



Saberes y prácticas. Revista de Filosofía y Educación / ISSN 2525-2089
 Vol. 10 N° 1 (2025) / Sección Artículos / pp. 1-11 / CC BY-NC-SA 2.5 AR
 Centro de Investigaciones Interdisciplinarias de Filosofía en la Escuela (CIIFE),
 Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo, Argentina.
 revistasaberesypracticas@ffyl.uncu.edu.ar / saberesypracticas.uncu.edu.ar
 Recibido: 20/03/2025 Aceptado: 18/06/2025
 DOI: <https://doi.org/10.48162/rev.36.137>

Desplazamientos y subjetivaciones en el contexto sociotécnico digital: apuntes para trazar las coordenadas de la escuela pública como dispositivo híbrido

Displacements and Subjectivations in the Digital Sociotechnical Context: Notes to Trace the Coordinates of the Public School as a Hybrid Apparatus

 **María Sol Couto**

Facultad de Filosofía y Letras,
 Universidad Nacional de Cuyo;
 Universidad Champagnat, Argentina
 msolcouth@gmail.com

Resumen. El presente ensayo tiene como objetivo proponer un recorrido teórico que permita comprender las relaciones entre dispositivos sociodigitales y producción de subjetividades en la escuela pública contemporánea. Partiendo de la premisa de que la subjetividad no es estática sino un fenómeno en constante movimiento, se plantean una serie de desplazamientos en el contexto como en las subjetivaciones que nos permitan trazar un mapa de las transformaciones contemporáneas y del rol de la escuela,

Desde nuestro punto de vista, la escuela se configura como un dispositivo híbrido puesto que en ella, conviven quizás con mayor intensidad – y porque no, contradicción- que en otros espacios, los entrecruzamientos entre la propuesta de progreso moderno centrada en el estado y la lógica de datificación y gubernamentalidad algorítmica de las plataformas tecnológicas. En este sentido, esperamos compartir interrogantes para problematizar el rol de las instituciones educativas en los procesos de subjetivación contemporáneos.

Palabras clave. Educación Pública, Subjetividad, Tecnologías Digitales, Plataformas Sociodigitales, Dispositivos.

Abstract. This essay explores the relationships between socio-digital devices and the production of subjectivities in contemporary public schools.

Starting from the premise that subjectivity is not static but a phenomenon in constant movement, a series of displacements are proposed in the context as well as in subjectivations that allow us to draw a map of contemporary transformations and the role of the school.

In our point of view, the school is configured as a hybrid apparatus since in it, perhaps with greater intensity - and why not, contradiction - than in other spaces, the intersections between the proposal of modern progress centered on the state and the logic of datafication and algorithmic governmentality of technological platforms. In this sense, we hope to share questions to problematize the role of educational institutions in contemporary subjectivation processes.

Keywords. Public School, Subjectivity, Digital Technologies, Digital Platforms, Apparatus.

Introducción

Desde su origen, la escuela – tal como la conocemos hoy- ha tenido un rol central sostenido a lo largo del tiempo: educar a las futuras generaciones y formar al ciudadano en los valores cívicos para la construcción, reproducción y cuidado de las democracias modernas. No obstante, como construcción pública ha sufrido, a lo largo del tiempo, múltiples cuestionamientos que revelan una constante crisis de la educación formal. En la actualidad, una de las principales críticas viene de la mano de la innovación tecnológica que a las instituciones superar la monotonía de la clase tradicional para adaptarse a los cambios que imponen las plataformas. Intentando escapar al discurso solucionista (Morozov, 2013) que sostiene que para cada problema existe una tecnología, nos interesa pensar cómo la escuela resulta transformada por la época, por los actores que la habitan e interactúan en ella y con ella, al tiempo que también produce otras subjetivaciones diferentes a la del ciudadano moderno. No podemos negar que somos, en parte, producto de la educación que recibimos en la escuela (entre otros agentes) y que también, como sociedad hacemos, construimos esa escuela. La escuela produce sujetos al tiempo que se reproduce a sí misma, cambia, se transforma, pero algo permanece; se constituye en este sentido como un dispositivo histórico, diseñado en la modernidad de acuerdo con las necesidades políticas, económicas y sociales de ese momento. (Pineau, 2001). El devenir histórico hizo su trabajo con las instituciones de la modernidad, sin embargo, la forma escolar muestra signos de continuidad y ruptura con esa forma y ese mandato fundacional. Para profundizar en esta dinámica, proponemos la metáfora del desplazamiento como una herramienta analítica que permite visibilizar el carácter complejo, dinámico y continuo de los cambios sociales. El desplazamiento, implica un movimiento constante, un ir y venir una adaptación continua al entono de transformación que también nos habla de un mientras tanto. ¿Qué tipo de dispositivo es hoy la escuela? ¿Qué subjetivaciones promueve? A lo largo de este artículo intentaremos trazar algunas líneas para responder estas preguntas.

