

XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara, 2007.

## **TECNOCULTURA Y BRECHA DIGITAL.**

Martín Nájera Rodríguez.

Cita:

Martín Nájera Rodríguez (2007). *TECNOCULTURA Y BRECHA DIGITAL. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-066/287>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

**TECNOCULTURA Y BRECHA DIGITAL.**

**Martín Nájera Rodríguez.**

**México, Distrito Federal, Mayo 2007.**

## TECNOCULTURA Y BRECHA DIGITAL.

<b>Índice:</b>	<b>página</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>De la Era Industrial a la Era de la Información Electrónica.....</b>	<b>4</b>
<b>Tecnocultura y Brecha Digital.....</b>	<b>4</b>
<b>A manera de conclusión.....</b>	<b>9</b>

## TECNOCULTURA Y BRECHA DIGITAL.

### Introducción

El mundo actual vive un acelerado avance de innovaciones tecnológicas introducidas a la vida cotidiana a través del mercado mundial, proporcionándonos un sin número de bienes domésticos disponibles<sup>1</sup>. Es de reconocer que esa serie de objetos y el acceso a la información que la tecnología nos proporciona han modificado los campos de la economía, la política y la cultura; y que el conocimiento es el nuevo valor agregado: a mayor conocimiento, mayor poder.

Entorno a todo lo anterior es que pretendo hacer un análisis desde la perspectiva sociológica que permita observar el veloz cambio cultural que ha traído el uso de la tecnología en la vida cotidiana y que ha generado una marcada brecha generacional caracterizada por la nueva manera de obtener y utilizar la información.

Pretendiendo dar un sustento teórico sociológico a este proyecto y reconociendo estas nuevas tecnologías como medios de comunicación, que generan una nueva cultura de masas, buscare plantear algunas justificaciones que se contrapongan a la teoría pesimista y posmoderna de Adorno y Horkheimer, quienes afirmaban que “el desarrollo tecnológico deshumanizado conduce a la desideologización de la sociedad y reduce la circulación del conocimiento a través de los espacios de ocio”, y que “los medios de comunicación son represivos pues tienden a adormecer a las masas (imposibilitan el pensamiento e impiden el poder crítico).”<sup>2</sup>, pues debemos considerar que el mundo actual conectado e informado a través de una red ofrece distintas maneras de acceder y obtener la información, así como de establecer nuevas relaciones sociales; es indispensable trascender el hermético regionalismo disciplinario y del conocimiento en el cual hemos permanecido durante muchas décadas.

Adorno y Horkheimer sostienen que “la libertad se convierte en una mera elección entre productos o marcas sin apenas diferencias más allá de los reclamos publicitarios que las avalen...”<sup>3</sup> a lo que contrapongo que el tipo y cantidad de conocimiento sobre un objeto que se puede obtener vía Internet es la reunión de varias ideas producidas en distintos lugares del mundo, que obligan al individuo que investiga a sintetizar o elegir aquellas que más satisfagan

---

1 De acuerdo con el II Censo de población y vivienda 2005, de las 24,006,357 viviendas habitadas con las que contaba nuestro país en el 2005, 4,694,927 contaban con computadora personal. INEGI, 2005. II Censo de población y vivienda 2005. Resultados definitivos.

2 Horkheimer, Max y Adorno, Theodor W. “La industria cultural” en *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, editorial Trotta, 2003, pp.165-213.

3 Horkheimer, Op. Cit.

su criterio. La aparición de los sistemas hipertextuales ofrecen a el usuario la posibilidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de fuentes diversas, proveyendo la posibilidad de acceder a documentos de manera no secuencial a diferencia de sistemas de información más tradicionales en los cuales el acceso es naturalmente secuencial.

