas en diversidad de contextos socioculturales están generando quiebres y continuidades en los regímenes discursivos producidos sobre la infancia, y cómo estos modos de infantilidad e infantilización que están siendo atravesados por las actuales tecnicidades mediáticas, y configuran distintos modos de producción de la experiencia infantil.

La revisión documental abarcó un periodo de diez años (1995-2015), y se realizó a través del rastreo de documentos impresos y digitales. Se reseñaron, en total, 171 documentos: 29 de ellos, de carácter nacional, y 142, de producción internacional. El estado del arte permitió identificar algunas tendencias investigativas de especial interés para la presente tesis doctoral: subjetividades-infancias, ecosistemas comunicativos, continuidades *off-online*, *narratividades*, amenazas y asuntos de seguridad en la red, y metodologías cualitativas (Ramírez-Cabanzo, 2013). La coyuntura sanitaria que vivimos muestra la necesidad de volver sobre el debate de dichas tendencias y categorías, para reflexionar en torno a la producción de subjetividades en la cibercultura, y cómo van tomando rostro las caras de los efectos del consumo en tiempos de pandemia en niños y niñas, jóvenes y comunidades de sectores más deprimidos socioeconómicamente de nuestras regiones.

Marco teórico/antecedentes/conceptos

Los ejes teóricos que dan sentido a esta investigación son: la *infancia*, a partir de los modos de infantilización e infantilidad, y de las transformaciones que están sufriendo, entre otros motivos, a causa de sus interacciones diferenciales con las tecnologías digitales; las *tecnicidades*, desde la configuración de la experiencia de los sujetos a través de los nuevos repertorios tecnológicos, y los *procesos de subjetivación* en el entorno cibercultural. A continuación se presenta un tejido que hila estas nociones teóricas.

La tesis posiciona el cuestionamiento del devenir subjetivo de la infancia a partir de sus interacciones con los nuevos repertorios tecnológicos —chat, redes sociales, celular, iPod —*small portable digital audio player*—, videojuegos— (Gómez, 2010), cada vez más convergentes, miniaturizados, relacionales y multifuncionales. Creemos que sus vivencias con estos dispositivos —que van más allá de su acceso, de su facilidad de manipulación y de los riesgos que en estas encuentran— no se producen de manera uniforme o monótona, ni alejadas de sus propias circunstancias de vida ni de manera neutral: por el contrario, se emplazan en los capitales culturales de sus mundos de vida, en las circunstancias económicas y sociales, en las trayectorias biográficas y narrativas que allí se están gestando, y las cuales se articulan, de alguna manera, a la globalización, a las sociedades de mercado y al consumo mediático de las industrias culturales capitalistas.

Estas interacciones son las que hoy están exponiendo, en gran medida, cómo la naturaleza de la experiencia infantil se ve trastocada cul-

turalmente, en cuanto a sus procesos de socialización, escolarización, regulación, crianza y cuidado. Las representaciones, los imaginarios y las prácticas de subjetivación que recaen sobre la infancia ya no están exclusivamente determinados por el dispositivo pedagógico, la familia, la Iglesia y el Estado, sino que sus propias vivencias se ligan estructuralmente a la mixtura de repertorios tecnológicos que circulan en los entornos de la cibercultura, y rompen así con la separación de tiempos y espacios de las experiencias adultas y los rasgos de normalidad desde donde la infancia se ha construido (Ramírez-Cabanzo, 2018).

No solo es el relacionamiento *tecnomediado* el que hace que las generaciones más jóvenes se muestren de manera diferencial de la forma como se enunciaron desde la Modernidad. Los contextos de vulneración socioeconómica a los que las poblaciones se enfrentan en nuestras regiones son otro de los aspectos que también influyen en la reconfiguración del devenir subjetivo de los niños y las niñas, y se ligan a los cambios políticos, comunicativos y tecnológicos de orden global que estamos viviendo; por tanto, nos desafían a interrogar los contextos en los que la infancia se define (Walkerdine, 2007, p. 39).