El dispositivo y la época

Tal como expresa Agamben (2010), ser contemporáneo implica no poder escapar al propio tiempo; tomando distancia para pensarlo en su complejidad, pero, sobre todo, en sus implicaciones futuras. El nuestro es un tiempo complejo, caracterizado por la ubicuidad de las conexiones y por la digitalización de los vínculos sociales, económicos, productivos, políticos y educativos que se imponen en el seno de una sociedad capitalista que se alimenta de ellos y los reconfigura. La aparente inmaterialidad del territorio virtual, sumada al discurso tecnológico operante, como plantea van Dijck (2016) oculta su complejidad y dificulta su análisis. No obstante, estas transformaciones surgidas de los avances tecnocientíficos van conquistando otros ámbitos de la vida cotidiana. Es en este contexto que recuperamos el concepto de dispositivo analizado por Agamben (2011) en su interpretación de la obra de Foucault. En una primera acepción, podemos decir que el dispositivo es la red que tendemos entre elementos heterogéneos como discursos, instituciones, leyes, etc. (Agamben, 2011) que, a partir de relaciones de poder-saber tienen la capacidad de generar en los sujetos determinadas “disposiciones”. Foucault se interesa por este concepto a partir de sus estudios sobre gubernamentalidad o gobierno de los hombres para comprender las formas en las que los dispositivos logran capturar, dirigir, orientar o modelar “los gestos, las conductas, las opiniones de los seres vivos” (Agamben, 2011).

Es paradójico, a la luz de este análisis, que los teléfonos celulares sean llamados, dispositivos tecnológicos. Desde el surgimiento del Smartphone en los años 90' se podía anticipar la capacidad de transformación que esta tecnología tendría, principalmente, en las dinámicas laborales. Sin embargo, a partir de la popularización de internet, posteriormente de la web 2.0, de los teléfonos inteligentes y de las redes sociales, esta trama de aparatos, conexiones, códigos de programación y algoritmos, se ha vuelto mucho más poderosa al punto actual de tener el poder de regular la opinión pública e influir en el curso de las democracias. El concepto de dispositivo resulta clave en este análisis, nos permite comprender que las tecnologías no son simples herramientas, sino que configuran nuestras prácticas, nuestras formas de vida y nuestro pensamiento.

¿Cómo llegamos hasta aquí? Para trazar un mapa, proponemos la metáfora del desplazamiento como una tensión dinámica que transforma y reconfigura, mas no como un movimiento lineal o unidireccional. A través de esta imagen, esperamos alejarnos de simplificaciones dicotómicas para explicar los procesos de cambio en el contexto sociotécnico digital. Nos posicionaremos desde la perspectiva de la cultura digital, que intenta revisar estas transformaciones, suponiendo que las relaciones entre tecnología y sociedad son complejas, por lo que los análisis deberán evitar miradas tecnofóbicas o tecnofílicas. Desarrollaremos tres desplazamientos que observamos en el contexto sociotécnico digital, a saber: de la vigilancia al control, de la sociedad del conocimiento libre al monopolio de la información y de la fábrica-empresa a la empresa-plataforma.

Primer desplazamiento: De la vigilancia al control

Según Deleuze (1999) para la vigilancia de los cuerpos ya no es necesario el encierro. Las sociedades de control tienen formas más sutiles de disciplinamiento que prescinden de la vigilancia o el encierro porque se dan al “aire libre” y por propia sujeción invirtiendo el panóptico de Foucault (1975). La lógica del control atrapa el deseo produciendo un auto- disciplinamiento. Cuando Deleuze describió el fenómeno recién comenzaba a asomar; sin embargo, casi tres décadas después, la industria de extracción y procesamiento de datos, vinculada con la economía de plataformas (Snircek, 2018) le otorga cada vez más relevancia a este fenómeno. Los datos van con los/as usuarios/as a todas partes; el control es ubicuo.

