

La infancia contemporánea y los dispositivos de control cultural: entretenimiento y consumismo

Contemporary childhood and the devices of cultural control: entertainment and consumerism

Diego Fernando Silva Prada 

Corporación Universitaria Minuto de Dios (Uniminuto), Bucaramanga, Colombia
dsilva@uniminuto.edu.co

Patricia Gutiérrez Ojeda 

Corporación Universitaria Minuto de Dios (Uniminuto), Bucaramanga, Colombia
pgutie14@uniminuto.edu.co

Saúl Ernesto García Serrano 

Corporación Universitaria Minuto de Dios (Uniminuto), Bucaramanga, Colombia
saul.garcia@uniminuto.edu.co

Resumen

Las preguntas que motivan este artículo de reflexión son: ¿Cuáles son las experiencias que están marcando la subjetividad infantil en este momento de crisis mundial capitalista? ¿Cómo las nuevas tecnologías de la información configuran la experiencia de la infancia contemporánea? Se responderá de manera interpretativa tomando como referencia el paso de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control (Deleuze), con base en las tecnologías de acción a distancia: imagen, sonido y datos (Lazzarato). Se concluye con la idea de que está sobreviniendo una especie de neonormalización informacional. El cuerpo confinado de los niños debe responder ante las demandas de un sistema, o mejor, de un macrosistema que se reproduce con la lógica del entretenimiento y el consumismo, en dispositivos culturales de constitución de la subjetividad.

Palabras clave: infancias, sociedad de control, dispositivos, entretenimiento, consumismo.

Abstract

The questions that motivate this reflection paper are: What are the experiences that are marking children's subjectivity in this moment of global capitalist crisis? How do the new information technologies configure the experience of contemporary childhood? An interpretative answer will be given, taking as a reference the passage from disciplinary societies to societies of control (Deleuze), based on the technologies of action at a distance: image, sound and data (Lazzarato). It concludes with the idea that a kind of informational neonormalization is taking place. The confined body of children must respond to the demands of a system, or rather, of a macrosystem that reproduces itself with the logic of competitiveness, consumerism and training, in cultural devices for the constitution of subjectivity.

Keywords: Infancy, Control Society, Devices, Entertainment, Consumerism.

Artículo: Recibido el 5 de febrero de 2022 y aprobado el 5 de mayo de 2022

Cómo citar este artículo:

Silva Prada, D., Gutiérrez Ojeda, P. & García Serrano, S. (2022). La infancia contemporánea y los dispositivos de control cultural: entretenimiento y consumismo. *Reflexión política* 24(49), pp. 22-34. doi: <https://doi.org/10.29375/01240781.4377>

Introducción: Análisis social del viejo/nuevo confinamiento

El tiempo de crisis que se está viviendo señala, a la vez, la continuidad y el cambio de estructuras culturales en el que la humanidad se encuentra inmersa. Este cambio se ha patentizado en la coyuntura de la pandemia de COVID-19 y en todos los efectos sociales y humanos derivados de esta. Las instituciones como la familia, la sociedad y el Estado muestran su mejor y peor cara a la vez. La familia deja un poco de ser lo que era y se reafirma en otros sentidos: espacio familiar como lugar de producción económica y como espacio pedagógico. El Estado se afianza en su dimensión social, pero se reconstituye en su faceta gubernamental autoritaria definiendo hasta la movilidad de los ciudadanos. Alguna parte de la sociedad global muestra la cara solidaria y cooperativa, otra la mezquindad y la arrogancia de la discriminación.

En este contexto, la infancia, en tanto que lugar de experiencia histórica que se ha resignificado en múltiples ocasiones, vuelve a emerger en su singularidad. Al hablar de infancia estamos hablando realmente de infancias, mediadas por las condiciones sociales, esto es, económicas, culturales y políticas del sistema. Aunque no existe un solo tipo de infancia hoy en día, sí se puede hablar de una tendencia general a construir la infancia. Así, las preguntas que motivan esta reflexión compartida son: ¿Qué significa ser niño(a) en un mundo confinado? ¿Cuáles son las experiencias que están marcando la subjetividad infantil en este momento de crisis mundial capitalista?¹ ¿Cómo las nuevas tecnologías de la información configuran la experiencia de la infancia contemporánea? Se intentará responder de manera interpretativa y reflexiva, solo como un primer acercamiento tentativo a dichas cuestiones a partir del proyecto de investigación titulado *Reconfiguraciones de la infancia a la luz de dispositivos de control cultural del siglo XXI*, del programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Uniminuto), Bucaramanga.

Hay que comenzar por tratar de efectuar la desidealización de la familia, en tanto que célula básica de la socialización infantil. Desde una visión crítica (Corea y Lewkowicz, 2004), esta hace parte de las instituciones creadas en la modernidad como dispositivo de reproducción de la sociedad a la que se pertenece y de control de las personas. En esta medida, nunca ha existido esa familia ideal o natural en tanto que espacio de paz, coherencia y convivencia armónica, puesto que desde su génesis moderna se configuró como lugar de poder, de relaciones de subjetivación, de construcción de identidades, elaborada estratégicamente y en constante tensión. En términos de la propuesta del filósofo francés Michel Foucault (1998), la familia hizo parte de una red de instituciones disciplinares sociales que normalizó el cuerpo de sus integrantes, haciendo énfasis en el cuerpo de los infantes, moldeando sus inclinaciones, valores, gustos y hábitos. Así mismo, el infante pasó efectivamente de la institución familia, a la escuela; de la escuela al ejército o a la fábrica; y de estas al hospital psiquiátrico y a la cárcel. Es decir, el ciclo civilizatorio moderno del sujeto, como lo dijo Norbert Elias (1994), comenzó con la historia de la infancia recluida en la familia y en la escuela, de un encierro hacia otro encierro, bajo una misma lógica de moldeamiento y control del comportamiento, a pesar de sus diferencias internas.