Gran parte de su realidad se dispone en la convergencia digital que anima esta sociedad; los estilos de vida, los patrones de consumo, los circuitos de comunicación y las instituciones hoy transitan en una multiplicidad de pantallas que las industrias culturales ofrecen para tramitar el ocio, el aprendizaje, el conocimiento, la expresión, la participación y la creación de realidades posibles, desde la transmisión, la difusión y la producción de información; viejas y nuevas tecnologías han logrado, con

la digitalización, afinidades y formas híbridas de contenido, usos, ensamblajes, modificaciones y avances en la web 3.0, en una “combinación de registros inédita de la experiencia humana” (Ito et al., 2010, p. 47).

Los nuevos medios se caracterizan por mediatizar los contenidos y hacerlos elásticos, permeables, predictibles, multimodales, automáticos y accesibles. Varían, al ser manifestados en “las redes sociales, las relaciones entre real/virtual, la solidaridad entre colectivos inteligentes en la Red, las tecnologías polifuncionales y móviles, la digitalización y la interactividad” (Muñoz, 2010, p. 10). En tanto los nuevos medios adquieren otros modos de representar la realidad, se diferencian de lo que fueron otras tecnologías de comunicación, pues se modifican sus códigos, sus lógicas, sus formatos de expresión, sus modos de emisión y recepción, sus canales, sus tamaños y sus funciones.

Se observa, entonces, que los medios convencionales no desaparecen, sino que se reconfiguran y se actualizan dentro de *ecosistemas comunicativos* que propician la configuración de nuevas tecnicidades a la experiencia humana, que se van embebiendo simbólica y materialmente del *sensorium* y de los modos de percepción y actuación, de la mixtura entre lo tipográfico, lo audiovisual y lo digital (Martín-Barbero, 1997). Además de pluralizar los alfabetos, las interacciones, los relatos y las formas de subjetividad, mutan a través de los flujos de intercambio entre la técnica, los entornos materiales, el consumo y el actual modo de capitalismo.

La subjetividad en este contexto adquiere un matiz altamente *maquínico*, que hace explícita la condición plural, parcial, heterogénea y polifónica de su constitución, en la medida en que la experiencia tec-

nológica propicia un lugar de *agenciamientos colectivos de enunciación*, desde donde los sujetos, en comunidad, pueden ejercer singularmente la “experimentación social en estos nuevos dominios” (Guattari, 1995, p. 5), “[...] de las grandes máquinas sociales, massmediáticas o lingüísticas que no pueden calificarse de humanas” (p. 21), lo que, a su vez, conlleva tendencias homogeneizantes y universalistas en las cuales se inscriben las fuerzas económicas que definen la esencia de la cibercultura. Desde el posicionamiento de la *heterogénesis de la subjetividad* (Guattari, 2008), es necesario tener en cuenta que, en su producción y su transformación maquínica, lo que se juega es la subjetividad industrializada, que “puede funcionar para lo mejor y para lo peor. Lo mejor es la creación, la invención de nuevos universos de referencia; lo peor es la mass-mediatización embrutecedora a la cual son condenados hoy en día miles de individuos” (p. 59). En otras palabras, asistimos a posibilidades del efecto *phármakon veneno o remedio* (Lévy, 2007, p. 15).

Metodología

El estudio se propuso, desde una perspectiva cualitativa, adelantar procesos de etnografía multisituada, también llamada multilocalizada, para reconocer la complejidad de los entramados de las experiencias vitales de niños y niñas al interactuar cotidianamente en el ecosistema comunicativo, en el conjunto de sus saberes, sus prácticas, sus vínculos, sus territorios y sus narrativas (Ramírez-Cabanzo, 2018, p. 105). Se indagó por sus identidades culturales en la diseminación de sus tiempos y sus espacios, en circunstancias diversas —y para muchos, adversas a su condición

infantil—, a partir de entrevistas a profundidad, observaciones etnográficas y talleres, los cuales permitieron hacer seguimiento a los sujetos, los objetos, las tramas y las historias, los juegos del lenguaje, las biografías y los conflictos (Marcus, 2001), desde la perspectiva de la teoría del actor red (TAR) (Latour, 2005).

