



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons](#)
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 internacional

Juventud universitaria: una socialidad cyborg
Eduardo Hernández de la Rosa, Hugo Cesar Moreno Hernández
Revista Argentina de Estudios de Juventud, (15), e064, 2021
ISSN 1852-4907 | <https://doi.org/10.24215/18524907e064>
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revistadejuventud>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

JUVENTUD UNIVERSITARIA: UNA SOCIALIDAD *CYBORG*

University Youth: a Cyborg Sociality

Eduardo Hernández de la Rosa

hernandezdelarosae@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6333-0846>

Hugo Cesar Moreno Hernández

hcmor@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1709-3955>

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades «Alfonso Vélaz Pliego»
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
México

Resumen

Palabras clave

juventud universitaria
cyborg
socialidad
subjetividad

En el artículo se aborda la emergencia de la juventud, su socialidad y la construcción subjetiva mediante una discusión teórica que busca develar ontológica y epistemológicamente la propuesta *cyborg*, la relación de un agenciamiento horizontal, entendiendo su proceso como orientado por la diversidad y por el sentimiento societal de ser en conjunto. A partir de explorar algunas experiencias, se plantea que los artefactos expresan la virtualidad en la relación entre lo críptico y lo expresivo de lo público, a partir de vincular y de construir espacios no conocidos, y de concretizar la hiperrealidad de las relaciones, sean estas en línea o fuera de línea en forma paralela.

Abstract

Keywords

university youth
cyborg
sociality
subjectivity

The emergence of youth, their sociality and subjective construction are addressed in this article from a theoretical discussion that seeks to unveil the cyborg proposal ontologically and epistemologically, the relationship of a horizontal agency, understanding its process guided by diversity and societal sentiment, be together. Starting to explore some experiences, it is suggested that artifacts express virtuality in the relationship between the cryptic and the expressive of the public, linking and building unknown spaces, making the hyperreality of relationships concrete whether they are offline or online in parallel.

Recibido 07/04/2021 Aceptado 16/08/2021 Publicado 16/12/2021

JUVENTUD UNIVERSITARIA: UNA SOCIALIDAD *CYBORG*

Por Eduardo Hernández de la Rosa
y Hugo César Moreno Hernández

Introducción

Los estudios sobre juventud han aportado distintos enfoques que permiten reflexionar teóricamente acerca de su papel y su devenir. En lo que refiere a los cambios generados por la realidad tecnológica y la producción de artefactos, las brechas de comprensión, de comunicación y de praxis de los agentes se ven modificadas; así, la subjetividad se expresa en el *habitus* de los jóvenes que, a su vez, es reconstruido por la socialidad. En los espacios universitarios aparecen también expresiones de las experiencias del ser joven y del conjunto que establecen vínculos no solo en la infraestructura física sino en la de los artefactos, que los/as dotan, más allá de vínculos empáticos, de puertas hacia realidades que son expresadas por la vivencialidad de las vidas paralelas o construidas mediante estéticas concretas.

En este artículo se abordan conceptos como los lapsos crípticos que expresan la construcción de espacios públicos, privados y sociales, así como la socialidad que integra la construcción de subjetividad *cyborg* en el ámbito universitario, la cual es producto de las relaciones que se establecen entre los grupos y donde también aparecen pugnas por la originalidad y por la identidad.

De esta forma, se aborda una clasificación de los estudios de juventud que nos permite ubicar el grueso de las contribuciones para poder establecer la posición de las aportaciones que se realizan en este trabajo.

Los estudios de juventud aparecen como procesos de relación por las expresiones que se han gestado sobre la comprensión de este fenómeno, aunque su análisis ha estado sesgado por el pensamiento adultocéntrico. En este sentido, nuestra apuesta consiste en analizar a la juventud universitaria a través de su emergencia y su acción, desde las tensiones que se establecen por la extensión de sus expresiones y por la profundidad que aporta lo virtual mediante el ciberespacio.

En este sentido, se aborda la categoría de socialidad como productora de una subjetividad *cyborg*, donde aparecen las expresiones de la juventud universitaria, denominada *cyborg*. Se apuesta por contribuir a la construcción de *cyborg* como categoría explicativa y de abordaje de las realidades y las experiencias de los/as estudiantes universitarios.

Los estudios de juventud

En la actualidad, los estudios sobre la juventud se han centrado en la explicación de diferentes unidades de análisis (cuadro 1). Estas discusiones analíticas han permitido profundizar en aspectos poco comprendidos y poco conocidos desde la visión romántica de la juventud y de los/as jóvenes. Las posiciones más constantes reflejan una revisión sobre la juventud desde lo patológico-marginal, lo que se debe a la aparente distancia con la juventud, su lapso, liminalidad, expresiones, hedonismo, creatividad, emotividad, volición, entre otras categorías asociadas a la comprensión de la juventud.

La emergencia de la juventud puede ser una variable que ayude a comprender este distanciamiento, en tanto su condición de existencia aparece en el Medievo a partir de la congregación en cofradías, en fraternidades y en gremios que aglomeraban ideologías (Suárez Zozaya, 2018) e intereses permitidos u ocultos entre los agentes: no incluidos aún dentro de las realidades sociales. Es fácil pensar que en este contexto su emergencia pudiera estar limitada a un espacio otorgado dentro de los procesos escolarizados que han buscado dotar de modelos de acción o, en otras palabras, de modelación subjetiva, para la participación dócil (Foucault, [1975] 2001) dentro de las estructuras dominantes de la época. En este sentido, la juventud aparece como un fenómeno efecto de una acción de modelación vertical que

promovía una condición de neófito y cuya praxis es reducida a la acción no participativa, sino contemplativa dentro de los gremios expertos.

A partir de estos argumentos, se identifican tres metalógicas de comprensión en las que emerge el estudio de la juventud: una metalógica melancólica, de quienes perdieron la juventud en la superfluidad de la necesidad social; una metalógica de la impulsividad y, por tanto, del roce con los excesos dionisiacos; una metalógica de la adolescencia, por sobre las facultades cognitivas, emotivas o volitivas. En cualquiera de ellas, la comprensión de la juventud es reduccionista, aparece pensada de forma pasiva, recipiendaria, no terminada, en proceso de modelación y de forma transitoria.

Al respecto, es relevante la propuesta de Carles Feixa (1999) respecto de la construcción de cinco modelos para comprender el tránsito histórico y sociocultural de la juventud: los púberes, en las sociedades primitivas sin Estado; los efebos, en los estados antiguos; los mozos, en las sociedades campesinas; los muchachos, en la primera industrialización; los jóvenes, en las modernas sociedades posindustriales. En esta síntesis histórico-social, lo que se percibirse es un proceso de presencia y de permanencia dentro de las instituciones, en este caso determinadas por el estrato que tomaba decisiones en el gremio. No obstante, la juventud como gremio tendría una consolidación dentro de las instituciones, constituyéndose en un efecto no esperado y emergente.

