



Razón y Palabra

ISSN: 1605-4806

octavio.islas@proyectointernet.org

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores
de Monterrey
México

San Juan Rivera, Ileana Gisela
CULTURA DIGITAL Y RECONFIGURACIÓN DEL HABITUS TECNOLÓGICO. REFLEXIONES
TEÓRICAS Y FILOSÓFICAS
Razón y Palabra, vol. 13, núm. 64, septiembre-octubre, 2008
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey
Estado de México, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520727011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

CULTURA DIGITAL Y RECONFIGURACIÓN DEL HABITUS TECNOLÓGICO. REFLEXIONES TEÓRICAS Y FILOSÓFICAS

Por Ileana Gisela San Juan Rivera
Número 64

Resumen

Este artículo da una visión sobre la importancia de conocer y analizar la importancia de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en la vida actual. Se expone las potencialidades de las tecnologías en los ambientes sociales y cómo estas pueden tener usos sociales. También se muestra una panorámica de cómo se ve y se vive en estos tiempos las NTIC, proponiendo formas de deconstrucción de la cultura digital a través de la educación y de la reconfiguración del habitus tecnológico.

Presentación

Con este ensayo teórico-conceptual se pretende ver desde qué perspectiva se necesita analizar y estudiar la construcción de una cultura digital. Vemos las problemáticas que se han generado entorno a la incursión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) en materia social. De tal manera podemos observar que el campo de la educación podría ser la matriz para crear aprendizajes y habilidades en cuanto al uso de las NTIC y de tal forma pensar en la construcción de una cultura digital, misma que tiene también implicaciones filosóficas en el sentido que la conformación de una nueva cultura genera necesariamente nuevas cosmovisiones y sentidos de vida. Es desde la educación donde consideramos que puede darse la reconfiguración del habitus tecnológico en los usuarios de la tecnología. Por tanto, daremos una mirada en torno a este concepto y su relación con la tecnología.

Tecnología: Sinónimo de nuevas formas de vida

La tecnología, como la concebimos en estos tiempos, ha causado un gran revuelo en diferentes disciplinas: la comunicación, la sociología, la filosofía, la educación, entre otras. Etimológicamente, el origen de la palabra tecnología se encuentra en la antigüedad helénica: *techné*, palabra que paradójicamente significaba arte. Entonces estaríamos hablando del arte de hacer técnica. Como suele suceder en nuestro mundo, las creaciones nacen con el fin de ayudar al sujeto en su desarrollo, sin embargo el uso que puede dárseles puede no beneficiar en nada a la humanidad. Posiblemente se deba a la velocidad con la que la tecnología se integra en la vida de los seres humanos y, por tanto, en la manera en que se nos sale de las manos poder utilizarla para algún bienestar de la sociedad.

La tecnología señala y enfatiza una función de los sentidos del hombre; al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en un desuso temporario (McLuhan, 1989: 21). Lo anterior se da porque las tecnologías son cambiantes, casi a la par de la forma en la que los sujetos se desenvuelven, pues parece que son moldeadas a la semejanza de las necesidades y no de ellos. Pero si en realidad deseamos saber desde dónde comenzamos a pensar en nuevas tecnologías,

entonces tendríamos que pensar mucho más en años anteriores; por ejemplo, en la creación de la rueda, que si bien fue una completa revolución tecnológica al igual que la máquina de vapor, ha sido hasta ahora que estas tecnologías han traído cambios muy drásticos en todos los ámbitos conocidos y por conocer.

Éstas en su momento fueron las más innovadoras tecnologías que el hombre adoptó como extensiones de sus sentidos para facilitarle los trabajos de sobrevivencia. Ahora las cosas han cambiado un poco: el automóvil, el teléfono y la computadora son elementos que nos hacen tener una vida más práctica.

La computadora personal creó infinitas expectativas en cuanto su uso. En los años 80 muy poco se imaginó lo que una pantalla con teclado iba a transformar. Marshall McLuhan, uno de los grandes pensadores que se nos adelantó a esta era digital, mencionó que los medios eran extensiones de nuestros sentidos, medios que nosotros como sujetos hemos creado y hemos adaptado según las necesidades¹. Pero uno de los sistemas que vino a establecer la comunicación hombre-máquina fue el Sistema Sketchpad². Así, los que comenzamos a vivir esta nueva experiencia comenzamos a adentrarnos en nuevos entornos nunca antes pensados: el ciberespacio como un espacio alterno y paralelo a la realidad física. De tal manera, las tecnologías simplifican la vida de los individuos, y al ser vistas como extensiones de sus sentidos, se convierten en familiares para los usuarios.

La migración digital que se está produciendo concierne, en primer lugar, a los sujetos interconectados que llegan a la nueva frontera de la comunicación y de lo real. Esta nueva frontera que algunos llaman el ciberespacio es un nuevo espacio de experiencias humanas formado por la cohabitación y nuevas formas de hiperrealidad (Vilches, 2001). Esta migración, además de un cambio tecnológico físicamente perceptible, ha sido en ocasiones ignorada o mal vista por la individualidad que puede generar en los usuarios. Pero los que sí se nos han adelantado y mucho para su uso son los nativos digitales, que si bien por sus propias manos han generado un conocimiento acerca de las tecnologías existentes y por existir, también han causado calamidades a más de un usuario de las tecnologías.

