

PLIEGUES EN LA TECNOCULTURA

Roxana Cabello
Universidad Nacional de General Sarmiento (Argentina)
rcabello@ungs.edu.ar / rocabello@hotmail.com

Resumen

El artículo analiza ciertos rasgos de la cultura actual que componen lo que se denomina aquí *entorno tecnocultural*. A partir del análisis se afirma que este *entorno tecnocultural* se vivencia de manera naturalizada y tiende a imponer una imagen homogénea. Sin embargo, si bien es posible reconocer la configuración de un tipo de *ambiente*, este experimenta un desarrollo desigual en diferentes regiones socio-geográficas. Las desigualdades que caracterizan los procesos de configuración del *entorno tecnocultural* dejan su impronta en los modos como ese entorno condiciona la vida cotidiana de los jóvenes, en particular su relación material y simbólica con las tecnologías digitales.

Palabras clave: Entorno tecnocultural, desigualdades, apropiación tecnológica.

I

Proponemos aquí, muy sintéticamente, algunas observaciones sobre ciertos rasgos de la cultura actual que componen lo que podemos referir en sentido amplio bajo la denominación general de *entorno tecnocultural*. El interés consiste en iniciar una reflexión sobre la relación que los jóvenes establecen con este entorno, en especial en los bordes del Área Metropolitana de Buenos Aires y a partir de una cierta incomodidad que producen algunos usos de la noción de “nativos digitales”.

En 2001 Marc Prensky (1) presentó un documento en el cual introducía las nociones de *nativos e inmigrantes digitales*. Interesado por los desafíos que presenta la expansión de las tecnologías digitales en relación con los procesos educativos, Prensky ha observado que los jóvenes de hoy han pasado la mayor parte de sus vidas desarrollando un alto grado de interacción con estas tecnologías y sostiene que esto impacta tanto en los modos como procesan la información como en sus patrones de pensamiento. Nuestros estudiantes, dice Prensky, son hoy todos “nativos” de la lengua digital de juegos por computadora, video e Internet. Por el contrario, afirma el autor, quienes no nacimos en el mundo digital –incluyendo a los docentes–, pero tenemos algún punto de nuestras vidas cerca y adaptadas a la mayoría de aspectos de la nueva tecnología, somos “inmigrantes” digitales. Aprendemos a adaptarnos al ambiente, pero mantenemos siempre un pie en el pasado.

Al mismo tiempo que estas ideas fueron extendiéndose y consolidándose en sus usos, se produjeron simultáneamente dos procesos: por un lado, algunos usos fueron presa de la tentación fácil de la naturalización a la cual la terminología podía dar lugar. En ciertos casos esto llevaba a conceptualizar una distancia (brecha) que podía entenderse como generacional: el acceso a las tecnologías digitales estaría signado por una diferencia entre los adultos inmigrantes y los jóvenes/chicos nativos. Por otro lado, y consecuentemente, se produjeron las

correspondientes críticas a este modo de entender el proceso de apropiación de las tecnologías.

En rigor este artículo no busca particularmente participar en esas discusiones, pero sin dudas esos intercambios operan como telón de fondo de las inquietudes que presentamos aquí. A partir de un estudio cualitativo en el que enfocábamos los usos de los juegos en red en una zona periférica de Buenos Aires (2), tomamos nota de ciertas diferencias que nos permiten recordar que el *entorno tecnocultural* en el cual se socializan tanto nativos como inmigrantes digitales, experimenta un desarrollo desigual que vale la pena tener presente cuando se asumen esas nociones como caracterizaciones generales.

II

Actuamos y somos actuados por el cruce de diversos estímulos y mensajes tecno-mediatizados, en especial a través de la televisión e Internet. Pero también los reproductores de DVD, de MP3 y MP4, los teléfonos celulares, las computadoras, los distintos dispositivos de videojuegos, los Ipods, están integrados a las distintas esferas de la vida cotidiana de cada vez más chicos y jóvenes en Argentina.

La oferta y disposición de un conjunto cada vez más variado de dispositivos tecnológicos –en este caso, en general, digitales– contribuye con la configuración de un tipo particular de escenario en el cual se desarrollan los intercambios sociales, que se diferencia sustantivamente de otros que predominaron en otros momentos históricos.