Los estudios que se han centrado en discusiones desde las metalógicas antes descritas lo han hecho, al menos, a partir de cinco enfoques teóricos y con diversas técnicas de abordaje metodológico. Tal es el caso de las propuestas de Net-med (2016), Leyva Cordero, Muñiz y Flores-Hernández (2016); Cubillas Rodríguez y otros (2016); Camarena (2000); Sánchez-Castañeda (2014); Majid Ramadan (2017); Moreno Hernández (2016a; 2016b); Moreno Hernández y Sánchez González (2012); Mendizábal Oses (1968); Hernández-Guerrero y otros (2014); Gómez Rodríguez (2013).

Unidad de análisis	Enfoques teóricos	Descripción	Sujetos	Técnicas
Estereotipos	Estudios biologicistas y psicologistas	Su abordaje es evolucionista: se considera a la juventud como una <i>etapa en el desarrollo humano</i> . Se considera a una juventud concreta. Este enfoque discute a la juventud desde dos dimensiones, como categoría social y como categoría social a partir de criterios demográficos.	Sujeto en moratoria social, juventud transitoria: se observa a la juventud como condición.	Encuestas sociales
Proyectos de vida				
Participación política y social	Estudios biográficos	Su abordaje toma como referente a la categoría social de juventud, revisándola desde la sociología. Se acepta la <i>heterogeneidad de la juventud</i> y se busca construir procesos que garanticen un análisis de las trayectorias biográficas. La discusión aparece desde la vivencialidad y la experiencia de los individuos.	Sujeto tensionado por lo social, considerado como joven y orientado por su circunstancia: se observa a la juventud como condición.	Árboles genealógicos Cartografías sociales Entrevistas en profundidad Observaciones
Educación				
Inserción sociolaboral	Estudios socioculturales	Su abordaje se da desde un <i>análisis simbólico de las prácticas y los estilos de vida</i> . Se considera a diferentes juventudes.	Joven por experiencia, símbolos y prácticas: se reconoce a la juventud como experiencia.	Observaciones Entrevistas Grupos focales
Violencia y delincuencia				
Sexualidad, cuerpo y género	Estudios marxistas	Su abordaje <i>niega a la juventud como una categoría social</i> y por ello sus repercusiones. Centra su análisis en discutir la categoría de clase y lo que ello implica.	Joven como moratoria social y tensionado por el contexto social: se observa a la juventud como condición.	Entrevistas en profundidad Observaciones
Culturas juveniles y consumos culturales	Estudios sobre las generaciones	Su abordaje se centra en la juventud desde la <i>noción generacional</i> , considerándola como parte fundamental de la historia.	Joven por experiencia relacionada con el contexto y condicionado por periodos: se reconoce a la juventud como experiencia.	Encuesta social Entrevistas Observaciones
Políticas públicas	Estudios pedagógicos	Se aborda a los jóvenes desde su condición estudiantil, la cual es una relación vertical influenciada por la institucionalidad de los procesos adultocéntricos. Se concentran en el entrenamiento a través de <i>procesos pedagógicos</i> sin importar la condición etaria.	El papel del joven aparece pensado en una relación estrecha con el docente: se lo piensa como un agente que debe culturizarse.	Encuesta social Entrevistas Observaciones

Cuadro 1 | Categorización de los estudios de juventud

Fuente: elaboración propia

Los estudios que abordan la juventud universitaria están presentes en la relación agente-patologías, es decir, se centran en mirar cambios liminales, procesos violentos, consumos culturales. Estos estudios permiten comprender el papel de la juventud desde tipologías idealizadas por las explicaciones sobre el modo de ser aceptado por el grupo de agentes más preparados dentro de un campo social, es decir, algunas de sus explicaciones se anclan en preceptos tradicionales y desdeñan la emergencia creativa de las realidades juveniles.

Por ello, pensar en la juventud universitaria es pensar en su praxis desde su praxis, ausente de los andamiajes melancólicos de un pasado ausente, para la vivencialidad en los espacios universitarios donde construyen sus relaciones, prácticas, emociones, ideas y conocimientos. Así, la juventud universitaria parece estar constituida desde una emergencia a partir de las experiencias que se producen por la acción y la pluralidad de expresiones.

En los espacios universitarios, la relación adulto-joven puede expresarse desde la condición modeladora de los fines institucionales, así como desde las relaciones establecidas por los/as adultos/as con los jóvenes en términos de la relación empática; esto es, el ejercicio de modelación se ve tensionado por el papel de algunos/as docentes y por el uso del ciberespacio como posibilidad de relación con los/as estudiantes. Es aquí donde aparecen intersticios en los que la mezcla de estos agentes evidencia los fallos existentes dentro de los procesos disciplinarios de los dispositivos escolares. Estas relaciones pueden aparecer, incluso, desde el punto de vista emocional, sexual o como ejercicio de trivialidad. No obstante, también se encuentran otras posibilidades, sustentadas en la heterogeneidad de grupos jóvenes, que con su acción construyen subcampos en los que también se pueden encontrar dialécticas por las posiciones.

Los enfoques que se describen en el cuadro 1, permiten comprender, por un lado, la heterogeneidad que implica mirar a la juventud y, por el otro, reconocer dos grandes lagunas en la investigación sobre juventudes:

- La relacionada con la explicación y con el abordaje en torno a la subjetividad *cyborg* en los/as jóvenes universitarios/as y, con ello, la discusión centrada en la producción de subjetividades desde la socialidad, así como enfocada a la acción no limitativa y extensiva de la juventud.

- La vinculada con la relación explicativa entre la visión adulta y la del joven, lo que lleva pensar en ambas posiciones, a fin de comprender el porqué de la relación dialéctica entre el joven y el adulto, así como la necesidad de construir una discusión analítica, reflexiva y crítica sobre la juventud y los modos de ser joven, sobre el distanciamiento y sobre los límites del ser adulto con la juventud.

Este ejercicio se da en contraposición con la perspectiva adultocéntrica de desdén hacia los/as jóvenes y relacionada con lo marginal.

La emergencia de la juventud, entonces, no se reduce solo a la relación escolar sino a las posibilidades de construcción creativa (Reguillo Cruz, 2000) frente a la cual los dispositivos escolares parecen perder su efectividad. Sin embargo, aun cuando se pueda cuestionar el papel de la universidad en la modelación de la subjetividad juvenil, aclarar que, a nuestro juicio, esto es sintomático de la actualidad es en razón de que el tejido social visualiza a la juventud sin escolaridad en clave negativa, incluso patológica, como se observa en la construcción semántica del «nini», término mediante el cual se homogeneiza a la población juvenil que no estudia ni trabaja, lo que alude por lo bajo a la trayectoria esperada para cualquier sujeto juvenil (primero, estudiar y, después, trabajar para alcanzar el estatuto de ciudadano saludable en lo político y lo productivo), y promueve una naturalización de las circunstancias juveniles.