### **De la Era Industrial a la Era de la Información Electrónica**

Hoy estamos viviendo el tránsito de la era industrial a la era de la información<sup>4</sup>, la economía se está convirtiendo en una economía de la información, la era industrial se basó en la producción a gran escala, mientras que la era de la información se basa en la comunicación y la información electrónica, también a gran escala. Los mercados, el dinero, el capital ya son digitales, son paquetes de datos, de información y de conocimiento; donde prima más el servicio que el producto. Hemos pasado de la era del capitalismo de la propiedad al capitalismo de la información digital o capitalismo del conocimiento, lo que significa el comienzo de la era de la sociedad mundial de la información.

Vivimos en una dualidad de sociedades: la real y la virtual, donde existe una simultaneidad del tiempo y el espacio, una múltiple circulación de información, lo que genera la existencia de “emisores anónimos”. Vivimos un mundo globalizado que nos ofrece un planeta sin fronteras, pero que sin embargo no se han explorado los límites y las desventajas; por lo que la necesidad de establecer la confiabilidad de las fuentes informativas y comprender que a la vez se presentan hechos, imágenes y discursos reales, virtuales y también adulterados<sup>5</sup>.

### **Tecnocultura y Brecha Digital**

Siendo el campo de la cultura el que nos interesa podemos observar que se ha experimentado un cambio bastante claro, pues el acceso a la información a través de medios como el Internet ponen al alcance de cualquier persona una diversidad de mensajes que generan nuevas culturas (modas y conflictos) que son compartidos por todo el mundo<sup>6</sup>. Hablar de cultura científica y tecnológica, implica hablar sobre la diversidad cultural y las relaciones entre distintas culturas, que hoy sufren una reconfiguración global debido a la permanente aparición de innovaciones tecnocientíficas. Lo anterior también se refiere a los autores que

---

4 Negroponte, Nicholas. El mundo digital. -Madrid : Grupo Zeta, 1995, p. 25.

5 Avogadro, Marisa. Internet, educación e interactividad. En [http://www.sociedaddeinformacionycibercultura.org.mx/congreso/Marisa%20Avogadro%20\(Argentina\).doc](http://www.sociedaddeinformacionycibercultura.org.mx/congreso/Marisa%20Avogadro%20(Argentina).doc). obtenida el 1 Jul 2005.

6 Por ello y sobre todo en las regiones rurales, Internet tiene grandes posibilidades de conectar a sectores aislados y poner a su disposición servicios básicos para la población.

afirman que la tecnología absorbió a la cultura y los que realizan el nuevo planteamiento de la tecnocultura. La transformación de la cultura en tecnocultura implica la aceptación de la ciencia y la tecnología como modalidades culturales, estableciendo como uno de los mayores retos para la cultura del siglo XXI comprender, valorar y manejar culturalmente la proliferación de las innovaciones tecnocientíficas<sup>7</sup>.

Aunque se debe aceptar que lo anterior se restringe sólo a aquellos quienes pueden disponer de esta tecnología, pues la adopción de la tecnología no es una experiencia similar para todos; existen grandes desequilibrios económicos, sociales y tecnológicos entre las regiones desarrolladas y las menos desarrolladas<sup>8</sup>. La infraestructura de las comunicaciones tiene relación directa con el desarrollo desigual un ejemplo, es la brecha que se genera en el campo educativo entre otros, a consecuencia de los desequilibrios tecnológicos en las sociedades<sup>9</sup>.

Lo anterior no sólo se reduce a estratos sociales, sino también a la brecha entre generaciones; de acuerdo con Sartori<sup>10</sup> se trata de la primera generación de jóvenes videoformados, a la que Bill Gates a bautizado como Generación I (con I de Internet y de información); ya no se trata de un individuo manipulado frente a un objeto (pantalla), ahora se trata de una interacción que genera nuevos mensajes y formas de ser. Negroponte razona: "La mayoría de los programas de televisión, excepto los acontecimientos deportivos y los resultados electorales, no tienen por qué ser en tiempo real", luego, con la tecnología digital, la mayoría de los programas pueden ajustarse a nuestro horarios. La televisión se convertirá en algo parecido a "un libro o un periódico, que se podrá hojear y cambiar, y será independiente del día, la hora o del tiempo que se necesite para su distribución"<sup>11</sup>. Se trata de proporcionar nuevos servicios y facilitar la personalización de ellos, conforme a los intereses de cada espectador.