Analizadas desde una perspectiva genealógica, es decir, histórico-crítica, las infancias aparecen como el resultado de estrategias político-culturales, donde se juegan relaciones de poder que producen determinados tipos de identidad y sujeciones, ancladas a diferentes concepciones de familia. La familia en este contexto se concibe como contenedor de los elementos futuros de la reproducción social y de material humano para la reproducción de la sociedad industrializada (Gómez y Alzate, 2014). Y en este contenedor, la infancia pasa a ser un sujeto de derechos y de obligaciones: obligado a ser agente higienizado, a ser agente moral; obligado a ser educado, a ser agente de conocimiento pedagógico. El resultado se sintetiza en un ser obediente, es decir, civilizado al interior de unas instituciones (familia

1. Por crisis del capitalismo se está queriendo señalar un momento de transición histórica, en el que las antiguas formas y tipos de relación social están variando y están siendo puestas en entredicho por nuevas formas y fuerzas sociales. Esto no quiere decir que lo pasado haya quedado superado, sino que existe una competencia y tensión constante entre lo antiguo y lo nuevo. Los modos de vida capitalista y las instituciones capitalistas están en crisis en la medida en que siguen existiendo, pero son confrontadas, deslegitimadas o reconstituidas por otras prácticas, otras instituciones y otros modos de ser colectivo.

y escuela), con funciones claramente establecidas, en una matriz cultural androcéntrica y muchas veces autoritaria.

Ahora bien, lo que se ha llamado sociedad disciplinaria o del encierro generalizado o, si se quiere, sociedad industrializada, ha venido cambiando en las últimas décadas. Según autores como Gilles Deleuze y Felix Guattari, hemos entrado en una etapa de la historia llamada “sociedad de control”. En esta, la crisis de las principales instituciones de la sociedad moderna implica “la instalación progresiva y dispersa de un nuevo régimen de dominación” (Deleuze, 1996, p. 5). Este tipo de sociedad y de poder se caracteriza porque:

se ejerce fluidamente en espacios abiertos, en forma desterritorializada, mediante los psicofármacos, el consumo televisivo, el marketing, el endeudamiento privado, el consumo (...) los controles constituyen una modulación, como una suerte de molde autodeformante que cambia constantemente y a cada instante, como un tamiz cuya malla varía en cada punto (...) la formación permanente tiende a sustituir al examen. Lo que es el medio más seguro para poner la escuela en manos de la empresa (Deleuze, 1996, pp. 1-3).

Un régimen de dominación que no necesita del encierro, que se da, por decirlo así, al aire libre, o que por lo menos no es requisito indispensable el encerramiento físico. Sin embargo, ante la pandemia de COVID-19 se logra observar una especie de vuelta al confinamiento, ya no escolar o fabril, sino familiar. Así, la familia se entroniza como la institución fundamental o pivote para aplicar estas formas mediatizadas de poder, a control remoto. Podría decirse que estamos contemplando una especie de mezcla entre la sociedad disciplinar y sociedad de control, en la que la infancia es modelada a través de los dispositivos electrónicos ultrarrápidos de conectividad. Se podría hablar de que está sobreviniendo una nueva normalización tecnológica o informacional. El cuerpo confinado de los niños y niñas debe responder ante las demandas de un sistema, o mejor, de un macrosistema social que sigue reproduciéndose con la misma lógica de la competitividad, el reconocimiento y la formación al infinito, con la lógica de la empresa que empieza en la infancia. Desde el comienzo del proceso pedagógico se hace

evidente este imperativo, pero ahora en un contexto reducido: el pequeño espacio familiar. Emergen, así, nuevos interrogantes: ¿Cuáles serán las consecuencias de este nuevo-viejo régimen para la infancia? ¿Serán los padres, en este nuevo contexto histórico, simples modeladores-mediadores de la lógica de control? ¿Es posible adquirir un modelo pedagógico crítico en estas nuevas coordenadas, o se seguirá reproduciendo el modelo basado en lógica empresarial?

La pandemia de COVID-19 y las medidas globales tomadas por la mayoría de gobiernos abren una serie de interrogantes con respecto a las instituciones sociales contemporáneas, a la lógica de acción y a nuestras identidades en tanto sujetos culturales que somos. Por el momento, parece que el afán de producir y formar máquinas-hombre se ha trasladado al espacio familiar y la casa se ha convertido, así mismo, en casa-oficina, casa-escuela, casa-cárcel. Por otro lado, lo que parece una novedad es realmente una intensificación o aceleramiento de procesos que desde finales del siglo XX se han venido presentando: tecnificación de todos los ámbitos de la vida social; virtualización de los vínculos sociales y afectivos; tendencia a la exposición constante de la vida privada a través de las redes; fortalecimiento de los valores del egocentrismo y de la competencia desbordada.

1. Los conceptos de dispositivo y de subjetivación

Los conceptos tienen la facultad de hacer ver rasgos y características de los fenómenos, de lo que aparece ante uno, de una manera sintética y profunda; permiten entender el sentido de algo que está sucediendo, en el despliegue del o de los valores adjudicados socialmente. En esa medida, el concepto de dispositivo posibilita un acercamiento al sentido de eso que está sucediendo en la actualidad, en los años de confinamiento, de pandemia y de postpandemia.

El concepto de dispositivo genera una aproximación y una perspectiva analítica crítica al problema de las infancias contemporáneas. Así, se evidencia, como lo reconoce Cadahia (2017), una fuerza inusitada del concepto de dispositivo, empezando por el campo epistemológico, pasando por la sociología, la filosofía, la comunicación social y otros más. Desde el primer acercamiento etimológico se puede apreciar que el dispositivo es una red que se



compone de: “discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas” (Foucault, citado en García, 2011, p. 1). Estos elementos heterogéneos se relacionan entre sí desde una lógica específica, tejiéndose una intencionalidad o “funcionalidad estratégica” (Cadahia, 2017, p. 24). En esta definición del concepto de dispositivo se señala la capacidad de relacionalidad entre elementos discursivos y no discursivos. Así mismo, “si bien cada dispositivo tiene su función específica, conforman entre todos una red de poder-saber que los articula, los complementa y los potencia mutuamente” (García, 2011, p. 7). Desde la ya clásica mirada foucaultiana, el dispositivo muestra la inseparable conexión entre el saber y el poder, en donde toda práctica de poder está atravesada por elementos cognitivos. Esto quiere decir que el dispositivo llama a analizar los procesos sociales de manera compleja (*complexus*), en donde la infancia sería el resultado de elementos discursivos y no discursivos, de aspectos cognitivos y prácticos, de poder y de saber.