Entre otros factores esas diferencias se apoyan en el hecho de que estas tecnologías y medios informáticos permiten operar sobre las comunicaciones acelerando los tiempos, reduciendo las distancias, instrumentando variados lenguajes y vías de interacción simultáneas, permitiendo múltiples modos de expresión. Uno de los rasgos más fuertes del entorno tecnocultural es su carácter inestable que está dado, entre otras cosas, por la marca de la obsolescencia que caracteriza a los productos tecnológicos. Los nuevos modelos de cada producto ofrecen variaciones en mayor o en menor medida significativas respecto de sus aspectos funcionales y/o estéticos; nuevos productos son lanzados al mercado en períodos de tiempo cada vez menores; nuevos usos de dispositivos ya clásicos son generados por usuarios que se tornan cada vez más competentes con su propia práctica. De modo que se trata de un escenario que estaría conformado no solamente por una variedad de dispositivos tecnológicos y de prácticas asociadas a estos dispositivos, sino que además se presenta en una dinámica de cambio permanente y se convierte en algo que es más que un telón de fondo y que permite que la noción de *ambiente* parezca cobrar un sentido más directamente visible que en etapas pre-eléctricas. El escenario se torna *medio* y asume un carácter envolvente que se materializa en cada uno de los espacios y momentos en que las personas interactúan entre sí, realizan sus actividades y además, se relacionan interactivamente con las máquinas. El ambiente lo envuelve todo influyendo en las prácticas, impregnando estéticas, condicionando éticas y políticas. El advenimiento de la televisión digital parece señalar uno de los puntos cumbres de este proceso ya que el medio más masivo comienza a producirse a partir de un modelo

tecnológico que no solamente repercute en la potenciación de sus rasgos más característicos sumando, por ejemplo, un plus de definición a la imagen y el sonido, sino que agrega las posibilidades de la interactividad modificando sustancialmente el tipo de relación que los públicos establecen con el medio. La integración de varios medios en el *triple play* (TV, telefonía celular, telefonía básica e Internet portátil) o la posibilidad de portar un entorno audiovisual en el mp4 permiten que los dispositivos del ambiente puedan llevarse en el bolsillo. Claro está que no todos los bolsillos son iguales. Pero el entorno tecnocultural se sostiene además afuera de los bolsillos, configurando un paisaje también particular a través de la presencia de imágenes movimiento, sonidos altamente definidos, móviles letreros electrónicos y toda una serie de teclados y pantallas en los comercios, en la vía pública, en los locales semipúblicos del tipo de los cibercafés y locutorios. Porque su expansión y sostenimiento se apoya en la lógica del mercado, en las estrategias de las empresas cada vez más globales que producen y distribuyen la tecnología a escala planetaria. Siempre sujeta a relaciones de poder, la penetración del medio informático no deja de formar parte de esas mismas relaciones. Aun desigual en cuanto al acceso social, la expansión tecnológica no cesa de profundizar esas desigualdades.

Esa impronta envolvente que asume el entorno tecnocultural propone unas condiciones que favorecen la producción de un proceso de naturalización, según el cual el artificio de ese ambiente se desdibuja por la fuerza de su presencia y por la eficacia de sus propias estrategias de seducción. A través de la acción de sus productores y gestores el ambiente se mitifica y se vende a sí mismo usando sus propias y diversas posibilidades de comunicación. Sin embargo, esa nueva naturaleza que tiende a constituirse no alcanza a ocultar su carácter de tono de época. Se presenta a sí misma como lo natural hoy, lo actual, como lo que el mundo es. De manera que desde esa construcción produce interpelaciones que genera identificaciones y expectativa de pertenencia y que sienta las bases para producir ilusión de igualdad con inclusión de la diversidad. La ilusión de que accediendo a la tecnología se forma parte del mundo, ya se trate de países, clases, grupos o individuos.