Pero, ¿cuándo comenzó el auge de las NTIC? Seguramente desde que Internet se masificó, porque además de los novedosos servicios, comenzó a generar una serie de cambios entonces imperceptibles por los usuarios, pero en la actualidad muy notables en la cuestión sociocultural. Internet permitió la comunicación inmediata, eficaz, así como una interacción como nunca se había visto hombre-máquina-hombre. Se conformó la mayor red de telecomunicaciones que ahora, sólo ahora, nos imaginamos, pero a pesar que es una realidad virtual todo lo que Internet provee como los mejores e inimaginables desarrollos de hardware y software, también se ha llevado lo malo de la realidad física al ciberespacio, pues ahí somos iguales o más vulnerables a la violencia, al robo de información, entre otros “ciberdelitos”. Pero, ¿de qué manera podríamos entender estos modos de uso de las NTIC?

Uso Tecnológico

El uso que se le ha dado a las tecnologías –desde el teléfono convencional hasta las palms– ha ido cambiando y adaptándose a la vida de los usuarios. Si retomamos la teoría de los usos y gratificaciones de Katz (1974), desde la perspectiva del uso de las tecnologías, también vemos la estrecha relación que hay con los usos de la televisión. James Lull (1980) lo asume a partir de que

los usos que dan las audiencias a la televisión gratifican sus necesidades particulares en el contexto social. Entonces podríamos pensar que el uso que se le da a las tecnologías parte de una necesidad para obtener alguna satisfacción. Pero lo que hay que tener en claro en torno a la teoría de los usos y gratificaciones es que el uso de las tecnologías, en este caso, no sólo se reduce a satisfacer las necesidades de los usuarios sino que además de eso se busca crear necesidades en ellos.

De acuerdo a la concepción moderna, los "usos" de los medios son evidencias observables del control que tienen las audiencias sobre el contenido y los instrumentos receptivos de la comunicación masiva (Lull, 1980). Así, más que una acción participativa que pudiese darse en la televisión, en estos días los usuarios, por ejemplo de Internet, tienen una mayor experiencia de interacción creando ellos mismos sus entornos de comunicación, dado que son ellos quienes ahora tienen la oportunidad de crear y seleccionar información, así como establecer nuevas formas de conformación de redes sociales, siendo así los arquitectos de sus entornos.

Recordemos lo que al inicio del libro *Lo imaginario de Internet*, Flichy (2003) ve que Internet es una construcción hecha dentro del ambiente social. Nosotros como sociedad hemos creado esta enorme red, también a partir de nuestras propias necesidades y por tanto hemos creado instrumentos así como usos de las tecnologías para satisfacernos tanto de manera personal como social. Un ejemplo de esto es llevar diferentes tecnologías en los centros de trabajo, en las escuelas; utilizar la computadora para organizar la información, utilizar Internet para buscar información o establecer una comunicación inmediata, o el celular para hablar, y enviar mensajes. Vemos pues que de estos usos de primera necesidad que se han enfocado a partir de los usos comerciales, la misma sociedad los ha llevado a satisfacer sus intereses personales. Ya en el ciberespacio llevamos casi todo lo que no podemos ser o hacer en el mundo virtual físico, podemos utilizar –hasta ahora- como sea y para lo que sea Internet.

Vemos que el uso de las tecnologías, entonces, está dado por una necesidad específica: el poder tener algún tipo de comunicación interpersonal por medio de la computadora. Por la necesidad de sentirnos comunicados o no aislados en el mundo real físico. Posteriormente podríamos pensar en términos de uso generalizado, el cual estaría más enfocado al uso comercial en donde podemos encontrar que el elemento que lo caracteriza es el del entretenimiento. De tal forma pasamos a un uso social, que parte en un primer momento, de preocupaciones o intereses personales para ser transmitido a los demás usuarios.

Michel De Certeau ve el uso de las tecnologías desde lo comercial-gubernamental y desde lo social. De tal forma, el comprender lo que son los usos sociales de las tecnologías resulta fundamental porque así comprendemos desde la innovación social los sistemas de apropiación tecnológica (Gómez Mont, 2005). Estos dos usos que De Certeau (2000) identifica, se homogenizan dado que vemos que es a partir del uso comercial que se crean los usos sociales de la tecnología. Es decir, lo que solemos utilizar para entretenernos o pasar el tiempo, también lo podemos emplear para fines de aprendizaje o de desarrollo social

Lo que llevó a sistematizar el estudio de uso social de las tecnologías fue preguntarse si las tecnologías podían satisfacer de cierta forma las necesidades sociales así como si las tecnologías podrían formar a ciudadanos mejor informados y por tanto modificar su realidad social. Los usos sociales se producen mediante la interacción con las tecnologías. Y es aquí en donde los usuarios

buscan algún tipo de satisfacción a partir de la interacción con la computadora o entre ellos, la computadora y otros usuarios, pues para Carmen Gómez Mont (2005), el uso de las tecnologías deriva de dos factores: del hombre con la máquina y de la interfaz con individuos o grupos.