Esta mirada ha sido complementada por el filósofo Gilles Deleuze, al afirmar que un dispositivo es una: “máquina para hacer ver y hacer hablar que funciona acoplada a determinados regímenes históricos de enunciación y visibilidad” (Deleuze, 1990, p. 156). Entra en escena la cuestión bastante relevante del “hacer ver- hacer hablar” y el problema de los regímenes de visibilidad. Un dispositivo llevaría entonces como resultado que las personas vean y hablen en determinada forma o en determinada dirección. Sobresale de igual manera la referencia a lo maquínico. Eso que aparecía en Foucault como “la red”, en Deleuze es definido como “máquina”, como un aparato, como un artificio creado para que las personas vean y digan un conjunto de cosas y no otras. Este significado de dispositivo conduce, así mismo, a preguntar qué es lo que una persona tiene como posibilidad de visión, qué es aquello que reconoce en su percepción visual. Y esa percepción no es ni neutral ni universal, sino que está elaborada histórica y socialmente, esto es, políticamente, desde ciertos intereses en juego.

Lo anterior hace que surja el aspecto de lo subjetivo, de la subjetividad. Si el objetivo principal de los dispositivos es esa intencionalidad

de “hacer-ver” o “hacer-hablar” de la que habla Deleuze, entonces se puede afirmar que su fin es la producción de la subjetividad. Como bien lo expresó García (2011):

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 constituirían a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos un modo y una forma de ser (p. 2).

Entonces, lo que hay en la percepción, lo que se ve, o la cosmovisión de un sujeto, es una parte importante en la construcción que fundamenta los modos de ser colectivos. Los dispositivos se inscriben en el cuerpo personal para hacer hablar, para que se mire y se perciba en una determinada dirección, en el transcurso de su formación. Ese hacer ver y hablar no debe ser interpretado como una obligación directa y a corto plazo, sino como una elaboración de mediano y largo plazo. Así:

Los efectos de poder que produce un dispositivo no le dicen al sujeto que constituyen qué es lo que tiene que hacer, decir, pensar, ser, en cada momento o en todo lugar (...) lo que los dispositivos inscriben en los cuerpos son reglas y procedimientos, esquemas corporales, éticos y lógicos de orden general que orientan prácticas singulares: conducen conductas dentro de un campo limitado (García, 2011, p. 6).

Es importante resaltar en este punto el hecho de la construcción de esquemas, de procedimientos que las personas repiten y asumen como propios. Y para que esto suceda es necesaria la reiteración de las situaciones y de las respuestas a las que el sujeto llegará con el tiempo. Los dispositivos, entonces, crean subjetividad o como lo dijo Pablo Manolo Rodríguez, son: “circuitos en los que se trama la relación entre saber, poder y subjetivación” (Rodríguez, 2019, p. 419). Entonces, los sujetos se encuentran, por decirlo así, rodeados de múltiples dispositivos que a su vez están compuestos de múltiples elementos constituyentes de saber y de poder, los cuales generan las condiciones de acción, de posibilidades de comportamientos y dan como resultado formas de ser colectivas. Los dispositivos y la subjetividad están estrechamente relacionados desde esta perspectiva crítica de análisis social.

Es necesario aclarar que el dispositivo no es un concepto que señale la unidireccionalidad del ejercicio del poder, en la simple constricción de la sociedad hacia las personas. A pesar de que este captura, modela y controla las conductas y las opiniones de los sujetos, estos mismos tienen la posibilidad de responder, de resistir y de resignificar las líneas de fuerza que constituyen los dispositivos culturales en los que se encuentran inmersos. Así, “no todos los individuos circulan sistemática y uniformemente por la de saber/poder” (García, 2011, p. 7). Aunque hay un condicionamiento o por lo menos una intención de realizar el condicionamiento y la programación, existen espacios de respuesta y variadas formas de respuesta. Como dirían Deleuze y Guattari (2004), hay “líneas de fuga” en la máquina, entramado o red que constituyen los dispositivos. Por tanto, los dispositivos son de la misma forma reelaborados, poseen un carácter histórico, son dinámicos.

Desde esta perspectiva, la infancia contemporánea estaría en el campo de las operaciones de subjetivación, mediante la conformación de cuerpos moldeables (sociedad disciplinar) y modulables (sociedad de control) que puedan garantizar la reproducción del orden adulto. El concepto de subjetividad es sinónimo de conformación, de configuración, de constitución, producción del sí mismo, de lo que hace que alguien se diferencie de otro y que se identifique con una serie de parámetros y modelos sociales. Así es como se des-substancializa, por decirlo de forma abstracta y filosófica, al sujeto. Se parte, entonces, de una idea de sujeto como resultado de un largo proceso histórico y cultural de elaboración, a través de prácticas y discursos (dispositivos), en procesos de subjetivación. En el concepto de subjetividad se tiene, por un lado, la: “capacidad de los individuos para constituirse a sí mismos a partir del lenguaje, la interacción y la interpretación” (Martínez, 2014, p. 64); pero por el otro, la condición de la sociedad de formar y definir el rango de las elecciones posibles, de las condiciones de posibilidad de la acción de los sujetos. La subjetivación implica que el sujeto es actividad, proceso y producción contextual.

Para terminar de puntualizar los aspectos que componen un dispositivo, se retoma el trabajo de Pablo Manolo Rodríguez, en el que nos informa que se debe dividir este en tres: 1. Lo material o los elementos concretos que permiten la reproducción

del dispositivo; 2. Los expertos o agentes que dinamizan los saberes y hacen que estos circulen en la red, y 3. Las instituciones que, al igual que los expertos, ponen a circular conocimientos y normatividades (Rodríguez, 2019, pp. 450-452).

Gracias a este panorama analítico y habiendo aclarado el concepto de dispositivo desde el cual se hace la interpretación, es posible pensar las infancias y la infancia contemporánea específicamente como un campo de constitución política cultural de subjetividades que se actualizará mediante distintos dispositivos, que no son solamente instrumentos de comunicación tecnológicos como generalmente la mayoría referencia el concepto de dispositivo, sino que se materializan en las redes o maquinarias culturales de saber/poder de subjetivación. Como se ha dicho ya, son varios los dispositivos y es necesario ahora desarrollar por lo menos dos de estos dispositivos que emergen como constituyentes principales de la actual subjetividad infantil: el dispositivo entretenimiento/diversión y el dispositivo consumismo infantil.

2. El dispositivo entretenimiento/diversión

La entrada de los medios masivos de comunicación a la mayoría de las familias representa uno de los hitos en la historia de las sociedades occidentales, ahora globalizadas. La llegada de la radio y la televisión a los hogares del siglo XX significó la apertura de la “intimidad” familiar hacia el mundo del entretenimiento, la publicidad y la constante información (Sartori, 1998; Postman, 1991). Potencializados dichos procesos por el desarrollo de la informática y de todas sus aplicaciones, la sociedad capitalista actual es realmente una sociedad informacional: “forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y transmisión de la información se convierten en las fuentes principales de la productividad y el poder” (Castells, citado en Rodríguez, 2019, pp. 144-145). Las formas de producción, las relaciones sociales y afectivas, los procesos de formación, los tiempos de ocio y esparcimiento y las identidades personales están obligadas a pasar por la dimensión informacional comunicativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Se podría afirmar que no existe hoy en día ninguna dimensión de la vida



actual que no esté de alguna forma mediada por las TIC.

