



Volumen 6  
año 2024

“Semiótica, vida digital e Inteligencia Artificial”

Artículos Temáticos

DOI 10.30972/nea.617582

Artículo recibido 25 de marzo de 2024  
Aprobado 22 de mayo de 2024

Cómo citar este artículo: Moya Mellado, I. (2024). Lo imprescindible y lo irreversible de la prótesis. Una aproximación sociosemiótica a la neuromutación digital. *Neatá. Revista digital del Grupo de Estudios Semio-discursivos (GESEM, SGCYT-UNNE)*, 6, pp. 1-11. <https://doi.org/10.30972/nea.617582>

## Lo imprescindible y lo irreversible de la prótesis. Una aproximación sociosemiótica a la neuromutación digital

### The Essential and the Irreversible of Prosthesis: A Sociosemiotic Approach to Digital Neuromutation

Moya Mellado, Ignacio Alberto

[i.moya@cieras.edu.mx](mailto:i.moya@cieras.edu.mx)

Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS CDMX)

Es licenciado en Psicología por la Universidad Católica de Valparaíso. Se ha desempeñado como psicólogo clínico en el ámbito privado y público, además, ha trabajado en la implementación de metodologías y diagnósticos participativos en comunidades de la región de Valparaíso en Chile. Actualmente es estudiante de la Maestría en Antropología Social en CIESAS Unidad Ciudad de México, donde se encuentra desarrollando una investigación acerca de las configuraciones de las ciudadanía digitales, ciudadanía transnacionales y nomadismo digital en la misma ciudad.

## Resumen

Este estudio investiga el impacto de los *smartphones* como prótesis digitales en la sociedad contemporánea desde una perspectiva sociosemiótica. Explora cómo estos dispositivos transforman la relación entre el cuerpo y la tecnología, utilizando conceptos como *affordance* y *embodiment*. Se argumenta que esta interacción puede generar una neuromutación antropológica, influyendo en aspectos emocionales, cognitivos e identitarios. Los conceptos de cibercultura, ciberespacio, cibertiempos y cibercuerpo serán utilizados para la exploración y análisis de este fenómeno. La metodología consiste en un análisis semiótico multimodal del contenido presente en encuestas digitales y entrevistas semiestructuradas. Se identifican dos categorías de signos y discursos: “Lo Imprescindible”, que revelan la necesidad de la prótesis en la vida diaria y laboral, y “Lo Irreversible”, que reflejan preocupaciones sobre la dependencia crónica y los efectos desconocidos. Los resultados resaltan la transformación del paisaje cultural debido a la neuromutación, con especial énfasis en la importancia de considerar variables demográficas como edad, género y clase. El estudio sugiere la relevancia antropológica de este fenómeno en la sociedad contemporánea.

## Palabras clave

Prótesis digital - *embodiment* - *smartphone* - neuromutación - cibercultura - cibercuerpo

## Abstract

This study investigates the impact of smartphones as digital prostheses in contemporary society from a socio-semiotic perspective. It explores how these devices transform the relationship between

the body and technology, using concepts such as “affordance” and “embodiment.” It is argued that this interaction can generate an anthropological neuromutation, influencing emotional, cognitive, and identity aspects. The concepts of cyberculture, cyberspace, cybertime, and cyberbody will be used for the exploration and analysis of this phenomenon. The methodology involves a multimodal semiotic analysis of the content present in digital surveys and semi-structured interviews. Two categories of signs are identified: “The Essential,” which reveal the necessity of the prosthesis in daily and work life, and “The Irreversible,” which reflect concerns about chronic dependency and unknown effects. The results highlight the transformation of the cultural landscape due to neuromutation, with particular emphasis on the importance of considering demographic variables such as age, gender, and class. The study suggests the anthropological relevance of this phenomenon in contemporary society.

### Keywords

Digital prosthesis - embodiment - smartphone - neuromutation - cyberculture - cyberbody

### Introducción

El avance de la era digital en nuestra época es innegable, en el periodo de los últimos 30 años las nuevas tecnologías digitales han transformado y revolucionado el mundo hacia un nuevo escenario de tránsito de información en un circuito interconectado (Vásquez, 2022). Las ciencias de la computación, la informática, la nanotecnología y las tecnologías de la información y la comunicación resuenan como la vanguardia en la revolución tecnológica del siglo XXI (Baricco, 2019). El auge del internet y las redes interconectadas ha inaugurado un nuevo espacio digital sobre el cual se inscribe, transforma y orienta la realidad. Ideas como la aldea global o el ciberespacio están presentes en este nuevo escenario. No obstante, el concepto de tecnología en los estudios antropológicos no es nuevo y ha sido una categoría clave alrededor de la cual se han estructurado las especies humanas y no humanas, incluso el desarrollo de tecnologías ha sido utilizado como criterio categorizador de diferencias entre grupos humanos, por ejemplo, el binarismo civilización/barbarie (Preciado, 2002).