La dificultad de conceptualizar el uso de las tecnologías se ha dado por no haber considerado, siguiendo la perspectiva de Thompson (1990), los procesos socioculturales por los que atraviesa el sujeto. Ha sido por la flexibilidad de las Tecnologías (Gómez Mont, 2005) que se ha podido llegar su uso social y hay que aclarar que esto no se lleva a cabo porque sí, sino que hay una serie de procesos socioculturales en torno a la tecnología, en donde el usuario ya cuenta con ciertos conocimientos y configuraciones para su manejo, así como su aplicación en diferentes situaciones y contextos. Carmen Gómez Mont (2005), hace una importante aclaración sobre los usos sociales y se podría agregar esta visión a los usos comerciales, que los usos no son universales, pues la forma de uso depende de las necesidades de cada cultura o sociedad.

Los usos podemos verlos como modalidades de acción, modos de empleo estereotipados, recibidos y reproducidos por el grupo (De Certau, 2000). De tal forma que el empleo que podemos darle a las tecnologías a partir de la anterior referencia tiene que ver con el consumo y a veces con un único uso que se les da a las tecnologías, es decir, utilizar Internet sólo para navegar. Sin embargo, además de utilizar a las tecnologías por estereotipo o por consumo, los sujetos también representan en ellas necesidades propias que pueden generar un uso individual y grupal que tiene que ver con cuestiones sociales y ya no tanto comerciales dado que, a pesar de que el uso surge como un seguimiento en el transcurso en el que el sujeto está utilizando la tecnología, surgen perspectivas diferentes, es decir hay un cambio en el uso tecnológico.

También De Certeau ve que los usos de las tecnologías nos llevan inevitablemente al consumo, el cual funciona como un elemento impuesto para ello. Es necesario aclarar que De Certeau lo ve claramente desde el ejemplo del uso de la televisión y percibe al receptor como pasivo, y esto con las NTIC no sucede, ya que su uso el receptor, como se ha mencionado en diferentes ocasiones, tiene el poder de crear y seleccionar la información que él desea.

El uso, según De Certeau, implica imponer un dominio a través de lo que exponen los medios y la manera como los receptores los utilizan. Esto es lo que De Certeau identifica como *vulgarización* o *degradación* de la cultura. Sin embargo, en estos tiempos los receptores tienen la capacidad de elegir la información y por tanto el uso que le darán. También identifica cuatro elementos que componen al uso (De Certeau, 2000: 40): el efecto, la apropiación, la implantación y la instauración.

Claramente vemos que estos elementos conforman lo que conocemos como uso. Dentro del uso de la NTIC los cuatro elementos tienen la misma importancia, ya que a partir de eso podemos pensar que para el hecho de usar alguna tecnología ésta tendría que tener algún tipo de respuesta sobre nosotros y no precisamente una gratificación; también los usuarios experimentan cierta apropiación de la tecnología para que sea implantada (p.e. forman parte de sus prácticas culturales), para que finalmente sea instaurada en el individuo (p.e. tener otros usos sobre esa tecnología). De igual forma, De Certau describe los cuatro elementos a partir del contexto en el que se encuentra el sujeto, dado que las circunstancias indicarán al sujeto cómo debe actuar. Por ejemplo la diferencia de chatear en la universidad o en casa o el simple hecho de navegar por

Internet será diferente en casa (contexto privado) que en la escuela (contexto público), seguramente el sujeto no visitará las mismas páginas o no chateará de la misma forma.

En el pensamiento de Martín Barbero, los efectos de los usos sobre los usuarios sirven como *impulsos hacia la homogenización*, dado que los usuarios tienen el poder de acceder y por tanto conocer otras formas de vida y distintas culturas (proceso de aculturación).

La posibilidad que tiene la sociedad para utilizar la tecnología se debe a la flexibilidad de la misma. Por ejemplo, el hecho de que se de la convergencia tecnológica ha sido por su flexibilidad. Flichy (citado en Gómez Mont, 2005) ve que la flexibilidad tecnológica resulta trascendental para hablar de usos sociales, que es ahí en donde el usuario construye una percepción de la tecnología así como una relación y por tanto algún uso. De tal forma vemos que el impacto de las NTIC ha sido fuerte en la sociedad y que ha modificado cuestiones interesantes, la principal la forma de comunicarnos y que esto engloba nuestra forma de hablar, de escribir, de pensar y por tanto la manera de relacionarnos, porque además de establecer nuevas redes sociales, también las estamos extendiendo, día a día, sobre todo con la nueva era de Internet donde el usuario se ha convertido en la persona que puede no sólo acceder a la información sino también crearla. Es así como el uso de las tecnologías también está relacionado con la reconfiguración cultural, la cual ha sido uno de los temas mayor discutidos en la actualidad, pero valdría la pena pensar si nosotros nacimos con nuestra cultura integrada. “En Gramsci no hay posibilidad de definir la identidad más que desde los *usos*, que articulan memoria, experiencia, desde la posición relacional en cuanto a la articulación históricas de diferencia y de conflicto” (Martín Barbero, 2002). De tal forma que la cultura y por tanto nuestra identidad son un constructo que se lleva a partir de los procesos socio-históricos que nos toca vivir y uno de ellos en esta era es el uso de las NTIC, que como se mencionó con anterioridad, lleva a una reconfiguración cultural, puesto que el habla, nuestra interacción, nuestra forma de escribir, entre otras cuestiones más, se han visto modificadas con el uso de las tecnologías.

