

Desafíos metodológicos para el estudio de la apropiación tecno-mediática

Eje temático: Aportes teórico metodológicos en comunicación

Autora

Susana Morales. susumorales@yahoo.com.ar

Resumen

El conocimiento acumulado a lo largo de las investigaciones en comunicación, permiten afirmar que la construcción de la sociedad tiene a los medios de comunicación como uno de sus actores claves. Este poder para condicionar las maneras en que las personas piensan y actúan, aún si atenuado o mediado por sus propias experiencias y las vinculaciones con instituciones y personas con que las que interactúan, se ve multiplicado exponencialmente a causa de la proliferación de canales y dispositivos que posibilitan a su vez la consolidación de ciertos discursos hegemónicos, entre otras cosas respecto de la propia tecnología. Como contrapartida, las tecnologías de la información y la comunicación han abierto las puertas a un mayor empoderamiento de los sujetos sociales respecto de los medios. Frente a la constatación de que las matrices de análisis en el estudio de los medios y los públicos que nos fueron útiles hace 20 años aún no han sido suficientemente revisadas a la luz de las nuevas realidades, planteamos que es preciso contar con herramientas teóricas y enfoques metodológicos que nos permitan comprender de manera más acabada las nuevas experiencias que se están gestando. En primer lugar, es preciso diseñar instrumentos que nos permitan describir adecuadamente el nuevo **escenario socio-tecnológico**,

entendido como el ámbito cotidiano de los sujetos, caracterizados por la pérdida de relevancia de las referencias espacio-temporales, como contrapartida de la predominancia de objetos tecnológicos que posibilitan por un lado, la simultaneidad de prácticas de diversa índole (aquellas orientadas al aprendizaje, a la socialidad, al trabajo, al entretenimiento, a la creatividad, etc.) y por otro lado el solapamiento de los tiempos de ocio y de trabajo. Es en ese escenario en el que se desarrollan las prácticas de uso de los objetos que conforman el complejo tecno-mediático. Tiempo de ocio, tiempo de trabajo, espacio laboral, familiar o escolar se confunden, y se funden en un solo escenario experiencial cuyo principal decorado son las tecnologías. Al conjunto de medios de comunicación y dispositivos electrónicos de almacenamiento y transmisión de datos que conforman el mundo cotidiano de los sujetos (sea este familiar, laboral, escolar o social) y que posibilitan la recepción y apropiación tecno-mediática hemos denominado **complejo tecno-mediático**. Las características de *portabilidad* – posibilidad de ser transportados por nosotros mismos-, de *articulación* –posibilidad de ser integrados entre sí, por lo tanto ser “compatibles”- y de *transversalidad* – presencia de los mismos objetos en diferentes espacios- de los dispositivos del complejo tecno-mediático, añaden complejidad a la indagación en cuestión.

Finalmente, también es preciso desarrollar matrices de análisis para comprender nuevas nociones, como las de **acceso cognitivo**, caracterizado por las representaciones y conocimientos que subyacen a las expectativas de uso del complejo tecno-mediático. Son esas representaciones y conocimientos las que condicionan el deseo y la voluntad de tomar contacto efectivo con los dispositivos tecnológicos, y finalmente, las que hacen que el contacto con los tecno-medios tenga un sentido para las personas y las motive a utilizarlos.

Mejorar nuestro conocimiento de los modos en que las personas nos vinculamos con el entorno tecnológico en que estamos insertos, nos permitirá orientar más eficazmente las acciones e iniciativas que profundicen los procesos de apropiación tecno-mediática, entendidas como

aquellas prácticas a través de las cuales los sujetos, habiendo realizado una elucidación acerca de los condicionamientos económicos, sociales e ideológicos atribuibles a los tecno-medios y los discursos de que son portadores, expresan en el uso competente de esos objetos, su deseo y libertad de adaptarlos creativamente a sus propias necesidades, convicciones o intereses, en el marco de la construcción de proyectos de autonomía individual y colectiva.

1- Algunas precisiones conceptuales en torno a las nociones de escenario socio-tecnológico, complejo tecno-mediático, medi-actores y apropiación tecno-mediática.