Participaron en esta investigación 60 niños y niñas entre indígenas, afrocolombianos, de contexto rural, en riesgo de ser habitantes de la calle, con edades entre los 6 y los 12 años, de las localidades de Usme, Kennedy y Tunjuelito, de Bogotá, Colombia. La singularidad de su experiencia estuvo demarcada por sus formas de relacionamiento con los entornos tecnomediados, y por las situaciones diferenciales por condición de diversidad cultural, de etnia y de género. Estos escenarios implicaron el develamiento de tecnicidades, trayectorias, temporalidades, narrativas, objetos, prácticas e interacciones que se vinculan a la arquitectura de procesos de subjetivación en el entorno cibercultural, con la característica de ser puestos en escena por sí mismos.

Para el manejo de los datos recogidos, se utilizó, en el primer momento, el *software* de análisis cualitativo ATLAS Ti, como apoyo para organizar, clasificar y sistematizar la información recolectada en el trabajo de campo. En el segundo momento, se recurrió al complemento de la artesanía del análisis de la información a partir de la escritura a mano, para poder levantar la topografía de sus tecnicidades. Los planteamientos de Bruno Latour, Jhon Law, Doménech y Tirado, entre otros autores del campo de la sociología simétrica, alentaron la comprensión de lo que acontece con las tecnologías en la contemporaneidad, desde una pers-

pectiva híbrida y sin jerarquías. Así, nos sintonizamos en la perspectiva de la TAR (Latour, 2005), al ubicar escenarios de reflexión para pensar cómo ocurre la mediatización en la condición infantil en estos tiempos de mixtura sociotécnica.

Resultados

La teta cibercultural como metáfora de la mediatización de la experiencia

Siguiendo el curso de las interacciones de niños y niñas, se logró reconocer que los objetos circulan en diferentes regímenes de valor, y cada consumo cultural tiene una historicidad, significados, usos y trayectorias particulares de la mediatización de su experiencia. Desde esta perspectiva, se elaboraron cartogramas, o planos, con la intención de descubrir algunas estructuras, relaciones y conexiones que van configurando las tecnicidades en los infantes. Este mapeo, denominado *cartografía de las controversias*, según lo expresa Venturini (2008), es un conjunto de técnicas desarrolladas por Bruno Latour para explorar y visualizar problemas desde una versión didáctica de la TAR. En este sentido, el plano que se muestra en la figura 1 identifica las formas de participación de niños y niñas en diversidad de contextos, en el ecosistema comunicativo.

