

La red internet como dispositivo de poder desde la comunicación

Franks Lee Fernández Fernández

Programa de Filosofía, Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Código de la materia: Trabajo de grado II

Dr. Luis Eduardo Duarte

09 de octubre de 2021

Introducción

Es indudable el protagonismo que tiene internet en la comunicación e intercambios humanos, así pues, para nadie es un secreto que la tecnología ha influenciado de una manera significativa a las comunidades, siendo esto más notorio actualmente debido a los cambios que se han venido dando en la comunicación de masas, esto se evidencia, por ejemplo, con la creación de “ARPANET” en 1969 y posteriormente en los años setenta con la explosión de la *World Wide Web*.

Anteriormente, la función de internet se centraba en proporcionar canales de información, siendo una herramienta de comunicación reservada para los ámbitos estatales, tecnológicos, académicos o del entretenimiento que, con el paso del tiempo, pasó de ser un lujo a una necesidad, más aún, después de la pandemia por covid-19. Desde dicho momento la sociedad se vio forzada a cambiar sus hábitos relacionales y gran parte de los trabajadores tuvieron que trasladar sus oficinas a las casas, saliendo a flote el concepto de teletrabajo, trabajo remoto, clases virtuales, entre otros. Partiendo de este contexto de situación, surge la necesidad de mirar el desarrollo que ha tenido la tecnología en el mundo y últimamente en los vínculos interpersonales.

En este orden de ideas, a continuación, se hará una pequeña problematización de algunas de las principales innovaciones tecnológicas recientes, y cómo estas ponen en juego roles como productores/ usuarios y consumidores / usuarios, a los cuales constantemente se ve sometido todo internauta, participando, además, de una nueva configuración de intercambios sociales.

De esta manera, la red Internet se plantea como una síntesis de los distintos espacios de intercambio y donde, además, se consuman la mayor cantidad de necesidades humanas, del orden del entretenimiento, educación, finanzas e incluso opciones sexuales. Vale destacar que en este mar de posibilidades que presenta Internet plantea en sí mismo una narrativa que induce comportamientos y filtros en la búsqueda de información como los motores de búsqueda (*EBSCO, Dialnet, SciELO, Worl Wide Science, Academia.edu, YouTube*; si desean jugar online pueden acceder a *MUD, Metin2, Metin Dream, Halo Wars, Halo Reach, Halo Combat Evolved, Halo 2, Halo 3, Free Fire*, etcétera), que no solo filtran información sino que además, analizan nuestros comportamientos a través de sus narrativas en sus algoritmos.

Por lo anterior, se podría expresar que los límites de Internet son casi incalculables, en vista de que la interacción diaria nos lleva a nuevos sitios web desde los cuales, por cierto, se facilita la exportación e importación de los recursos de la cultura de masas. Esto ha permitido apropiarse de los textos o recursos culturales para producir una *web cultura* construida, consumida y compartida casi exclusivamente en y para este medio.

En consecuencia, en las siguientes líneas se pretende hacer una aproximación a la relación entre internet y la cultura comunitaria a partir de la pregunta ¿cómo la red internet actúa a manera de dispositivo de poder a través de la comunicación? Para lo cual se tendrá como punto de partida al reconocido pensador francés Michel Foucault (1977), quien se encargó de abordar ampliamente el concepto de dispositivo, entendido como una gama de leyes, discursos, instituciones y prácticas discursivas y no discursivas donde se efectúan relaciones de poder. Entonces, tratar el dispositivo de poder constituye una estrategia dominante, en este caso, el entramado de la comunicación y sus efectos sobre los sujetos,

produce variadas formas de control y sujeción que dan apertura a posibles modos de racionalización.

Se puede incluir aquí la sociedad en la que se encuentran los productores / usuarios, los cuales generan creaciones colectivas y lenguajes para configurar las aplicaciones que abrirán la puerta de entrada para navegar dentro de la red en un intercambio constante de roles, entre los cuales pertenecen los desarrolladores de lenguajes, como dos culturas que se dan en internet; la cultura tecnomeritocrática y la cultura hacker. Estas están destinadas a la generación de normas y costumbres en las redes de cooperación en torno a proyectos tecnológicos con distinciones internas que exigirían, por ejemplo, distinguir entre los crackers de los hackers, los consumidores/usuarios, la cultura comunitaria y la cultura emprendedora, que a continuación se presentará en la problemática de construcción de subjetividades que, o bien participa de proceso creativo de ese nuevo mundo, o solo se relaciona consumiendo de él.

Internet como dispositivo de poder a través de la comunicación

El creciente uso del poder en la comunicación pareciera estar más que explicitado, sin embargo, esta relación ha llevado a que la sociedad se mueva hacia formas y definiciones diferentes, y es por esta razón que urgen los análisis y reflexiones en torno a la esencia del poder en la comunicación dentro de la sociedad.

Entonces, cuando Foucault (2011) propuso una *Genealogía de las relaciones de poder* donde se realizan estudios sobre diferentes tipos de sociedades, centró su atención en los momentos en que se determinan los dispositivos de poder y ciertas formas de saber, lo cual tiene como resultado ciertas combinaciones de saber y poder que conllevan a la vida real, es decir, en el sentido en que hablamos y pensamos, pero, a la vez cómo participamos en ese proceso de construcción.

En dichas circunstancias se encarnan las relaciones de poder, en ellas se juegan fuerzas que buscan reprimir o prohibir cierto tipo de acciones que, como resultado promueven o incitan hacia un proceso de transformación, y es aquí donde estos efectos de poder muestran su disposición a ser productivos, negativos o represores, ya que en ellos se engendran prácticas, discursos y saberes que, como consecuencia, llevan a nuevos modos de ser.

Otra manera de observarlos, se presenta en la comunicación personal que se da entre emisores y receptores, los mismos son determinados como sujetos de comunicación; en esta comunicación se juega a transmitir una información, que tiene como resultado la participación de quien lo recibe, solo si este lo acepta.

Respecto a lo anterior, cabe la posibilidad de abordar el tema de la comunicación de masas, debido a que esta se encuentra situada en la transmisión de información, que se da por

medios (libros, periódicos, radio y televisión), la cual, según Castells (2009) tuvo una transformación por el auge de la tecnología, derivando a obtener como efecto una plataforma en la que se pudiera unificar y encontrar todo en un solo sitio. Así, fue que internet se posiciona como un medio de comunicación.

A simple vista se podría pensar que internet es un medio de difusión en que la comunicación se plantea como un intercambio interactivo, en otros términos, esto implica que se pueden enviar muchos mensajes a diferentes personas en tiempo real, y a esto se le conoce, según Castells (2009) como *auto comunicación*, puesto que puede llegar desde una persona en particular a un grupo de personas o una audiencia de tipo global, lo que se puede evidenciar a través de las actuales redes sociales y sitios web, donde inclusive la persona puede hacer un uso *limitado y privado* del mensaje, dependiendo a la audiencia que se dirija.