Por el contrario, nuestra búsqueda se orienta a comprender la especificidad de la juventud universitaria, pero sin naturalizar esta etapa como momento crucial en las trayectorias juveniles, lo que supone relacionar a la juventud desde la pluralidad, entendida como juventud no exclusiva de la escolaridad, sino desde la totalidad de construcción subjetiva, sea esta escolar o no. Las preguntas que surgen en torno a la emergencia de la juventud en términos de su situación de escolaridad universitaria, pensando que se trata de un momento en las trayectorias «normales» respecto a la producción de una subjetividad normal, son: ¿la universidad está perdiendo territorio en su interior por la construcción de subjetividad ajena a la formación cívico-técnica? ¿Esto significaría pensar en la no efectividad del sistema escolar universitario? ¿Cuáles son los resultados que propician la posibilidad de la no efectividad del sistema escolar universitario?

La respuesta a estos cuestionamientos deberá considerar los cambios históricos y socioculturales que enfrentan las sociedades y que propician la existencia de

restricciones hacia la juventud, así como de lagunas en las que la praxis del joven configura su *habitus* y, con ello, sus relaciones dentro del campo o los campos en los que participa.

El ser joven dentro de un contexto universitario permite construir de forma diferente una subjetividad desde la visión de la socialidad, lo que contribuye a pensar en lo *cyborg* como un punto igualmente emergente, en donde se da la construcción de



[...] un tipo de subjetividad en la que ni siquiera es posible discernir cuánto posee de tecnológica, por un lado, y cuánto de natural, por el otro, ya que ambas partes solo se materializan en su reunión. El *cyborg* no puede ser demarcado, estratificado o estabilizado (Andrada Gregorio & Sánchez Perera, 2016, p. 8).

Esta condición subjetiva implica el ejercicio de una estética donde las relaciones se establecen para la promoción de transformaciones. De este modo, la subjetividad juvenil sería dionisiaca, proliferante, acumulativa y de flujos; esto es, la estética que se presenta es aquella que aglutina los afectos en términos de la construcción de relaciones que se establecen entre los miembros del campo y, con ello, en la socialidad. Es así que la emergencia de la juventud mantiene una praxis orientada hacia la construcción de su propio contexto. Ejemplos de esta acción se encuentran en los ámbitos universitarios, donde la experiencia en el estar juntos pone de manifiesto un sentimiento afectivo que permite distinguir en el espacio en concreto una expresión, emociones que se construyen al ritmo de las relaciones que se dan en tanto compañeros/as y amigos/as; grupos afines a gustos, a ritmos y a ideales que mezclan la realidad institucional con la creada e inventada por ellos/as, imperceptible a la vista y encriptada a través de la tecnología.

La socialidad como productora de una subjetividad *cyborg*

Las prácticas, relaciones, acciones, ideas, emociones, es decir, la subjetividad, es producida por la horizontalidad de los/as jóvenes universitarios/as en su praxis presencial y virtual. El ejercicio de horizontalidad es abordado, y esta puede comprenderse, mediante la socialidad. Comprender la horizontalidad es entender

el fenómeno de la juventud como emergencia; no obstante, lo horizontal no implica homogeneización. Comprender las subjetividades implica pensar en los/as jóvenes y en su pluralidad, esto es, en la heterogeneidad que existe en sus posibilidades creativas, mediante la relación entre lo virtual-presencial y los alcances que esto conlleva.

Esto significa pensar en lo *cyborg* no solo como metáfora sino como una categoría expresiva de la socialidad-subjetividad de las juventudes contemporáneas. Pensar lo *cyborg* es reconocer la existencia de la producción de relaciones, ideas, prácticas, emociones y circunstancias socioculturales e históricas en las que viven los/as jóvenes en la actualidad.

Para profundizar en lo *cyborg*, es preciso avanzar en lo siguiente: un *cyborg* puede ser entendido como aquella unión entre lo sintético y lo orgánico, lo que permite ubicarlo dentro del contexto de una realidad aparentemente ajena a la cotidianidad. No obstante, su presencia emerge desde sus connotaciones más simples, que ubican la relación del ser humano con su entorno y, con ello, sus facultades de producción y de creación.

La ontología de la propuesta *cyborg* pareciera estar enraizada en la producción creativa del ser humano, cuyo agenciamiento en el mundo lo hace partícipe de la creación constante de artefactos que lo ayuden a vivir de una forma más confortable. En este sentido, los/as jóvenes mantienen una producción importante, al sostener una interacción más profunda con los artefactos y con la producción perceptiva de múltiples realidades. Se establece, así, una socialidad con acción creativa, con facultades orientadas al diseño, la construcción y el uso de elementos sintéticos, ajenos a la naturaleza animal, que los coloca como agentes que buscan extender el ejercicio de su poder de formas jamás imaginadas.

Este ejercicio de extensión del ser humano se ha ido perfeccionando con el paso del tiempo, y la incorporación de extensiones no ha sido únicamente material sino también del orden simbólico; por ejemplo, las facultades de escritura fueron un distintivo diferencial entre quienes podían hacerlo y quienes no, lo que otorgaba ventajas comparativas entre unos/as y otros/as. En el orden material, la incorporación de ropajes, de armas para la cacería, de canastos para la recolección, entre otros artefactos –que irían haciéndose más comunes en la vida de los seres humanos–, permitió la adaptación dentro de contextos sedentarios o nómadas.

La incorporación de algo sintético ha llevado a pensar en la noción de cosa, la cual, sin duda, conlleva una connotación de artefacto y, por tanto, de creación artificial. Dichos antecedentes permiten tomar en cuenta tres discusiones:

- La relación hombre-cultura-naturaleza (ontología).
- La condición híbrida del ser humano (epistemología).
- Los límites biológicos y los alcances sintéticos (fronteras teóricas).

La relación hombre-cultura-naturaleza (ontología) implica pensar si dentro de un contexto como el actual es necesario continuar fragmentando la realidad. Si bien la propuesta conceptual de *cyborg* alude a la simbiosis entre dos dimensiones, una de corte biológica y otra de corte artificial, la realidad estriba en la interacción entre el agente y el objeto, cuyo resultado es la creación de una cosa, la cual no es igual a un objeto, en tanto un objeto no se produce por la mediación del ser humano (Marx, 1974 [1888]; Cuadros Contreras, 2010). Este proceso de producción se da de forma doble: por un lado, como actividad sensorial que impacta en los sentidos; por otro, como actividad transformadora de la realidad. Ambos procesos conllevan una modelación sensorial, con nuevas formas y nuevas propiedades (Cuadros Contreras, 2010). En este sentido, el hombre también sería un producto de sí mismo, por lo que, en términos concretos, su natura le daría también su artificialidad.

Esta doble circunstancia expresa una característica específica de la realidad humana: la necesidad de aceptar que esta se construye al tiempo que existe. Eso ayuda a dejar de lado el papel de las visiones dualistas que expresan como necesidad concreta las diferencias entre los seres vivos y los artefactos que son producidos, o entre la cultura y la naturaleza. Lo *cyborg* expresa la inclusión de los aspectos diferenciales de cada entidad que se convierten, a su vez, en la realidad integrada que permite la construcción de procesos de socialidad más amplios, así como de procesos mucho más divergentes. La relación metafórica entre el ser humano, los artefactos y los dioses aparece como una integración dinámica entre su natura, que engloba la voluntad y las pasiones humanas; la cultura, con sus simbolismos y sus artefactos; y sus deidades, con su ritualidad social.