---

7 Hernández, Saldívar Ignacio y Moysén, Lechuga Antonio. Hacia una didáctica para el cómputo educativo mediante estudios de impacto entre alumnos y docentes. en <http://www.somece.org.mx/memorias/2001/docs/89.doc>. obtenida el 25 de Mayo 2007.

8 Es el Distrito Federal la ciudad en donde se localiza el mayor número de hogares que cuentan con el servicio de internet poco más de 600 mil. Select-IDC. El sudeste, la región con gran potencial para las ISPs en <http://www.bumeran.com.mx/> obtenida el 2 Jul 2005 20:03:26 GMT.

9 Tomando como referencia el acceso actual a Internet, como punto de comparación, las distancias serían las siguientes: mientras en EE.UU. la quinta parte de la población dispone de equipos conectados, en Europa apenas lo alcanza el diez por ciento, y entre nosotros, un paupérrimo uno por ciento. Debido al gap o brecha tecnológica, por ahora las distancias en términos de poder y velocidad no se van acortando, sino más bien aumentando. Aguirre Jesús María, De la revolución tecnológica a la revolución generacional. en [http://www.gumilla.org.ve/Comunicacion/COM103/COM103\\_Aguirre.htm](http://www.gumilla.org.ve/Comunicacion/COM103/COM103_Aguirre.htm). obtenida el 1 Jul 2005.

10 Giovanni Sartori, Homovidens. La sociedad teledirigida, Taurus, España, 1997.

11 Negroponte, Nicholas. Ediciones B, Barcelona, 1995. en <http://usuarios.iponet.es/casinada/03digit.htm> obtenida el 5 Jul 2005.

Al tiempo de que las grandes agencias de socialización (la familia, la escuela y la religión) van perdiendo importancia aparecen nuevos medios que las van desplazando: la televisión (no tan nueva) con su carga de publicidad y consumo; la tecnología digital (videojuegos, computadoras, celulares e Internet), que generan nuevos espacios de socialización (cibercafés, locales de videojuegos y comunidades en Internet), hoy generan la llamada tecnocultura. Lo cierto es que ha cambiado el panorama general educativo y que nuevos parámetros median estas relaciones, en las aulas existe un creciente uso de los recursos de cómputo para la educación, lo que ha generado la necesidad de una didáctica específica para el cómputo educativo; nuevos conceptos se incorporan y también nuevos roles tanto para el alumno como para el profesor<sup>12</sup>. Si la distinción entre maestro y alumno tiende a disolverse por la posibilidad de sustituir funciones docentes de información, el mercado de trabajo erosiona aún más el prestigio y estatus de las generaciones anteriores que no pueden competir en los nichos tecnológicos más avanzados.

Es una práctica común la implantación de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en las escuelas mexicanas, sin embargo es necesario diferenciar entre las escuelas que simplemente están adquiriendo la tecnología con intención de modernizarse<sup>13</sup> y las que lo hacen conscientes de los cambios que puede generar en la vida personal, familiar y social de las nuevas generaciones, reto por el que están pasando la mayoría de los países insertados en la llamada globalización.

Es importante insistir en la necesidad de una didáctica para el cómputo educativo, ya que la verdadera modernización de la educación debe consistir además de la inclusión de aparatos electrónicos en el aula, en la implementación de programas que preparen a padres de familia, a maestros y a la sociedad en general a conocer los nuevos lenguajes que permitan conocer el significado de los mensajes mediáticos, ejerciendo una recepción crítica y que puedan ser aprovechados de forma creativa en la vida cotidiana.

---

<sup>12</sup> Se desdibuja el espacio físico del aula para dar paso a la pantalla; la enseñanza lineal para dar lugar a la hipertextual; los pasillos de las escuelas se cambian por el escritorio de la PC y la silla ubicados en el hogar. Acceden a la educación personas de diferentes razas, culturas, idiosincrasias, geografías, unidas por un interés en común: aprender. Avogadro, Marisa. op. cit.