La rapidez que el cambio y la innovación tecnológica ha tenido en las últimas décadas suscita un interés por las profundas transformaciones que la humanidad vive y seguirá experimentando. Este proceso se ve influenciado por el latente deseo humano de adquirir capacidades nuevas y trascender sus límites naturales (Bostrom, 2011). Por su parte, McLuhan (1996) en su análisis sobre los medios de comunicación y el auge de nuevos dispositivos tecnológicos señala que estos pueden ser vistos como extensiones individuales y como extensiones de un sistema nervioso central. Las extensiones vendrían a fascinar al sujeto en cuanto son extensiones de él mismo, pero simultáneamente su sistema nervioso central no puede soportar dicha amplificación sin un bloqueo de la percepción (McLuhan, 1996). En consecuencia, el cuerpo-organismo va sufriendo mutaciones en la medida que entra en contacto iterativo con estos dispositivos. Bartra (2007) señala este proceso de extensión del cuerpo humano en cuanto a sus capacidades sensitivas, cognitivas y psicológicas, como la existencia de un exocerebro, con la hipótesis de que ciertos circuitos cerebrales tienen la capacidad de usar recursos simbólicos, signos y señales de su entorno como si fueran extensión de los sistemas biológicos internos.

Para el caso del presente trabajo se remitirá al *smartphone* como principal objeto de análisis en tanto su relación al cuerpo de un sujeto humano. Estos dispositivos inteligentes en la palma de la mano, en cuanto extensiones, develan la hibridez de la experiencia corporal en sus aspectos orgánicos e inorgánicos (Figuerola, 2019). Estos dispositivos, además, permiten reinventar la vida personal dando lugar a una narrativa sobre una “hiper-realidad” (Mendoza y Cuñarro, 2016). El teléfono inteligente

aparece en la vida cotidiana de la persona, en forma de ritual diario en la mayoría de los hogares y comienza a mediar las interacciones humanas y su llegada masiva corresponde a la proliferación de su mercado, su vínculo cercano al cuerpo y su rol en la transformación del mundo social (Figuroa, 2019). Sus funciones entregan la posibilidad de realizar múltiples tareas, leer, tomar fotos, recordar, estar en contacto con una realidad que supera al sujeto, lo vuelve dependiente y lo adhiere a una situación protésica (Mendoza y Cuñarro, 2016; Preciado, 2002).

## Marco teórico

Desde la sociosemiótica se comprende que el sentido y el significado de los signos emergen en contextos y acciones sociales, poniendo énfasis en aquello que forma el signo más que en su uso. Las personas disponen de recursos culturales generativos en la conformación de signos y comunicaciones (Kress, 2010). Los signos, a su vez, están re-haciéndose en la misma interacción social y la forma en que son usados tiene la facultad de cargar significado. Los signos son motivados y están asociados al interés de los agentes comunicativos, esta motivación es la relación que vincula la forma y el significado (Kress, 2010; Figuroa, 2019).

Una aproximación sociosemiótica a los *smartphones* realizada por Figuroa (2019) encuentra en el *affordance*<sup>1</sup> una clave para entender aquello que el diseño del aparato provee al usuario, es decir, todas las acciones que son posibles sobre el objeto dependiendo de las capacidades del usuario (Figuroa, 2019; Mendoza y Cuñarro, 2016). Esto se relaciona con la formación de *habitus* desde el ámbito del aprendizaje, donde el acceso cotidiano e inmediato a estas tecnologías permite acceder a diversos contenidos y formas de aprendizaje. Esto daría cuenta de una actitud y formación, una predisposición de búsqueda constante en el *smartphone* (Figuroa, 2019). También se entenderá al *smartphone* como un recurso cultural generativo de signos y como un objeto semiótico (Leeds-Hurwitz, 1993).

La noción de *smartphone* como prótesis digital ya ha sido trabajada en la literatura, esta se considera una invención trascendental en el proceso de revolución digital contemporáneo, así este objeto emerge como un nuevo tótem social (Baricco, 2019). Israel Márquez (2015) en su trabajo sobre la genealogía de la pantalla propone que los *smartphones* son “la pantalla antropofágica por excelencia” (p. 125), en cuanto contienen todas las pantallas creadas con anterioridad y se anclan al cuerpo, uniéndolo a la computación personal y ubicua (Márquez, 2015).