Definimos el *escenario socio-tecnológico* como el ámbito cotidiano de los sujetos, caracterizados por la pérdida de relevancia de las referencias espacio-temporales, como contrapartida de la predominancia de objetos tecnológicos que posibilitan por un lado, la simultaneidad de prácticas de diversa índole (aquellas orientadas al aprendizaje, a la socialidad, al trabajo, al entretenimiento, a la creatividad, etc.) y por otro lado el solapamiento de los tiempos de ocio y de trabajo. Es en ese escenario en el que se desarrollan las prácticas de uso de los objetos que conforman el complejo tecno-mediático.

Entendemos que la expresión de *escenario socio-tecnológico* es útil porque permite comprender los procesos de desenclave a que se ha visto orientada la realidad cotidiana de los sujetos. Desenclave respecto de las variables espacio-temporales, como principales referencias de las personas respecto del contexto de sus acciones. De esta manera, en el escenario socio-tecnológico, se mixturán la presencia de tecnologías de diversa índole, no sólo las comunicacionales, en los que sin embargo son éstas últimas las que posibilitan el pasaje de los ámbitos laboral al familiar, del familiar al escolar, del escolar al de la sociabilidad, y todo ello sin

necesidad, a veces, de desplazamientos espaciales. Ello a su vez impacta en el desdibujamiento de la caracterización de los “tiempos de ocio” y los “tiempos de trabajo”. De este modo, tiempo de ocio, tiempo de trabajo, espacio laboral, familiar o escolar se confunden, y se funden en un solo escenario experiencial cuyo principal decorado son las tecnologías. Este último aspecto, precisamente, es el que termina definiendo la esencia de este escenario. Hasta no hace tanto tiempo, si tomábamos una fotografía de cada lugar, los objetos que podíamos encontrar en un hogar eran heladera, televisor, aparato de cocina, sillas, mesas y camas; en una fábrica u oficina: máquinas de escribir, escritorios, tornos, herramientas, maquinarias; en la escuela encontrábamos bancos, pizarrones y tizas, y en la calle de cualquier barrio: pelotas de fútbol y bicicletas. Es posible que hasta un diario en papel formara parte de este paisaje. Hoy en cambio encontramos muchísimos objetos que atraviesan todos esos espacios, mencionamos principalmente dos: las computadoras (en sus diferentes versiones) y los (hasta hoy) denominados teléfonos celulares. Gracias a estos dispositivos presentes en todos los ámbitos mencionados, podemos trabajar en nuestra casa, comunicarnos con nuestros amigos desde la escuela o hacer una tarea escolar en grupo sin que nadie se mueva de su hogar. Dos características de esos objetos potencian esta transversalidad: su portabilidad y su articulación (la llamada convergencia tecnológica). No hay ámbitos específicos ni excluyentes, ni tampoco tiempos reservados para nuestra diversidad de actividades cotidianas. Se trata entonces de escenarios integrados. Por otro lado, puesto que son objetos con los que se pueden hacer diversas tareas al mismo tiempo, y que además son canales de otros tipos de medios, que nacieron con otros soportes (como es el diario, la televisión, la radio, etc), tampoco hay objetos exclusivos para cada actividad. Podemos hacer una sola tarea con dos objetos alternativamente (elegimos leer el diario en la PC y sus sucedáneos o en el celular), o dos actividades con un solo objeto (escuchar la radio o hablar por teléfono con un celular). Entonces, hay un conjunto de dispositivos que hacen de nuestra vida cotidiana un único escenario donde nos desplazamos casi sin movernos de lugar y sin diferenciar los tiempos en función del tipo

www.panam2013.eci.unc.edu.ar | www.eci.unc.edu.ar

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.

de labor que realicemos. A esta variedad de objetos articulados hemos denominado **complejo tecno-mediático**, *definido como el conjunto de medios de comunicación y dispositivos electrónicos de almacenamiento y transmisión de datos que conforman el mundo cotidiano de los sujetos (sea este familiar, laboral, escolar o social) y que posibilitan la recepción y apropiación tecno-mediática.*