Dentro de esta amplia tendencia histórica de informatización social, el entretenimiento como dispositivo aparece como una característica evidente dentro de los discursos mediáticos, educativos, familiares e infantiles. Las narrativas propagandísticas, pedagógicas y en general casi todos los contenidos mediáticos están elaborados bajo el imperativo de la diversión. Y como lo definieron en su momento Horkheimer y Adorno: “divertirse significa estar de acuerdo (...) significa siempre que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor incluso allí donde es mostrado” (Horkheimer y Adorno, 2013, p. 161). El entretenimiento en cuanto diversión significa la negación total del aburrimiento, del tedio, del adormecimiento, de la falta de vitalidad, de aquello que implique pasar por el esfuerzo del momento de la negación. Como lo dicen los autores de Escuela de Frankfurt, la diversión es aceptación gozosa, sin dolor, e incluso implica el hecho de no pensar. Entonces, los tres rasgos definitorios de la diversión son: el aceptar o la aceptación, el no pensar y la negación del dolor, es decir, de lo negativo.

Una segunda definición de entretenimiento en términos sociales se puede encontrar en el trabajo de Martínez López (2011): “La sociedad del entretenimiento es aquella que sin duda pretende satisfacer el antiquísimo apetito lúdico-recreativo y momentáneamente convencernos, mediante la “fabricación industrial” de diversión, de la idea de que el único fin de la vida es pasársela bien” (p. 7). En este punto salen a la luz otros dos aspectos muy importantes para ir caracterizando el dispositivo entretenimiento y son: la cuestión lúdica, el juego como rasgo del entretenimiento y la dimensión industrial o de masificación. El pasarla bien parece quedar aprisionado en los límites de lo lúdico o recreativo y en el consumo derivado de productos de fabricación masiva. Es decir, aquello que no sea lúdico y que no esté producido por los circuitos industriales (grandes corporaciones, empresas transnacionales, etc.) será marginalizado por el dispositivo entretenimiento. En esta medida, el dispositivo crea un filtro de aceptación de contenidos, de imágenes, de verdades.

Si se hace una relación entre la primera y la segunda definición de entretenimiento/diversión se tiene que, en tanto que dispositivo cultural, es

una máquina de filtrado y de producción masiva de contenidos y de valores que generan aceptación irrestricta, negando la negatividad y llevando al no pensar, todo de forma lúdica. Y por la expresión “no pensar” hay que entender lo que Sartori señaló en el texto ya citado acerca de la capacidad de reflexión simbólica sobre lo visto o lo vivido, capacidad argumentativa teórica en donde se relaciona lo particular y se puede llegar a ideas generales (Sartori, 1998, pp. 23-27). En cuanto a la negación de lo doloroso, de lo negativo, es un rasgo que lleva a pensar inmediatamente en la disolución de la dialéctica. Si el dispositivo entretenimiento consiste en esta negación constante del segundo momento de la triada (afirmación, negación y síntesis), y si la dialéctica es de alguna forma una manera de entender el movimiento de la historia y de las sociedades, llámese progreso o lo que sea este movimiento, entonces este dispositivo fortalecerá la inercia y las no transformaciones, el estancamiento o el ahondamiento en lo mismo, en lo dado.

De manera implícita se está afirmando que el dispositivo entretenimiento/diversión incita a las personas a la disminución de la capacidad crítica, es decir, la facultad de oposición-negación de lo que se ve y se experimenta y a aceptar que aquello que se le presenta en las pantallas debe ser consumido por el solo hecho de aparecer (¿quién puede negarse al entretenimiento, a la diversión?). Esa incapacidad para la crítica se evidencia, por ejemplo, en la idolatría a la tecnología, a todo lo que provenga del mundo tecnológico. Tecnolatría es el nombre con el que se rotula esta tendencia acrítica del momento. Cualquier persona que ponga en entredicho a la tecnología se ve inmediatamente confrontada por la fuerza de las evidencias que acarrea el uso tecnológico: la conectividad, la cantidad de información obtenida, la facilidad de la realización de procesos que antes llevaban mucho más tiempo y esfuerzo, es decir, el ahorro de tiempo, etc. La reflexión crítica, la capacidad de interrogación y el pensamiento analítico son facultades que rápidamente van quedando relegadas en el dispositivo entretenimiento/diversión. Aquello que implique un trabajo de generalización teórica o conceptual, un esfuerzo de inducción del pensamiento, es marginalizado o invisibilizado.

Como otra de las características del dispositivo en cuestión está la recurrencia a la estimulación sensible. La infancia está expuesta constantemente a: “imágenes y sensaciones rápidas, fugaces, puntuales, cortas, eléctricas, intercambiables, desechables, que se consumen a sí mismas” (Levin, 2008, p. 97). Ya sea en el cine, la televisión o en redes sociales, gran parte de ese lenguaje en el que se forman los niños y niñas es el de la fragmentación y la rapidez, la fugacidad que, como lo dice Levin, se consume a sí misma, es decir, imágenes que se acumulan unas tras de otras sin mayor coherencia o estructura para desaparecer. Pareciese que, a mayor estimulación sensorial, mayor diversión. Divertirse se ha convertido en estimular la sensibilidad en grado sumo. El hedonismo, entonces, como valor supremo, el conseguir el placer absoluto, sin fisura alguna de dolor. Pero esa reiteración de imágenes y sonidos, esa cascada constante de movimientos sonoros y visuales es una manera de afirmación del ahora, del tiempo presente. Como lo dijo Grinberg, con las TIC se presenta una “glorificación de la novedad, culto a lo efímero y, por lo tanto, negación del pasado” (Grinberg, 2008, p. 35). El infante está siendo constantemente confrontado por un contexto familiar y social que estimula narratividades fragmentarias, las cuales le están diciendo una y otra vez de forma implícita que lo único que existe es la satisfacción en el presente, que lo que vale es esta novedad presentada rápidamente. Lo importante es lo nuevo y lo viejo es sinónimo de caducidad y, en últimas, de aburrimiento, de hastío. Es fácil entender, así, cómo todos los días se presentan diagnósticos de problemas de atención infantil. La sobreestimulación sensorial lleva a producir una subjetividad dispersa, en sus deseos, en su atención y con una temporalidad presentista. Lo difícil es entender cómo los padres no se percatan de dónde proviene esa inclinación a la dispersión y esa atención fragmentaria.