El papel ontológico del *cyborg*, siguiendo a Donna Haraway (1991), es que permite comprender que «no existe separación ontológica, fundamental en nuestro conocimiento formal de máquina y organismo, de lo técnico y de lo orgánico»

(p. 177). Ello se debe a que hay una experiencia específica en la estrecha relación entre los objetos técnicos y los seres humanos, de ahí la dificultad de definir su ontología, pues la diferencia estriba en la construcción identitaria de lo *cyborg*, lo que conlleva una forma de conocer el mundo (epistemología) que estará mediada por las relaciones con los humanos, los no humanos, su ambiente y artefactos; es decir, su producción es lo que nos da un origen. La naturaleza *cyborg* será, justamente, su facultad de creador y de criatura; su epistemología, necesariamente, no solo será una especificidad sino múltiples especificidades que lleven a la construcción de subjetividad a través de los procesos de socialidad.

Al respecto, los/as jóvenes, para el caso, los/as universitarios/as, promueven esta divergencia de especificidades, en tanto construyen y deconstruyen sus realidades a través de la inclusión (de ambiente, seres vivos, artefactos, cultura) y de la incorporación a su vida de diferentes formas de pensar y, con ello, de saberes. En los espacios universitarios esta construcción emerge en diferentes momentos, pero su constancia es permanente. Por lo tanto, si existen varios procesos de especificidad *cyborg* es fundamental que podamos diferenciarlos o, al menos, generar al respecto un breve esbozo. Así, el cuadro 2 busca seguir la propuesta de juventud en sus enfoques teóricos pero orientados a lo *cyborg*, con el objetivo de identificar la relación estrecha entre ambas categorías: juventud y *cyborg*.

Unidad de análisis	Enfoques teóricos	Descripción	Posición	Sujetos	Técnicas
Prótesis	Estudios biologists y psicólogos	Se mira a la condición <i>cyborg</i> como producto de la interacción entre hombre y máquina y su finalidad es la generación y el estudio de las prótesis en los seres humanos	El <i>cyborg</i> como adaptación humana	Sujeto en moratoria social, juventud transitoria: se observa a la juventud como condición	Encuestas sociales
Extensiones humanas		Su concentración estriba en comprender la incursión de la tecnología como una forma de vida a través de la cual crean una narrativa en la forma de comprender el	El <i>cyborg</i> como condición narrativa	Sujeto tensionado por lo social, considerado como joven y orientado por su circunstancia: se observa a la juventud como condición	Árboles genealógicos Cartografías sociales Entrevistas a profundidad Observaciones
Cyborg	Estudios biográficos				
Bioconstrucción del cuerpo					

Tecnología y espacio Implantes Transhumanismo		mundo. Ejemplo de ello es el primer <i>cyborg</i> humano			
	Estudios socioculturales	El papel de lo <i>cyborg</i> se mira desde una perspectiva amplia, para reflexionar sobre el papel de la tecnología en la forma de pensar y de vivir, así como de sentir y de construir procesos intersubjetivos que contribuyan al devenir histórico de los individuos	El <i>cyborg</i> como condición estética y construcción social	Joven por experiencia, símbolos y prácticas: se reconoce a la juventud como experiencia	Observaciones Entrevistas Grupos focales
	Estudios marxistas	Su papel reside en comprender la connotación <i>cyborg</i> a partir de las relaciones sociales y de la construcción de <i>cosas</i> por encima de la natura del objeto.	El <i>cyborg</i> como construcción y como transformación de las relaciones sociales	Joven como moratoria social y tensionado por el contexto social: se observa a la juventud como condición	Entrevistas a profundidad Observaciones
	Estudios sobre las generaciones	Sus estudios, si bien no tocan con vigor el papel de lo <i>cyborg</i> , aluden a la incorporación de tecnología como característica generacional, priorizando el proceso de larga duración y el uso de herramientas, por encima de la narrativa que pueda explicar el proceso de su incursión. Su finalidad es encontrar diferencias entre grupos etarios.	El <i>cyborg</i> como circunstancia social	Joven por experiencia relacionada al contexto y condicionado por periodos: se reconoce a la juventud como experiencia	Encuestas sociales Entrevistas Observaciones

	Pedagógico	Su estudio se concentra en la producción de lo <i>cyborg</i> , como elementos exógenos a un proceso de aprendizaje que limitan las habilidades biológicas, así como distraen el centro de aprendizaje. La vinculación hombre-máquina es desdeñada o minimizada regularmente en los procesos formativos.	El <i>cyborg</i> como anomia pedagógica	Condición juvenil condicionada por grupos etáreos. Se entiende a la juventud como proceso inacabado con falta de experiencia.	Encuestas Grupos focales Familiograma
--	-------------------	---	---	---	---

Cuadro 2 | Categorización de los estudios de juventud

Fuente: elaboración propia

En este punto, lo *cyborg* aparece como una condición constante, es decir, a partir de la construcción de la realidad social la concepción de *cyborg* va ligada desde los aspectos sociohistóricos y culturales como una característica del ser humano, que emplea artefactos para extender sus habilidades o sus experiencias y que, a partir de esta inclusión, también modifica ciertos hábitos. Las formas de incluir la tecnología vistas en el cuadro 2, aparecen pensadas desde una realidad que se hace en forma permanente y en donde el ser humano aparece ligado a toda su divergencia. De allí que la explicación de lo *cyborg* sea una forma de pensar las realidades.

De este modo, el papel de la juventud *cyborg* es una forma de expresar que los/as jóvenes generan procesos de construcción en los que interviene la hibridación en diferentes intensidades, las cuales pueden ser identificadas solo si se comparan con generaciones que no han incursionado en esta incorporación de artefactos en su cotidianidad. Sin embargo, también aparece como punto de referencia la narrativa existente en la cotidianidad, donde los procesos de socialidad llevan a la divergencia subjetiva de saberes que asimilan distintas realidades.

Existe una posibilidad dentro del proceso de comprensión de la construcción de un agente *cyborg* que consiste en pensar el transhumanismo como condición para eliminar los límites de la biología a través de la tecnología, horizontes atravesados por profundas discusiones éticas, pero que, sin duda, son respuesta a las variantes

que aparecen en la realidad. No obstante, los límites biológicos y los alcances sintéticos (fronteras teóricas) aparecerán dibujados como sombras teóricas que intentan explicar el devenir humano. Al respecto, es importante pensar que ser *cyborg* aparece como una condición que podrá seguir extendiéndose en función de la tecnología.