Por otro lado, a medida que las TIC se expandieron, las dificultades en relación a su acceso estaban determinadas por diferencias entre grupos, personas y naciones. Estas diferencias, principalmente socioeconómicas, fueron configurando una distancia: la brecha digital. A menor disponibilidad tecnológica, mayor es la distancia entre países y personas, mayor es la brecha digital, menor la posibilidad de acceso a las TIC. En los últimos años, ha cobrado cada vez más relevancia lo que algunos autores designan como acceso simbólico, entendido como los significados que las personas atribuyen a los medios y tecnologías. Nosotros entendemos que la distancia que separa a las personas de las tecnologías comunicacionales, que obstaculiza o favorece sus posibilidades de apropiación, tiene dos componentes: la brecha material y la brecha cognitiva. Como contrapartida, el acceso material y el **acceso cognitivo, caracterizado por las representaciones y conocimientos que subyacen a las expectativas de uso del complejo tecno-mediático. Son esas representaciones y conocimientos las que condicionan el deseo y la voluntad de tomar contacto efectivo con los dispositivos tecnológicos, y finalmente, hacen que el vínculo con los tecno-medios tenga un sentido para las personas y las motive a utilizarlos.** Es decir, **el acceso cognitivo alude a la posibilidad de representarse la existencia, utilidad y adopción de los tecno-medios y de dimensionar los discursos que por ellos circulan como expresión de sujetos de poder y derecho.**

En cuanto a las modalidades de uso de los dispositivos tecnológicos, o tecno-medios, es cada vez más evidente que estamos en presencia de un tipo de experiencias muy diferentes a las desplegadas con otro tipo de medios, aún si el uso de medios no interactivos no fue considerado

lisa y llanamente como pasivo por parte de los teóricos de la comunicación. En la actualidad, sin embargo, se trata de una relación de mayor empoderamiento por parte de los usuarios, tanto respecto a los contenidos como a las posibilidades de manipulación y de creación de discursos y productos culturales que los nuevos medios ofrecen. Ese vínculo de empoderamiento paulatino, que coloca a los sujetos en posición de productores de sus propios discursos, opiniones, y productos simbólicos, los convierte en medi-actores, actores y protagonistas de los medios. Llamamos **mediadores a los sujetos (individuales o colectivos) que hacen uso de los elementos del complejo tecno-mediático para recibir información y productos culturales de diversa índole y, con la ayuda de estos mismos dispositivos, producir nuevos conjuntos discursivos que los involucran como actores, para ponerlos a disposición de otros sujetos en el escenario tecno-mediático.** Finalmente, y puesto que la posibilidad de producir e intercambiar opiniones, discursos y productos culturales se ha incrementado exponencialmente entre los otrora receptores, y ello en lugar de conducir a una “disfunción narcotizante”, ha derivado en mayores niveles de reflexividad, denominamos **apropiación tecno-mediática a aquellas prácticas a través de las cuales los sujetos, habiendo realizado una elucidación acerca de los condicionamientos económicos, sociales e ideológicos atribuibles a los tecno-medios y los discursos de que son portadores, expresan en el uso competente de esos objetos, su deseo y libertad de adaptarlos creativamente a sus propias necesidades, convicciones o intereses, en el marco de la construcción de proyectos de autonomía individual y colectiva.**

2- Implicancias metodológicas

En el marco de las nociones que hemos desarrollado, encontramos las primeras dificultades metodológicas para pensar las prácticas de los sujetos en relación con los tecno-medios. Por un lado, la enumeración como elementos finitos o concretos del conjunto de estos **objetos**. Hasta