Como corolario de la hiperestimulación sensible se encuentra el rasgo de la saturación de efectos especiales en tanto que creación de una nueva realidad virtualizada. La ficción total de las narrativas mediáticas consolida una imaginación al infinito. “Alienante, enajenante, sin ayer, presente, cosmovisión efímera, rápida, percepción imaginaria de una irrealidad “real” donde nada

es imposible” (Levin, 2008, p. 99). La industria cinematográfica norteamericana actual es el adalid de esta forma que adquiere el dispositivo entretenimiento/diversión. Lo imposible se hace posible en las historias de superhéroes que repiten los estereotipos comerciales y los infantes se forman en esta escuela visual. Los límites de la realidad se desdibujan con una imaginación ilimitada. Entre más efectos especiales, mejor será el filme, no importando el contenido o la calidad de la trama. Pareciese, por tanto, que el entretenimiento consiste en un juego de formas, de manipulación de las formas mediante efectos especiales.

Todo lo anterior lleva al fortalecimiento de una subjetividad hedonista, hacia un sujeto sobreexcitado a partir del contacto con toda clase de pantallas, colores y sonidos. Egocentrismo exacerbado que termina por emborronar a los otros y al mundo social. A los niños y las niñas se les incita constantemente a mirarse todo el tiempo en el placer que pueden obtener, quedando el otro o los otros como meros medios para lograr el placer propio. En este punto entra la violencia como fenómeno social que ya ha sido analizado por varios autores (Kirsh, 1998; Provenzo, 1991) y que demuestra que los medios masivos de comunicación representan en gran cantidad de casos la escuela moral de la violencia para los infantes.

Dentro del dispositivo entretenimiento/diversión, un capítulo aparte se lo lleva el tema del juego y de los juegos electrónicos específicamente. Sin el ánimo de satanizar este tipo de experiencias lúdicas, o negativizando de manera absoluta todo lo que se da en tal experiencia, es necesario afirmar que se ha pasado de los juegos clásicos de grupos a juegos electrónicos de carácter individual. Se ha vivido en los últimos 40 años una individualización y virtualización del juego. La instancia del juego es un momento decisivo en la ampliación y formación de la sociabilidad infantil (Bustelo, 2007, pp. 15-35). Es de aceptar que los videojuegos tienen la capacidad de potenciar habilidades motrices, de destrezas, de velocidad y reacción (Buckingham, 2005), involucran capacidades éticas performativas de toma de decisiones morales (Rey, 2019). Sin embargo, desde la mirada crítica de los dispositivos culturales, es necesario señalar la lógica y tendencia mayoritaria



de la experiencia lúdica y sus posibles peligros. Como lo ha expresado Esteban Levin:

el azaroso mundo infantil se juega en la pantalla que, a su vez, una mente adulta programó y definió anticipadamente prefigurando la respuesta, la creencia y el desarrollo del juego, alejándola cada vez más de la espontaneidad e improvisación (...) enchufados en un circuito inagotablemente gozoso (Levin, 2008, p. 99).

Aunque pareciese que los videojuegos representan una cantidad casi infinita de posibilidades de acción y reacción del jugador, en el fondo lo que hay es esa programación de una serie de posibilidades bastante finita y luego de un aprendizaje de las reglas, una repetición de situaciones y de metas que hay alcanzar. En los videojuegos el infante no crea el juego ni modifica las reglas recibidas. Pareciese, por lo tanto, que esa capacidad de espontaneidad e improvisación va siendo diezmada por los videojuegos. El problema acá es la estandarización de la experiencia lúdica, el encerramiento en narrativas mayoritariamente violentas, de nuevo, y la potenciación de los valores de competencia individualista. Los actuales juegos virtuales son laboratorios de entrenamiento moral en los que los infantes aprenden a combatir y competir frente a otros, y a conseguir a toda costa los logros designados por quienes diseñaron los programas. De igual forma, no hay que olvidar que se presentan procesos de identificación con los roles y personajes que aparecen en los videojuegos y que los sujetos infantiles repiten más adelante al ser estos nuevos agentes educadores en el tiempo libre (Duek, 2006).

Un último aspecto a trabajar sobre el dispositivo entretenimiento/diversión es el del acceso a las redes sociales. Aunque no aplique tanto para la primera infancia, las redes sociales han implicado una constante exhibición de la vida privada de los y las niñas con cada vez mayor y más temprano acceso a dichas redes. El imperativo parece rezar así: “exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red” (Sibilia, 2012, p. 16), donde no importa tanto lo que se diga, sino el hecho de estar ahí, exhibido, mostrándose de cualquier manera. Proveniente del mundo adulto, el imperativo exhibicionista va contagiando cada vez más al mundo infantil, en la medida en que los padres permiten el acceso y pertenencia a las

redes sociales. Se entiende que esta es una matriz social “fascinada por la incitación a la visibilidad y por el imperio de las celebridades” (Sibilia, 2012, p. 28). Sin embargo, esta característica conlleva a una sociabilidad virtual que incita a la creación de contenidos comunicativos. El rol del infante se juega entre la pasividad del ver y consumir imágenes e historias y el crear y narrar los pequeños acontecimientos de la vida cotidiana. Como lo dice Paula Sibilia, este es un tiempo caracterizado por una:

“Explosión de creatividad”, que surge de una extraordinaria “democratización” de los medios de comunicación. Estos nuevos recursos abren una infinidad de posibilidades que hasta hace poco eran impensables y ahora son sumamente promisorias, tanto para la invención como para los contactos e intercambios (Sibilia, 2012, p. 14).

Mayores contactos, mayor participación y mayor exhibición de lo personal y de la vida íntima misma. Aunque puedan ser contenidos y narratividades superficiales, banales e inocuas (Liébana, Real y Gutiérrez, 2014), la infancia se está formando en estas nuevas maneras de sociabilidad, de participación en redes, lo cual consolida el dispositivo del entretener a otros y ser entretenido mediante el llamado a la creación de narraciones cotidianas. Youtubers, bloggers e influenciadores hacen parte de las actuales figuras de mundo tecnomediado, referentes identitarios de millones de niños en proceso de subjetivación.