De ese modo, se puede afirmar que la comunicación interpersonal, la comunicación de masas y la auto comunicación se complementan entre sí, lo que pues logra impactar tanto a las organizaciones sociales, como a la cultura; a través de un hipertexto digital en el que se puede encontrar una gran variedad de representaciones, expresiones y perspectivas para cada interés en particular.

Sin embargo, es necesario revisar previamente algunos puntos de la convergencia que ha tenido la comunicación en su relación con la tecnología: el primero de ellos, se identifica con la necesidad de establecer el por qué existen cambios en la tecnología a raíz de la digitalización de la comunicación, tales como: la interconexión de ordenadores, los softwares avanzados, una omnipresencia en la comunicación tanto local como global, todo esto a través de redes inalámbricas con acceso a la red o Internet.

El segundo punto, radica en la redefinición de dos palabras: emisores y receptores, principalmente en ámbitos de la organización de comunicación de índole social, en la que estos dos elementos entran a ser los medios para una posible audiencia de personas.

Finalmente, un tercer punto se refiere al resultado de los cambios que ha habido por reacción de las políticas conforme a los medios de comunicación. Esto, con base en que se han flexibilizado para la creación de nuevos medios y el deterioro de otros, y por ese motivo se ha abierto una brecha, la cual ha permitido un deterioro de la comunicación, por causa de la no creación de protocolos de comunicación en los diferentes marcos culturales de esta, tal como acontece con los medios de comunicación televisivos en los que se imparte la información en diferentes lenguas.

En razón de los anteriores puntos, se puede mirar cómo ha existido una manipulación de la información, en el sentido del manejo y la lengua en su expresión, como también, en qué información se imparte y de qué manera lo hace. Además, con esto llegamos a uno de los principales problemas que plantea la comunicación en internet para todos hoy, a saber: cómo ha ocurrido la pérdida de la privacidad y la información personal.

Al respecto María Paula Sibilia (2008), en su obra *La intimidad como espectáculo*, reflexiona sobre el tipo de información que internet nos puede brindar acerca de una persona que navega por la red, teniendo presente que puede *mentir* acerca de la vida que presenta, mostrando de esa manera un *perfil* falso e ilusorio.

Además, este tipo de casos han dado pie al robo y la estafa en la web, a partir de páginas y plataformas que engañan a los usuarios mediante promociones o descuentos que nunca llegan. Por eso, la red ha venido tomando más precauciones respecto a temas de seguridad, puesto que se han creado movimientos en defensa de la información y la no

vulneración de los derechos, con la finalidad de que se brinde garantías y, asimismo, se genere una política en la protección de estos.

En definitiva, conviene decir que el poder es un factor directo en la comunicación, el cual no puede ser soslayado, porque dependiendo de la información que se entregue, permitirá que, tanto los individuos, como la sociedad, se muevan hacia diferentes perspectivas, posturas, acciones y regulaciones, donde siempre serán evidenciados ejercicios y actividades donde el poder sea ejercido, independientemente del efecto que provoque.

El giro de los medios de comunicación hacia la red de internet

Inevitablemente, la llegada de las tecnologías digitales ha originado un aumento en cuanto a transmisión y capacidad de audiencia masiva a nivel global. Castells (2009) comenta que, en países como Estados Unidos, se han intensificado las horas en que las personas pasan el tiempo mirando la televisión, ya que el sector audiovisual ha creado una gama considerable de canales con variedad de temáticas para todos los gustos.

Sin embargo, con la puesta en marcha de la *revolución digital*, desde inicios del Siglo XXI, donde la producción de internet respecto a bienes y servicios tecnológicos, se instala con mayor fuerza en los hogares y los individuos, comenzó a avizorarse el fin de la TV. Pero la realidad fue diferente, pues se estableció un puente entre esta y la red mediante las denominadas plataformas digitales en las que ambas sacan provecho de la situación:

El arribo de Internet está transformando a la televisión, como negocio (estructura financiera), en la producción de contenidos (narrativa) y en la estrategia de comunicación (cómo se oferta), por ello se está pasando de la convergencia a la mutación del medio (Ahumada, 2013, p. 279).

Ahora bien, dejando de lado el proceso por el que atravesó Estados Unidos y los alcances de medios como la televisión, es menester dirigir la mirada hacia el contexto colombiano, donde el desarrollo de las telecomunicaciones hasta la era digital, ha atravesado un longevo proceso de reactualización que aún no termina de adoptarse.

En razón de lo anterior, se puede evidenciar que, en el caso de las telecomunicaciones en Colombia, puntualmente de la radio, sirvieron como medios difusores de formación educativa para la zona rural y urbana en el país. Empero, un acontecimiento importante tiene lugar a mediados del Siglo XX con el ingreso de la televisión.

Posteriormente, fue hasta el periodo comprendido entre 1986 y 1994 que se da inicio a la red de internet en Colombia, pero desde un objetivo particular: la interconexión entre instituciones académicas como las universidades, las cuales aunaban esfuerzos para incidir dentro del capital cultural, es decir, en la adquisición de nuevos conocimientos e informaciones que sirvieran como fundamento para los cambios sociales, soslayando el hecho que después entraría a jugar un papel transversal para la extensión digital, a saber, la ampliación y gestión del capital económico, movido por los intercambios monetarios de acuerdo con los bienes y servicios de conexión recibidos. (Tamayo, Delgado y Penagos, 2009).

Así pues, conforme han pasado los años, se puede evidenciar que el internet actúa como el operario principal donde los medios de comunicación parecen quedar a merced del mismo, puesto que su acaparamiento se encuentra entre planes y paquetes de servicios donde los usuarios eligen cuál se acomoda más a sus necesidades. Por tanto, ocurre una mayor inversión de tiempo, incluso de trabajo por parte de los clientes, razón por la que se llega a pensar que la idea de cultura y comunicación de masas que otrora se ceñía como un eje problemático para las sociedades, hoy se puede entender como el acceso voluntario de los sujetos, aislados cada uno en sus hogares, dentro de un enjambre digital (Han, 2014).

Después de todo lo abordado hasta aquí, se puede decir que el auge de las redes inalámbricas y la fascinación por la comunicación es un fenómeno de gran importancia

porque reconfigura la relación con el espacio y el tiempo. Esto, debido a que en el caso del internet se comenzó a desarrollar desde el año 1969 con propósitos militares y académicos, siendo posible su injerencia gracias a distintos factores como la extensión de la banda ancha, permitiendo un internet más veloz, la creación de *familias* de ordenadores, cuyas marcas constituyen también potencias tecnológicas, así como programas de software cada vez más flexibles al momento de ejecutar cualquier actividad que involucre un contenido cibernético. En otros términos, el fenómeno internet comienza a simplificar la vida.