También es importante mencionar que lo que en párrafos anteriores se conceptualizó como *uso social*, es un modo de resistencia y de poder para un verdadero desarrollo social, en el pensamiento de Martín Barbero. El autor pone como ejemplo la forma en que se utilizó la radio en la Independencia de Argelia³, el cual fue un uso diferente al comercial; en América Latina, sucedió en Lima con mujeres de un mercado pobre, las cuales le dieron un uso diferente para poder hablar abiertamente para que se respetaran sus derechos⁴.

Es así como vemos que el *uso* resulta ser una forma de consumo en un primer momento, ya que posteriormente nos apropiamos de él y no es precisamente para satisfacer nuestras necesidades sino también satisfacer la de otros, crear otras necesidades e ir del consumo a una utilidad para otras ocupaciones. Hay que reflexionar acerca del estudio del uso de las tecnologías, ya que el modelo usos y gratificaciones resulta rebasado, pues recordemos que este modelo además de estar dirigido a los mass media (televisión, periódico y radio), ve a la audiencia como pasiva. El hecho de que la audiencia experimente una comunicación con continua retroalimentación tal y como sucede con las nuevas aplicaciones en Internet como los mensajeros, los blogs o páginas como Flickr, hace que entonces sea la sociedad quien tenga ya cierto poder para la construcción del ciberespacio, porque más allá que existan empresas como Yahoo, Google o Microsoft que tienen en sus manos nuevas y novedosas aplicaciones, lo que han realizado viene más por lo que la sociedad necesita y no tanto por lo que ellos quieren. Claro está que el uso que se le de a las

tecnologías depende de cada usuario. Actualmente vemos que el *boom* del uso social de las NTIC va en aumento y lo nuevo que se vea como comercial, rápidamente irá adquiriendo un uso social y éste va abriendo un panorama más amplio de aculturación, de posibilidad de conocer diferentes culturas y de reconfigurar la cultura propia.

Cabe aclarar que al pensar sobre el cambio en el uso de las tecnologías, estamos hablando de la reconfiguración del *habitus* tecnológico, pues el uso como tal no genera en el usuario un esquema ni análisis en cuanto a la utilización de las tecnologías, porque a diferencia de éste, el *habitus* es un factor de desarrollo, análisis y reflexión que se tiene en cuanto al uso tecnológico, lo cual será explicado a continuación.

Habitus tecnológico

Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) tienen efectos sobre las ciencias a partir del momento en que son incorporadas, directa o indirectamente, en las actividades cotidianas. Es decir, a partir del momento en que afectan las actividades de enseñanza, divulgación de resultados e investigación, y a partir del momento en que tienen un impacto sobre la manera de construir una teoría.

Existe un espacio social en donde los sujetos se distribuyen en él de acuerdo a su posición, así como a partir de sus capitales. Estas posiciones sociales se dan a través del espacio de las disposiciones, es decir en el *habitus*. Los condicionamientos sociales asociados a la posición correspondiente crean la clase de *habitus* de los individuos; y en conjunto con sus capacidades se corresponde un conjunto sistemático de bienes y propiedades unidos entre sí para tener un común denominador. El *habitus* da cuenta de las prácticas y bienes de un grupo social y por tanto, de los diferentes campos en donde se están llevando a cabo estas prácticas.

Al igual que las posiciones de las que son producto, el o los *habitus* que pudiera poseer el sujeto se diferencian y al mismo tiempo son diferenciadores. Son principios generadores de prácticas distintas y distintivas. De esta forma, son el principio de clasificación, distinción y división, aunque no son las mismas diferencias para todos.

El papel que está jugando Internet en el acceso a la información, es tener a la mano aquella información que estaba lejos, en cuestión de distancia o era difícil de conseguir. La búsqueda, el acceso y su uso para transformar esa información es uno de los retos con los que se cuenta hoy en día. Por ello es necesario crear un *habitus tecnológico*, que no sólo hace referencia al buen uso de la tecnología sino también a la forma como se van a emplear.

El *habitus* tecnológico existe desde que el hombre tuvo la posibilidad de comunicarse con otros y acercarse al mundo social a través de algún invento técnico, como la televisión, la radio, el teléfono u otros (Interlandi, 2006). Esto implica la utilización del medio tecnológico como fuente que retroalimenta el capital cultural y favorece la reorganización e incluso genera prácticas sociales. En este sentido, se puede considerar al *habitus* tecnológico como el lugar donde se producen algunas de las prácticas sociales que reestructuran los hábitos cotidianos como la forma de organizarse, relacionarse, comprar o vender, estudiar, informarse, participar, entre otras cosas (Interlandi, 2006).

