

XI Jornadas de Investigación. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2004.

## **VIDA COTIDIANA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.**

Lic. María Elena Colombo.

Cita:

Lic. María Elena Colombo (2004). *VIDA COTIDIANA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS. XI Jornadas de Investigación. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-029/144>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eVAu/n8e>

*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>.*

## 213 - VIDA COTIDIANA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

### **Autor/es**

Lic. María Elena Colombo

### **Institución que acredita y/o financia la investigación**

Institución: Facultad de Psicología. UBA. Doctorado en Psicología. Directora de Tesis: Dra. Susana Seidmann, Consejera de estudios: Dra. M. Cristina Chardón.

---

### **Resumen**

La relación de las personas con la computadora es abordada a partir de la conexión a Internet como un fenómeno que va más allá de un fin utilitario generando nuevas dimensiones de sentido y categorización. La dimensión más interactiva corresponde a la comunicación mediada: chats, mensajerías instantáneas, grupos de noticias y correo electrónico. Las personas y la computadora constituyen una unidad de análisis como sistema de actividad que promueve habilidades para operar en la “superficie”. Se analiza la influencia de las tecnologías de definición en la actividad de las personas. Estas se diseñan para coadyuvar a pensar, recordar, representar e interpretar la realidad. Se plantea la construcción de metáforas a partir de las tecnologías como representaciones culturales que sirven para interpretar y construir realidades. La CMC se estudia con metodología cualitativa (Gee y Green, 1998; Willig, C., 2001) de análisis del discurso sobre una muestra intencional a partir de un corpus de ciento cincuenta protocolos on line – chats- y off line – mails y foro-. Se ofrecen los análisis de los resultados obtenidos.

### **Resumen en Inglés**

The persons' relationship with the computer connected to Internet is approached as a phenomenon that is going beyond a utilitarian objective generating new meaning and categorization dimensions. The dimension most interactive corresponds to the mid communication: chats, groups of news and electronic mails. The persons and the computer constitute an analysis unit as activity system that promotes abilities to operate in the "surface". It is analyzed the influence of the definition technologies in the activity of the persons. These help to think, recall, represent and interpret the reality. The metaphors construction as of the technologies as cultural representations that serve to interpret and build realities. The CMC is studied with qualitative methodology (Gee & Green, 1998; Willig, C., 2001) of analysis of the speech on an intentional sample, corpus hundred fifty protocols: on line - chats - and off line - mails and forum -. It offer the analysis of the obtained results.

### **Palabras Clave**

CMC vida cotidiana interactividad

---

En la actualidad, debido a los avances de la tecnología, la relación tan particular que mantienen las personas con la computadora, permite una manipulación de las PC que va más allá de un fin utilitario. La parte más interactiva de Internet es posiblemente la Comunicación Mediada por Computadora –CMC-. Una definición básica (Gómez Cruz, 2002) de ella es: la comunicación que se da entre dos o más personas, utilizando la computadora, conectada a Internet, como medio; se estaría hablando entonces de los chats, las mensajerías instantáneas, los grupos de noticias y el correo electrónico.

La CMC se ha convertido en una nueva forma de vínculo con otros humanos en donde la relación con el cuerpo adquiere otro estatuto. La navegación por el espacio virtual provoca una serie de estados afectivos con sus correlatos fisiológicos que no pueden ser negados. Ellos están presentes, pero el contacto directo con el cuerpo del otro desaparece. Sin embargo, abundan las

verbalizaciones mientras se navega, las personas dicen cosas, exclaman. El vínculo cobra otras dimensiones. Permite acrecentar el mundo de la fantasía. Imaginar al otro, intentar capturarlo a través de las claves de su registro escrito. Cuando una persona navega en el ciberespacio o chatea no está solo en su casa. Está conectado con otros por medio de un nuevo espacio, está culturalmente mediado por una nueva forma, a través de un nuevo instrumento. Esta navegación estimula el desarrollo de habilidades para “operar en la superficie” (Turkle, 1995).

Cuando estamos conectados no nos preguntamos cómo funciona la máquina para hacer esto o lo otro. Nosotros nos manejamos con los íconos y nuestra relación con la PC es “opaca” a sus mecanismos. Esta característica hace que los niños pequeños puedan usarlas. No hace falta comprender los mecanismos sino operar de acuerdo a los recursos que aparecen en la superficie de la pantalla. Claro, se puede objetar que un uso intensivo de este tipo de tecnologías puede atentar contra el pensamiento analítico, tan caro al objetivo pedagógico y científico moderno, porque no estimula la comprensión de los procesos subyacentes y porque el dispositivo no se vuelve lógicamente “transparente a la cognición”. De cualquier manera, el ser humano no utiliza un único dispositivo tecnológico, sino que alterna con otros.