3. El dispositivo consumismo infantil

Anteriormente, se ha señalado el momento de fuerte transformación de la institución familiar y en general se ha hablado de la crisis de todas las instituciones modernas capitalistas (Estado, escuela y familia) en medio de la transición de unas sociedades disciplinares, de encierro físico y *moldeamiento* de la corporalidad, a una sociedad de control en espacios abiertos, pero monitoreados por las tecnologías de la información y la lógica empresarial de la *modulación* de las mentes, los hábitos, la memoria y la atención (Lazzarato, 2017). Ahora bien, una de las principales variables que ha acelerado dicha crisis institucional familiar y subjetiva infantil ha sido la relacionada con el aspecto económico y de consumo.

El dispositivo consumismo se dimensiona como una profundización de la dinámica de consumo en todos o casi todos los ámbitos de la vida humana. En la definición que da Zygmunt Bauman del consumismo, basado en Giddens, se observa que este consiste en: “la traspolación de las reglas del mercado al ámbito de los vínculos humanos” (Giddens, 2004, p. 37). Podría decirse que presenciamos una especie de “economización de la vida”, reducción o empobrecimiento de las diferentes dimensiones de la vida a la racionalidad del costo beneficio. Las dimensiones política, social y cultural quedan subordinadas por la lógica de consumo y satisfacción inmediata, sin que medie la reflexión. Y las consecuencias derivadas de esta economización son múltiples para el mundo infantil.

En primera medida, la figura de autoridad paternal o maternal cambia. De estar basada en la afectividad y la responsabilidad de la formación a futuro pasa a pensarse como un proveedor(a) de mercancías y de servicios. El padre y la madre se convierten en mediadores entre los hijos y el mercado. Como lo dice Espinosa, en relación con los medios de comunicación:

En cuanto al ámbito familiar, el discurso mediático también opera desde las siguientes mutaciones: produce la figura padre-consumidor y la del hijo-consumidor, equivalentes entre sí y distintas a su vez a las figuras del ciudadano padre y la del futuro ciudadano hijo. Bajo el discurso mediático, la figura equivalente para ambos es la de “consumidor”, aboliéndose la diferencia moderna “adulto-niño” (Espinosa, 2013, p. 20).

La relación entre el tutor y el hijo que antes estaba impregnada, en teoría, con características morales (saber distinguir entre lo bueno y lo malo), políticas (construir el ciudadano del mañana) y sociales (ampliar el círculo de nexos con los otros), se reduce al saber saciar el apetito de las necesidades infantiles del momento. Como se puede interpretar de la anterior cita, se juega la función política de los hijos: está en juego el rol del ciudadano futuro. Implícitamente, el sentido que maneja el ciudadano es el de la defensa y construcción de lo público en términos del bien general (lo colectivo); mientras que la lógica del consumidor es la satisfacción de una necesidad personal individual.

Un apetito que en la gran mayoría de los casos está definido por lo que el dispositivo entretenimiento consolida y que a su vez está potenciado por los intereses de las grandes compañías globales. De igual manera,

Esta parcelación del consumo genera desconocimiento y distancia. En muchos casos, los adultos no dominan la oferta que el mercado abre a los pequeños y las demandas infantiles se responden sin límites, ni parámetros de afinidad. Así, los saberes, los sentidos otorgados a los productos, los códigos y las prácticas infantiles y adultas se alejan, calando más hondo la ineludible distancia entre cada grupo generacional (Dotro, 2007, p. 2).

De esta manera, el mercado cumple la función familiar de crear amplias distancias simbólicas entre hijos y padres. Aunque no sea una ley que aplique para todos los casos, es un hecho que la propaganda y los medios masivos de comunicación han creado mundos simbólicos complejos, de referentes identitarios para los infantes de hoy. Se comprueba así un alejamiento de la relación y una instrumentalización de la autoridad en vista de los imperativos del consumismo infantil.

Como segunda instancia, el dispositivo consumismo infantil parece arrebatarle las banderas de la formación a la escuela; esta se torna anacrónica y descontextualizada, pensada para una sociedad industrial que le apostó al productor y no al consumidor; decadente en su eterno afán de la disciplina y el encierro; incapaz de interpretar correctamente las necesidades de ese nuevo sujeto que el “afuera” está construyendo de forma constante.

El mercado ingresa al patio de la escuela, al living del hogar y ocupa cada vez más terreno en la ciudad. Los canales de cable, los complejos de cine, las emisoras radiales FM, los supermercados, los kioscos, los shoppings o los restaurantes de comida rápida se vuelven espacios naturales para la vida diaria, pero pasan desapercibidos en su impacto sobre la formación de los niños y la constitución de subjetividad (Dotro, 2007, p. 2).

Como lo dijo Sartori hace tiempo ya, la televisión es la primera escuela del niño: “La televisión no es solo instrumento de comunicación;



es también, a la vez, “paideia”, un instrumento «antropogenético», un médium que genera un nuevo anthropos, un nuevo tipo de ser humano” (Sartori, 1998, p. 36). Pero no solo se trata de la televisión, como lo denunció en su tiempo Sartori, sino que implica cada uno de los espacios de socialización por los que transitan los niños: el patio de la escuela y también el salón de clase, el hogar en su completitud, el cine, las emisoras de radio y las plataformas de música, los centros comerciales y los restaurantes, las aplicaciones. Lo verdaderamente significativo en términos de formación del carácter del nuevo sujeto se da en los espacios de ocio y recreación. La vieja escuela cree competir con todos estos espacios de consumismo en los que la infancia se va consolidando; intenta a toda costa reformular sus contenidos programáticos bajo la égida de la diversión, del aprendizaje entretenido o como lo llaman hoy de la gamificación, en el “aprender jugando” (Rodríguez y Espinosa, 2019).

Pero lo que se le sigue escapando a los espacios formales de educación son los valores, por más de que se hable y se pregone sobre la necesidad de una escuela nueva e interactiva. En un contexto social que está atiborrado de instancias, discursos y agentes que incitan al consumo, el resultado más previsible de este proceso es el de una subjetividad infantil consumista. En términos de Deleuze, el afuera ha sido atrapado o encerrado por los imperativos de la sociedad de consumo contemporánea y la potencia de esta se encuentra en que dirige sus narratividades hacia los momentos de esparcimiento y hacia el tiempo libre. Es ahí donde es más efectivo el control, la modulación de la atención y la memoria de los sujetos (Lazzarato, 2017).