Facilitar nuestros deberes cotidianos, hacerlos más ágiles y renovables parece ser una consigna de la tecnología, por eso se habla de un tema incipiente como la inteligencia artificial, encargada de profundizar miles de experiencias y datos, traduciéndolos en algoritmos que se convierten en aprendizaje para los artefactos tecnológicos que rodean el entorno. En síntesis, se trata de la creación de patrones que configuran la interacción entre personas y la relación de estas con el mundo.

Asimismo, la inteligencia artificial ha tenido un fuerte impacto en sectores como la salud, las grandes corporaciones y fábricas, la compraventa *online* y en las instituciones financieras, precisamente los bancos. Este tipo de funcionalidad permite analizar que la inteligencia, en este caso, es unidireccional, o sea, se limita a cumplir especialmente con una tarea, por eso es tan importante que aprenda constantemente de los datos que se le suministran.

De este modo, el denominado *Internet de las cosas* se convertirá en la evolución de Internet, puesto que su finalidad se cifra en poder ser un medio en el que se agrupe todo tipo de información, volviéndose tan importante por el tipo de datos que puede manejar (Evans, 2011). Asimismo, puede adquirir relevancia en ciertos momentos de declive social, por el

hecho de conllevar hacia una idea de desarrollo en las ciudades, con el propósito de edificar metrópolis inteligentes donde funcione un Internet de los Comportamientos, y esto último tiene un nombre específico: *Big Data*, grandes datos almacenados que cumplen el cometido de vigilar y controlar la vida digital que se produce gracias a la red.

Algunos ejemplos actuales de este fenómeno tienen que ver con la importancia que cobró la pandemia del COVID – 19, pues mediante los datos traducidos en necesidades a causa de la cuarentena, se crearon diferentes plataformas que permitieron agilizar la comercialización por internet. Respecto a la comunicación que no podía ser física, se crearon plataformas de video-llamadas donde imperó el *Video Streaming*, es decir, transmisiones en vivo que sustituyeron los actos presenciales, simplificado el espacio físico en una síntesis tecnológica que, como considera (Baudrillard, 1978), resultan tan paradójico como hablar de transmisión “en vivo” frente a una pantalla.

Poder analizar las transformaciones de los medios de comunicación alrededor del internet, también lleva a considerar el término de la realidad virtual, representado en la construcción de un mundo ilusorio y aparente en el que los individuos se someten voluntariamente a experimentarlo. La cuestión en este punto es que aquel *escape* hacia esa realidad, permite olvidar, aunque sea por unas horas, la realidad material, física y directa de la existencia humana.

Empero, existe otro tipo de interacción, llamada realidad aumentada, la misma que permite a la persona *acercarse* un poco a la realidad virtual, mediante un dispositivo electrónico, y este aparente acercamiento desarrolla cierto sentido de percepción, genera emociones y provoca *sensibilidad*. Este vínculo se puede encontrar en la fotografía que

permiten realizar los celulares, donde la imagen, más que develar un simple símbolo que atrapa un recuerdo, se convierte en un mensaje lleno de intenciones, las cuales, inclusive, se pueden editar de cualquier manera.

Por otro lado, cabe mencionar un aspecto transversal a este tipo de cambios, y reside en las redes móviles, las cuales ha ido mutando generacionalmente, de acuerdo a la producción y consumo de dispositivos tecnológicos, así como la velocidad y la conectividad del internet sobre estos mismos. Así, se habla de una aceleración progresiva como sociedad de la información, atravesada por acontecimientos permanentes donde la innovación ha jugado un papel central para generar nuevos clientes, usuarios y públicos espectadores que aguardan cada nueva actualización que mejore sus condiciones y necesidades más inmediatas en términos digitales.

Por último, queda por decir que el internet ha tomado un posicionamiento importante en la vida de las personas que navegan por este medio, comprometiendo cada ámbito de su vida. Según Puig (2016) el internet permite al ser humano permanecer en un estado activo durante mucho tiempo, creando una serie de dependencias que ocupan hasta su tiempo de descanso. Sobre esto, el filósofo español se pregunta si el ser humano podrá algún día desconectarse de internet, pero no se trata de una desconexión total del mundo digital, y con ello, la renuncia a una vida social tal y como se lleva, sino “cómo sobrevivir sin internet y no aislarse del mundo” (Puig, 2016, p. 6).

Tales cuestionamientos permiten hacer una idea de las huellas que viene dejando la era digital sobre la condición humana, pues los medios de comunicación tradicionales se están adecuando y siempre tratan de actualizarse lo mejor posible, pues la competencia que trae

consigo la revolución digital muchas veces resulta arrasadora, tanto para cada individuo, como para la comunidad, hoy denominada *comunidad virtual*, donde las relaciones y perspectivas que tienen sus miembros sobre la vida en libertad y responsabilidad colectiva, son factores críticos que merecen ser abordados.

Ahora bien, teniendo claro el contexto actual, los avances tecnológicos y las formas de relacionamiento que estos avances han transformado, es importante que se establezca con claridad la noción de Dispositivo en Foucault. De esta manera, el concepto tiene tres niveles. En primer lugar, se entiende que “el dispositivo es una red” (García, 2011, p. 1). Esto significa que el dispositivo es un “conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen, el dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos.” (García, 2011, p.1) En segundo lugar, el dispositivo considera la naturaleza y forma de interacción, complementariedad y demás que tienen entre si los elementos heterogéneos anteriormente descritos. Y finalmente, en tercer lugar, “por dispositivo entiendo una especie de formación que, en un momento histórico dado, tuvo como función mayor la de responder a una urgencia”. (García, 2011, p.1)

Con este acercamiento se puede entender entonces que el concepto de dispositivo no solo es complejo en sí mismo, sino que en realidad es resultado de una serie de factores físicos, no-físicos, materiales e inmateriales que se relacionan entre sí, que se sostiene e interactúan entre sí. Al concebir al internet como un dispositivo de control, lo que sugiere esto es que el internet también hace parte fundamental de este entramado social. De esta manera, el internet pasa a ser un medio de comunicación, manejo de datos, acceso a información,

logística gubernamental, entre otros, pero también una forma de moldear la personalidad, los intereses, los gustos, las actividades de los individuos que interactúan en el internet.