ahora, las investigaciones sobre el tema se refieren a los medios de comunicación y TIC de manera separada, a pesar de su cada vez más evidente integración. Así, incluyen en este conjunto principalmente a los siguientes: televisor, celular, radio, computadora, DVD, teléfono de línea, libros, Internet y diarios. Sin embargo, cómo dejar afuera el contacto que las personas tenemos, en los diversos ámbitos que conforman nuestro escenario tecno-mediático, a los equipos de música, las Playstation, MP 3, MP 4, Wi, impresoras, scanners, pen drives, discos externos, cámaras de video, cámaras web, cámaras de fotos, micrófonos, computadoras en sus diversas versiones (tablet, notebook, netbook, PC), discos externos, televisión por cable o digital, parlantes, modems, decodificadores, mouses, blu ray, y la lista puede continuar casi indefinidamente. Está claro que la disponibilidad y la integración de todos ellos, impacta en la densidad del escenario socio-tecnológico. Pero además, condiciona el acceso cognitivo y las posibilidades de uso. Finalmente, es preciso atender a los modos de articulación de ciertas aplicaciones y de ciertos “medios” en el sentido tradicional. No es lo mismo utilizar una PC con Internet para conectarme a través Facebook que para leer el diario on line o ver TV. De este modo, no sería adecuado restringir el inventario de tecno-medios a un grupo teóricamente restringido para simplificar el instrumento de recolección de los datos. En este caso, quizás los abordajes cuantitativos no sean los más útiles.

La segunda dificultad metodológica se refiere a la variable de lo **espacial**. Investigaciones recientes siguen tomando como unidad de análisis el hogar (y más específicamente la habitación de los más jóvenes), presuponiendo que es el lugar donde el contacto de los sujetos con los medios y las TIC es más frecuente e intenso. Esto puede ser válido para cierto tipo de medios, y para algunos años atrás. Sin embargo, en la actualidad no es así. Hoy el acceso a los tecno-medios se puede producir en el trabajo, en la escuela, en la casa, en la calle, en los ciber cafés, en los negocios de venta de equipos, etc. Tomar como unidad de observación el hogar o la habitación de los adolescentes para describir su entorno tecnológico, ha llevado a deducir que cuanto mayor es el equipamiento de la habitación, mayor será el tiempo que permanecen allí, y por consiguiente, más privado será

el acceso a los medios, menos compartido. También subyace allí la idea de que con medios o TIC ubicados en un lugar más común de la casa el consumo es más compartido, y como contrapartida se interactúa menos con otras personas si se está sólo en un cuarto con una computadora, por ejemplo. Además de lo dicho, se puede objetar que muchísimos adolescentes en nuestros países no poseen un dormitorio propio, ni tampoco individual (o sea, no compartido con hermanos por ejemplo). Pero ello no significa que por ello no tengan acceso a los tecno-medios igual de intenso. En todo caso se podría afirmar, siguiendo la caracterización de escenario socio-tecnológico, que estos escenarios (integrados y dinámicos) donde se mueven los sujetos, serán más o menos densos dependiendo de la disponibilidad de estos dispositivos tecno-mediáticos, en cantidad y variedad. Ello condicionará sus posibilidades de acceso material y cognitivo. Y por lo tanto el uso que harán de ellos. A su vez, cada ámbito específico, que se integra con otros, ofrecerá diferentes oportunidades y condiciones de acceso, que serán aprovechadas por los sujetos de diferentes maneras. Lo que queremos afirmar es que así estemos camino a casa a bordo de un colectivo (como ejemplo de un lugar menos “fijo” posible”), suele ser éste el lugar donde las personas —y fundamentalmente los adolescentes— hacen un uso más intenso de sus dispositivos, sobre todo del celular, para chatear, escuchar música, informarse, jugar, leer, etc. El tomar como referencia “la casa” no nos dice todo acerca del conjunto de los accesos que poseen las personas respecto de los tecno-medios, aunque sí nos dice algo respecto de la dinámica que su presencia imprime en el hogar, fundamentalmente de las clases medias: “tres fenómenos tienen lugar en la vida familiar e inciden sobre la relación de los chicos con los bienes culturales. En primer lugar, disminuye el tiempo que los chicos pasan en las calles y aumenta el tiempo en las casas. En segundo término, las familias multiplican y diversifican la adquisición de medios, de modo que se registra un mayor equipamiento mediático en las habitaciones de los adolescentes. Finalmente, al distribuirse en toda la casa, los medios de comunicación y las tecnologías no tienen un único espacio y un tiempo

específico. Están en todos lados y a toda hora. Así, para la mayoría de los chicos, hoy el tiempo dentro de la casa parece ser un tiempo con los medios”. (Morduchowicz, 2008)