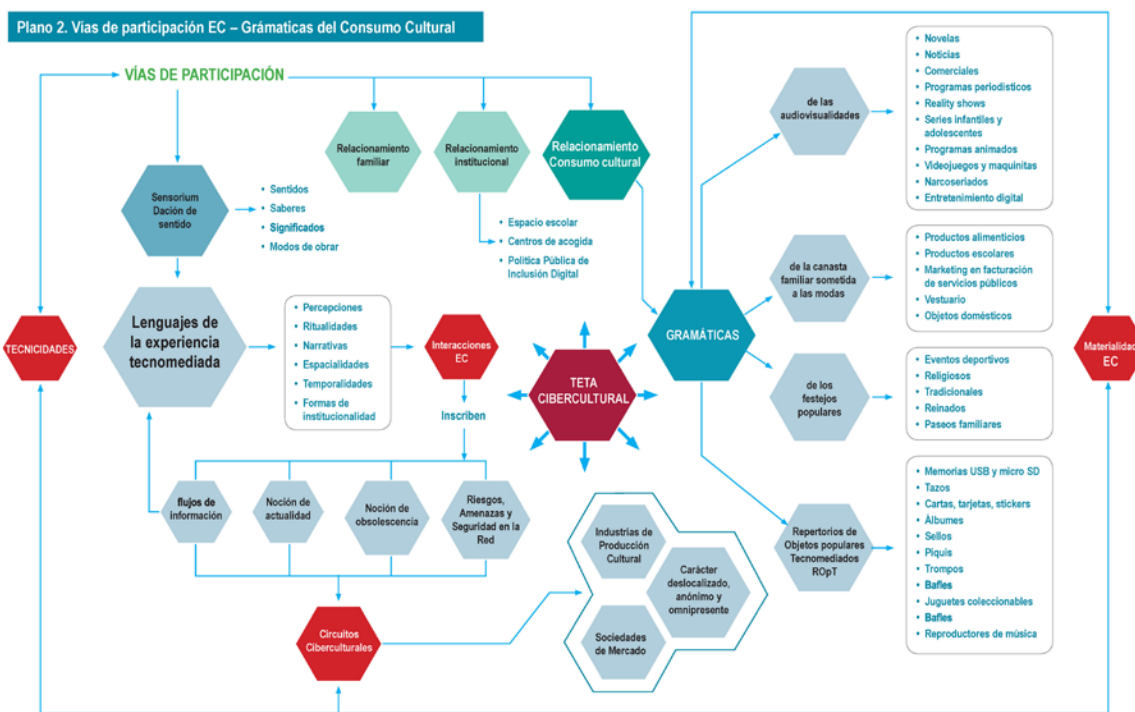


Figura 1. Vías de participación EC-Gramáticas del consumo cultural.

Fuente: elaboración propia. Resultado de la tesis doctoral.

El plano de la figura 1 expresa cómo la mediatización en niños y niñas toma cuerpo en vías de participación que circulan desde el vínculo familiar hasta la sujeción a la publicidad y el consumo cultural, pasando por el ámbito de la institucionalidad escolar, en algunos centros de acogida y en las políticas públicas de inclusión digital. Dadas en paralelo, las y los infantes van inscribiendo sus vivencias en el ecosistema dominante, y casi todas desembocan en el consumo cultural de gramáticas: las audiovisuales, la de la canasta familiar sometida a las modas del consumo cultural, la de los festejos populares y la del *repertorio de objetos popula-*

res tecnomediados (ROpT). De esta forma, van aconteciendo los lenguajes de la experiencia tecnomediada en formas de percepción, ritualidades, espacialidades, temporalidades e institucionalidades, que, en conjunto, constituyen la *teta cibercultural* en el ecosistema comunicativo: una metáfora que explica la inserción subjetiva en la atmósfera dominante de la digitalización cultural (Ramírez-Cabanzo, 2018).

Aunque en un principio se consideró que esas tecnicidades eran exclusivas del entorno de los nuevos repertorios tecnológicos, vimos que, más bien, esa mediatización se conjugaba con objetos de su cultura popular y con viejas tecnologías, y por ello se matiza que “el ecosistema comunicativo del cual hacen parte no es exclusivamente del orden de lo digital, sino que expresa una hibridación entre formatos, códigos y objetos de diversas características, portabilidades, conectividades, textualidades, e interactividades” (Ramírez-Cabanzo, 2018, p. 112).

La cartografía expone el énfasis del entretenimiento en sus realidades más cercanas; por tanto, las tecnicidades vistas *rizomáticamente*, según Ramírez-Cabanzo (2018, p. 112), se comprenden dentro de las lógicas del capitalismo avanzado de las sociedades de mercado —flujos de información, actualidad y obsolescencia, producción anónima, deslocalizada y omnipresente de las industrias culturales—. La vía del consumo mediático es la que domina las cotidianidades de los niños y las niñas al gramaticalizar sus trayectorias vitales en la realización, la apropiación y los usos de los productos que los definen (García Canclini, 1995); para poblaciones marginales, estas son acanaladas especialmente por dinámicas económicas y políticas de desigualdad en cuanto a la distribución,

la circulación y la apropiación de bienes, en la que no todos tienen las mismas posibilidades y, por lo tanto, “ser parte de” los ciclos del consumo implica entrar “en un escenario de disputas por aquello que la sociedad produce y por las maneras de usarlo” (García Canclini, 1995, p. 47).