De esta manera, cuando se dice que “el dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta, que siempre está inscrita en una relación de poder” (Agamben, 2011, p. 1) Lo que se está diciendo es que el dispositivo, la red de entramados, entidades, valores, epistemes, etc., siempre están ahí por algo. Es decir, no es gratuito que exista un dispositivo, la red inherente a este, pues su aparición, su forma de ser responde a la consolidación, funcionamiento y transmisión de las intenciones de una sociedad o del Poder que dirige esta sociedad. Con esto claro, se concluye que “el dispositivo resulta del cruzamiento de relaciones de poder y de saber” (Agamben, 2011, p.1)

Al respecto del concepto de dispositivo, Agamben (2011), en su artículo *¿Qué es un dispositivo?* resalta que

No será para nada erróneo definir la fase extrema del desarrollo del capitalismo, en el cual vivimos, como una gigantesca acumulación y proliferación de dispositivos. Ciertamente, los dispositivos existen desde que el homo sapiens apareció. Sin embargo, parece que actualmente no hay un solo instante en la vida de los individuos que no sea moldeado, contaminado o controlado por un dispositivo. (p. 1)

Esta afirmación potencia la visión del internet como un dispositivo de control, pues, de hecho, es gracias a la internet y la interconectividad producto de esta, que la sociedad ha entrado en una etapa de control y relacionamiento constante de dispositivos. La digitalización, tal como se ha mencionado con anterioridad en este capítulo, tuvo su consolidación oficial en la cotidianidad de las personas, en la importancia de tener red, internet, celular, a partir de la

pandemia del COVID-19, pues casi que toda nuestra vida física se trasladó, producto de la cuarentena decretada y la imposibilidad de relacionarse con otros y de estar en espacios públicos, a la virtualidad.

Un punto interesante a tratar alrededor del dispositivo es el proceso de subjetivación que subyace al hecho de convertirlo en un dispositivo de gobierno. Esta subjetividad que forma el dispositivo es, tal y como menciona Agamben, con el propósito de que el individuo pase a realizar acciones, a pensar, a comportarse, a tener gustos, etc., que, pese a que son instaurados, promovidos, obligados desde un poder gubernamental o socio-cultural, el individuo los asuma como propios, como parte de su yo, como sus gustos, sus códigos morales, sus visiones epistemológicas y demás.

En efecto, todo dispositivo implica un proceso de subjetivación sin el cual no podría funcionar como dispositivo de gobierno, aunque se reduzca a un puro ejercicio de violencia. Foucault ha mostrado, así mismo, como en una sociedad disciplinaria los individuos aluden, a través de una serie de prácticas y de discursos, de saberes y de ejercicios, a la creación de cuerpos dóciles pero libres, que asumen su identidad y su libertad de sujetos en el proceso mismo de su asubjetivación. De esta manera, el dispositivo, antes que todo, es una máquina que produce subjetivaciones y, por ello, también es una máquina de gobierno. (Agamben, 2011, p.1)

Redondeando esta idea, se considera que

Para Foucault los discursos se hacen prácticas por la captura o pasaje de los individuos, a lo largo de su vida, por los dispositivos produciendo formas de subjetividad; los dispositivos constituirán a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos

un modo y una forma de ser. Pero no cualquier manera de ser. Lo que inscriben en el cuerpo son un conjunto de praxis, saberes, instituciones, cuyo objetivo consiste en administrar, gobernar, controlar, orientar, dar un sentido que se supone útil a los comportamientos, gestos y pensamientos de los individuos. (García, 2012, p. 2)

Llegados a este punto, el concepto de dispositivo parece estar más claro. En ese orden, entendemos que el internet no sería un dispositivo aislado, sino que precisamente la, paradójicamente, llamada red está en interrelación constante con saberes, intenciones, valores morales, sociales, etc. Es importante que se esclarezca, de todos modos, que en Foucault dispositivo no es un concepto sinónimo de institución, que es otro de los conceptos más usados en el ámbito académico del autor. En realidad, el “dispositivo es la relación o red de saber/poder en la que se inscriben la escuela, el cuartel, el convento, el hospital, cárcel, fabrica y no cada uno de ellos de forma separada.” (García, 2011, p. 2)

Por otra parte, se debe tener en cuenta que un dispositivo no es algo abstracto, pues no es un concepto que se aplique en iguales condiciones en distintos contextos. Por el contrario, un dispositivo tiene unas características especiales gracias y/o producto de su contexto de enunciación. De este modo, en el caso del internet, que es el tema que ocupa este trabajo, se puede apreciar como el dispositivo surge de la interrelación entre el saber/poder que es inherente a la digitalización, acceso a la información, nuevas formas de comercializar (es decir, formas nuevas de comprar/vender/hacer), nuevas formas de establecer comunicación y relación entre individuos y demás.

En conclusión,

Un dispositivo sería entonces un complejo haz de relaciones entre instituciones, sistemas de normas, formas de comportamiento, procesos económicos, sociales, técnicos y tipos de clasificación de sujetos, objetos y relaciones entre estos, un juego de relaciones discursivas y no discursivas, de regularidades que rigen una dispersión cuyo soporte son prácticas. Por eso no es exacto decir que los dispositivos “capturan” individuos en su red, sino que producen sujetos que como tales quedan sujetos a determinados efectos de saber/poder. (García, 2011, p. 3).

Ahora bien, ¿Cómo funciona el dispositivo del internet? ¿Qué características sociales, culturales, económicas permiten su consolidación en la sociedad, su funcionalidad, sus implicaciones y posibilidades? ¿Cómo es posible que este dispositivo haya llevado las relaciones humanas a la intangibilidad, así mismo como virtualizado incluso nuestras obligaciones sociales? Como se entiende que no es posible entender un dispositivo sin entender la era, el contexto en el que aparece, entonces es importante hablar de este punto en el siguiente capítulo.

Hacia una sociedad digital o cibercultura

La importancia del dispositivo del internet en una sociedad como la actual es indiscutible. En esa medida y después de haber aclarado el concepto, se puede entender como la relación que los individuos tienen con su entorno ha sido permeada casi que en su totalidad por la relación que estos mismos individuos tienen con la web, con la virtualidad y con la vida y relaciones que ahí se establecen. Ciertamente esta forma de relacionarse con el internet fue en aumento a medida que los avances se iban presentando, pero, sin dudas, el empujón final a una vida virtual, a unas actividades, una economía virtual, se gestó a partir de la pandemia por el COVID-19 decretada en el 2020. En esa medida, el dispositivo de Foucault empieza a ser un concepto que puede tener sus acercamientos y todavía puede ser útil para entender y para dimensionar las relaciones de poder y las formas de funcionar tanto de los dispositivos sociales, como de las instituciones y las redes que se tejen en este sentido.