La prótesis digital está dentro de una red cultural y social de circuitos extrasomáticos que incluyen toda clase de registros y a su vez está íntimamente vinculada con el cuerpo-organismo (Figuroa, 2019). Se tomará la noción de prótesis presente en el trabajo de contra-sexualidad de Preciado (2002) acerca del dildo, que, en cuanto prótesis sexual permite prácticas que transforman y abren los actos del habla y las identidades del sujeto (Preciado, 2002).

En esta ocasión la prótesis no se estudiará *a priori* como una prótesis sexual, pero sí como un objeto que, en tanto atado al cuerpo, reestructura mediante su uso y sus prácticas la relación dentro-fuera (Preciado, 2002). Para Preciado la prótesis puede ser entendida en tres tiempos, el primero de ellos es el *tránsito del signifiante*, esto quiere decir que en cuanto se vincula con el cuerpo, provoca e inaugura una nueva cadena de enunciados e identificaciones (Preciado, 2002). El segundo tiempo es el *perfeccionamiento de la prótesis*, esto es posible ya que, al ser un objeto móvil, se puede desplazar, desatar y separar del cuerpo de manera reversible (Preciado, 2002, p. 67). En este sentido la prótesis

1 Para James Gibson (1979) la noción de *affordance* refiere a la forma en que el ser humano cambia las formas y las sustancias de su medio ambiente para hacer más disponibles posibles beneficios y reducir posibles daños que puedan existir, es decir, refiere a la forma en que el ser humano modifica el ambiente que lo rodea. Este *affordance* estaría relacionado con los medios, las sustancias, las superficies y sus respectivos diseños, y los objetos.

puede ser comparable con el capital o el lenguaje en cuanto “busca su propia expansión polimorfa; ignora los límites orgánicos o materiales; se agarra de todo para crear la diferencia por todos lados, pero no se identifica con la diferencia misma. Es tránsito y no esencia” (Preciado, 2002, p. 68).

El tercer tiempo corresponde a la *reflexividad discursiva*, la prótesis se vuelve sobre el cuerpo resubjetivándolo y transformándolo en horizontalidad. La jerarquía del cuerpo sobre la prótesis se pierde en este proceso (Preciado, 2002, p. 69).

Estas prótesis son parte de un circuito de relaciones de poder y están asociadas a mecanismos de explotación y dominación. Pueden ser entendidas como mecanismos de sujeción en cuanto introducen al sujeto a un nuevo entramado discursivo (Foucault, 1988) que propicia una secuencia de identificaciones, significaciones y enunciados, sometiendo a la subjetividad y modificando las acciones de quienes las utilizan (Hall, 2003).

Al ser mercancías de acceso masivo y de uso cotidiano, se enmarcan en una paradoja de libre consumo y el poder que opera tras la sujeción se hace eficiente y estable al hacerse pasar por algo cotidiano u obvio, creando hábitos simbólicos que son coercitivos (Foucault, 1988; Han, 2021). En la medida que poseemos un *smartphone*, este dispositivo nos adhiere a plataformas digitales que comienzan a hacerse de la propiedad privada de la información personal de los usuarios mediante lógicas de vigilancia y control (Srnicek, 2018; Zuboff, 2020).

Para estudiar la relación de hibridación entre máquina y cuerpo-organismo, en este caso particular referido al *smartphone*, se recurrirá a la noción de *embodiment* (Figuroa, 2019, p. 64). Este concepto en cuanto refiere a la experiencia corporal subjetivada, puede ser estudiado desde la fenomenología de Merleau-Ponty, específicamente con su noción de *esquema corpóreo* (1945, p. 118). Este esquema responde a la forma de estar en el mundo del sujeto, se trata de un cuerpo que genera espacialidad y esto le permite una agencia distributiva dentro de sus propias fronteras (Merleau-Ponty, 1945). Lo anterior implicaría que el cuerpo que habita el mundo se excede a sí mismo, es decir, el sí mismo del sujeto es y está inacabado. El exceso ya señalado corresponde a un acoplamiento del cuerpo al entorno mediante distintos soportes, para este caso el soporte será el *smartphone* o la prótesis digital. El acoplamiento a este soporte técnico viene acompañado de nuevas destrezas corporales, cognitivas y psicológicas que van a influir en un modo determinado de operar en el mundo (Figuroa, 2019).