Los aportes de la cibernética nos permiten comprender de qué manera las interacciones a través de los teléfonos celulares ejercen, en línea con los aportes de Deleuze, una nueva forma de gobierno. El colectivo Tiquun (2001) define a la cibernética como “un mundo autónomo de dispositivos mezclados con el proyecto capitalista en tanto que proyecto político, una gigantesca máquina abstracta hecha de máquinas binarias, una nueva forma de soberanía política” (2015, p. 28). ¿De qué manera, entonces, se ejerce esta nueva forma de control que podemos concebir como una autodisciplina? La gubernamentalidad algorítmica (Rodríguez, 2018) podría ser una respuesta a este interrogante. En 2010, el colectivo Ippolita, comenzó a problematizar la lógica de los algoritmos. Los definió como: “Un método resolutivo aplicado a un problema, un procedimiento compuesto por pasos simples a ejecutar en secuencia para obtener un determinado resultado” (Ippolita; 2010, p.101). Parafraseando a los autores podríamos compararlos con una receta que implica pasos a seguir para llegar a la solución de un problema. Los algoritmos son recetas informáticas, escritas en lenguajes de programación para cumplir distintas funciones que se retroalimentan a partir los datos que los usuarios vamos “dejando” en la web. Cada clic, cada

búsqueda, aporta información para construir un perfil de usuario al que luego se le podrá vender productos, estilo de vida, e incluso, ideas. Rodríguez expresa que cada clic, es un acto de gubernamentalidad algorítmica.

En cuanto a los efectos subjetivos de este cambio de época, Deleuze señala la dividualidad y la modulación: “Ya no estamos ante el par “individuo–masa”. Los individuos han devenido “dividuales” y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o ‘bancos’” (Deleuze, 1999). Por dividualidad, entendemos una forma fragmentada de ser, atravesados por múltiples escenarios que nos configuran en una multiplicidad de escenarios entre lo virtual y lo real e incluso como un cúmulo de datos divisibles, ordenables y organizables. Dividual quiere decir que se produce una subjetividad divisible, fácilmente localizable (el teléfono celular, es justamente un móvil, que permite (mediante permisos) la localización espacial de los cuerpos. La idea de dividualidad, incluso, separa el binomio individuo-masa propio de la modernidad y lo ubica (también) fuera de las instituciones para ejercer un control intenso que se extiende a los dominios de la vida privada (Deleuze, 1999). En cuanto a la modulación, hace referencia al “paso” de los sujetos entre una institución y otra.

Los encierros son moldes o moldeados diferentes, mientras que los controles constituyen una modulación, como una suerte de moldeado auto deformante que cambia constantemente y a cada instante, como un tamiz cuya malla varía en cada punto. (Deleuze, 1999, p. 3)

En las sociedades disciplinarias, la subjetividad se “moldeaba” en diversos dispositivos-instituciones ya que los ciudadanos pasaban de un encierro a otro; por ejemplo, de la escuela a la fábrica. Las instituciones constituían moldes y los sujetos se formaban acorde a dicha moldura. La modulación, sin embargo, propia de las sociedades de control da cuenta de un sujeto que va de un dispositivo a otro, la escuela, los teléfonos celulares, las plataformas virtuales, el trabajo, los medios de comunicación, la empresa. En las sociedades disciplinarias, por ejemplo, el sujeto era estudiante y después trabajador, hoy en tiempos de control donde las modulaciones son continuas y coexistentes se puede ser trabajador y estudiante porque el mercado exige la constante formación. No hay una subjetividad, sino tantas como dispositivos interactuantes.

Segundo desplazamiento: De la sociedad del conocimiento al monopolio de la información

Los orígenes de internet se remontan a los años 60’ como un desarrollo de defensa de los Estados Unidos; sin embargo, a partir de la popularización de su uso masivo entre las décadas del 80 y del 90 y la posterior creación de la web 2.0, empezó a asociarse a una perspectiva más optimista y de participación. La web 2.0, con su énfasis en la cooperación entre usuarios, la creación de contenido y la participación ciudadana, impulsó una visión de internet como un espacio de posibilidades para la transformación social. El concepto sociedad de la información acuñado por Manuel Castells (1990) busca explicar las transformaciones económicas, culturales y sociales surgidas a partir de la popularización, el uso doméstico y comercial de tecnologías de la comunicación que tracciona un hecho revolucionario: el paso de una sociedad industrial a la sociedad de la información. Con el tiempo, este enfoque comienza a convivir con el de Sociedad del Conocimiento; colocando en el foco de la atención los modos de producir y reproducir información, las vastas posibilidades de acceso y divulgación y la libre circulación. Este concepto trajo consigo miradas esperanzadoras sobre el potencial democratizador de las tecnologías y su

consecuente demanda a los estados para aumentar la inversión, articular con el sector privado y desarrollar políticas públicas en virtud de la promesa democratizadora y civilizatoria de las tecnologías.