Así, podemos ver la importancia que tiene la adquisición del habitus tecnológico para tratar de modificar prácticas anteriores, para sacarle el mejor provecho al uso y aplicación de las nuevas tecnologías. Como podemos ver, el habitus tecnológico funciona en una parte de la sociedad⁵ y en una cantidad de relaciones y prácticas sociales. Produce en el usuario efectos en sus prácticas cotidianas, en sus relaciones sociales y en el modo de organizarse y participar, creando nuevas prácticas sociales y extendiendo así el capital cognitivo dependiendo del campo en el que se encuentre el usuario. Significa hablar de las mediaciones que establecen diferencias entre diversos tipos de relaciones hombre – máquina y hombre – máquina – hombre.

Algunas de estas relaciones son fundamentalmente físicas, pero muchas de ellas son simbólicas, ya que entre utilizar una tecnología y al querer utilizarla hay todo un mundo de opiniones, motivaciones, información y actitudes que pueden favorecer o limitar el uso real de las mismas. El problema no es sólo tecnológico, sino también social y cultural e implica una serie de suposiciones y conceptos, pero sobre todo habilidades que adquieren los sujetos sociales en el transcurso de su vida social relacionada con las tecnologías.

Un lugar por donde empezar: Las aulas de estudio

Como es bien conocido, ARPANET, el antecedente de Internet, nació en el ámbito de académico y de investigación. A pesar que pasó por la milicia estadounidense, rápidamente se vio en esta enorme red la posibilidad de comercialización. Así, Microsoft lanzó el primer navegador, Internet Explorer, seguido por el no tan utilizado Netscape. Su interfaz, que en estos tiempos sería arcaica, en los años 90' era lo más revolucionado, y hoy pasamos de los hipertextos a los hipermedios donde un audio o imagen nos llevan a otra información y a otras funcionalidades que ahora consideramos útiles. Estos programas, así como los dispositivos tecnológicos, rápidamente los hemos hecho parte de nosotros, parte de nuestra vida diaria.

En la historia del ser humano nos hemos caracterizado por la capacidad de adaptabilidad a diferentes entornos, tanto naturales como sociales. Sin embargo la llegada abrupta de las nuevas tecnologías ha generado una crisis en esta capacidad, porque es cierto que algunos sí las utilizamos pero pocos sacan el mejor provecho de éstas y ¿cómo hacerlo? A lo largo de los años, la educación ha sido el principal punto de batalla para la mayoría de personas que nos encontramos inmersas en este campo, ya que a diario empleamos diferentes formas para que nuestros estudiantes realmente aprendan, para que tengan una visión crítica y analítica acerca de lo que sucede en nuestro entorno. Pero en el mundo actual nos regimos por procesos socio-políticos más que por procesos socio-educacionales, siendo estos últimos las estructuras más fuertes para el desarrollo del ser humano. Aunque es una utopía pensar vivir en un mudo feliz, no lo es el buscar alguna forma de generar una reconfiguración del habitus tecnológico en los usuarios de las tecnologías. Las escuelas, como centros de aprendizaje y de generación del conocimiento, son el sitio ideal para comenzar a impulsar la concientización del uso de las nuevas tecnologías. Cómo surgieron, para qué surgieron, son preguntas que a pesar de la enorme producción de investigación respecto al tema, no tienen todavía respuestas claras. Y eso es lo que hace falta, saber cómo surgieron, cuál es su finalidad y de qué manera las hemos ido adaptando a nuestros quehaceres cotidianos.

En lo que respecta a México, el programa más conocido de inclusión de nuevas tecnologías en la educación pública ha sido Enciclomedia, programa en el que por medio de CD's y del pizarrón

electrónico, los profesores hacen uso de este recurso como herramienta tecnológica para apoyar sus clases. Sin embargo, surgieron problemas comunes: el miedo por utilizar el hardware y software y la falta de capacitación entre los docentes. ¿Cómo generar conocimiento en cuanto y para el uso de las tecnologías si entre los que están dentro del ámbito educativo no existe interés?

A pesar de esto se han impulsado diferentes programas como Red Escolar⁶, e-Aprendizaje⁷ y otros portales educativos gratuitos que, además de estar dirigidos a los estudiantes, también son para los docentes. De tal forma se va conformando una red de conocimiento tecnológico que con el saber y la capacitación puede ser transmitida de forma eficaz a los estudiantes, para que de esta manera se esté conformando –en el caso de los nativos digitales– o reconfigurando –en el caso de los inmigrantes digitales– el habitus tecnológico. Entonces vemos que posiblemente el problema está en el desconocimiento de lo que son las NTIC, de cómo surgieron, cuál es su relación con la educación, cuál sería una buena propuesta educativa con el uso de la tecnología, cómo emplearla en los centros laborales, en resumen, falta información y conocimiento sistemático sobre el tema. Internet, como enciclopedia universal, abierta y libre, tiene un sinfín de información (que puede ser o no fidedigna) que nos trae además de saturación de información, falsos preceptos o el “*copy and paste*”. Es decir, estamos en la Sociedad de la Información sin poder pasar a la Sociedad del Conocimiento. El siguiente cuadro muestra las diferencias entre la Sociedad de la Información y la Sociedad de Conocimiento, elementos que es importante tener claros para saber hacia dónde vamos.