No obstante, hay otros autores que también han pensado el concepto de dispositivo, aunque sin desligarlo de la visión foucaultiana, sino más enriqueciéndola y/o actualizándola. Tal es el caso de autores como Giorgio Agamben para quien el concepto de dispositivo refiere a:

Cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, opiniones y los discursos de los seres vivientes, de tal modo que “no solamente las prisiones, los manicomios, el panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas sino también la lapicera, la escritura, el cigarrillo, el teléfono celular, las computadoras, y por qué no el lenguaje mismo”, serían dispositivos, pero no en sí mismos sino en tanto conforman o forman parte de una

red de saber/poder. Un dispositivo no es otra cosa que un mecanismo que produce distintas posiciones de sujetos precisamente por esa disposición en red: un individuo puede ser lugar de múltiples procesos de subjetivación. (García, 2011, p.5)

Con todo este contexto en consideración, se puede apreciar como la tecnología se ha constituido como un mecanismo que permite al ser humano conocer una manera de desarrollar la comunicación social, es decir, explorando “la capacidad del hombre de extenderse a sí mismo a través de sus sentidos, hacia el medio que lo rodea” (McLuhan, & Powers, 1989, p. 15). En ese sentido, se puede argüir que las estructuras tecnológicas y las implicancias que provocan sobre las dinámicas sociales se expresan inherentemente de forma lingüística, irrumpiendo los esquemas tradicionales de interacción directa entre las personas.

Una vez más, señalar la nueva normalidad producto de la pandemia por el COVID-19 es importante, pues este es el punto de inflexión en el que dicha interacción se profundiza. Antes de la pandemia ya el internet había cambiado, por ejemplo, la forma de entablar relaciones, así como la frecuencia con que uno podía conversar con las personas. Es evidente que las personas del siglo XXI, los jóvenes, sobre todo, usaron redes sociales como Facebook, Instagram, entre otras para conocer amigos, amigas y/o establecer relaciones amorosas/sexuales. Durante la pandemia incluso la empresa META, en su red social Facebook, habilitó un nuevo botón/reacción, el “Me importa” con el propósito de ayudar a comunicar a las personas que usaban la red social, que acompañaban a sus amigos, familiares o parejas en el encierro, en las crisis o angustias de la pandemia, etc.

Volviendo otra vez a Marshall McLuhan (1989), este muestra como la tecnología empieza a ser, precisamente y como se ha señalado en el párrafo anterior, una evolución

progresiva, una suerte de “adaptación socio-cultural” que denomina como *aldea global*, cuyo universo de información empieza a insertarse dentro de la cotidianidad, adquiere ahora un relieve más ubicuo, en otras palabras, el lenguaje audiovisual gana terreno frente a las demandas del público espectador, pues sin importar la carga de valoración, el contenido absorbe y estetiza la percepción y, por supuesto, el conocimiento sobre el entorno.

Cabe resaltar, que este cambio ha sido producido por uno de los factores importantes para este escrito: el internet. Su auge ha redimensionado las formas de ver y de cierta manera, acercarnos hacia la cultura, como también, consolidarse como un eje transversal para formar una sociedad que funciona y gira en y por la información. En la actualidad es innegable que no solamente la información sobre lo que ocurre en el mundo está al alcance del dispositivo celular que tenemos a mano, sino que, además las formas de gobierno de diferentes países, sus avances en términos científicos, artísticos, culturales, así como sus atrasos, violaciones de derechos humanos y demás, también. Este dato es importante tenerlo en cuenta, pues, como ya se dijo en el anterior capítulo, el dispositivo nunca es un concepto aislado, sino que, al ser una red de poder/saber, está en función de un gobierno, de unas instituciones, de una sociedad y de un contexto socio-cultural que no solo moldea el dispositivo, sino en el que este dispositivo tiene importancia.

Ahora bien, es preciso revisar la relación que se crea entre la comunidad y el internet, según Castells (2001) se pueden hallar en el vínculo entre productores y usuarios, que son los que retroalimentan los sistemas tecnológicos y permiten que el sistema evolucione; además, son el origen de la creación y configuración del internet. En dicha configuración se encuentra la cultura, entendida como una gama de valores y creencias, representaciones que moldean el comportamiento de quienes navegan, pues al mantener y conservar determinados hábitos

hasta el punto de volverlos repetitivos, terminarán generando ciertas costumbres, las cuales se imponen mediante el control que ejerce, por ejemplo, las instituciones o el mundo de los artefactos tecnológicos.

Ahondando esta idea, vemos entonces como el internet es un dispositivo, pero a su vez es una serie de hábitos, de actividades, de formas de operar que también son particulares. En este sentido, la forma en la que el internet es usado en el mundo occidental, las redes sociales que estas sociedades tienen, son diferentes a las que tiene un país como China, por ejemplo. Por tanto, para entender una cultura del internet, Castells (2002) advierte que, si bien esta representa una construcción colectiva, puede variar según dos expresiones tecnológicas: la primera, concerniente al campo de la sociedad del conocimiento que aglomera, procesa y distribuye multiplicidad de datos, con el fin de ofrecer otra solución respecto a las actividades humanas convencionales; la segunda, tiene que ver con el estudio y la experimentación genética, capaz de modificar códigos y, en pocas palabras, *maniobrar la vida*.

En contraste con lo anterior, es menester preguntarse lo siguiente: ¿acaso el internet, visto como una producción cultural, desborda lo que se considera información y conocimiento? Para brindar una respuesta más amplia, se cuenta con la diferenciación que Castells (2002) plantea dentro de sus análisis sobre el devenir de la cultura y la sociedad del conocimiento. Para él, existen cuatro ejes fundamentales que constituyen internet: 1) la cultura universitaria- tecnomeritocrática; 2) la cultura hacker; 3) la cultura alternativa y 4) la cultura empresarial.

Lo que el autor manifiesta, es que los cuatro mencionados aspectos se encuentran jerárquicamente establecidos, porque, empezando con la primera cultura, da cuenta de su

empeño por la implicancia y significancia de la investigación, donde la rigurosidad académica juega una función esencial en el desarrollo científico y tecnológico, considerándose clave para el avance de la humanidad. Establece la apertura tecnológica, la cual está compuesta por una sociedad de individuos tecnológicamente idóneos. Atestigua que esta cultura tiene como valor principal el descubrimiento y desarrollo de sistemas tecnológicos que suministran un bien común a la comunidad académica y científica.

Por otra parte, la cultura hacker ha sido la encargada de permitir las innovaciones tecnológicas, bajo una idea de cooperación y lo que implica la libertad en y para la comunicación. En esa medida, el hacker representa la figura de valoración y organización, propias de un programador experto en mediar entre la tecno meritocracia y el diseño empresarial, donde los contenidos digitales que circulan en la red deben hacerlo de forma autónoma, respetando el software libre para todo tipo de sistema, bajo el propósito de respetar sus creaciones.

De forma semejante, se podría decir que la libertad no es el único valor para la gran mayoría de hackers, ya que la innovación tecnológica establece el límite superior, incluso se podría decir que el disfrute personal de la creatividad es más significativo que la libertad, pero para los hackers es sin duda un componente fundamental de su enfoque hacia el mundo y hacia su actividad, es por esto que la gran mayoría de ellos defienden su derecho a comercializar sus innovaciones.