Como tercera instancia o consecuencia derivada del dispositivo consumismo infantil se tiene la cuestión de la autonomía y la capacidad de decisión. La ideología neoliberal pregona la necesidad de la instancia individual como la definitiva para tomar decisiones libres en un mercado que ofrece las mercancías necesarias para subsanar las necesidades de cada comprador. “Desde el discurso, el mercado propone un mundo de niños autónomos, con sus propias reglas y códigos. En este mundo, el adulto queda generalmente afuera o encasillado en el rol de proveedor” (Dotro, 2007, p. 2). No obstante, esta

ideología no se pregunta por cómo se llega a elegir, por cuáles son los procesos de formación de las personas y de sus valores, que llevan a tomar dichas decisiones en el mercado. En el caso del mundo infantil, se hace evidente que hay una fuerte contradicción entre el niño consumidor y su capacidad autónoma. La manipulación de la sensibilidad mediante las estrategias publicitarias de la diversión instantánea, la promesa de la satisfacción constante de los deseos (Bauman, 2007) y el placer realizado una y otra vez son algunos de los aspectos que llevan a dudar de esa libre capacidad de decisión del niño consumidor. Sería más correcto afirmar que la autonomía es un disfraz que encubre altos grados de heteronomía, de dependencia de los medios masivos de comunicación y de todas sus estrategias para que se presente la compra de las mercancías. El niño no elige libremente porque, como lo afirmó Espinosa:

Los niños, las niñas y los jóvenes pronto quedan modelados por la incorporación al consumo, su subjetividad se va configurando por medio de los efectos de la propaganda comercial y de técnicas comunicacionales que los introducen a consumir (Espinosa, 2013, p. 20).

La infancia se configura, podría decirse que es programada, en estos regímenes de consumo cada vez más acelerado. El mercado del entretenimiento forma el carácter y los valores de los infantes y, por lo tanto, la imagen del sujeto autónomo se desvanece en medio de todas estas fuerzas sociales que subyacen en el mercado. Con la sociedad de control se comprobaría que la autoridad se traslada: pasa de los padres y de la escuela al mercado y a la propaganda. El infante sigue siendo igual de heterónimo que desde que comenzó la modernidad, ahora en espacios abiertos y virtuales.

Por otro lado, es necesario señalar brevemente otra consecuencia del dispositivo consumismo y es el ideal de sujeto o tipo de persona que está implícito en este fenómeno. Como parte de los valores en venta de la maquinaria del mercado infantil el exitismo emerge de forma clara.

La infancia es pensada como inicio y renovación del capitalismo (...) la infancia se constituye con los atributos del niño capitalista (...) en especial

el consumismo y el consumo suntuario como la dimensión del éxito en la vida. Esta representación tiene los caracteres asociados al triunfo: la arrogancia, la avaricia y la agresividad producto de la competencia (Bustelo, 2007, p. 69).

Aquel que pueda consumir los productos culturales que el medio pone a su disposición configurará un perfil de sujeto exitoso, triunfal o posiblemente triunfal, incluido en las redes de aceptación del sistema capitalista que se abre en el horizonte existencial como afirmación viva de la avaricia: espíritu de la época. Quien no consuma lo que dice la propaganda o no pueda acceder a la “oferta cultural”, será lentamente relegado al ostracismo de la invisibilidad sistémica. La infancia es, entonces, el laboratorio de iniciación de hábitos de consumo y en últimas, de reproducción del sistema de acumulación de capital (cultural, monetario o de cualquier otro tipo).

En el mundo especular de la industria cultural el poder de los adultos queda in-visibilizado: los niños y las niñas aparecen localizados en la centralidad de la escena y los padres como una protección que acompaña una autonomía solo para poder consumir. Pero, en el fondo de la escena, se presenta la verdad cruda de la familia capitalista en donde los padres solo pueden sustentarse como tales en la transa perversa de aceptar el consumismo voraz activado por una gigantesca máquina mediática para sujetar a sus hijos (Bustelo, 2007, p. 79).

Una última consecuencia detectada en la revisión bibliográfica en torno al dispositivo consumismo infantil es la idea de los límites claros que existían entre el adulto y el niño. Antes de la irrupción de la sociedad de la información o de la sociedad de control, el acceso al mundo adulto estaba mediado por el ejercicio de la lectura; habían “zonas” inaccesibles o vedadas para los infantes, materiales y textos prohibidos o de difícil comprensión. Esta situación se modifica radicalmente con la invasión del arsenal de información y medios que los niños tienen a disposición. Como muy claramente lo expresa Dotro:

Con la llegada de los medios electrónicos se instala una nueva situación, que vuelve atrás esa distinción entre adultos y niños. La televisión

daña esa idea –la de diferenciación entre infancia y adultez– porque hace accesible a todas las personas todos los secretos de la cultura, secretos políticos, secretos de la medicina, secretos de la sexualidad, todo es accesible y uno no necesita saber leer para acceder a eso. Por eso, la televisión socava la idea de infancia, erosiona la línea que divide la adultez y la infancia (Dotro, 2007, p. 5).

Esa antigua concepción de la infancia como edad de la inocencia reclamante de cuidado y tutelaje, parece haber venido desapareciendo bajo la égida de las tecnomediaciones de la sociedad de control. Y no se trata solamente de la televisión, sino de todas las pantallas a las cuales pueden acceder los menores, de todos los circuitos de sociabilización que están al alcance y que los padres parecen no darse cuenta de los riesgos y posibilidades que estos pueden conllevar, o se dan cuenta y no hacen nada, mostrando desinterés.

Conclusiones

Los dispositivos de entretenimiento y consumismo hacen parte del ecosistema cultural que se ha venido elaborando como red o máquina de modulación de la infancia contemporánea; una infancia que se resignifica a partir de los mismos dictámenes del capitalismo. Esto no quiere decir que solo existan tales fuerzas de control y de manipulación y que tanto los infantes como los adultos sean meros títeres o víctimas sin capacidad de respuesta, o que todos los contenidos que están en el amplio mundo de las redes y los medios de comunicación sean despreciables y de mala calidad (chatarra cultural) o sin contenido crítico y político que lleve a la reflexión y al pensamiento argumentado. Esta sociedad de la información también promueve la participación y la creación de contenidos digitales y en esta medida de alguna forma se promueve la idea de visibilización e incidencia en lo público y en los públicos.