Por otro lado, otra cuestión metodológica a reconsiderar para abordar el análisis de las prácticas de apropiación tecno-mediática, se relaciona con la variable **temporal**. Debido a, como dijimos antes, las características de *portabilidad* – posibilidad de ser transportados por nosotros mismos-, de *articulación* –posibilidad de ser integrados entre si, por lo tanto ser “compatibles”- y de *transversalidad* – presencia de los mismos objetos en diferentes espacios- de los dispositivos del complejo tecno-mediático, nos resulta potencialmente factible realizar diferentes tareas al mismo tiempo, lo que ha sido denominado multitasking. ¿Cómo diferenciar entonces la cantidad de tiempo que utilizamos cada dispositivo por separado, si es tan común estar leyendo un libro o haciendo una tarea escolar/intelectual mientras escuchamos música utilizando youtube y chateando con amigos con el facebook abierto? ¿Cómo describir cada tipo de actividad en un período de tiempo y en un ámbito específico? ¿Cómo estimar la frecuencia de uso de cada tecno-medio, si ello supone casi un continuum de uso a lo largo del día de diferentes tipos de dispositivos, integrados, portables, compatibles, transversales?. Sin embargo, muchas investigaciones siguen insistiendo en el intento por cuantificar la cantidad de horas que los sujetos se exponen a diferentes tipos de medios (radio, tv, computadora), la cantidad de horas que destinan a realizar a diferentes actividades (comunicarse, estudiar, trabajar, entretenerse) y la frecuencia con que lo realizan (diaria, semanal, etc.). Más aún, siguen asociando ciertos usos a la dimensión de “tiempo libre”.

Otro aspecto que requiere ser revisado al momento de pretender comprender el vínculo que las personas tenemos con los tecno-medios, se refiere a un tema que ha generado no pocas polémicas: el desuso en que habría caído la práctica de la **lectura** a consecuencia del aumento en el uso de las pantallas. Sin duda subyace a esta idea la presunción que se puede separar la práctica

de la lectura de otros tipos de prácticas en las que supuestamente ésta no estaría involucrada. Señalemos el caso más cuestionado a la hora de ser responsabilizado por el desplazamiento de la lectura, los videojuegos. Nos parece muy interesante el análisis que realizan algunos expertos, quienes proponen la existencia de un nuevo paradigma literario asociado a los videojuegos. Además de señalar las nuevas modalidades de juegos, donde los jugadores avanzan a partir de opciones seleccionadas a través de cuadros de diálogo que se abren al pie de la pantalla (a diferencia de los primeros juegos que eran más reflejos), se mencionan cruces como por ejemplo el que algunos juegos se continúan en novelas o viceversa, sus argumentos son tomados de novelas clásicas. Finalmente, en otros casos, hay libros escritos especialmente para el juego disponibles en las bibliotecas de los personajes del juego. Explica Mariano Rizza, periodista especializado en videojuegos, que “en los '90 llegaron los juegos que estimulaban la lectura. Se trata de los videojuegos de estrategia (donde el jugador crea civilizaciones enteras, por ejemplo), estimularon en muchos al hábito de la lectura para enriquecer la experiencia del juego, desde sagas vikingas a la historia medieval. En la actualidad hay manuales de videojuegos (oficiales y escritos por los fans), larguísimos. Como también juegos inspirados en libros, como los de Harry Potter pero también Dantes Inferno basado en La divina comedia o Alice, inspirado en Alicia en el País Maravilla pero en clave oscurísima. Y al revés: El juego DeadSpace se volvió novela DeadSpace: Martyr, escrita por B. K. Evenson”¹.