III

Partimos entonces de la afirmación de que en la actualidad los intercambios sociales se desarrollan en un nuevo tipo de escenario, de características envolventes y ambientales, que se conforma a partir de la oferta y disposición de un conjunto cada vez más variado de dispositivos tecnológicos. Al mismo tiempo entendemos que ese ambiente condiciona esos intercambios de diferentes modos y con diferentes alcances según las relaciones que los sujetos (individuales y colectivos) establecen con él y con sus componentes. Esas relaciones estarán probablemente condicionadas a su vez por factores de índole social, cultural, económica, geográfica.

En ese sentido es necesario destacar que la evolución de la penetración del medio informático –componente central del entorno tecnocultural– involucra tensiones. Si bien se trata de un

proceso en ascenso sostenido, enfrenta las dificultades derivadas del alto costo que tienen los equipos para la población argentina (3).

Sin embargo la presencia de las computadoras y de Internet en la vida cotidiana de las personas se ha hecho cada vez más importante, en parte porque la disposición de computadoras en locales públicos ha facilitado el acceso y ha permitido mayores niveles de familiaridad en los usuarios y potenciales usuarios.

En algunas regiones del Área Metropolitana de Buenos Aires el entorno tecnocultural y la relación que los jóvenes establecen con él asumen características particulares. En primer lugar podemos realizar una referencia a las particularidades que asume el *paisaje periurbano* en tanto entorno tecnocultural. A diferencia de los centros urbanos como puede ser el de la ciudad de Buenos Aires, el paisaje periurbano exhibe una mayor diferenciación entre centro y barrios en lo que respecta a la presencia de dispositivos tecnoculturales en el espacio público y semi-público.

La zona que podría denominarse centro comercial y administrativo del partido suele ubicarse especialmente en un área claramente delimitada de la localidad principal. Es allí en donde puede observarse una concentración de ese tipo de dispositivos: locales de entretenimiento que ofrecen distinto tipo de posibilidades (videojuegos, juegos en red, usos de Internet); locales comerciales que exhiben distintos tipos de aparatos (para transmisión de medios masivos, telefonía básica y celular, tecnología para la producción y reproducción de sonido y audiovisual, medios informáticos); locales de provisión de productos y servicios en donde las transacciones están mediadas por computadoras y otros dispositivos como cajeros automáticos. A pesar de que se observa una exhibición de imágenes en movimiento, carteles con textos electrónicos y pantallas que no puede compararse con la de los centros urbanos por su nivel de profusión y alcance, se configura un paisaje que tiende a integrar de manera cada vez más consolidada unos productos y una estética propios del entorno tecnocultural.

Pero en los barrios periféricos que corresponden a diferentes localidades del partido, el paisaje es muy diferente, más despojado de imágenes y de dispositivos tecnológicos. En algunos casos incluso la actividad comercial se desarrolla en espacios de las propias viviendas destinados a tal fin, o en locales más sencillos y clásicos cuya estética y funcionalidad se apoya más en los productos de la cultura gráfica que de la digital y en donde la actividad parece desarrollarse a un ritmo correspondiente a ello: menos acelerado y más durable. En ese contexto el locutorio o el ciber irrumpen como el lugar en donde se concentra el acceso a los medios informáticos y en el cual se reproducen variados aspectos del entorno tecnocultural a una escala más referenciada en el centro de la localidad que en los centros urbanos. Y es entre el centro del partido y los barrios en donde se despliegan los itinerarios principales de los jóvenes que suelen desarrollar su vida en el marco de la localidad y que experimentan la imagen de la ciudad capital como un ámbito distante que les es ajeno. Entonces puede decirse que estos jóvenes vivencian una relación con un *paisaje tecnocultural discontinuo*, que se intensifica cuando los recorridos los llevan por el centro de la localidad y cuando ese centro se

modifica al ritmo de la incorporación de imágenes y tecnologías o cuando deja de ser paisaje para encerrarse en el locutorio o el ciber del barrio.