Hasta este punto, hablar de lo *cyborg* implica, también, considerar la vivencialidad existente entre los agentes. En este caso, la juventud expresa procesos vivenciales en donde la incorporación de los artefactos se vuelve clave para establecer la extensión de la socialidad y de sus distintas subjetividades. Uno de los efectos de esta producción está especialmente ligado a la diversidad de sentires sobre la vivencialidad de la juventud. El ritmo acelerado de la revolución digital ha traído consigo la exploración de escenarios creativos e innovadores que parecen acrecentar las formas de vivir en nuestro mundo, pluralizando su diversidad y generando abismos entre quienes perciben el mundo desde la visión melancólica del pasado y quienes lo viven con la certeza del presente y la orientación en el porvenir del futuro. Es necesario aclarar que al aludir al futuro de ninguna manera se piensa en una certeza, sino en la adaptación a las revoluciones que hacen que los/as jóvenes puedan tener acceso a contextos sin explorar, tal como sucede con las redes sociales. De este modo, el mundo futuro se muestra *ipso facto*, no por un devenir moral y éticamente correcto, sino como uno de tipo real y contundente.

De este modo, mientras la mirada adulta apunta a pensar en un mundo con transformaciones que no acepta, y que a su juicio son antiontológicas a la naturaleza del ser humano, la mirada joven vive su potencia a partir de las experiencias, las necesidades y los horizontes que la lleven a lograr sus objetivos, sean estos cortos, medianos o largos según se logren, se pueda y se quiera.

La socialidad, por lo tanto, no solo produce un tipo de subjetividad, sino distintas subjetividades arregladas según la relación-necesidad entre lo sintético y lo orgánico, que expresa con ello el actuar y el agenciamiento de un *cyborg*. Esto potencia las subjetividades por la heterogeneidad, al tiempo que integra su especificidad en la territorialización de espacios comunes, en instancias históricamente pensadas como reguladoras, proveedoras o socializadoras.

Las opciones de constituirse como *cyborg* estriban no solo en su potencia y su especificidad, sino en su conciencia activa, provocadora, promotora de intereses

sociales y contextuales, que hacen de una comunidad juvenil un agente simbiótico entre lo natural (orgánico) y los artefactos cotidianos implantados como necesarios (sintético). Ejemplos de estos procesos de asimilación se encuentran en la necesidad de comunicarse con otros agentes, por lo que su artefacto sintético –es decir, su teléfono celular– promoverá mayor alcance, cobertura y profundidad, y permitirá establecer un proceso de socialidad (relación entre agentes) que ofrece las pautas para construir, no solo en lo inmediato sino en aquello que se encuentra fuera del alcance biológico del individuo; esto es, la posibilidad de trascender en lo geográfico y en lo temporal.

En el caso de las instituciones, los procesos también se encuentran tensionados por la rapidez de los cambios y por los ajustes de quienes participan de forma directa en el ciber mundo. A saber, las relaciones construidas en los intersticios presenciales y virtuales dentro de los ámbitos universitarios se dan como efecto de los espacios muertos / lagunas de clases universitarias, en los que los/as jóvenes pueden expresar sus posiciones frente a la realidad en la que viven y por la cual establecen afinidades ideológico discursivas y prácticas, caracterizadas por su territorialización dentro del salón de clases, pues la organización del grupo se da por afinidad.

Asimismo, la condición de agente *cyborg* permite la construcción de subjetividades a través del ciberespacio, las cuales buscan expresar su esencia en las emociones de cada agente, pues el ciberespacio reconfigura el papel de lo permitido y lo prohibido para convertirse en un espacio neutro donde se puede vivir de formas distintas a las tradicionales, lo que deja en claro la divergencia de sentimientos, deseos, prácticas, discursos e ideas.

Por lo anterior, las ideas que se construyen en torno a sus intereses, mediados por la posibilidad de expresarlas de forma libre en el ciberespacio, tienen elementos para dialogar y para establecer relaciones, como sucede con las prácticas y las emociones que conllevan posibilidades de intercambio, no solo expresadas por la corporeidad personal sino por la corporeidad virtual, donde el papel del cuerpo adquiere connotaciones distintas, que van desde pensar-sentir (como sucede, por ejemplo, con lo sexual a través del *sexting*),¹ hasta vivir-actuar en términos de un agenciamiento (como es el caso de los *influencers*,² que evidencian la construcción de un *habitus* sin límites).

Estas posibilidades de relación, de prácticas, de emociones y de ideas que se dan tanto en lo presencial como en lo virtual lo hacen de manera críptica, lo que implica lo oculto y con fronteras definidas por los espacios, donde no hay acceso para quien no es considerado como joven, lo cual implica una relación de identidad, de construcción y de convergencia, sobre aquellos/as a quienes los agentes consideran dentro de su gremio. Un ejemplo de esta convergencia se produce en los contextos escolares, en los que un poder expresado por la institución –como es el caso de los/as profesores/as universitarios–, difícilmente podrá acceder a estos mundos. Estas tensiones y expresiones posibilitan pensar en lo *cyborg* como una condición creada por la posibilidad de emerger sin límites, es decir, acciones no definidas por la mirada inquisidora del contexto del modelo de socialización vertical (ver cuadros 3 y 4). Esto lleva a preguntar, ¿lo *cyborg* puede abarcar toda la expresión socialidad-subjetividad de lo joven-juventud? La respuesta implica pensar en las dimensiones de lo *cyborg*.

		Societal	Ser-conjunto		
Cyborg-agente	Posibilidad de potenciar	Socialidad	Subjetividad	Horizontalidad	Diversidad
Sujeto-individuo	Limitar a la replicación	Socialización	Subjetivación	Verticalidad	Homologación
		Sociedad	Individuo-sociedad		

Cuadro 3 | Diferenciación. Fuente: elaboración propia

Dimensión histórica				
Toda la creatividad	Orgánico	Exploración de experiencias	Espacialidad (realidad)	Construcción de espacios ocultos dentro de campos y entre campos
		Cyborg		
Todos los artefactos cotidianos	Sintético		Virtualidad (hiperrealidad)	Comunicación virtual/críptica
		Sin límites		
Dimensión sociocultural				

Cuadro 4 | El *cyborg*. Fuente: elaboración propia

Ambos cuadros (3 y 4) muestran la relación entre lo vertical-horizontal dentro de los ámbitos universitarios y permiten apreciar la posibilidad de desfronterizar los espacios por medio de las estrategias de cada agente. Desde esta posición aparecen condiciones de consumo cultural y, a su vez, la oportunidad de producción cultural. Esto lleva a pensar el acceso hacia lo tecnológico por la brecha generacional, que puede ser usada para expresar su condición y su posición política frente a los horizontes adultos.

Ser *cyborg* expresa, entonces, ser un agente dinámico y de un accionar líquido frente a una red tensionada por las condiciones del contexto y por la territorialización de espacios no explorados. Es decir, los/as jóvenes como agentes *cyborg* vinculan y construyen de forma creativa espacios que no son conocidos por los/as adultos/as, pues la realidad virtual, como emergencia de un proceso tecnológico, ha traído un sinfín de posibilidades que han hecho que el agenciamiento juvenil *cyborg* territorialice y explore espacios jamás imaginados, en los que se expresan sus potencias, emociones, formas ser y estar, así como de convivir y de transformarse.