La teta cibercultural describe

[...] cómo se acuna la mediatización en la producción social subjetiva, y define las maneras como los consumos culturales con distintos repertorios se hacen lugar en la vida cotidiana desde que se nace, para tejerse simbólicamente a los saberes, significados, sentidos, modos de obrar y relatos de la cotidianidad. (Ramírez-Cabanzo, 2018, p. 112)

Esta dimensión de la subjetividad llevará a que nunca haya destete, pues enuncia cómo niñas y niños se van prendiendo de las lógicas socio-técnicas en que transcurre contemporáneamente la realidad.

El efecto *phármakon* en la cibercultura: escenario para comprender las dinámicas del consumo mediático en tiempos de pandemia

Sabiendo que la subjetividad se realiza en la producción de fuerzas económicas, políticas y culturales, la experiencia de sí de niñas y niños, especialmente, va siendo surcada por un capitalismo que les llega, se concreta y se apropia con las palabras, los signos, las imágenes, los juegos y objetos propios de su cultura popular; maquínicamente, los potencia y también los sujeta a las lógicas del poder de las sociedades de control (Ramírez-Cabanzo, 2015).

En este contexto se formaliza el doble efecto *phármakon* veneno/remedio, que o bien debilita o bien fortalece su advenimiento (Rueda, 2012). Veneno, cuando las interacciones tecnomediadas se inscriben en la satisfacción irreflexiva y dominante del deseo a través del consumo; remedio, en tanto la inteligencia colectiva que allí se despliega potencia la organización y los procesos de movilización comunitaria, a causa de la conciencia crítica, para democratizar los saberes.

El cartograma de la figura 2 describe cómo la experiencia infantil está inserta en las siguientes “lógicas de enganche” que anclan a niñas y niños a la cibercultura: rituales de iniciación, popularización de estereotipos de identificación, ciclos de novedad y actualización permanente, dinámicas de facilismo y rapidez, eliminación violenta del otro, discriminación positiva, omnipresencia en red de las industrias culturales, estatus de reconocimiento, *espectacularización* del riesgo mediático, panópticos de encierro, y ortopedias de fascinación. Unos y otros se engranan como parte de esa teta que los acoge en esta ecología de medios.