El proceso de *embodiment* asociado a la hibridación del cuerpo-organismo a un mundo digital mediante estas prótesis supone un especial interés para Franco Berardi (2003), señalando que esto significa un proceso de mutación antropológica en la cual el *Homo Sapiens* deja de ser el imaginario de evolución última y acabada de nuestra especie. Berardi (2003) plantea que este proceso corresponde a una *neuromutación* que tiene efectos sobre los sistemas emocionales, cognitivos e identitarios, afectando tanto al psiquismo social como al individual. Uno de los posibles efectos de esta mutación es la producción de una variedad de nuevos síntomas. Además, cabe señalar las lecturas del pensamiento transhumanista y poshumanista, en la cual se señala que la ontología de la especie humana cambia según la relación que establece con las tecnologías digitales y las tecnologías de la información y comunicación (Bostrom, 2011).

Se propone que este escenario mutante está compuesto por cuatro principales aspectos: *cibercultura*, *ciberespacio*, *cibert tiempo* y *cibercuerpo*.

La *cibercultura* se ha entendido como el ambiente saturado de tecnologías electrónicas que interpelan drásticamente las ideas del tiempo, realidad, materialidad, comunidad y espacio, donde los imaginarios y representaciones se encuentran focalizados a problemas en la relación entre tecnología, mitología y ciencia ficción (Cavallaro, 2000). A su vez, existen nuevas formas de producir cuerpos mediante una biología basada en las tecnologías o “biosocialidad” y el cibercuerpo se encuentra mediado por la fusión entre naturaleza y tecnología en un ambiente compartido, lo que se denomina “tecnosocialidad” (Cavallaro, 2000, p. 72). Tanto la tecnosocialidad como la biosocialidad están

íntimamente relacionadas con la cibercultura.

Por **ciberespacio** se comprenderá la esfera de interacciones de innumerables fuentes humanas y no humanas en una mecánica de enunciación, es la esfera de conexión entre mente y máquina. Se considera como el punto de interacción entre el cuerpo-organismo y el cuerpo inorgánico de la máquina. El ciberespacio es el universo global de relaciones que conecta virtualmente cualquier terminal con otros terminales humanos y no humanos, a través de máquinas digitales o prótesis. En cuanto red tiende a una expansibilidad ilimitada a través de flujos no jerárquicos ni lineales (Berardi, 2003). El ciberespacio es un nuevo paisaje donde las narrativas pueden suceder, pero su estatus de espacio es potencial y no está dado en sí mismo (Cavallaro, 2000).

En contraste con el ciberespacio, el **cibertiempo** se refiere al aspecto orgánico de la relación protésica, apunta al tiempo necesario que el cerebro humano requiere para elaborar la masa de datos informativos con los cuales el sujeto interactúa en el ciberespacio (Berardi, 2003, p. 41). La expansión del cibertiempo se encuentra adherida a los límites propios del organismo humano, evoluciona al ritmo de la corporeidad<sup>2</sup> y, por lo tanto, se entiende como un aspecto del **embodiment**. Es en la relación ciberespacio/cibertiempo donde se crean las condiciones de mutación antes señaladas, la cual se produce como consecuencia de la adhesión de la mente orgánica a la tecnoesfera digital (Berardi, 2003).

Al respecto de la neuromutación antropológica señalada y las consecuencias que esta tiene sobre el **embodiment**, una aportación adecuada para el entendimiento de este fenómeno es el **cibercuerpo** encontrado en las construcciones *Cyberpunk* de Cavallaro (2000). El cibercuerpo se ha concebido como una entidad fluida en la cual no existen límites claros, mediante las tecnologías y prótesis digitales se vuelve capaz de acceder al ciberespacio e interactuar con otros cuerpos, mentes, algoritmos e incluso inteligencias artificiales.

## Planteamiento del problema

El presente estudio se focalizará en aquellos sujetos que ya participan en la red, los infoconsumidores e infoproductores (Berardi, 2003) que están adheridos a este sistema en su vida cotidiana. Entendiendo esta *semiosfera*<sup>3</sup> como un nuevo campo de interacciones inmersivas que permite el despliegue de enunciados, narrativas y discursos, se dedicará una búsqueda de producción semiótica y de posibles cambios lingüísticos y cognitivos en los participantes (Berardi, 2003; Cavallaro, 2000). De esta manera: ¿Qué signos y discursos se producen en la relación protésica con los *smartphones*? ¿Qué nuevos significados inaugura este nuevo contexto de neuromutación digital?

## Metodología

La presente investigación corresponde a un acercamiento inicial al estudio del campo-tema presentado. Se enmarca en un paradigma sociosemiótico ya que se centrará en la forma social en que se producen los signos, no necesariamente en su uso (Figuerola, 2019; Kress, 2003). Comprendiendo que los signos se rehacen en cada interacción social se buscará realizar un análisis semiótico multimodal

2 Para Franco Berardi (2023) la corporeidad refiere a lo que está en juego en la definición social del cuerpo en su relación con el trabajo cognitivo, la sexualidad, la fisicidad precedera y el inconsciente (Berardi, 2023, p. 97).