Sin embargo, en la actualidad, el territorio digital ha sido monopolizado por cinco grandes empresas; Alphabet (Google), Amazon, Apple, Microsoft y Meta (Facebook) y a la luz de acontecimientos como el caso Cambridge analítica, la viralización de noticias falsas, la manipulación de imágenes con Inteligencia artificial o el componente digital del ascenso de las nuevas derechas, la promesa de la democratización y la libre circulación termina por caer. ¿Cómo pasamos de la esperanza a la sospecha? Compartimos algunas hipótesis para avanzar sobre un diagnóstico:

En primer lugar, consideramos que el modelo económico de la sociedad de la información se profundizó en los últimos años, hacia una economía del conocimiento o una economía de los datos. Insistimos en la idea de profundización ya que la sociedad de la información como proyecto, demandó para su desarrollo y crecimiento la articulación en investigación, infraestructura y legislación del sector público y privado. En este sentido, insistimos en evitar los reduccionismos acerca de la Sociedad de la Información como un proyecto meramente tecnológico o mediático y entenderlo como el eje de las transformaciones en los modos de acumulación del capital que implica el paso de una economía centrada en los bienes materiales a otra basada en los bienes inmateriales y capital intelectual. Becerra (2002) explica que el proyecto de la Sociedad de la información busca consolidar un modelo económico de liberalización, desregulación y competitividad internacional que surge como alternativa al capitalismo industrial y al estado de bienestar consolidado después de la segunda Guerra Mundial. Sin embargo, el proyecto de la Sociedad de Información ha excluido desde sus inicios a países periféricos y en desarrollo en magnitudes que pueden explicarse solamente a través de la brecha digital, como infraestructura, desarrollo del conocimiento, inversión, etc. Estas desigualdades se profundizan a partir de la creciente monopolización del “espacio virtual” que ya hemos mencionado, no solo porque las plataformas concentran la circulación de información, los códigos de programación, la extracción y análisis de datos de sus usuarios y su consecuente influencia en las democracias contemporáneas; sino también porque permiten generar nuevas oportunidades laborales tecnodependientes mucho más flexibles y volátiles.

En segundo lugar, como venimos expresando, la ratificación de internet ha acelerado el proceso de monopolización que explica con claridad van Dijck (2022) con el concepto de platformización. Para comprender el proceso, cuyo poder se ejerce de manera jerárquica e interdependiente, la autora utiliza la metáfora del árbol. Ubica en la base la infraestructura global que permite el funcionamiento de internet (computadoras, cables, modem, etc.). De esta red de cables que pertenecen a un grupo reducido de empresas y estados, dependen muchos otros para sus ofrecer sus productos o servicios en línea. El tronco, representa las plataformas intermedias que son, entre otras, las que conocemos como los cinco grandes de internet. En este complejo entramado de empresas tecnológicas, en donde hay escasa o nula presencia de los estados, está la clave del poder de las plataformas puesto que funcionan como un canal para el flujo de la información hacia arriba y abajo del árbol. Por último, las ramas representan las diferentes aplicaciones que se sostienen gracias a la infraestructura ya mencionada y se construyen sobre los servicios de las plataformas intermedias. Esta metáfora que nos ofrece van Dijck, nos permite hacer foco, por un lado, en la gobernanza de internet (aspecto que desarrollaremos más adelante) y por el otro, en el

poder que tienen las plataformas intermedias para imponer la reglas sobre el tráfico de la información y la datificación que de ella se produce. Mackenzie Wark (2004), de tradición marxista, lo llama la clase vectorialista debido al poder que les otorga su capacidad de seleccionar, clasificar y distribuir información.