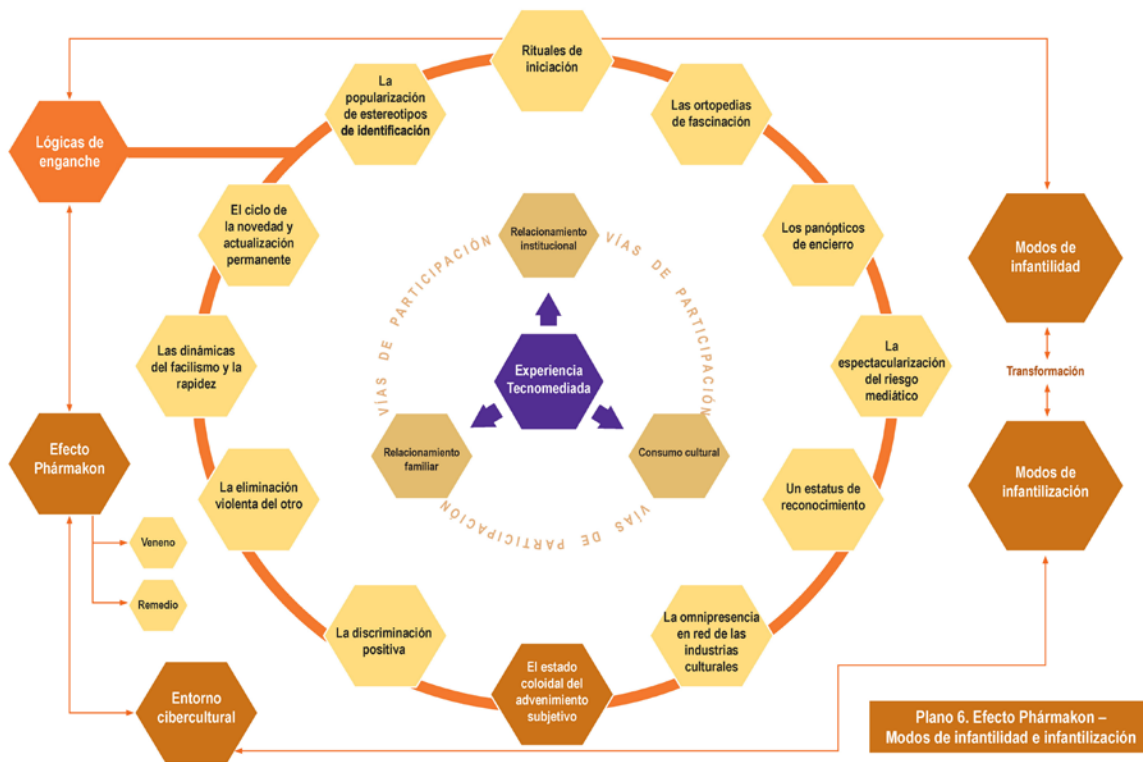


Figura 2. Plano 6. Efecto *phármakon*-Modos de infantilización e infantilización.

Fuente: elaboración propia. Resultado de la tesis doctoral.

En tiempos de pandemia, estas lógicas se han agudizado mucho más para las comunidades más pobres: al no contar con mayores accesos ni formas de apropiación tecnológica, sus dinámicas de vida coinciden con los únicos modos de participar en el ecosistema imperante en todas las regiones marcadas por la desigualdad. El plano de la figura 2 indica cómo los rostros del efecto *phármakon* del consumo mediático tonifican la producción subjetiva y la inscriben en un estado coloidal, que demanda un cambio constante según la forma del dispositivo que la sujete; niñas

y niños, adolescentes y jóvenes atraviesan estos envases desde el ritmo anónimo y deslocalizado del capitalismo actual, el cual *gelatiniza* la experiencia de sí en la fascinación y la falsa democratización de los saberes. Su advenimiento se suspende y se dispersa en la medida en que la industria cultural marca el acento de represión para modular el pensamiento, el sentimiento y la actuación como sujetos, así las brechas socioculturales sean cada vez mayores.

Reflexionar en torno al efecto *phármakon* para comprender cómo se configuran las subjetividades coloidales hoy en día remite a la incidencia de las dinámicas del consumo en la fragilidad y la maleabilidad de la forma como las nuevas generaciones se *traman* socialmente al poder global y se rigen por el compás de la durabilidad de las sociedades de mercado. En la cibercultura, muy fácilmente, se adhieren a los recipientes en los que fluye la falsa felicidad, cada vez más moderna y líquida, en las que circulan, de forma cambiante, evasiva y fugaz (Bauman, 2013).

Discusión/interpretación/conclusiones

Hoy, más que nunca, estamos avizorando que los cambios acontecidos como parte de la experiencia de sí infantil y juvenil, desde la perspectiva de la interacción tecnomediada, se van registrando y constituyendo al compás del consumo. Las subjetividades de las nuevas generaciones en la cibercultura se están transformando hacia un estado coloidal, que las diluye bajo *lógicas de enganche*; al comprender este fenómeno, vemos cómo sus mundos de vida se recrean a través del entretenimiento, y lan-

guidecen en el doble *efecto phármakon* veneno-remedio; más aún, en estos tiempos de confinamiento social.