Mirar hacia los procesos de formación del carácter y de reproducción de los valores morales en el tiempo libre y de ocio parece ser una de las claves para comprender cómo se da una de las formas más generales de subjetividad infantil; una subjetividad tecnologizada, informatizada, capitalista, consumista y que apela al entretenimiento como narrativa predilecta. Aunque la escuela como institución disciplinar moderna



sigue estando en crisis permanente y la familia vive reconfiguraciones de sentido profundas, los dispositivos vienen a fungir como reemplazo de los espacios cerrados y del autoritarismo clásico. De unos tipos de relaciones de poder y de subjetividad se pasa a otros tipos más abiertos y dinámicos.

No se desconoce que la heterogeneidad de la problemática en cuestión obliga a reconocer las diferentes experiencias y procesos de constitución de las subjetividades infantiles. Todo lo anteriormente trabajado aplica para una población en la mayoría de casos urbana, con acceso a internet y a redes sociales, lo cual significa un porcentaje para América Latina de aproximadamente el 50 %, para la primera década del siglo XXI (Sibilia, 2012). Por lo tanto, los dispositivos culturales son una tendencia o generalidad social que tiene sus límites bien definidos.

Se comprueban desde los dos dispositivos trabajados las siguientes características predominantes: una subjetividad centrada en la atención del sujeto hacia sí mismo, es decir, en el egocentrismo exacerbado que termina por emborronar a los otros y al mundo social. A los niños y niñas se les incita constantemente a mirarse todo el tiempo en el placer que pueden obtener del juego y mediante el consumo de mercancías, quedando el otro o los otros como meros medios para el placer propio. Una subjetividad infantil, por tanto, hedonista, que busca una y otra vez saciar el placer y los gustos personales. Igualmente, una infancia que se acerca al mundo adulto en su capacidad de compra de forma heterónoma, a partir de la fuerza ejercida por las pantallas y la propaganda, en su rasgo más capitalista. La lógica del mercado y de las TIC en la familia señala la crisis que vive la institución familiar al transformar los valores tradicionales y los vínculos generacionales hacia lo instrumental y la provisión de servicios. Una subjetividad participativa de los espacios virtuales, que se autoexhibe y que tiende a la creatividad de contenidos multimediales.

Por último, se puede afirmar, a partir del análisis de los dispositivos culturales de la infancia, que el momento de transición hacia las sociedades de control o sociedades de la información requiere de la antropogénesis tecnológica, en donde se está pasando de una forma de instituciones disciplinares a unas instituciones informatizadas, virtualizadas, mediadas por las TIC. Michel

Foucault mostró de forma contundente en *Vigilar y castigar* (1998) que el resultado final de la disciplina era la normalización, esto es, la interiorización y naturalización del conjunto de normas institucionales y su generalización en la sociedad. Ahora bien, desde la experiencia de los confinamientos globales de los años 2020 y 2021 parece reactualizarse el encierro como dinámica social de reproducción y sobrevivencia. Sin embargo, esta vez no se trata de la disciplina sobre el cuerpo, sino de la modulación informática de las mentes, la atención y la memoria frente a las pantallas. En esta medida y desde las subjetivaciones infantiles, se estaría viviendo una especie de nueva normalización o neonormalización informacional.

Referencias

- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos Aires FCE.
- Buckingham, D. (2005). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Bustelo, E. (2007). *El recreo de la infancia. Argumentos para otro comienzo*. Buenos Aires Siglo XXI.
- Bustelo, E. (2012). Notas sobre infancia y teoría: un enfoque latinoamericano. *Salud Colectiva*, 8(3), 287-298. <https://doi.org/10.18294/sc.2012.168>
- Cadahia, L. (2017). *Hacia una nueva economía crítica de los dispositivos*. Buenos Aires: FCE.
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004). *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? En E. Balbier et al. *Michel Foucault, filósofo* (pp. 155-163). Barcelona: Gedisa.
- Deleuze, G. (1996). Post-scriptum a las sociedades de control. En *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Dotro, V. (2007). *La infancia entre la inocencia y el mercado*. <http://www.bnm.me.gov.ar/gigal/documentos/EL001736.pdf>
- Duek, C. (2006). Infancia, fast-food y consumo (o cómo ser niño en el mundo McDonald's). En S. Carli (comp.), *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping* (pp. 241-264). Barcelona: Paidós.
- Elias, N. (1994). *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México: FCE.
- Espinosa Gómez, A. M. (2013). Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno. *Infancias Imágenes*, 12(2), 18-28. <https://doi.org/10.14483/16579089.5446>

- Foucault, M (1998). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- García, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. *A parte rei. Revista de Filosofía*, (74), 1-8. <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fanlo74.pdf>
- Gómez, M. A. y Alzate, M. V. (2014). La infancia contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(1), 77-89. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1213040513>
- Giddens, A. (2004). *La transformación de la intimidad: sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Grinberg, S. (2008). *Educación y poder en el siglo XXI. Gubernamentalidad y pedagogía en las sociedades de gerenciamiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (2013). *Dialéctica del iluminismo*. La Plata: Terramar.
- Kirsh, S. J. (1998): «Seeing the World through 'Mortal Combat' Colored Glasses: Violent videogames and the development of a short term hostile attribution bias», *Childhood*, 5(2), 177-184. <https://doi.org/10.1177/0907568298005002005>
- Lazzarato, M. (2017). *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Levin, E. (2008). La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 10(1), 91-112. <https://www.redalyc.org/pdf/802/80210107.pdf>
- Liébana, J. A., Real, S. y Gutiérrez, F. (2014). La inmersión infantil en la cultura del consumo. La fidelidad a la marca. *Revista Teknokultura*, 11(1), 71-90. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48261>
- Martínez López, J. (2011). Sociedad del entretenimiento (2): Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. *Revista Luciérnaga*, III(6), 6-16. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/272>
- Martínez Posada, J. E. (2014). *Subjetividad, biopolítica y educación: una lectura desde el dispositivo*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- Postman, N. (1991). *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del "show business"*. Barcelona: Ediciones de La Tempestad.
- Provenzo, E. F. (1991). *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge (Ma.): Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674422483>
- Rey, E. (2019). *El juego de videojuegos como acto ético performativo. Caso con jugadores adolescentes y videojuegos violentos de mundo abierto*. Tesis de doctorado no publicada, Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez, A. y Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Revista Edetania*, (56), 61-82. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.505
- Rodríguez, I. (2006). Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños. *Revista Política y Sociedad*, 43(1), 139-157. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/23842>
- Rodríguez, P. M. (2019). *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Buenos Aires: Cactus.
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. México: Taurus.
- Sibilia, P. (2012). *La intimidad como espectáculo*. FCE.