Por último, relacionado con todo lo anterior, observamos como tercer punto que el mapa de internet se revela en su complejidad. El debate en torno a la gobernanza de las plataformas profundiza la tensión entre los estados y el mercado. Entendiendo que las arquitecturas de las plataformas propician modos de participación, uno de los principales debates ha sido el de las regulaciones sobre la libertad de expresión y divulgación de noticias falsas o discursos de odio en redes sociales. Un caso paradigmático ha sido el de Brasil en agosto de 2024, donde un juez federal ordenó la suspensión de la red social X perteneciente al empresario Elon Musk. Este caso muestra la asimetría de poder entre los propietarios y ceo de plataformas frente a la soberanía de los estados, pero también plantea debates éticos sobre la libertad de expresión, la propiedad de los códigos de programación o de las infraestructuras y la posibilidad de una tecnodiversidad. (Hui,2020)

Tercer desplazamiento: De la fábrica-empresa a la empresa-plataforma

Como ya se ha expresado, la sociedad de la información pone en jaque el modelo de producción fordista acuñado después de la revolución industrial, así como de las formas en que se organizaba el trabajo y la distribución de la riqueza a una economía basada, por un lado, en la generación, extracción y procesamiento de una gran cantidad de datos y por el creciente desarrollo de la inteligencia artificial (Sadin, 2018). La ideología *tech*, desarrollada en Silicon Valley ha colonizado cultural y políticamente la vida de los usuarios a través de un modelo de negocios centrado en la constitución de bases de datos centrados en comportamientos, la organización algorítmica de la vida colectiva y la concepción de aplicaciones destinadas a los individuos (Sadin, 2018).

En este sentido, Snircek (2018) analiza la “economía de plataformas” y las caracteriza como una nueva forma de empresa que funciona como intermediaria entre usuarios y servicios. Divide las plataformas en publicitarias, diseñadas para extraer y procesar datos con el fin vender productos y servicios (como las redes sociales); en la nube es decir, ofrecen servicios almacenamiento y procesamiento de datos; industriales o la “internet de las cosas”, aplican tecnologías digitales a procesos industriales; las austeras o basadas en servicios, (como Uber) que dependen del software diseñado por otras empresas para funcionar, por último, las plataformas de productos que son propietarias de los bienes que comercializan, como el caso del entretenimiento a demanda.

La economía de plataformas funciona, no solo por los dispositivos materiales y digitales que la sustentan, sino por la diversidad de trabajadores ingenieros, diseñadores, científicos de datos, repartidores, conductores con diversas condiciones laborales. Dyer Witherford (2004) explica que mientras los primeros gozan de estabilidad y altos salarios debido a la complejidad del trabajo que realizan, los últimos resultan explotados bajo la promesa del trabajo libre y sin jefe. Este modelo, bajo la lógica de la intermediación, despoja al trabajador de los derechos laborales forjados en la modernidad y los coloca en el lugar de un colaboradores o trabajadores independientes, sin ningún tipo de compromiso legal, laboral o social de por medio. El modelo de Silicon Valley cuya centralidad es la lógica del emprendimiento no es solamente un clima de época; según Zuazo

(2018) se ha convertido en una especie de dogma, una tecno fe optimista que impacta fuertemente en las políticas públicas sobre el empleo, hacia modelos de profundización neoliberal.

Otro fenómeno que podemos advertir en el mundo del trabajo es el de la “monetización”. Este término, comienza a utilizarse en el mundo digital para referirse a las posibles ganancias que, quienes producen contenidos, pueden obtener a partir de la reproducción de los mismos o de la publicidad asociada a su popularidad. En la actualidad, este término se utiliza para referir a toda acción que retribuya ganancia económica sobre los contenidos que se produzcan para plataformas, transacciones a través de billeteras virtuales, compra y venta de criptomonedas, negocios digitales, etc. Hoy en día, la monetización es un objetivo primordial de los medios sociodigitales por lo que cuentan con para sus usuarios o comunidades. Resulta interesante pensar cómo se abre la posibilidad a nuevas formas de ganar dinero de manera esporádica o más “estable” a partir de diversidad de plataformas para crear, compartir, vender contenido o directamente invertir o apostar. Siguiendo con la línea que venimos planteando, se observa que éstas nuevas formas de trabajo carentes de cualquier tipo de derecho laboral refuerzan la lógica del emprendedurismo digital o de riqueza DIY (*do it yourself*) y del sálvese quien pueda.

Estas transformaciones en el mundo del trabajo nos hablan de la emergencia de un “capitalismo cognitivo” como un nuevo modo de organización de la producción, “una economía basada en la producción, la distribución y la utilización de servicios y de bienes inmateriales”; (Blondeau, 2004, p. 35). El sustento del capitalismo cognitivo es extracción y procesamiento de datos y signos cuya productividad se basa en el trabajo intelectual de un grupo social conocido como “trabajadores cognitivos” o, tal como explica Berardi (2007) “cognitariado”. El capitalismo cognitivo basa su productividad en la mercantilización de “signos” cuyo valor se esconde bajo el velo de la inmaterialidad. Los programas, las aplicaciones, los desarrollos informáticos y la información hoy son base de las nuevas relaciones productivas. Los trabajadores cognitivos de la actualidad aportan al sistema de producción su fuerza creativa que cuyo valor que no se puede medir. “La materia a transformar se simula por secuencias digitales. El contenido del trabajo se mentaliza, pero al mismo tiempo los límites del trabajo se vuelven inciertos” (Berardi, 2007, p. 86).