Este panorama instala una determinación política de sujeción a un orden dominante, pues pliega el advenimiento subjetivo a la reproducción y a la hegemonía del actual capitalismo cognitivo, para todas las poblaciones, sin distinción socioeconómica, a través del consumo de las industrias culturales. Para las comunidades en constante precariedad económica y social, estas lógicas anclan con más fuerza sus mundos vitales a una experiencia tecnomediada, que, así como va tomando forma en cada una de las interacciones comunicativas que logran con los viejos medios, los nuevos repertorios tecnológicos y los ROpT, también agiganta cadenas de exclusión y desigualdad social, para apropiar los bienes simbólicos y materiales de la cultura y hacerlos parte de sus prácticas identitarias cotidianas. Las violencias de género y las diferentes gramáticas del consumo audiovisual que hoy interpelan sus etnicidades dan cuenta de ello.

Como se observa, estamos abocados a la necesidad de adelantar investigaciones que permitan el registro de las transformaciones de los modos de percibir, sentir, organizar y asir la realidad por parte de infantes y jóvenes, sabiendo que su experiencia vital está inserta en ecosistemas comunicativos híbridos que no escapan de las lógicas del capitalismo cognitivo que nos avasalla, y que solapa otras situaciones coloniales subalternas y exacerba las ya existentes, aunque estén disfrazadas de la fluidez de la alegría momentánea.

Bien podríamos quedarnos en el término de fatalismo que la pandemia ha traído consigo; sin embargo, este panorama abre grandes desafíos e

implicaciones pedagógicas ante la formación, en sentido amplio, de niñas y niños, jóvenes y comunidades. Así pues, se requieren otras experiencias que se posicionen críticamente ante estos registros, para poder plantear formas alternas de relacionamiento *tecnosocial* que promuevan una sociedad más justa e incluyente, desde la condición de ciudadanías críticas que se movilizan en su capacidad de agencia multilocalizada en sus territorios.

Referencias

- Bauman, Z. (2013). *La cultura en la modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- García-Canclini, N. (1995). El consumo sirve para pensar. En *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo.
- Gómez, R. (2010). *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes y nuevos repertorios tecnológicos* [Tesis doctoral]. UPN. DIE.
- Guattari, F. (1995). *Caosmosis*. Editorial Manantial.
- Guattari, F. (2008). *La ciudad subjetiva y post-mediática. La polis reinventada* (E. Hernández B. y C. E. Restrepo, selección y traducción de textos). Fundación Comunidad.
- Ito, M., Bittanti, M., Baumer, S., Boyd, D. et al. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out. Kids living and learning with new media*. The MIT Press.
- Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.

- Marcus, G. (2001). Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, 11(22), 111-127.
- Martín-Barbero, J. (1997). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Nómadas*, 5, 10-22.
- Muñoz, G. (2010). ¿De los nuevos medios a las hipermediaciones? *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1), 9-16. dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3254267.pdf
- Ramírez-Cabanzo, A. (2013). Infancia, nuevos repertorios tecnológicos y formación. *Revista Signo y Pensamiento*, 32(63), 52-68. <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/6942/5519>
- Ramírez-Cabanzo, A. (2015). Capitalismo cognitivo y producción de subjetividades infantiles y juveniles. En R. Rueda, A. Ramírez y G. Bula (Eds.), *Cibercultura, capitalismo cognitivo y educación. – Conversaciones y re(di)sonancias*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Ramírez-Cabanzo, A. (2018). La teta cibercultural: una metáfora para analizar la experiencia tecnomediada. *Revista Educación y Ciudad IDEP*. Monográfico 35, 103-114. <http://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/1966/1886>
- Rueda, O. (2012). Sociedad de la información y el conocimiento: tecnicidad, fármakon e invención social. *Nómadas*, 36, 43-55.
- Venturini, T. (2008). Diving in magma: How to explore controversies with actor-network theory. *Public Understanding of Science*, 19(3), 258-273.
- Walkerdine, V. (2007). Entrevista “Hay una multiplicidad de infancias”, por Inés Dussel. *El Monitor*, 10, 5ª época, 38-4.