3 Se entenderá la semiosfera como “el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis. Así como pegando distintos bistecs no obtendremos un ternero, pero cortando un ternero podemos obtener bistecs, sumando los actos semióticos particulares, no obtendremos un universo semiótico” (Lotman, 1996, p. 12).

del contenido, latente y manifiesto, presente en las narrativas de los participantes, específicamente con respecto a su relación con los *smartphones* y el uso que les dan a estos dispositivos (Kress, 2003; Cáceres, 2003). Se utilizó un diseño cualitativo de investigación poniendo énfasis en los sujetos de estudio y su propia construcción de significados en la complejidad de los contextos que habitan (Flick, 2007).

Para el levantamiento de información se utilizaron las técnicas de encuesta digital mediante formulario Google y entrevistas semiestructuradas. Para el caso de la encuesta digital, esta se respondió de manera voluntaria y se utilizó la red WhatsApp para compartir el enlace de acceso al formulario. El muestreo de la encuesta abierta fue realizada a un total de 14 personas. Mientras que las entrevistas semiestructuradas fueron llevadas a cabo mediante un muestreo intencional de los participantes, de las cuales se hicieron cuatro y se realizaron mediante videollamadas en la plataforma WhatsApp. El tratamiento de la información y las respuestas de los participantes será bajo el anonimato y se usarán nombres clave.

## Resultados

A la luz de los análisis semióticos multimodales generados sobre el contenido de las entrevistas y encuestas realizadas, emergen dos categorías que aluden a los signos que se construyen socialmente en la interacción protésica con los *smartphones*. La primera categoría se denomina Lo Imprescindible, la cual hace alusión al lugar que ocupa la prótesis en la vida cotidiana de las personas. La segunda categoría se denomina Lo Irreversible, la cual refiere a los imaginarios distópicos asociados a los efectos que la revolución digital y la neuromutación supone en la sociedad.

### Lo Imprescindible

Esta categoría guarda relación con los signos que se construyen en torno a una percepción de la prótesis como un imprescindible, como un artículo necesario para la subsistencia. Procesos que son fundamentales para la adaptación del sujeto a su entorno, están mediados por estas prótesis que se vuelven un objeto cargado de la cultura y el entorno (Baricco, 2019). Ya sea mediante una manifestación discursiva en sus enunciados o por las características que se desprenden del uso de la prótesis que señalan los participantes es posible identificar estos signos. Una participante menciona, cuando se le pregunta por su relación con su *smartphone*, “es totalmente imprescindible, es una necesidad básica para ejercer mi oficio” (Participante C, Comunicación Personal, 23 noviembre 2023)<sup>4</sup>. En la presente cita se muestra que no sólo es un elemento imprescindible, sino que la prótesis digital comienza a ser una necesidad básica para que la participante pueda trabajar y, por lo tanto, subsistir.

Otro “lo imprescindible” se puede encontrar en la forma de proceder de una participante que señala lo que haría en caso de que extraviara su *smartphone* “Si se me pierde el teléfono bloquearía las aplicaciones del banco, bloquearía el teléfono y me compraría otro” (Participante M, Comunicación Personal, 20 de noviembre 2023)<sup>5</sup>. La participante señala en su secuencia que bloquearía sus aplicaciones del banco en primer lugar, esto da cuenta de que la extensión del cuerpo sobre esta prótesis no solo excede los aspectos directamente relacionados con el organismo, sino que también involucra la vida económica y administrativa de la participante (Berardi, 2003). Además, el final de la secuencia es

4 Participante C, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 23 de noviembre de 2023.

5 Participante M, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 20 de noviembre de 2023.

comprarse otro, no parece haber otra solución. La necesidad es el discurso social, pero no es una necesidad que se satisface momentáneamente, es una necesidad permanente propia de un cibercuerpo inmerso en una biosocialidad (Cavallaro, 2000).

Se puede referir a este proceso como un tránsito del significante, donde la prótesis inaugura un nuevo campo semiótico reconfigurando las asociaciones del sujeto y el lugar que ocupa en sus enunciados (Cavallaro, 2000; Preciado, 2002; Figueroa, 2019).