Subjetividad y subjetivación: Algunas aproximaciones

Desde la perspectiva Foucaultiana, los modos de subjetivación pueden explicarse desde dos perspectivas mutuamente relacionadas; una más amplia, que corresponde a los primeros trabajos del autor, donde analiza la forma en la que los sujetos se objetivan a partir de una determinada relación de saber y poder. Es decir, los modos en los que las prácticas discursivas de una época, se tornan dispositivos que van configurando subjetividad y que se convierten en modos de pensar, sentir y actuar. La segunda mirada, tiene que ver con los modos en que el sujeto se relaciona consigo mismo a través de las prácticas de sí, con “los procedimientos y las técnicas mediante las cuales se elabora esta relación, los ejercicios por medio de los cuales se constituye como objeto de conocimiento, las prácticas que le permiten al sujeto transformar su propio ser” (Castro, 2004, p.374). Esta segunda mirada, refiere a la ética, es decir los modos de relacionarse con el propio ser a partir de lo que el autor llama “técnicas de sí” que no son meramente individuales, sino que están culturalmente mediadas.

Cuando hablamos de subjetividad, en realidad estamos haciendo referencia a un concepto dinámico, cuya comprensión se devela cuando lo vislumbramos desde una mirada dialéctica, como

un sistema complejo de sentidos históricamente situados que se conjugan en dos planos interrelacionados y mutuamente influyentes, el social como las prácticas discursivas que devienen en dispositivos de saber – poder), y el individual (las prácticas de sí) partir de los cuales el sujeto va elaborando diferentes operaciones que le permiten estar en el aquí y en el ahora, habitando una época con sus caracteres particulares, sus sistemas de creencias y sus prácticas. (Corea y Lewkowicz, 2001).

En este sentido, Agamben, en el ensayo ya citado, explica que los procesos de subjetivación emergen de las relaciones entre dispositivos y vivientes, por lo tanto, de la multiplicidad de relaciones “cuerpo a cuerpo” podrían igualmente múltiples subjetivaciones. Sin embargo, en el estadio del capitalismo actual, continúa expresando el autor, los dispositivos no tienden a generar sujetos plenos o autónomos, sino que, por el contrario, contribuyen a los procesos de negación de la singularidad de homogeneización, esto es procesos de desubjetivación. Como ejemplo, podemos citar la gubernamentalidad algorítmica que opera para decidir desde preferencias musicales o artísticas hasta candidatos políticos.

Siguiendo con la metáfora del desplazamiento, las formas subjetivas que surgen de las transformaciones de la época y de las dinámicas complejas del dispositivo que hemos intentado mapear aquí, merecen un párrafo especial. Lewkowicz en su obra “Pensar sin estado” (2004), señala una transformación fundamental: el desplazamiento de la figura subjetiva del ciudadano moderno a la del consumidor potenciado por las redes sociales (plataformas de marketing); desde datos hasta productos, ideas, *lifestyle*, y personas son susceptibles de comprarse y venderse. “Una alteración del lazo social (el pasaje del Estado nacional al estado técnico- administrativo) determina a su vez una alteración del soporte subjetivo de tal lazo (de ciudadano a consumidor)”. (Lewkowicz, 2023, p. 69).

Un segundo desplazamiento se manifiesta en los modos de participación en internet moldeados por las redes sociales; desde la popularización de internet hasta el momento se nos ha propuesto desde buscar y consumir información hasta crear y producirla. Hoy las redes sociales, por ejemplo, fomentan la creación de contenido. Todas y todos podemos devenir *influencers*. Sin embargo, a pesar de que las/os usuarios regulares suben contenido (fotos, videos, textos) una porción más pequeña de los mismos puede considerarse con la capacidad de generar alguna influencia en otros/as a través de sus publicaciones. Podemos afirmar que, a pesar de que el dispositivo nos proponga la producción de contenidos, la lógica de sociabilidad sigue siendo reproductiva a través de *trends* de moda o los videos virales. Esta caracterización podría explicarse a partir de la categoría “monolengua” expresada por Lazzarato (2017). Este monolingüismo se observa con claridad en las formas de comunicar, en las narrativas que circulan, en las ediciones y retoques, en los filtros, en los consumos y, sobre todo, en que la producción de contenidos se sustituye por la operación de “compartir”. Estas formas de ser y hacer impuestas por la subjetividad capitalista no remplazan, dice Lazzarato, a las de las sociedades disciplinarias, sino que se superponen y las intensifican, capturan la multiplicidad y la reducen a la monolengua.