Asimismo, se dice que el hacker se hace gracias al lanzamiento creativo individual, independiente del espacio organizativo de su creación. Esta sería la razón por la que hay

hackers en el mundo académico, en los institutos, en las empresas o en los márgenes de la sociedad.

En tercer lugar, se puede hablar de la cultura alternativa como un acontecimiento donde el internet simbolizaba para las personas un punto de fuga de las rutinas sociales, para encontrarse ahora con nuevas maneras de vivir. En este punto, se debe diferenciar los objetivos que perseguían estas comunidades, respecto a los propósitos de los hackers, pues mientras los segundos priorizaban la creación tecnológica, los primeros trataban de encontrar el modo de utilizar la tecnología para fines culturales, incluso políticos y, por supuesto, de índole personal, dado que el proceder de las personas que reconocían dentro de esta comunidad, abogaban por una organización que fuese desde lo global hasta lo situado y viceversa.

Si se toma al pie de la letra la consigna de las culturas alternativas, estas pueden sostener que el internet también se puede convertir en aquel espacio de distracción que puede llegar a reproducir las falsas identidades, que para los adolescentes o jóvenes universitarios se vuelven satisfactorios, ya que representan una etapa de su vida en la que ellos comienzan a experimentar con su personalidad, y además es un espacio para satisfacer sus deseos o intereses, y con esto se refiere tanto a la creación de movimientos sociales de cualquier facción ideológica, así como a cualquier propuesta de organización sociocultural.

Además, Castells (2001) expresa que las comunidades virtuales tienen dos características esenciales: en primer lugar, está el valor de la comunicación horizontal y libre, el cual se ha respaldado por sus usuarios y convertido en uno de los valores generales de Internet y, en segundo lugar, está el valor de la *conectividad auto-dirigida*, como instrumento

para la organización social, acción colectiva y la construcción de sentidos y perspectivas renovadoras.

En síntesis, podría decirse que las comunidades virtuales permiten dar un vistazo, a grandes rasgos, de todo lo que se puede encontrar en internet, con el fin de evidenciar los aspectos positivos y prepararse para la nueva sociedad digital. Otra consideración importante sobre las comunidades digitales es el rompimiento en las barreras de la información, porque, dependiendo el posicionamiento que se le otorgue en internet a algún producto, éste tendrá mayor o menor impacto de asimilación; además, se puede afectar de diferentes maneras las elecciones políticas, culturales y económicas de un país o región; inclusive, permite un mejor auge de la información, en el cual las nuevas generaciones tendrán acceso para formarse, capacitarse y adaptarse, evitando así quedar por fuera de las discusiones que se puedan generar a partir de los permanente giros que suceden dentro del mundo digital.

Por último, se encuentra el campo de la cultura emprendedora, movida gracias al proceso de la innovación que cada empresa proveía a sus productos, bienes y servicios, con el fin de obtener mejorables ganancias monetarias sobre la competencia del mercado laboral-digital.

De esta manera, la cultura emprendedora o empresarial se basa prácticamente en el dinero, pero lo que diferencia esta cultura de otras, que también van dirigidas a la acumulación de capital, es su manera de ganar dinero en el negocio de Internet. Por ejemplo: mientras los inversores financieros tratan de obtener beneficios prediciendo el comportamiento futuro del mercado, o sencillamente apostando en dicho mercado, los

emprendedores de Internet *venden el futuro* porque están convencidos de que lo van a hacer ellos.

En relación con la acogida del internet frente a la sociedad, se puede sostener a que este entramado ha sido producido, en principio, por el vínculo empresa-emprendedor:

Debido a esto, Internet se ha ido configurando de acuerdo a estos usos comerciales. Sin embargo, como estos usos comerciales dependen de formas y procesos inventados por los demás estratos culturales de Internet, el resultado final es que Internet no es ni más ni menos mercantil que otros ámbitos de la vida en nuestras sociedades. (Núñez y Huerta, 2018, p. 455).

La anterior cita resalta la importancia de las otras esferas comerciales donde el internet todavía no ha logrado un acaparamiento total de sus intereses. Sin embargo, mediante el discurso del emprendimiento como salida rentable para que las personas, sin ningún tipo de experticia empresarial, mantengan una estabilidad financiera y puedan gozar de una calidad de vida considerable, el mundo digital ha ganado un vasto terreno en cuestiones de comercialización de productos a nivel mundial.

Entonces, la dinámica de los emprendedores consta en seguir buscando nuevas formas de mover la economía, una de ellas tiene que ver con la venta de acciones en la bolsa de valores, la misma que trajo consigo ganancias económicas y mucho éxito, permitiendo tener cierta libertad. La venta de acciones fue el mecanismo que se dio para vincular la libertad de cada persona a una capacidad emprendedora, teniendo en cuenta que la única manera de medir el nivel de competencia y el respeto, es a través del dinero.

Así, se emplea una estrategia sutil para convencer al inversor de que el futuro se encuentra en esta inversión: se le vende la idea de que este se encuentra en las nuevas innovaciones tecnológicas que le permiten solucionar los problemas que pueda tener en su empresa, o mejorar sus ingresos económicos. Aquí podemos ver que hay una necesidad en el sentido en que el *capitalista de riesgo* necesita del emprendedor para hacer su capital de éxito, asimismo, el emprendedor necesita del capitalista de riesgo para realizar sus sueños.

De igual manera, considerando que la Nueva Normalidad ha terminado por amalgamar la vida virtual a la vida social “real”, se puede ver un aumento de aplicaciones móviles o de bancos virtuales que reciben, comercian y distribuyen el dinero, como Nequi, Daviplata, PayPal, PSE, entre otros. Así mismo, en la actualidad es muy común que se empiecen tiendas virtuales, pues éstas pueden operar desde bodegas o casas de residencia, economizando y evitando la logística de un punto físico, letreros, empleados y demás. Así mismo, el comercio internacional, debido a las facilidades de pago virtual han empezado a consolidarse como monopolios fuertes y futuristas como Alibaba, Amazon o Mercado Libre.

En resumen, estas capas culturales propuestas por Manuel Castells, permiten entender cómo ha sido la estructuración del mundo digital, movido específicamente por el internet, dentro del desarrollo sociocultural de los individuos. Como resultado, es pertinente sostener que cada persona se ha venido adaptando a los requerimientos que el sistema establezca, por lo tanto, se habla de una paulatina entrada en lo *hiper*, es decir, en el exceso de datos, productos, aplicaciones, plataformas y demás creaciones que, más allá de su fácil aplicabilidad, esconden una seria banalidad, pues lo que interesa es comprar y vender a toda costa. Este tipo de consumismo en el que internet no ha insertado, representa lo que

Lipovetsky y Serroy (2015) denominan *estetización del mundo*, donde toda producción humana está en miras o a merced de la industria, para este caso, de la industria digital.