Las redes sociales se presentan como una expresión que engloba un territorio y, con ello, una forma de ser y de estar con otros/as; una socialidad en la que aparece un lenguaje, una forma de atender, de entender, de comprender y de interpretar. Esto impulsa a alcanzar una identidad dentro de la vivencialidad que otorgan las relaciones expresadas por la criptografía del ciberespacio, las identidades piensan las emociones, las relaciones y todo lo que nos construye como parte de una organización armoniosa pero efímera en la red, que deja entrever la posibilidad de la vida en lo artificial, de la emoción en los códigos y del cuerpo en la virtualidad.

Los códigos que se establecen (*crush, yolo, outfit, swag, random, salseo, shippear, lol, troll, hater, hype, mood, goal, stalkear, blessed, living, bae, bbf, sugar dady, sugar baby, sugar mommy, cougar, paps, pro, creepy, pack, nudes, zelda, challenge, tbt, vibes followers, style y like*) son algunas de las expresiones que emergen bajo una orientación bien fundamentada en la realidad cotidiana de lo vivido, pues se presentan como formas espacio-temporales y con un contenido ampliamente extendido que, ancladas en la psique de los/as jóvenes, aparecen llenas de una praxis eminentemente accionada para andar en su campo.

Semejantes formas de comunicación no solo expresan un dominio dentro del campo de los/as jóvenes (presencial) y del campo paralelo (virtual), sino que ponen de manifiesto la creatividad propia de la experiencia juvenil y dejan la posibilidad de incluir a agentes que participen de esta misma percepción.

Algo que puede apreciarse sobre la simbiosis digital-presencial –que en este sentido será entendida como condición *cyborg*– es el flujo de comunicación que se establece como parte de la experiencia juvenil, pues existen océanos de información presentes en el contexto de su doble vivencialidad. En la red aparecerán *post*, *selfies*, *memes*, *trending topics*, *fake news*, *retweets*, *hashtags*, *likes* y *following*, *inbox*, *pin*, *streaming*, *histories*, estados, momentos, *snaps*, *check in* y *voice note*. De este modo, sus relaciones se complejizan al lado de su estética –y, con ello, sus emociones, sus ideas y sus prácticas–, y en el ciberespacio lo orgánico y lo digital aparecen ligados a la experiencia sensible de la acción.

Desde esta perspectiva, los contextos universitarios aparecen como escenarios donde los agentes participan promoviendo, con estas relaciones y estos códigos, procesos crípticos que inician en cada joven experiencias inmersivas, por lo que las interrelaciones que emergen de ello construyen procesos culturales que, aún a ojos de un/a joven investigador/a, podrían pasar desapercibidos debido a la brecha abismal que se da por medio de la experiencia.

Las expresiones de la juventud universitaria *cyborg*

La mirada analítica propone pensar que las relaciones juveniles expresan la condición de *cyborg*. Si bien se pueden encontrar posiciones de asimilación en función de una metáfora desde el espacio dominante adulto, para nuestro caso, recalcamos lo *cyborg* como categoría de potencia de un agente; en el caso concreto de nuestra discusión, de los/as jóvenes universitarios/as.

La metáfora emerge en los intersticios institucionales y genera nuevos campos de praxis donde los/as jóvenes pueden expresar su horizontalidad y la diversidad de subjetividades que se producen por sus relaciones. Estos intersticios son aquellos espacios donde el poder vertical de la institución no es evidente y en los que puede efectuarse una territorialización, lo que genera los denominados intersticios institucionales: pasillos, bancas, estacionamientos, sanitarios y, durante

las clases, cambios de profesor/a, momentos de ocio o actividades en equipo, son convertidos en momentos íntimos para integrar experiencias o para establecer el contacto con otros mundos como las redes sociales.

Si bien los espacios son producidos de forma social, su generación, su territorialización y su creación por medio de la socialidad encriptan realidades con acceso solo para los/as jóvenes, lo que crea espacios públicos, privados y sociales, cada uno con un nivel de intensidad en la creatividad que las subjetividades de los/as jóvenes construyen. En este sentido, en el contexto universitario aparecen los denominados lapsos crípticos, momentos contruidos por la socialidad juvenil *cyborg* en los que se integran emociones, relaciones, prácticas, ideas, conocimientos y relaciones sintetizados en una micro cápsula temporal de lo *cyborg* (orgánico-sintético), en donde la asimilación cultural y la estética del grupo o los grupos juveniles se expresa a través de un dispositivo, pensado como una llave de acceso a mundos ocultos y, por lo tanto, crípticos.

A partir de este argumento, los espacios públicos, privados y sociales se comprenderán como escenarios de producción subjetiva del ejercicio de socialidad entre el ser y el conjunto. Los espacios públicos remiten, particularmente, a aquellos lapsos temporales y espaciales donde los/as jóvenes construyen y territorializan su subjetividad, generando empatía con las instalaciones, lo que les permite tener acceso a dos realidades: por un lado, aquella centrada en la experiencia empírica de la realidad biológica; por el otro, la extensión cibernética de lo virtual. Son estos los denominados espacios públicos que integran todos estos aspectos.

Los espacios privados, en tanto, son aquellos que se constituyen entre la individualidad biológica de una o más personas y que resguardan experiencias no solo de orden presencial sino que integran una realidad vivida y sentida, denominada virtual. En ella, las experiencias exigen límites que son establecidos en consenso, bajo la promesa de recurrir las veces que sea necesario a la experiencia sensorial que deja la virtualidad. Pueden estar vinculados a espacios como los sanitarios, los automóviles, las bancas, las mesas dentro de una cafetería, espacios dentro del aula y otros que doten de individualidad, y que van de la mano con el uso de dispositivos que permitan hacer la conexión con aquel refugio vivencial.

Los espacios denominados sociales, por último, son aquellos que se convierten en torrentes de diálogos implícitos o explícitos, orientados hacia la expresión de una

estética de ser-conjunto, lo que lleva a construir filtros para dispersar las miradas inquisidoras de la melancolía y la rigidez adulta, y deja la condición de establecer azar en el entramado de posibilidades de interrelación de los/as jóvenes. De este modo, la especificidad de su *habitus* mantiene el camino hacia el aprendizaje de nuevas esencias, desconocidas para el ojo adulto.

La expresión de lo juvenil implica pensar en lo construido por todos/as mediante sus diferentes miradas. Así, la subjetividad *cyborg* de los/as jóvenes universitarios/as genera campos que no son conocidos y que seguirán emergiendo en relación con las posibilidades que genera su creatividad orgánica con los artefactos sintéticos que unen a las emergencias. En la socialidad, si bien aparece una expresión de horizontalidad, esto no implica la no existencia de pugnas, que surgen por la identidad y la originalidad dentro de la heterogeneidad, y producen numerosas estéticas que estarán mediadas por las posibilidades que los artefactos ofrezcan en la comunicación –sea esta visual, textual, auditiva, audiovisual–, así como por la tendencia sociocultural e histórica de cada grupo.

Aunque las universidades buscan acercarse a estos espacios con la finalidad de dotar de los modelos idealmente aceptados por el devenir de lo laboral, su imposición hace que haya más profundidad en la red y que aparezcan hiperrealidades, pero no desde la perspectiva crítica de Jean Baudrillard (1978) sino desde la presencia misma de una realidad no aceptada, pero sí vinculada desde la visión juvenil, que va creando *habitus* específicos y campos dentro de cada nodo creado.