<sup>13</sup> Lo que está acarreado en la escuela no una apertura a esos nuevos saberes sino un fortalecimiento del autoritarismo, como reacción a la pérdida de autoridad que sufre el maestro, y la descalificación de los jóvenes como cada día más frívolos e irrespetuosos con el sistema del saber escolar. Jesús Martín Barbero Jóvenes, Comunicación e Identidad. X Cumbre: Panamá 2000. Iberoamérica ante la sociedad del conocimiento. [http://www.cumbresiberoamericanas.com/cumbres\\_anteriores/panama\\_2000/comunicacion\\_el\\_derecho\\_a\\_la\\_voz\\_propia/comunicacion\\_el\\_derecho\\_061100\\_05.htm](http://www.cumbresiberoamericanas.com/cumbres_anteriores/panama_2000/comunicacion_el_derecho_a_la_voz_propia/comunicacion_el_derecho_061100_05.htm). Obtenida el 30 May 2005.

El Internet ofrece una serie múltiple y diversa de usos: mensajes instantáneos, navegación, salas de chat, foros temáticos, intercambio de archivos y lo mas novedoso los webpages o blogs (bitacoras), y algunos otros usos menos masivos aplicados por los nerds. Aquí quiero resaltar el desarrollo de un nuevo lenguaje o jerga utilizado en el chat y en los mensajes de telefonía celular y, el uso de los emoticones. Se genera un nuevo sistema de comunicación un lenguaje digital universal, que está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos, a las identidades y temperamentos de los individuos.

Los videojuegos han sustituido los antiguos lugares de reunión de los jóvenes como lo eran los billares o cafés, por locales de videojuegos. Sobre esta tecnología también se discute la violencia que contienen y la adicción que provocan.

La tecnología digital también ha permitido la sustitución de los viejos discos de vinyl y cintas, por el CD, aun que hoy estos son sustituidos por formatos comprimidos como lo es el MP3. Dentro de la misma cultura de la música, el uso del sampler ha generado la aparición de la música electrónica o techno y de las fiestas rave.

La creciente globalización ha fragmentado las sociedades generando una crisis de individualidad, pero también ha permitido que el sujeto busque “conectarse” en torno a una identidad compartida, la red enlaza individuos y sujetos por todo el planeta permitiendo la conformación de vínculos interactivos, y la conformación de sujetos colectivos y globales. El consumo de estas nuevas tecnologías digitales por parte de los jóvenes genera nuevas identidades o tribus de ciberespacio: los ciberpunk, los hackers, los crackers, los phreakers, entre otras; además de permitir la realización de nuevos proyectos como son: la literatura interactiva (individual o colectiva), los blogs, el diseño de revistas digitales, el Net art y arte digital. Se debe de reconocer que se trata de identidades más precarias y flexibles, de temporalidades menos largas y dotadas de una flexibilidad que les permite integrar aspectos provenientes de mundos culturales distantes y heterogéneos.

El uso diario de las nuevas tecnologías también esta dando paso a la sustitución del diario impreso (periódico), por un nuevo servicio informativo digital que deja de ser periódico para ser instantáneo e ilimitado en espacio y convierte al lector en tele-lector.

Estamos habitando un nuevo espacio comunicacional en el que "cuentan" menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes.



Ante todo lo expuesto anteriormente Negroponte nos hace reflexionar al mencionar que “las personas que hoy ocupan los puestos principales en empresas y gobiernos son personas que no entienden el mundo digital para nada”<sup>14</sup>.

Se debe de reconocer que por primera vez en la historia, los jóvenes poseen un mayor dominio que los adultos del saber que definirá el futuro perfil político y económico del mundo, un cambio de eje de consecuencias invaluable.<sup>15</sup> Mientras que los adultos, inseguros todavía en el nuevo mundo desterritorializado e incorpóreo, suelen moverse con paso ambivalente, entre la admiración y el miedo, entre el deslumbramiento y el prejuicio.