Sin duda, el internet ha transformado cada sociedad del planeta, creando una metamorfosis histórica, cultural, política y económica sin precedentes. Si bien, hay una interconexión de la que es difícil no sentirse adentro, se logra apreciar los alcances, pero también las limitaciones que deja el mundo digital en la vida cotidiana, y con limitantes me refiero a algunos ejes problemáticos que es preciso detallar tras ese *espejo* que supone representar la red, cuyas proyecciones terminan afectando-positiva o negativamente- la vida de los individuos que se constituyen y construyen una comunidad.

Por ende, resulta estremecedor evidenciar los efectos que ha provocado la esfera digital sobre los seres humanos, pues tanto Castells en su momento, como reflexiones actuales sobre la sociedad, insisten en que este fenómeno llamado red de internet, antes que aunar colectividades, termina profundizando el culto al individualismo, que con lleve a crear nuevos desarrollos tecnológicos, por encima de las relaciones interpersonales, de esta manera genera riqueza económica y tecnológica. Por eso, queda por dejar este fragmento de Castells (2001) al respecto:

El individualismo es la norma, por lo que, al encontrarse solos, estos emprendedores utilizan su dosis extra de adrenalina para acentuar su impulso de destrucción creadora que finalmente conduce a una creación destructiva. O sea, a una creación de riqueza económica y tecnológica que eclosiona en las ruinas de las vidas privadas y sociales que se consumen por el camino. (p.75).

En esa medida, también resuenan con una férrea correspondencia las palabras de Byung Chul Han (2015) acerca del mundo entendido como un enjambre digital, puesto que, para este autor:

...la comunicación digital hace que se erosione fuertemente la comunidad, el nosotros. Destruye el espacio público y agudiza el aislamiento del hombre. Lo que domina la comunicación digital no es el «amor al prójimo», sino el narcisismo. La técnica digital no es una «técnica del amor al prójimo». Se muestra como una máquina narcisista del ego (p.34).

Conclusiones

Como resultado de este breve ensayo filosófico, acerca del internet como un dispositivo de poder comunicativo se puede decir que, incluso, va más allá de la misma nominación, pues sus repercusiones individuales y sociales han determinado la historia y la cultura de maneras sorprendentes, hasta el punto de que la relación de los individuos y las sociedades con la tecnología y la web han logrado un cambio de era. Por eso, se podría denominar como un elemento que impera dentro sistema-mundo, porque permite las relaciones internacionales, geopolíticas y económicas que se estipulan alrededor del planeta.

De esta manera, se planteó la necesidad de pensar en el internet como un dispositivo de poder que ha logrado cooptar las manifestaciones lingüísticas tradicionales, dado que su universo simbólico emplea más detalles y matices que, puestas en red, se convierten en mensajes instantáneos que juegan con la mente, las emociones, inclusive con la percepción de la realidad de la gente que consume tales contenidos. Por tanto, lo que importa es el gesto comunicativo, es decir, la capacidad de emitir una información que, así no traduzca un conocimiento claro o interesante, logre captar la atención del receptor, provocando en la misma entretención, un hábito de consumo.

Por supuesto, la internet ya no solamente es un espacio de ocio o una red de comunicación inocente. Por el contrario, es cada vez más notorio que la era digital marcará las pautas en las futuras relaciones humanas. Tanto en el ámbito social cultural, como geopolítico, ambiental, anímico, psicológico y demás. Incluso en la actualidad es una suerte de carrera tecnológico/espacial la que se ha establecido entre el bloque de Estados Unidos y la Unión Europea contra el bloque de Rusia y China. El manejo, monopolio y avance en

cuestiones de chips, robótica, navegación 5g, 6g, etc., demuestra como la virtualidad, la vida en la web, las posibilidades de tener cada vez un mejor internet ya no solamente significan cada vez más información, velocidad en subir y descargar datos, sino incluso lograr la consolidación de una vida humana virtual.

En ese orden de ideas, fue relevante revisar aquellos giros en los medios comunicativos, explícitamente en las telecomunicaciones donde la esfera digital terminó acaparando cualquier medio de expresión, con el fin de convertirlo en una parte que funciona alrededor de un todo, y ese todo puede llamarse internet. No obstante, también se aclarar que cada sociedad fue a su propio ritmo respecto a estas adecuaciones digitales, pues en Estados Unidos, siendo los pioneros en la creación de este sistema, figuraron como la vanguardia que muchos países del mundo intentaron acoplar a sus proyectos estatales. En el caso de Colombia, se pudo apreciar que la historia de los medios ha sucedido de forma longeva y sin acontecimientos importantes, por eso, hasta el día de hoy la *revolución digital* todavía es una idea incipiente.

Es importante volver a referir el conflicto económico que tienen en la actualidad las potencias de China y Estados Unidos, pues la forma en la que la tecnología ha entrado en el mercado está completamente anclada a la posibilidad de generar celulares más económicos con capacidades de navegación altas, como lo hace normalmente China. Si bien estos aparatos, productos de empresas como Huawei, Xiami, TLE, entre otras, no tienen en realidad la gama de otros dispositivos de empresas tipo Apple, Samsung y demás, lo cierto es que han permitido el acceso a una revolución digital, a una virtualidad más contemporánea a muchas personas. No obstante, China ha demostrado su capacidad no solamente de hacer manufactura y electrodomésticos de baja gama, sino que, en la actualidad han empezado a competir en la

venta de celular de alta gama, incluso con opciones mejores que las multinacionales de telecomunicaciones occidentales.

Evidentemente, la humanidad ha reaccionado a este nuevo paradigma denominado *evolución digital*, y como todo un modelo de desarrollo, en este caso mundial, provoca ciertas modificaciones de toda índole dentro de la sociedad. Sin embargo, se trató de demostrar que, tras las capas culturales que el campo digital propone, encierra muchas limitaciones en cuanto al mundo empresarial, donde las personas se convierten en medios para comprar y vender productos o soluciones digitales, promoviendo lo que sea posible, con el fin de cubrir sus necesidades dentro de un sistema capital cada vez más competitivo. Por supuesto que no toda idea digital es nociva, sin embargo, uno de los aspectos que aniquila es justamente la colectividad humana, sus modos de relacionarse y adaptarse a una era digital que parece dejar como resultado una inminente individualidad narcisista, la cual supone un riesgo para la condición humana.

De esta forma, se puede argüir que el internet ha creado un mercado para todas las funciones, cargos y aspiraciones de los usuarios, los cuales no son más que gente con mayor o menor visión, que quiere llevar a cabo su proyecto de vida de la mejor forma posible. Entonces aparece la industria cultural, donde el internet juega un papel central, colocando la entretención al servicio del planeta entero, lo cual supone impresionantes ganancias económicas repartidas entre la pirámide jerárquica que el mundo digital ha sabido legitimar.