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
Término utilizado a partir de la utilización y llegada de Internet	Término utilizado en los 90
Uso comercial más que social	Uso social
Información masiva	Información objetiva
Se llega a la saturación de información, alguna no es confiable	Selección y reflexión sobre la información

Fuente: Elaboración propia

Como puede verse en el cuadro anterior, la característica diferenciante es la educación, por tanto el conocimiento y aprendizaje de lo que estamos utilizando y estamos haciendo, fomentando una visión crítica y analítica en cuanto a lo que hay en la red. Así nos convertimos en usuarios selectivos, que no vamos al primer sitio que aparece en algún buscador, sino que además de saber buscar, sabemos observar la información, la seleccionamos y la analizamos según nuestros objetivos y necesidades. Pero para lograr el paso de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento necesitamos deconstruir lo que hoy conocemos como cultura digital.

Virtualización de la realidad. La razón como un elemento que evoluciona: re-pensar a la comunicación

Desde la incursión de la computadora nuestra forma de relación ya no fue la misma, menos con la llegada de Internet. Algo fantástico para los que somos arduos usuarios del servicio de *Messenger*, *Microsoft* se ha ocupado de que no nos despeguemos ni un segundo de este servicio, pues ahora es también ofrecido por medio del celular a través del servicio WAP. ¿Entonces tendremos que pensar en nuevas formas de estudiar la interacción, de pensar en una nueva estructura comunicacional?

De tal manera, es necesario para estos días cambiantes cuestionarse sobre lo que está en nuestro entorno, puesto que el sujeto comenzará a prestar atención a elementos que no consideraba importantes. El hecho de que el individuo acceda a la tecnología y experimente diferentes formas de comunicación, provoca un cambio de pensamiento y por tanto un cambio de la concepción del lugar donde se encuentra. El uso de las tecnologías, cualquiera que sea, vislumbra un mundo de posibilidades, no sólo de comunicación sino también de desarrollo para el individuo, creando cambios radicales en cuestión de comunicación. De tal forma encontramos aspectos que hacen una clara distinción a lo que llamaré la comunicación antes de las nuevas tecnologías y la comunicación durante las nuevas tecnologías.

COMUNICACIÓN a.NT ⁸	COMUNICACIÓN d.NT
Somera, masiva	Integral, global, convergencia tecnológica
Simbólica	Asimbólica y simbólica
Poca interacción	Interactiva
Realidad física	Realidad física/virtual
Poca participación	Mayor participación para la construcción de los entornos virtuales

Fuente: elaboración propia

Vemos cómo pasamos de la comunicación simbólica a lo que Piscitelli (2002) propone como comunicación postsimbólica. Vemos cambios en la estructura comunicacional, donde las relaciones sociales ya no son las mismas, donde la forma de emitir información e interactuar tampoco lo es, además de los cambios a niveles lingüísticos.

El que la tecnología avance es un ejemplo de la evolución humana y de la evolución sociocultural. Por más que existan visiones apocalípticas y maniqueas sobre la llegada de las NTIC y que éstas se han convertido en elementos importantes para el ser humano, la gran mayoría alguna vez en su vida ha utilizado alguna tecnología. La incursión de las tecnologías en la vida de los sujetos, marca transformaciones en sus prácticas socioculturales, ya que implica modificar, por ejemplo, la forma de escribir, de pensar y de relacionarse con otros sujetos. No es un mero capricho el cambiar ciertas conductas, sino el mismo acto de que las tecnologías han sido adoptadas por millones de personas alrededor del mundo.

Por tanto, es importante cuestionarnos dos factores: la globalización y la brecha digital. Por una parte la globalización desde la perspectiva maniqueísta de diferentes pensadores o desde la perspectiva integradora, donde el individuo puede desarrollarse; la brecha digital como un elemento donde se hace notar la enorme desigualdad mundial en cuestión de acceso a diferentes elementos que pueden ayudar al desarrollo del ser humano o como elemento que nos pone retos importantes para innovar, pensar y re-pensar diferentes aspectos para desdibujar las diferencias y

desigualdades en el mundo. Entonces ¿cuál es el eje central de estudio de la comunicación? ¿Por qué su estudio está dirigido sobre todo a la difusión, en lugar de la interacción?⁹

¿Por qué no ser flexibles ante lo que creemos o creíamos? Tal vez necesitamos reformularnos preguntas y cuestiones que están surgiendo en esta nueva era, apostar y aventurarnos a conocer y re-conocer diferentes visiones y saberes que desconocíamos o simplemente ignorábamos.