¿Qué significa que la escuela es un dispositivo híbrido?

La escuela es, por definición, un clásico dispositivo de la modernidad; una tecnología diseñada, en principio, para conservar y transmitir la cultura entre generaciones. Como dispositivo forjado en la modernidad, conserva ciertas características, como la cerrazón, los métodos tradicionales, la

distribución de los cuerpos, la disposición del espacio y el tiempo que, en términos de Sibilia (2005) podrían resultar incompatibles con la actualidad. Decir que la escuela exige pausa, tiempo de reflexión, método, disciplina para el estudio, no es decir nada nuevo, sin embargo, a la luz de las características del dispositivo mediático, la escuela en este sentido se presenta como un dispositivo contracultural. Sin embargo, a la luz de las continuidades y rupturas de dicha institución a lo largo de su historia podemos afirmar que, de manera planificada o producto de las transformaciones del contexto en sus intentos de adaptarse y sobrevivir, en la escuela confluyen, se mezclan y superponen las lógicas del encierro y del control. Sin pretender resolver esta tensión, sino con el fin de problematizarla, indicamos que la escuela ha devenido en dispositivo híbrido.

Se ha explorado bastante el concepto de hibridación en el contexto educativo especialmente después de la continuidad pedagógica plateada por la pandemia del Coronavirus, por un lado como modalidad de enseñanza didáctica que combina presencialidad y complemento virtual, pero también en palabras de Maggio (2022), como una adjetivación que hace referencia a la transición o transformación de la educación superior universitaria que combina elementos tradicionales y nuevos, una coexistencia de formas de enseñanza presenciales y virtuales, metodologías igualmente tradicionales combinadas con herramientas digitales.

Buscamos aportar una “capa” más a este análisis educativo, para pensar especialmente, en las hibridaciones de la escuela como dispositivo capaz de generar disposiciones subjetivas al tiempo que es afectada por las dinámicas del contexto y por las que allí se despliegan. La escuela como dispositivo histórico es disciplinaria y abierta a la vez, conjuga la formación y la formación, solidez y fluidez -tomando la metáfora de Lewkowicz-. El dispositivo disciplinario y el de control operan al mismo tiempo, se mezclan, se confunden; es el caso de la escuela actual donde se conjugan el espacio de lo público-estatal con las lógicas del mercado que imponen las plataformas sociales e incluso, las educativas. No concebimos esta relación en términos dicotómicos sino de tensión, ya que es justamente la forma dicotómica, casi caricaturesca, la que nos impide pensar la complejidad de la hibridación y los distintos atravesamientos -como el currículum, las normativas, las prácticas docentes, las tecnologías- que dan identidad a “lo escolar”.

Por otro lado, observamos en el ámbito escolar un creciente proceso de plataformización (van Dick, 2022), es decir la proliferación de servicios educativos ofrecidos por las grandes plataformas tecnológicas. Tal como se explicó, la plataformización, en sus distintos niveles de penetración en el ámbito educativo, traen consigo los mecanismos de las grandes corporaciones tecnológicas, datificación, selección, mercantilización de la información e incluso, personalización a sistemas, que hasta hace algunos años podían considerarse independientes de la lógica empresarial. Cabe preguntarnos entonces si cuando utilizamos plataformas en el aula, no estamos ayudando a sostener lógicas empresariales que, tarde o temprano, van a comercializar los datos de nuestros/as estudiantes para ofrecerles propuestas individualizadas e individualizantes. Si afirmamos, siguiendo el planteo de Agamben (2011), que los sujetos devenimos sujetos en la relación con los múltiples dispositivos que habitamos y nos habitan, cabe preguntarse no solamente qué subjetivaciones provoca, promueve, incentiva la escuela sino quizás cuáles, en el contexto actual, ayuda a reproducir. No obstante, este análisis nos invita a profundizar en las transformaciones que la escuela ha experimentado en nuestro contexto. Los discursos solucionistas, lejos de ser neutrales, la someten a una crítica constante por su estructura, su “monotonía”, la distribución de tiempos y espacios, e incluso las formas de transmitir el conocimiento son cuestionadas. En respuesta, se proponen soluciones tecnológicas que, bajo la promesa de mejorar la eficiencia en