Otra participante al respecto del uso y la relación que mantiene con su smartphone señala lo siguiente

(...) no es que pase pegada al teléfono, lo mantengo cerca de donde estoy por si alguien me llama, siempre intento saber dónde está y que esté seguro, que no lo voy a botar o que se me vaya a caer en la calle, eso más que nada, relación de cuidado, de cuidarlo porque es necesario. (Participante J, Comunicación Personal, 18 de noviembre 2023)<sup>6</sup>

Esta cita demuestra el lugar que la Participante J le da a su prótesis en su vida cotidiana, es un objeto de cuidado, en tanto es necesario tener que mantenerlo cerca porque la necesidad del objeto no acaba. Al surgir en la persona nuevas preocupaciones emocionales y cognitivas al respecto de un soporte protésico de su cibercuerpo expresado como una preocupación por el cuidado constante, se evidencia un proceso de *embodiment* asociado a la neuromutación digital (Cavallaro, 2000; Berardi, 2003). El cuidado de la prótesis y la necesidad de tenerla cerca es un signo de “lo imprescindible”.

Por su parte, la encuesta digital puntualiza en aspectos precisos sobre esta categoría, específicamente en la pregunta 6: “Si tuvieras que explicarle a otra persona cómo es tu relación con tu *smartphone*, ¿cómo lo harías?”. Las respuestas son las siguientes “que es todo, porque tengo todo en él, las aplicaciones del banco, de los gastos comunes, etc.” (Encuesta Digital, 2023)<sup>7</sup>; “de dependencia, descanso en que guarde gran parte de mi información más importante” (Encuesta Digital, 2023)<sup>8</sup>; “que soy dependiente totalmente del dispositivo” (Encuesta Digital, 2023)<sup>9</sup>. En el caso de la primera y la tercera respuesta se expresa una experiencia de exceso del sujeto puesto en la prótesis, se configura así como un objeto total (Márquez, 2015).

El cibercuerpo se experimenta como una totalidad fracturada, puesto que se identifica en la prótesis la existencia del sujeto, no es una sujeción a la prótesis, es una existencia en la prótesis (Merleau-Ponty, 1945; Berardi, 2003; Foucault, 1988). Aquí se evidencia la capacidad distributiva del sujeto sobre los contornos de su esquema corporal, en este caso un cibercuerpo que se excede en su prótesis (Merleau-Ponty, 1945; Cavallaro, 2000). Además, este volcamiento emerge como tránsito en la cadena de enunciaciones del sujeto y ahora los significantes de autonomía se disuelven en la prótesis (Preciado, 2002).

El vínculo imprescindible del cibercuerpo con la prótesis asociado al trabajo se expresa como un vínculo fundamental y en la mayoría de las respuestas es una constante. En este sentido, los participantes de la investigación parecen estar dentro de lo que Berardi (2003) propone como el *cognitariado*, el cual vendría a ser la nueva forma de clase trabajadora presente en la cibercultura. El *cognitariado* es un punto de llegada en la reflexión acerca de los procesos de transformación productiva, tecnológica y social de la modernidad tardía (Berardi, 2003, p. 97). En esta expresión se une el trabajo cognitivo y el proletariado, lo que se explota son las facultades cognitivas y las peculiaridades personales son valorizadas. En este sentido para el *cognitario* es imprescindible su prótesis, sin ella su cibercuerpo está

6 Participante J, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 18 de noviembre de 2023.

7 Respuesta encuesta digital, 2023

8 Respuesta a encuesta digital, 2023.

9 Respuesta a encuesta digital, 2023.

incompleto y sus funciones no generarían valor (Berardi, 2003; Cavallaro, 2000). Lo anteriormente expuesto se puede evidenciar en las siguientes citas

(...) nos abren las puertas a un mundo que por lo menos en mi caso nos amplía los horizontes de venta y llegada con la gente. En mi caso gracias a mi *smartphone* puedo mostrar mi trabajo en general y así generar mayor cantidad de ingresos en mi negocio. (Encuesta Digital, 2023)<sup>10</sup>

(...) es una necesidad básica para mi oficio, la instantaneidad de WhatsApp, todo el mundo cambió en términos comerciales y además puedes acceder a ubicación, puntos cercanos, gasolineras. Si necesitas saber cómo llegar a un punto, saber cuánto me voy a demorar según el maps, ver si voy atrasada, da la posibilidad de ser más eficiente, de estar permanentemente, dar atención más personalizada al cliente. (Participante C, Comunicación personal, 23 de noviembre 2023)<sup>11</sup>

Es así como a través de la narración de las personas sobre su vínculo con sus prótesis emerge espontáneamente la relación con el trabajo y los modos productivos reactualizándose en este nuevo ciberespacio (Berardi, 2003; Figueroa, 2019). Las personas tienen formas particulares de elaborar esta relación y vincularla con sus propias vidas y cuerpos, es decir, una manifestación narrativa de su cibertiempos (Berardi, 2003). Aquí también se ve el tránsito del *significante* que emerge a partir del *affordance* que otorga la prótesis (Figueroa, 2019; Preciado, 2002), esto se evidencia en el reconocimiento de la dependencia y de la pérdida de autonomía que se tiene una vez anclada la prótesis al cuerpo y a la vida cotidiana.