Entre los temores más frecuentes que manifiestan los padres están:

- el supuesto poder adictivo de la red que lleve a anular otras actividades como la lectura o los deportes (las encuestas coinciden en que la respuesta más frecuente a la pregunta "¿qué estarías haciendo si no estuvieras en Internet en este momento?" fue: "estaría mirando televisión");
- que la alta frecuentación de lenguajes visuales vertiginosos y de estímulos fuertes contribuya a desarrollar una cultura de la impaciencia que dificulte la concentración de más largo aliento;
- la dificultad para controlar con quién se comunican los hijos cuando la tendencia muestra que empiezan a navegar cada vez más pequeños;
- la proliferación de sitios pornográficos o violentos y el ingreso al correo electrónico de imágenes indeseables;
- el desarrollo de un "slang digital" que desvirtuaría el uso correcto del idioma.

La "red" es en un futuro próximo una variable más para medir la marginación de la sociedad, esto nos dejaría del lado de los países marginados, pues en nuestro país queda mucho camino para recorrer en lo referente a posibilidad de conectividad de una amplia población. Pues los costos de una PC y los costos de conexión a Internet son muy altos en nuestro país, lo que significa que hay un grupo de personas que se encuentran conectadas entre sí a un medio de comunicación y formación de conocimiento de gran extensión, y por el otro un grupo marginado de éste espacio. Según estimaciones de la consultora IDC de los 23

---

14 Negroponte, Nicholas, Hoy, el mundo está bajo el control de ignorantes digitales. X Congreso mundial de tecnologías de la información. En <http://www.um.es/~gtiweb/fjmm/negropon.htm>. obtenida el 22 Jun 2005.

15 Los jóvenes y la tecnología generacion en red <http://www.enigmapsi.com.ar/enred.htm>. Obtenida el 22 agosto 2005.

millones de hogares que hay en México, sólo 17% cuenta con una computadora, cifra que en opinión de Felipe Sánchez Romero, director general de Microsoft México, es una muestra del atraso tecnológico que vive el país y de la necesidad de instrumentar estrategias que acerquen la tecnología a los sectores populares, mediante esquemas comerciales accesibles; uno de ellos es el Programa G7 Hábitat que construirá viviendas del INFONAVIT que tengan Internet como un estándar, entre otros servicios<sup>16</sup>.

### **A manera de conclusión**

A manera de conclusión de este pequeño ensayo podemos darnos cuenta de que lejos de las ideas pesimistas de las teorías posmodernas de Adorno y Horkheimer, la manera en que los jóvenes se incorporan a la realidad actual nos abre un nuevo horizonte de posibilidades aun inexplorado, pero que sin duda es bastante prometedor como lo muestran los cambios culturales mencionados en este texto y que son apenas el inicio de lo que viene.

No es posible asegurar que el uso de las nuevas tecnologías transformará de forma negativa o positiva a la sociedad, pero es un hecho que Internet como herramienta constituye uno de los avances más significativos en materia tecnológica. Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan los jóvenes de estas tecnologías, cómo las utilizan y para qué, y con qué frecuencia lo hacen y qué importancia tienen en su vida cotidiana. También es interesante conocer como estas tecnologías mediatizan sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos (padres, madres, profesorado etcétera). Pero primordialmente se debe buscar una incorporación integral de estas tecnologías en nuestra sociedad, que lejos de establecer polarizaciones o segregaciones habilite nuestra entrada a la llamada "era de la información".

Es de reconocer que las nuevas acciones sociales generadas por el uso cotidiano de la tecnología es un enorme objeto de estudio para los sociólogos por lo que nos enfrenta a una ardua tarea que debemos de comenzar a abordar en nuestras investigaciones al mismo tiempo que incorporamos el uso de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana.

---

16Omar Barrera en [Dhttp://www.tecnologiaempresarial.info/circuito2.asp?id\\_nota=12078&idc=3&ids=3](http://www.tecnologiaempresarial.info/circuito2.asp?id_nota=12078&idc=3&ids=3).