La profundidad de la subjetividad universitaria *cyborg* dota de expresiones que, mediante los lapsos crípticos, establecen interrelaciones, promueven pensamientos divergentes y generan diálogos que detonan la emergencia de nuevas subjetividades, lo que invita a pensar en los intersticios institucionales como microcampos que tejen otros campos, no explícitos en la realidad cotidiana de lo adulto y tampoco dentro de la estructura tangible de lo institucional, pero sí vividos dentro de la realidad cotidiana de los/as jóvenes.

Las realidades que se producen por las juventudes universitarias denominadas aquí como *cyborg* aparecen en tanto emergencia de una institución, pero especialmente dinamizadas por la relación que otorga una experiencia juvenil, la experiencia de crear, sumarse a la creación, involucrarse, vivir, sentir, escuchar, leer, imaginar, actuar, construir, revolucionar, innovar o soñar con las otras vidas que nos acerca la

tecnología y nuestra potencia de comprensión, de vivencialidad y de goce de bellezas diferentes, de sensaciones individuales y, al mismo tiempo, plurales, de intimidad y, a la vez, públicas, desde lo trivial hasta lo profundo, desde lo poético hasta lo grotesco, desde lo prohibido hasta lo aceptado.

En el campo universitario, las pugnas por la originalidad y por la identidad han promovido microcampos de poder, donde la socialidad se da en la conformación de estéticas que pueden presentarse como contradictorias y opuestas con otras. Esto se puede identificar a partir de la estratificación social que va de la mano con el acceso a los artefactos de interrelación con los mundos virtuales, lo que también implica un distanciamiento entre tipos de instituciones. Los diálogos se dan de formas distintas, con orientaciones, intensidades y niveles que dejan en claro la originalidad y los consumos culturales de los campos y sus agentes jóvenes, por lo que su construcción subjetiva *cyborg* tendrá también variaciones.

Al respecto, las instituciones universitarias públicas y privadas pueden manifestar la naturaleza *cyborg* de formas muy distintas, desde las que van a expresar sus posiciones políticas. Así, las condiciones existentes en los procesos de construcción de subjetividad emanados de la socialidad aparecen también tensionadas por aspectos culturales y de clase, que dotan de un horizonte y, por lo tanto, las profundidades de relación en lo virtual aparecen distanciadas. Esto se debe a que los intereses que se generan en estos contextos universitarios están atravesados por distintas necesidades biológicas, por lo que ello también conlleva un horizonte de interrelación.

Todos estos procesos de construcción en el marco de la socialidad aparecen como una emergencia efecto de la homogeneización del poder vertical de las instituciones. Las relaciones que producen subjetividad dentro de los espacios universitarios plantean estos escenarios, productos e ideas, como una posición política que también puede ser pensada a manera de resistencia, y donde los artefactos se convierten no solo en productos de consumo dentro de una realidad, sino en artefactos con intención, con experiencia, que dotan de la significatividad necesaria para la creación de criaturas en donde el sueño y el soñador convergen.

Reflexiones finales

Hasta este punto, el recorrido y los planteamientos sobre la juventud y los jóvenes aparecen pensados desde posiciones que nos invitan a ubicar nuestro pensamiento sobre estas dos grandes expresiones. Comprender a la juventud como fenómeno o como expresión y a los/as jóvenes como productores/as de esta expresión, nos ayuda, en un primer momento, a establecer los mecanismos necesarios para la interpretación de las realidades en las que interactuamos. Sin embargo, también nos auxilia para comprender las lagunas existentes sobre el abordaje de una realidad, la experiencia de la juventud.

Así, el enfoque que se dio a este trabajo fue, justamente, el de comprender y el de explicar el papel que tiene la socialidad en la construcción de experiencias y de subjetividades de la realidad universitaria de los/as jóvenes, que mediante el análisis de sus relaciones, prácticas, emociones, ideas y conceptos en relación con su expresión vivida de los artefactos y del ciberespacio, nos invita a utilizar la metáfora *cyborg* para convertirla en categoría de explicación.

Por esto, es necesario pensar en la experiencia como productora de esta subjetividad, pues las relaciones entre los grupos de jóvenes son relaciones de socialidad por la convergencia de afinidades que impulsan el desarrollo cultural de procesos intersubjetivos. La universidad, por lo tanto, al ser un espacio de confluencia, remite necesariamente a la experiencia y, con ella, a la creatividad necesaria para la construcción de lo que hemos denominado lapsos crípticos.

La juventud universitaria es el cúmulo de las experiencias que se producen por la acción y la pluralidad de expresiones de una praxis orientada hacia la construcción de su propio contexto, lo que genera un sentimiento afectivo donde el ritmo de las relaciones que se mezclan con la realidad institucional, su tangibilidad, es solo visible para quienes comparten la experiencia del ser-conjunto y mediada a través de la tecnología que la orienta y la dota de necesidades y de horizontes, por lo que su praxis es, necesariamente, un proceso de exploración constante, tanto en la realidad como en la hiperrealidad.

Por ello, la comunicación se establece en un ejercicio bifronte, tanto en lo vivencial-presencial como en lo vivencial-virtual. Esta simbiosis es la que nos dota de la condición *cyborg*, mientras que los flujos de comunicación que se establecen

complejizan junto con su estética los contextos universitarios, por lo que cada joven y cada comunidad de jóvenes inicia experiencias inmersivas dentro de procesos culturales que establecen una brecha abismal entre el adulto y el joven. De allí que el/la profesor/a universitario/a difícilmente pueda acceder a estos mundos y momentos íntimos.

Lo público, lo privado y lo social como espacios de territorialización son sentidos en términos del goce que producen en la experiencia sensorial, pues la experiencia de crear, sumarse a la creación, vivir, sentir, escuchar, leer, imaginar, actuar, construir, revolucionar, innovar o soñar en las vidas potenciales que otorgan estos espacios acerca la significatividad de la trascendencia en términos de la infinitud que trae consigo profundizar en el uso de los artefactos, pues ello permite la distancia de aquello que es denominado prohibido, lo que significa una libertad creada e inventada dentro del marco de intolerancias hacia la diversidad que establece la realidad, dentro de la homogeneidad institucional que establece la cotidianidad de la realidad social.

Es importante aclarar que no se piensa en términos de dicotomización de la realidad, sino de una manera dinámica que conlleva niveles, intensidades y orientaciones que permiten vivir la juventud, expresarla en experiencias, así como establecer divisiones entre los mismos grupos que la integran

Por lo señalado, el estudio, la revisión y el abordaje de la juventud y la construcción de experiencias universitarias de subjetividad *cyborg*, no solo es un ejercicio de especulación teórica, sino de exploración de la realidad misma, que expresa realidades no pensadas o no admitidas por el pensamiento teórico tradicional.