## Lo Irreversible

Esta categoría responde a que el proceso de neuromutación en cuanto se vive, ya se ve como un proceso irreversible. Son signos de una dependencia crónica a la prótesis, una existencia que no se concibe por fuera de la cibercultura (Cavallaro, 2000; Berardi, 2003). Generalmente la narrativa asociada a lo irreversible se encuentra teñida por un carácter profético, mítico y negativo donde se liga la ciencia ficción o lo desconocido de la ciencia con el desarrollo de la tecnología (Cavallaro, 2000). Por ejemplo, una participante dice

Con todo lo eficiente (refiriéndose al *smartphone*) te quita libertad, tienes que estar permanentemente conectada, no puedes salir sin teléfono, tienes la sensación de que si no estás conectada no estás equipada, te falta algo, es como salir sin camioneta. (Participante C, Comunicación Personal, 23 de noviembre 2023)<sup>12</sup>

En esta cita destacan las palabras “conectada” y “equipada” como dos funciones que enmarcan una nueva relación semiótica, es un nuevo estatus ontológico del sujeto adherido a un nuevo código de significados e interacciones. Es el *cibercuerpo* el que se siente en falta cuando no tiene su prótesis, al punto que la ausencia de la prótesis se observa como una imposibilidad ante la vida. Un proceso de hibridación que se percibe como irreversible (Cavallaro, 2000, Berardi, 2003).

10 Respuesta a encuesta digital, 2023.

11 Participante C, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 23 de noviembre.

12 Participante C, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 23 de noviembre.

Otro participante evidencia signos de lo irreversible en su preocupación ante los efectos de la hibridación protésica “sé que en un futuro a no más de 20 años recién podremos dilucidar el real impacto de las ondas que receptionan y emiten los *smartphones* en el cuerpo humano y el cerebro, y no creo que sean buenos resultados” (Encuesta Digital, 2023)<sup>13</sup>. Los efectos irreversibles que son aún desconocidos para la ciencia se proyectan para un futuro, son vistos como un punto de llegada negativo, es un escenario lúgubre que recuerda la estética *Cyberpunk* (Cavallaro, 2000).

Una participante refiriéndose a la inestabilidad de la semiosfera digital en cuanto a la veracidad de los contenidos, informaciones y discursos a los cuales se puede acceder (Vásquez, 2022) señala también una preocupación

Lo que más me preocupa es el sesgo, es como la inquisición digital, es como una inquisición digital donde se unifica el pensamiento, donde se es crédulo, cándido, se es poco reflexivo, la papa molida, la como y listo estoy informado, creo que nos falta digerir. No sé qué impacto va a tener eso en el área social, no creo que sea poco. (Participante C, Comunicación Personal, 23 de noviembre 2023)<sup>14</sup>

En la cita se evidencia una elaboración metafórica del proceso de *tecnosocialidad*, en la cual la naturaleza social se mezcla en el mismo entorno con la tecnología (Cavallaro, 2000). La tecnosocialidad también se ve como un proceso irreversible. La prótesis transforma el cuerpo, tiene efectos subjetivos y psicológicos en el usuario, pero también transforma el entorno social y las manifestaciones culturales de este entorno (Berardi, 2003; Cavallaro, 2000). En este caso lo irreversible se evidencia en la proyección, al ser irreversible solo sabremos los verdaderos efectos de la tecnosocialidad cuando seamos capaces de reconocerlos.

Los signos y discursos de lo irreversible señalados en este apartado muestran lo que Preciado (2002) señala como el tercer momento de la prótesis, en cuanto un proceso semiótico de reflexividad discursiva, este elemento se vuelve sobre el sujeto transformando las relaciones de jerarquía entre *sujeto-prótesis* (Preciado, 2002). La relación se vuelve más horizontal e incluso se puede ver que la revolución digital expresada a través de la prótesis supera los límites imaginables por el sujeto y la prótesis como elemento de una tecnosocialidad adquiere un dominio de mayor alcance sobre el sujeto mismo, el cual es ahora relegado a un lugar de posición pasiva, la cual espera los efectos vistos como negativos que vendrán en un futuro (Preciado, 2002; Baricco, 2019).