Conformación de la cultura digital

Como tal una cultura no hay, pues no somos individuos exactamente parecidos, sin embargo compartimos ideas, pensamientos e identidad para conformarnos como sociedad o como nación. Pero, ¿desde cuándo existe la cultura digital?

Recordemos que desde hace un buen tiempo las tecnologías –si las vemos como dispositivos han facilitado nuestras vidas como extensiones de nuestros sentidos- vinieron a hacer como lo que la rueda vino a revolucionar, posteriormente la polea y ni qué decir de la máquina de vapor, con la cual se pudieron generar muchos más dispositivos innovadores como la imprenta, la cual es una importante antecesora de lo que hoy conocemos como digital. La revolución industrial vino a marcar a una sociedad que rápidamente adoptó todo lo que le hacía la vida más útil, teléfono, luz, automóviles, etc. Esta gran capacidad que caracteriza al hombre para adaptarse a diferentes entornos, lo comenzó a hacer muy bien con estos cambios tecnológicos de la revolución industrial. Después de la aparición de la televisión, poco se pensó que vendría algo más “tecnologizado, más innovador” y al alcance de muchos. Y así en los 80’ llegó la primera computadora personal. ¿Qué era lo novedoso? Fue la accesibilidad y la capacidad de estar mejor organizados. Las grandes empresas comenzaron a utilizar a gran escala las primeras PC, sobre todo para agilizar el trabajo y la logística, lo cual significó ahorro de tiempo, pero lo que sí fue un gran impacto para las distintas culturas, para la política, para la economía y demás, fue esta enorme red que hasta ahora tiene interconectadas millones de computadoras alrededor del mundo.

Además de la accesibilidad a la información inmediata, Internet trajo formas innovadoras de comunicarse, de vender y de ver nuestro entorno.

Así, la revolución tecnológica nos ha llevado a explorar nuevos horizontes y a transformar aspectos nuestros que pensamos eran inmodificables.

Pero, ¿desde cuándo existe la cultura digital? La cultura digital comenzó desde que la computadora llegó a la vida de los sujetos. Un ejemplo de esto es lo que Charlie Gere (2002) escribió: “En los primeros años de la computación, cuando el espacio de la memoria del ordenador era escaso, los programadores utilizaban abreviaturas lo más posible”. Con lo anterior podemos ver cómo comenzó la construcción de la cultura digital, de la cultura de uso pero sobre todo de la apropiación de las tecnologías a nuestras vidas. Absolutamente nadie nos dijo las formas de utilizar el teléfono, aunque se sabía que era para acortar distancias, ni mucho menos se nos explicó el fin de la computadora ni de Internet. Sin embargo, de alguna u otra forma comenzaron a construirse formas de uso y finalidades de los nuevos medios. Si nos ponemos a analizar de dónde vienen las principales funcionalidades de la gran red, no tardaremos mucho en notar que es de lo

comercial; sin embargo, las tecnologías han proveído nuevos conocimientos y han generado usos importantes en otros ámbitos como la educación y la salud.

Hasta aquí se ha dado cuenta desde qué perspectiva puede crearse una cultura digital para fomentar en mejor uso de las tecnologías a partir del bienestar social, y el lugar donde puede comenzarse a hacer este trabajo es en los centros de estudio. Si vemos que tal conformación cultural pudiera provenir de la reconfiguración del habitus tecnológico de los usuarios, entonces estaríamos hablando de realizar programas de trabajo focalizados en las diferentes disciplinas de estudio y de cómo pueden integrarse las tecnologías para el aprendizaje y por tanto para la generación del conocimiento.

Las NTIC han generado en el individuo una reconfiguración generalizada –en el comportamiento, en su escritura, en su forma de vida y en muchas cosas más–, pero ha sido tal la rapidez que nuestra mente no tan fácil ha podido asimilar estos cambios. Por eso no todo lo que brilla es Internet.

emos que en esta red se ha llevado lo malo que experimentamos en la realidad física como: la pornografía infantil, páginas de grupos terroristas, sitios de cómo fabricar bombas caseras, el robo de contraseñas, de dinero y el hackeo. Parece una visión maniqueísta de lo que las NTIC han traído, pero en realidad es la mente del usuario la que ha construido todo esto, porque como menciona Piscitelli (2002), el único freno lo pone la mente del hombre. Desafortunada o afortunadamente nuestro entorno está formado por la parte buena y mala de diferentes factores, en la cuestión de las NTIC, lo que muchos o algunos consideramos malo –a veces y dependiendo del cristal con el que se mire– hace que otras mentes humanas generen nuevos programas, nuevos dispositivos y por tanto reflexión en los usuarios sobre lo que son las NTIC y para qué sirven.