La subjetividad *cyborg* aparece pensada desde la relación que se da en la socialidad, enfocada a la acción no limitativa y extensiva de la juventud, si bien su promoción está sujeta a la emergencia de la creatividad entre lo orgánico-sintético de la realidad, bajo una visión unificada de las acciones y no segmentada por la dicotomía. En este sentido, hay un agenciamiento dentro de los procesos pensados en la historicidad de acciones encaminadas hacia la especificidad de la juventud en términos de las experiencias producidas.

Lo *cyborg* es un proceso que implica la relación de un agenciamiento horizontal. Su proceso es orientado hacia la diversidad y, con ello, hacia el proceso societal de ser en conjunto, lo que trae la posibilidad de potenciar la exploración de experiencias.

Todos los artefactos expresan la virtualidad en la relación entre lo críptico y lo expresivo de lo público, por lo que su papel se concretiza en la hiperrealidad de las relaciones, sean estas en línea o fuera de línea.

Así, pensar en la juventud *cyborg* implica tener en claro la relación simbiótica entre lo natural y los artefactos cotidianos, que trasciende lo geográfico y lo temporal a través del agenciamiento de su consciencia activa, provocadora, promotora de intereses sociales y contextuales.

Las tensiones y las expresiones de la relación simbiótica otorgan al *cyborg* la posibilidad de emerger sin límites y en contraposición a la mirada inquisidora del modelo de socialización vertical de las instituciones, por lo cual, la socialidad adquiere una extensión de su origen.

Finalmente, uno de los retos que se presenta para la discusión posterior es la revisión sobre el papel y la concepción de ser adulto desde la visión de los/as jóvenes, especialmente los/as universitarios/as, a fin de que nos permita dar seguimiento a los vacíos y a las expresiones de realidades no pensadas por los/as adultos/as desde la mirada juvenil.

Referencias

Andrada Gregorio, G. y Sánchez Perera, P. (2016). Dispositivos, prótesis y artefactos de la subjetividad ciborg. *Errancia*, (14). Recuperado de https://www.iztacala.unam.mx/errancia/v14/litorales_8.html

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairos.

Camarena, C. R. (2000). Los jóvenes y la educación. Situación actual y cambios intergeneracionales. *Papeles de Población*, 6(26), 26-41. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/112/11202602.pdf>

Cuadros Contreras, R. (2010). Ontología y epistemología cyborg: representaciones emergentes del vínculo orgánico entre el hombre y la naturaleza. *Revista CS*, (6), 317-330.

<https://doi.org/10.18046/recs.i6.470>

Cubillas Rodríguez, M., Abril Valdez, E., Domínguez Ibáñez, S., Román Pérez, R., Hernández Montaña, A. y Zapata Salazar, J. (2016). Creencias sobre estereotipos de género de jóvenes universitarios del norte de México. *Diversitas*, 12(2), 217-230. Recuperado de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/diversitas/article/view/3245>

Feixa, C. (1999). De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud. Barcelona, España: Ariel. Recuperado de <http://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0012.pdf>

Foucault, M. (2001) [1975]. *Vigilar y castigar*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.

25

Gómez Rodríguez, J. M. (2013). Los jóvenes y la globalización. Un enfoque desde el financiamiento a la seguridad social. *Revista Latinoamericana de Derecho Social*, (16), 31-49. Recuperado de <https://revistas.juridicas.unam.mx/index.php/derecho-social/article/view/9703>

Haraway, D. (1991). *Simios, Cyborgs and Woman: The Reinvention of Nature*. New York, United States: Routledge.

Hernández-Guerrero, M. T., Alberti-Manzanares, P., Pérez-Nasser, E., Pérez-Olvera, M. A., Olivera-Méndez, A. y Talavera-Magaña, D. (2014). Relaciones, género y sexualidad entre jóvenes rurales de salinas de Hidalgo, San Luis Potosí, México. *Ra Ximhai*, 10(7), 197-212. Recuperado de <http://revistas.unam.mx/index.php/rxm/article/view/71460>

Leyva Cordero, O., Muñiz, C. y Flores Hernández, M. de los Á. (2016). La conformación de actitudes políticas de los jóvenes universitarios en el contexto preelectoral 2015 en Nuevo León. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, (21), 51-70.
<https://doi.org/10.1016/J.RMOP.2015.10.001>

Majid Ramadan, A. (2017). El Consejo Supremo de la Juventud en Argelia: un segundo juicio amenazado por el conflicto de afiliaciones e intereses. *Revista Democrática Árabe*. Recuperado de
<https://democraticac.de/?p=46583>

Marx, K. (1974) [1888]. Tesis sobre Feuerbach. En K. Marx y F. Engels (1974) [1968], *La ideología alemana* (Trad. de Wenceslao Roces). Montevideo, Uruguay: Ediciones Pueblos Unidos. Recuperado de
https://proletarios.org/books/Marx-Ideologia_alemana.pdf

Mendizábal Oses, L. (1968). La política de la juventud: determinación de su concepto. *Revista de Estudios Políticos*, 16(162), 121-140.
Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2082781.pdf>

Moreno Hernández, H. C. (2016a). *Quieto, atento y obediente. Violencias simbólicas entre adultos y jóvenes en escuelas secundarias del D.F.* Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma México, Secretaría de Educación Pública, Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal.

Moreno Hernández, H. C. (2016b). Cuerpo y resistencia. Entre la carne y la razón. *Iberofórum. Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*, 11(21), 89-124. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/pdf/2110/211049494003.pdf>

Moreno Hernández, H. y Sánchez González, M. E. (2012). Pandilla 18 y Mara Salvatrucha 13: violencia y descuidadización. *CUHSO. Cultura-Hombre-Sociedad*, 22(2), 47-80. Recuperado de <https://cuhso.cl/index.php/cuhso/article/view/212>

Net-med, Y. (2016). في علام وسائل والشباب حول اسد تقصا دراسة. Recuperado de <https://bit.ly/3p902Xi>

Reguillo Cruz, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Ciudad de México, México: Norma. Recuperado de https://www.iberopuebla.mx/sites/default/files/bp/documents/emergencia_de_culturas_juveniles_estrategias_del_desencanto_0.pdf

Sánchez-Castañeda, A. (2014). Los jóvenes frente al empleo y el desempleo: la necesaria construcción de soluciones multidimensionales y multifactoriales. *Revista Latinoamericana de Derecho Social*, (19), 133-162. Recuperado de <https://revistas.juridicas.unam.mx/index.php/derecho-social/article/view/9747>

27

Suárez Zozaya, M. H. (2018). Génesis de la juventud de los estudiantes universitarios. *Perfiles Educativos*, 40(159), 177-191. Recuperado de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.159.57971>

Notas

¹ *Sexting*: acrónimo derivado de las palabras inglesas *sex* y *texting*, utilizado para remitir a la acción de enviar o de recibir imágenes, fotografías o videos de contenido sexual a través del móvil, las redes sociales o cualquier otro medio electrónico.

² *Influencer*: persona que dentro de las redes sociodigitales impulsa recomendaciones, comentarios y tendencias que tienen como fin el consumo digital de una marca y/o de servicios adicionales.