## Conclusión

La vida contemporánea supone un nuevo *paisaje cibercultural*, el cual se extiende con cada vez más fuerzas a distintas áreas y escalas en los territorios. La presencia en la cibercultura tiene que ver con el acceso a las tecnologías electrónicas disponibles como mercancías y en cuanto son bienes se vuelven una necesidad. Por lo tanto, para acceder a la cibercultura cada vez es más necesaria una prótesis, es un empuje forzado a la neuromutación y una lucha por la supervivencia. Estos hábitos coercitivos en el cual *el sujeto se excede a sí mismo*, reconfigurando su cuerpo y su existencia en el mundo a través de una prótesis, son parte del abandono incipiente del *Homo Sapiens*. Así otras categorías ontológicas son requeridas para el entendimiento de nuestra especie en mutación *¿Transhumanes? ¿Homo Cyborgs? ¿Poshumanos?*

13 Respuesta a encuesta digital, 2023.

14 Participante C, 2023, entrevista personal a Ignacio Moya Mellado, 23 de noviembre.

Ante el fenómeno de sujeción coercitiva en los resultados de esta investigación no se identifican prácticas de resistencia, es más, se ve como un proceso masivo de las multitudes. Es el seguimiento de un flujo que supera al sujeto, pero no se puede descartar que estas prácticas de resistencia pudieran estar sucediendo. Es menester señalar las limitaciones del presente estudio, al ser una aproximación inicial y de carácter autoetnográfico los resultados no son representativos de ninguna población. No obstante, esto no implica que los resultados hallados no sean relevantes, dan cuenta de que el proceso de neuromutación es un fenómeno de interés antropológico, al cual habrá que acercarse con perspectivas más densas y situadas en la interacción misma de los cibercuerpos que habitan la cibercultura.

Además, es menester considerar el elemento *prótesis* como una mercancía, como elemento infraestructural de una *economía digital* que produce nuevas actividades económicas. Esto puede ser propicio para estudios orientados hacia las lógicas de desigualdad e inequidades de poder que se inauguran en el acceso y uso de estas prótesis. Además, considerando que estas últimas se modifican en un proceso de expansión polimorfa, el *smartphone* es un interesante punto de partida.

## Bibliografía

Baricco, A. (2019). *The Game*. Barcelona, Anagrama Colección Argumentos.

Bartra, R. (2007). *Antropología del cerebro. La conciencia y los sistemas simbólicos*. Valencia, Editorial Pre-Textos.

Berardi, F. (2003). *La fábrica de la infelicidad*. (P. Amigot & M. Aguilar, Trad.). Madrid, Traficantes de sueños.

Bostrom, N. (2011). Una historia del pensamiento transhumanista. *Argumentos de la Razón Técnica*, (14), 157-191. [https://institucional.us.es/revistas/argumentos/14/art\\_7.pdf](https://institucional.us.es/revistas/argumentos/14/art_7.pdf).

Cáceres, P. (2003). “Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable”. *Psicoperspectivas*, 2(1), 53-82. <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol2-Issue1-fulltext-3>

Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture. Science fiction and the work of William Gibson*. Londres, The Athlone Press.

Figuroa, H. (2019). *Smartphone encarnado: semiótica para una prótesis digital*. Universidad del Rosario, Argentina, 63-76.

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. España, Ediciones Morata S. L y Fundación Paideia Galiza.

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, 50(3), 3-20. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/cdac/wp-content/uploads/sites/96/2020/03/T-FOUCAULT-El-sujeto-y-el-poder.pdf>.

Gibson, J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston, Houghton Mifflin.

Hall, S. (2003). Introducción. ¿quién necesita identidad? En S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Cuestiones*

*de identidad cultural* (13-39). Buenos Aires, Amorrortu.

Han, B.-C. (2021). Semántica del poder. (A. Ciria, Trad.), En *Sobre el poder*. (45-78). México, Herder.

Krees, G. (2010). “A Social-Semiotic Theory of Multimodality”. En *Multimodality*. (54-78). Nueva York, Routledge.

Leeds-Hurwitz, W. (1993). *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*. Londres, Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Márquez, I. (2015). *Una genealogía de la pantalla, Del cine al teléfono móvil*, Barcelona, Editorial Anagrama.

Lotman, I. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. En D. Navarro (trad.), Madrid, Ediciones Cátedra.

Mendoza, M. I., & Cuñarro, L. (2016). Celular e intersubjetividad. *Omnia*, 1(22), 20-31. <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/omnia/article/view/21430>

Preciado, P. (2002). *Manifiesto Contra-sexual. Prácticas subversivas de identidad sexual*. En J. Díaz & C. Meloni (trad.), Madrid, Opera Prima.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Buenos Aires, Caja Negra.

Vázquez, R. (2022). Antropología simétrica y Ciberetnografía orientada a los objetos: reflexiones en torno a un ensamblaje teórico-metodológico. *Anales de Antropología*, 56(1), 23-32. <https://doi.org/10.22201/iaa.24486221e.2022.78203>.

Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia. La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Barcelona, Paidós.