Tal vez, en estos días los niños y jóvenes que experimentan el universo digital tengan más conciencia del poder que tienen las NTIC, porque así como el poder de construcción que han tenido desde su nacimiento, tienen una potencial destrucción y ésta sólo podrá ser generada a través del usuario mismo, de nadie más. Por tal motivo, siendo una respuesta a todo este Apocalipsis Tecnológico, posiblemente la educación desde las aulas, posea alguna de las respuestas, pues desde ahí se puede comenzar a reconfigurar el habitus tecnológico de los usuarios y por tanto la deconstrucción de la cultura digital. Pero también toda esta propuesta debe interesar a los que estamos dentro del ámbito educativo, porque en estos tiempos es un tremendo error resistirse a las NTIC.

Bibliografía

- ACUÑA Limón, Alejandro (2006), *Manual de uso intensivo de tecnologías en el salón de clases. Del pizarrón al Ciberespacio*, EDIMEND, México.
- BORJA, Jordi y Castells Manuel (1997), *Local y Global. Gestión de las ciudades en la era de la información*, Taurus Santillana, España.
- BOURDIEU, Pierre (1988), *Cosas dichas*. Gedisa, México.
- BUDD, Richard W. (1996), “Información, interacción, intercomunicación: Tejiendo la red global.

El impacto de Internet en el futuro de la educación”, Ponencia invitada por el Departamento de Periodismo de la Universidad del País Vasco.

CASTELLS, Manuel (1996), *La era de la información: La sociedad red*, Alianza Editorial, Madrid.

CHAN Núñez, María Elena. (2002) “Objetos de aprendizaje: Una herramienta para la innovación educativa.” *Apertura* No. 2, Centro de recursos de innovación educativa, México.

CUMBRE MUNDIAL SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN (2006), *Agenda de Túnez para la sociedad de la información*, UNESCO, Túnez.

DE CERTEAU Michel (2000) *La invención de lo cotidiano*, UIA, ITESO, México

FLICHY, Patrice (2003), *Lo imaginario de Internet*, Tecnos, Madrid.

GALINDO, Jesús; KARAM, Tanius y RIZO, Marta (2005) *Cien libros hacia una comunicología posible. Ensayos, reseñas y sistemas de información*, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México.

GÓMEZ Mont, Carmen (1992), “El desafío de los nuevos medios de comunicación en México”. AMIC, México.

GÓMEZ Mont, Carmen (2005), “Los usos sociales de las Tecnologías de Información y Comunicación en México”, Publicado en. Lozano Rendón, José Carlos (ed.) *La comunicación en México: diagnósticos, balances y retos*, Coneicc-ITESM, Monterrey, México.

MARTÍN BARBERO, Jesús (2002) *Oficio del Cartógrafo*, Fondo de Cultura Económica, Santiago de Chile.

PISCITELLI, Alejandro (2002), *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Paidós, Buenos Aires.

Notas:

[1](#) En estos tiempos la generación de la tecnología no sólo se da por la necesidad o satisfacción que tiene el hombre, va más allá. Además de que el propio usuario se crea necesidades individuales, adapta las tecnologías para un buen o mal uso de ellas. Por ejemplo: creación de productos multimedia en línea para cuestiones educativas, o la creación de un software para robar dinero de cuentas bancarias.

[2](#) El Sketchpad fue desarrollado en el año 1963 por Ivan Sutherland como parte de su tesis doctoral. Era muy avanzado para la época, pues ya contaba con un interfaz gráfico de usuario, muchas décadas antes de que se extendieran por todo el planeta informático. Soportaba la manipulación de objetos gráficos a través de un apuntador.

[3](#) Para tener un mayor contexto ver *Oficio del Cartógrafo* pp. 187.

[4](#) Ídem.

[5](#) Al referirme a una parte de la sociedad es porque no todos tiene acceso, ni siquiera, a una computadora. La brecha digital ha sido uno de los acontecimientos que han surgido con la aparición de diferentes recursos tecnológicos. En la actualidad se están realizando diferentes investigaciones, así como acciones para desdibujar esta brecha. Para más información puede

consultar: <http://www.e-aprendizaje.gob.mx>,
http://www.fundacion.telefonica.com/educacion/educacion_intro.html

6 La Red Escolar está bajo la producción del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE). Si desea conocer el contenido acuda al siguiente sitio web: <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/index.html>

7 El sitio de e-Aprendizaje está dentro del programa e-México. El principal objetivo del programa es el acceso a la información y a las tecnologías, para más información acuda al siguiente sitio web: <http://www.e-mexico.gob.mx/>

8 a.NT= Antes de las Nuevas Tecnologías. d.NT. Durante las Nuevas Tecnologías

9 El libro *Cien libros hacia una comunicología posible*, arduo trabajo del Dr. Galindo, la Dra. Rizo y el Dr. Karam, hace ver a partir de datos duros la poca reflexión e investigación que hay en torno a la interacción. Y esta dimensión, la interacción, como lo mencionan los autores de este libro, es el centro del pensamiento comunicacional. Para más referencia ver: *Cien libros hacia una comunicología posible*, pp. 47-52.

[Ileana Gisela San Juan Rivera](#)

Licenciada en Comunicación y Cultura por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Ponente en congresos internacionales como la Bial Iberoamericana de Comunicación, la Media Ecology Association y Virtual Educa, entre otros.