Finalmente, la última de las cuestiones que nos gustaría señalar tiene que ver con la idea de la “privatización” o individualización del acceso, la recepción y la producción tecno-mediática. Contrariamente a las versiones que plantean que lo que sucedía en décadas pasadas con otros tipos de medios y tecnologías, respecto a que el momento del acceso y la recepción era una práctica colectiva y que con la disminución en el tamaño de los aparatos se ha ido transformando

¹ <http://tiempo.infonews.com/2013/05/04/cultura-101213-un-cruce-que-ya-es-tendencia-la-literatura-y-las-nuevas-tecnologias.php>

en una experiencia privada, individual; hoy estamos en condiciones de afirmar que el acceso, la recepción y la producción con medios es una práctica fundamentalmente colectiva, y es ahí donde adquiere su sentido. En un aspecto sucedáneo de esto, si en esa primera versión subyacía la idea de que los sujetos se recluían en un universo cada vez más íntimo, menos relacional, casi hasta menos preocupado por la “cosa pública”, postulamos que es exactamente todo lo contrario: nuestra vida privada está cada vez más expuesta, incluidas nuestras opiniones acerca de lo político, lo social, lo cultural, etc., que ocupan cada vez más espacio en el espectro de nuestros intereses, merced a los accesos donde “la cosa pública” circula. Y por otro lado, el sentido de la puesta en escena de nuestra vida y nuestras ideas es justamente la interacción con otros, la formación de nuestras opiniones es eminentemente intersubjetiva, la producción de mensajes y productos culturales es con altísima frecuencia colaborativa o colectiva. Sería en todo caso muy arriesgado postular hoy que existe una recepción y una producción y por lo tanto una apropiación individual de los tecno-medios, aún si el resultado de esa apropiación impacte de manera significativa en la subjetividad individual, pero no exclusivamente.

Esto implica la necesidad de desarrollar instrumentos de análisis para comprender la génesis, el mantenimiento, la reproducción y el funcionamiento de las redes de interacción social, interacción mediatizada ahora por el complejo tecno-mediático, pero interacción al fin.

3- Conclusiones

El conocimiento acumulado a lo largo de las investigaciones en comunicación, permiten afirmar que la construcción de la sociedad tiene a los medios de comunicación como uno de sus actores claves. Este poder para condicionar las maneras en que las personas piensan y actúan, aún si atenuadas o mediadas por sus propias experiencias y las vinculaciones con instituciones y

personas con que las que interactúan, se ve multiplicado exponencialmente a causa de la proliferación de canales y dispositivos que posibilitan a su vez la consolidación de ciertos discursos hegemónicos, entre otras cosas respecto de la propia tecnología.

Como contrapartida, las tecnologías de la información y la comunicación han abierto las puertas a un mayor empoderamiento de los sujetos sociales respecto de los medios. Frente a la constatación de que las matrices de análisis en el estudio de los medios y los públicos que nos fueron útiles hace 20 años aún no han sido suficientemente revisadas a la luz de las nuevas realidades, planteamos que es preciso contar con herramientas teóricas y enfoques metodológicos que nos permitan comprender de manera más acabada las nuevas experiencias que se están gestando.

Mejorar nuestro conocimiento de los modos en que las personas nos vinculamos con el entorno tecnológico en que estamos insertos, nos permitirá orientar más eficazmente las acciones e iniciativas que profundicen los procesos de apropiación tecno-mediática.

Bibliografía

Jacks, N. (2011) Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro. Quito: Ciespal.

Marta Lazo, C. y Gabelas, J. (2013) Nuevas interacciones en competencia digital: de la recepción al empoderamiento, en Morales, S. y Loyola, M.I. (ed.): Apropiación tecno-mediática. Nuevos aportes para su estudio. En prensa.

Morales, S. (2009) La apropiación de TIC: una perspectiva, en Morales, S. y Loyola, M. I. (coord.), Los jóvenes y las TIC. Apropiación y uso en educación. Córdoba, UNC.

(2011) Acceso y Apropriación: una apuesta de política pública, en Cabello, R. y Morales, S. (ed.), Enseñar con Tecnologías. Nuevas miradas en la formación docente. Bs. As: Prometeo.

(2012) Apropriación de Tecnologías de la Información y la Comunicación e Interactividad juvenil: realidades y desafíos, en Martínez, E. y Marta, C. (ed.): Jóvenes Interactivos: nuevos modos de comunicarse. La Coruña: NetBiblio.

Morduchowicz, R. (2008): La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes. Buenos Aires: Paidós.

(2013) Los adolescentes del siglo XXI. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.