Esa discontinuidad se manifiesta también en relación con los ámbitos de socialización más inmediatos de estos adolescentes en los cuales la configuración del entorno tecnocultural privilegia la presencia de los medios de comunicación de masas (TV y radio en un caso, libros en otro) y deja afuera a los medios informáticos. Por un lado, en buena parte de los hogares familiares no se ha incorporado aún la computadora y en los casos en que se posee la PC, no son frecuentes las conexiones a Internet y la disposición de cuenta de correo electrónico. Por otro lado, la incorporación de la computadora en la enseñanza formal se encuentra en la región bastante demorada lo cual impacta sobre las posibilidades de acceso y apropiación de ese tipo de tecnologías por parte de los estudiantes en un ámbito que puede ofrecer mayores niveles de sistematicidad como es el de la escuela (4).

En ese contexto hemos constatado que los locales públicos en general y las prácticas en torno a los juegos en red en particular juegan un rol importante en lo que respecta a la relación que se establece con el entorno tecnocultural. Ya con la idea de estar con otros, ya por la necesidad de compensar la carencia de tecnología en el hogar o con la inquietud por establecer vínculos con las opciones de entretenimiento tecnológico, el local público se constituye en uno de los ámbitos privilegiados (sino el principal) en los que los jóvenes que hemos entrevistado se relacionan con un conjunto de componentes centrales del entorno tecnocultural. Es allí en donde estos jóvenes encuentran una importante oportunidad de acceso a la estructura de la oferta y distribución social de los recursos tecnológicos y sus soportes materiales. Y no solamente se trata de un acceso físico, sino que, por un lado, se encuentran con un tipo de dispositivo tecnológico del cual pueden apropiarse con el recurso de su propia exploración y práctica y la eventual colaboración de los pares; y por otro lado, se ven en la posibilidad de acortar la distancia social simbólicamente construida y percibida vinculándose con un universo deseable al cual conciente o inconscientemente se pretende pertenecer.

IV

Es cierto que hay otras tensiones que se derivan de las desigualdades que zanzan cada vez más profundamente a nuestras sociedades periféricas. El campo de estudios de comunicación ha desarrollado un sinnúmero de trabajos en los que se analizan las diferencias en los consumos de productos culturales masivos, en los procesos de producción de sentido en general, en los procesos de apropiación de tecnologías de la información y de la comunicación. Diferencias culturales, sociales, geográficas que repercuten en distintos modos de experimentar y estar condicionado por el tono de época.

Pero también se observa que en el contexto de esas nuevas dinámicas los productos que se desarrollan y se distribuyen en los mercados de las telecomunicaciones y de las industrias culturales circulan de manera cada vez más transversal a los distintos segmentos de las poblaciones urbanas y periurbanas. Y podría esbozarse la presunción de que uno de los rasgos sobre los cuales se apoya el éxito de esa transversalidad es el del *imperativo de la*

comunicación. El chat, el fotolog, el weblog, el correo electrónico, el mensaje de texto, constituyen ofertas tecnológicas que por el solo hecho de estar disponibles estimulan la conformación de redes de comunicación. El desarrollo de la televisión digital interactiva apunta a esa misma dirección: ofrecer a los televidentes la posibilidad de comunicarse, de *estar* en el medio más que solamente recibirlo. Independientemente del contenido de los mensajes que se producen los productos que sostienen el entorno tecnocultural invitan a estar en contacto con otros. El desarrollo y difusión de los cada vez más sofisticados y complejos dispositivos de telefonía celular podrían oficial como principal evidencia de esa tendencia. Efectivamente este tipo de tecnología fue complejizándose en un período muy corto de tiempo, ya que la digitalización permitió la incorporación de diversas posibilidades en materia de transmisión de datos. Poco a poco el celular fue convirtiéndose en un dispositivo multimedial portátil que hace posible no solamente la comunicación a través de la voz sino también la producción y distribución de imágenes, la conexión con redes, la distribución de texto escrito, la recepción, registro y almacenamiento de sonido y avanza hacia integraciones más complejas aún.

En Argentina la penetración de la telefonía móvil tuvo una pendiente de ascenso acelerado. Diversos factores contribuyeron a la buena aceptación que estos dispositivos han encontrado desde un principio en el mercado local: factores referidos a aspectos funcionales, pero también aspectos relacionados con cierta investidura simbólica que se atribuyó a esta tecnología desde su aparición en escena a finales de los años de 1980.