los aprendizajes, buscan reemplazar la pizarra y el libro por plataformas y herramientas diseñadas para entretener y aliviar el tedio. Desde la gamificación hasta la personalización algorítmica, estas propuestas, aunque reciclen ideas pedagógicas del pasado, no escapan a una lógica subyacente que busca maximizar el rendimiento y el control, tanto desde una perspectiva económica como política.

Para profundizar la problematización del sentido de lo escolar en este contexto, vale la pena recuperar el planteo de Masschelein y Marteen, (2014); quienes en su alegato sobre la defensa de la escuela la presentan como un espacio que ofrece un tiempo libre para transformar conocimientos, para abrir otros mundos; un tiempo libre del mercado cuyo propósito no es productivo. Un espacio no subyugado a las lógicas del mercado donde colocamos sobre la mesa los conocimientos, pero también las estrategias para renovarlos y adquirirlos. Un lugar para detenerse y pensar con calma, para organizar los saberes, para apropiarse de la cultura, para encontrarse con otros. Recuperar la escuela como espacio *de lo común* es una tarea contracultural que requiere repreguntarse que efectos se desea promover. Ya hemos analizado las formas que promueve el mercado, ¿cuáles busca promover la escuela? ¿Contra cuáles se va a resistir? ¿Cuáles son las fugas que vamos a proponer?

Bibliografía

- Agamben, G. (2010). ¿Qué es lo contemporáneo? *Otra Parte*, (20). <https://www.revistaotraparte.com/op/cuaderno/que-es-lo-contemporaneo/>
- Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* Editorial MV.
- Becerra, M. (2003). *Sociedad de la información: Proyecto, convergencia y divergencia*. Grupo Editorial Norma.
- Berardi, F. (2007). *Generación post-Alfa: Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Tinta Limón.
- Blondeau, O., (2004). Génesis y subversión del capitalismo informacional. En O. Blondeau et al., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Traficantes de Sueños.
- Corea, C., & Lewkowicz, I. (2011). *Pedagogía del aburrido: Escuelas destituidas, familias perplejas*. Paidós.
- Deleuze, G. (1999). Posdata sobre las sociedades de control. En *El lenguaje libertario. Antología del pensamiento anarquista contemporáneo*.
- Dussel, I., Pineau, P., & Caruso, M. (2001). *La escuela como máquina de educar*. Paidós Ibérica.
- Dyer-Witheford, N. (2004). Sobre la contestación al capitalismo cognitivo: Composición de clase en la industria de los videojuegos y de los juegos de ordenador. En O. Blondeau et al., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva* (pp. 49–51). Traficantes de Sueños.
- Foucault, M. (1977). *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber*. Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1984). El juego de Michel Foucault. En *Saber y verdad* (pp. 127–162). Ediciones de la Piqueta.
- Foucault, M. (2008). *Las palabras y las cosas: Una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2013). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2014a). *Defender la sociedad: Curso en el Collège de France (1975–1976)*. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2014b). *Las redes del poder*. Prometeo Libros.

- Foucault, M. (2014c). *La hermenéutica del sujeto: Curso en el Collège de France (1981–1982)*. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2016). *El origen de la hermenéutica de sí: Conferencias de Dartmouth, 1980*. Siglo XXI Editores.
- Lazzarato, M. (2017). *Políticas del acontecimiento*. Tinta Limón.
- Lewkowicz, I. (2004). *Pensar sin Estado: La subjetividad en la era de la fluidez*. Paidós.
- Maggio, M. (2022). *Híbrida. Educar en la universidad que no vimos venir*. Tilde Editora.
- Masschelein, J., & Simons, M. (2014). *Defensa de la escuela: Una cuestión pública*. Miño y Dávila.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.
- Srnicek, N. (2019). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Tiqqun. (2013). *La hipótesis cibernética*. <http://tiqqunim.blogspot.com.ar/2013/01/la-hipotesis-cibernetica.html>
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad*. Siglo XXI Editores.
- Van Dijck, J. (2021). Seeing the forest for the trees: Visualizing platformization and its governance. *New Media & Society*, 23(9), 2801–2819. <https://doi.org/10.1177/1461444820940293>