Antes de finalizar, además, se debe tener en cuenta que el internet es inevitable en el avance de la humanidad, pues es un proceso que ha permeado varios aspectos ya no solo de la vida del individuo, sino de la ciencia, la economía, los saberes, etc. Por lo tanto, se puede

entender que el dispositivo, tal y como se lo está entendiendo aquí, está anclado a un avance tecnológico, a la aparición de una nueva era y unas nuevas formas de relacionarnos, así como un nuevo mundo. Por lo tanto, el dispositivo de internet también tiene una genealogía y una historicidad que rigen su aparición, aplicabilidad, funcionalidad y, por lo tanto, a medida que esta era digital avanza y a medida que el ser humano va conquistando cada vez más ese mundo virtual que ya ha empezado a construir, el dispositivo irá adaptando y mutando.

En suma, desde una postura personal quisiera añadir que el Internet, más allá de los debates que pueda generar sobre su uso actual, es inexorable afirmar que la tecnología nos abre oportunidades y nos genera un respaldo tanto en la vida cotidiana, o sea, en el crecimiento personal, como laboral. Empero, es menester analizar esta posición desde dos aristas: la primera, tiene que ver con el hecho de que, si bien, sabemos y reconocemos que el internet nos puede brindar ayudas, facilitándonos el trabajo en ciertas necesidades que se puedan tener, debido a que constantemente ocurren actualizaciones e innovaciones dentro de la red; segundo, también debe tenerse muy en cuenta que al usar tanto la tecnología y llevarla a nuestra vida social, familiar e íntima, nos vuelve personas inútiles, ya que generamos un apego, y esto nos cambia la vida por completo, pues dejamos de socializar con los demás por el miedo de desconectarnos, y es ahí donde empezamos a perder voluntaria o inconscientemente nuestra integridad humana, basada en la libertad y la relacionalidad que nos llena de experiencias significativas para la vida. Con esto paradójicamente el internet logra una comunicación y una vida que se distancia de la comunicación y vidas sociales reales que antaño no solo se construían más claramente, sino que incluso eran inevitables.

Por último, en esta cultura de Internet las personas que navegan comparten un conjunto de ideas, tendencias, perspectivas, y actitudes, que se desarrollan de la misma

manera que en la cultura tradicional. Este tipo de personas, son capaces de modificar el consumo que se tiene de la cultura, por otro tipo de consumo en el que haya una producción activa y participativa; esto quiere decir, que a través del uso de las herramientas que esta Red le proporciona, comienza a crear nuevas formas de difusión social a través de experiencias e ideas. Esta forma de relacionarse y comunicarse de las personas gracias al internet es lo que ha permitido avances y fenómenos nuevos en términos de cultura, política y demás. Para intentar traer a colación un ejemplo actual, se puede ver como la lucha por la reivindicación femenina, LGTBI, negra, palanquera, así como la resistencia popular, la búsqueda de alternativas en medios de comunicación y demás, ha ido en aumento desde que se pueden crear grupos de WhatsApp, Grupos y páginas de Facebook, canales de YouTube, clases por plataformas, entre otras.

Bibliografía

Grosrichard, A. (1977). *El juego de Michel Foucault*. Entrevista publicada en la Revista Ornicar, (10).

<https://forofarp.org/beta/wp-content/uploads/2019/02/ElJuegoDeMichelFoucault.pdf>

Baudrillard, J. (10 de Febrero de 1978). *Cultura y simulacro*. Obtenido de

<http://www.raularagon.com.ar/biblioteca/libros/Baudrillard/Jean%20Baudrillard%20-%20Cultura%20y%20simulacro.pdf>

McLuhan, M. & Powers, B. (1995). *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el Siglo XXI*. Gedisa.

https://monoskop.org/images/2/2c/McLuhan_Marshall_Powells_BR_La_aldea_global.pdf

Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. España: Plaza & Janés Editores, S. A.

<https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/08/La-Galaxia-Internet-Castells.pdf>

Castells, M. (2002) *La dimensión cultural de Internet*. Universitat Oberta de Catalunya.

<https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Anthropos.

<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza editorial S.A.

<https://www.felsemiotica.com/descargas/Castells-Manuel-Comunicaci%C3%B3n-y-poder.pdf>

- Gómez, C. A. T., Delgado, J. D., & Penagos, J. E. (2009). *Génesis del campo de Internet en Colombia: elaboración estatal de las relaciones informacionales*. Signo y pensamiento, 28(54), 238-264. <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409016.pdf>
- Evans, D. (2011). *Internet de las cosas. Cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo*. Cisco Internet Business Solutions Group-IBSG, 11(1), 4-11. <http://audentia-gestion.fr/cisco/IoT/internet-of-things-iot-ibsg.pdf>
- Agamben, Giorgio. (2011) ¿Qué es un dispositivo? Sociologica. Ciudad de Mexico, Mexico. Scielo https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732011000200010
- García, Luis. (2011) ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Delleuze, Agamben. A Parte Rei. Revista de Filosofía. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fanlo74.pdf>
- Vega, Guillermo. (2017) El concepto de dispositivo en M. Foucault, Su relación con la "microfísica" y el tratamiento de la multiplicidad. Nuevo Itinerario, Revista Digital de Filosofía. <https://hum.unne.edu.ar/revistas/itinerario/revista12/articulo08.pdf>
- Ahumada, B. R. (2013) La televisión por internet; de la convergencia a la mutación. *Quórum Académico*, vol. 10, núm. 2, julio-diciembre, 2013, pp. 277-288. <https://www.redalyc.org/pdf/1990/199028788006.pdf>
- Sibilia, P. (2014). *La intimidad como espectáculo*. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro-net.acceso.unicauca.edu.co/es/lc/unicauca/titulos/110985>

Han, B. (2015). *En el enjambre*. Herder Editorial. <https://elibro-net.acceso.unicauca.edu.co/es/lc/unicauca/titulos/45772>

Lipovetsky, G. y Serroy, J, (2015) *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama.

Puig, E. (2016) *La gran adicción*. Barcelona: Arpa Editores. https://books.google.com.co/books?id=iKuwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+gran+adicci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=la%20gran%20adicci%C3%B3n&f=false

Vega, Guillermo. (2017) El concepto de dispositivo en M. Foucault, Su relación con la "microfísica" y el tratamiento de la multiplicidad. Nuevo Itinerario, Revista Digital de Filosofía. <https://hum.unne.edu.ar/revistas/itinerario/revista12/articulo08.pdf>

Núñez, G. R. y Huerta, G. D. (2018) *Una aproximación a la cultura de internet y participativa*. Sincronía, núm. 74, pp. 452-466, 2018. Universidad de Guadalajara. <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742024/html/>