Mientras que los lugares de acceso público –como locutorios y cibercafés– ofrecieron la posibilidad de contacto y uso de computadoras y redes, el teléfono celular marcó la posibilidad de acceso privado a la tecnología de avanzada para amplios sectores de la población que comenzaron a restablecer su investidura simbólica inicial y reforzarla al proyectar en el uso la fantasía de la inclusión en el universo tecnológico (hoy por hoy entendido a su vez como inclusión social). Acceso que, sin embargo, reproduce las diferencias no solamente porque la oferta de dispositivos es muy variada tanto en sus posibilidades y diseños como en sus precios, sino también porque sus usos involucran un conjunto de competencias tecnológicas y comunicacionales que si bien corresponden al universo de las tecnologías interactivas, requieren un nivel de desarrollo y complejidad tanto mayor cuanto más complejos son los dispositivos cuya apropiación se pretende.

Paisaje tecnocultural discontinuo, acceso diferencial a las tecnologías digitales, desiguales grados de apropiación de los dispositivos, expectativas de inclusión en el universo tecnológico son algunos de los rasgos que caracterizan a un entorno tecnocultural que lejos de manifestarse de manera lineal y homogénea (permitiendo así identificar líneas de quiebre generacionales), exhibe ostentosamente sus pliegues y reafirma la marca de la periferia.

Notas

Este trabajo fue publicado originalmente en *Question* N° 17, en marzo de 2008.

(1) Prensky, M., *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

(2) Cabello, R., *Las redes del juego*, en prensa.

(3) Según datos de UIT había en ese momento 8.2 computadoras personales cada 100 habitantes (10.4 según la Secretaría de Comunicaciones de la Presidencia de la Nación- SCPN) lo cual indica un lugar de retraso respecto de otros países latinoamericanos como Chile y Uruguay. Sin dudas el mayor estancamiento de la curva de penetración de esta tecnología se evidenció durante la crisis económica de 2001 y 2002 lo cual impactó también en el envejecimiento del parque de PC.

En ese entonces la Asociación Argentina de Marketing y la Cámara de Control y Medición de Audiencia hicieron un estudio que constató que la penetración de la PC era del 27%, de los cuales solamente 13% contaba con acceso a Internet. El mercado de PC fue recuperándose durante 2003, cuando se estimaba un crecimiento anual del 140%.

Un estudio publicado en agosto de 2007 (Finkelievich y Prince) indica que la base instalada en servicio (neta de obsolescencia) de PC pasó de 3.8 millones en 2002 a 6 millones a fin de 2006 y proyectaba el parque total para fin de 2007 en más de 7 millones de unidades. Destacaba además el crecimiento de la penetración de equipos portátiles que representaba más del 15% de las ventas en unidades.

(4) Según un estudio anterior (Cabello, 2006), durante el primer semestre de 2002, es decir cuando varios de los entrevistados cursaban lo que se consideraba por entonces EGB, sólo el 15% de las escuelas de gestión pública del partido disponía de computadoras destinadas a la enseñanza. Además, cabe aclarar que entre esas escuelas, el promedio de PC disponibles para tal fin era de 5.3 y que se trata de equipos que habían sido en su mayoría instalados a partir de 1997 (aunque muchos de ellos se encontraban aún sin instalar).

ROXANA CABELLO

Licenciada en Sociología (UBA) y Doctora en Ciencias de la Comunicación Social (USAL). Investigadora y Docente de la Universidad Nacional de General Sarmiento (UNGS). Coordinadora del Programa Medios Informáticos en Educación (PROMINED). Se dedica a la investigación sobre problemas vinculados con las implicancias de la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación en diferentes ámbitos, en especial apuntando a la indagación de las consecuencias de estos procesos en la educación y en el entretenimiento y al análisis de sus posibilidades en relación con la promoción de procesos de desarrollo. Ha realizado numerosas publicaciones entre las que cuentan los libros *Yo con la computadora no tengo nada que ver*, como coordinadora, y *Medios informáticos en la educación*, como coeditora junto con Diego Levis.