En la interacción con diversos recursos y con el desarrollo de diversas habilidades mediadas, que permiten operar en la superficie, emergen nuevos conocimientos aunque no podamos considerar que el sujeto tenga un dominio consciente de los mecanismos o de los procesos que lo llevan a obtener esos resultados.

Las formas superiores del pensamiento humano emergen en contextos intersubjetivos con un fuerte formateo cultural (Rivière, 1999). Parece ser que la mente y la computadora forman una nueva unidad. La computadora es más porque es como una extensión mental. Ella incita a pensar y puedo decir que por ella y a través de ella facilita mis operaciones mentales.

Según M. Donald (2000) la tecnología simbólica puede ampliamente definirse como la empresa de fabricar dispositivos y artefactos simbólicos externos. Estos

han dado a luz a industrias enteras, como un almacén cultural, un sistema externo de almacenaje simbólico, que se ha construido desde los libros, los museos, los instrumentos de medición, los calendarios, y computadoras, entre otras cosas. Estos son una extensión de lo que los arqueólogos llaman "material" cultural. Pero, a diferencia de la mayoría de otros aspectos de la cultura material, tales como casas o ropa, estas tecnologías se diseñan específicamente para ayudarnos a pensar, recordar, y representar la realidad, como individuos y en grupos. Los dispositivos simbólicos se han ido entretejiendo por miles de años con las habilidades cognitivas letradas. Esta combinación ha revolucionado el pensamiento y la memoria y ha cambiado la manera cognitiva de negociación de las ideas en la comunidad al operar la actividad cognitiva como un sistema cognitivo distribuido.

Cuando se considera la revolución mundial que han producido las nuevas tecnologías, el énfasis está puesto en destacar sus valores más allá de los fines utilitarios. Es decir que no se plantea como una herramienta dirigida a cambiar sólo el mundo exterior, en el sentido de servir sólo para almacenar o intercambiar información. Ella se ha constituido en un nuevo espacio social de interacción que ha modificado las categorías con las que pensamos de manera cotidiana, implícita, la realidad. Me refiero a la idea de lo público y lo privado, a las relaciones humanas que se pueden constituir por medio de este particular espacio, las nuevas posibilidades que emergen a partir de la vinculación con la máquina que ni siquiera sospechábamos y que permiten jugar nuevos roles, acceder a espacios remotos e interactuar con personas sin cambiar el espacio físico. Pensar esta nueva realidad implica construir nuevas categorías para poder conceptualizarla y operar en ella.

Se presenta la interactividad en el espacio virtual como un nuevo dominio que se ofrece para ser investigado destacando dentro de los tópicos relevantes un aspecto que se refiere a una de las consecuencias de su propia modalidad. La interactividad es caracterizada como vertiginosa, múltiple, por poseer una estructura de hipertexto.

Las personas son afectadas por las representaciones culturales de los

artefactos culturales como por los artefactos mismos e incluso esta experiencia directa está mediatizada culturalmente. La cultura determina la percepción social de la posición y de la naturaleza de la tecnología encontrada, la actividad a realizar con ella y los valores que se le dan al encuentro (Salomón, 1992; Salomón, Perkins y Globerson, 1992, Olson, 1998, Wertsch, 1999 ).

Las tecnologías de definición, como el arado, el reloj, la imprenta, el libro, el motor a vapor y la computadora, (Salomón, 1992, Bolter, 1984)) influyen en la forma en que el individuo percibe el mundo. Estas tecnologías asumen esta función en virtud de poder definir o redefinir el papel del hombre en relación con la naturaleza.

Una tecnología nueva sirve como “ metáfora” a través de la cual un conjunto de ideas dispares de una cultura se enfocan hacia un mismo sentido. Los individuos no tienen por qué estar en contacto diario con dicha tecnología para adoptarla, pero deben formar parte de una comunidad que frecuentemente emplee esa metáfora. Las metáforas como representaciones culturales son necesarias para entender la mayor parte de lo que sucede en nuestro mundo ya que concretizan y simplifican fenómenos abstractos y complejos. Las metáforas re-encuadran aquello pobremente comprendido y demasiado complejo para poder ser encajado dentro de un esquema bien organizado. La tecnología ofrece una fuente de metáforas que las experiencias diarias no-tecnológicas no ofrecen. Una metáfora para que sirva como representación cultural debe implicar cierta dosis de novedad y de sorpresa. La tecnología ofrece esta dosis.

Las metáforas operan como los esquemas de asimilación propuestos por Piaget, no implican nuevas habilidades sino nuevas formas para explorar, interpretar y reorganizar la experiencia.

El uso de las PC es parte, en gran medida, de los recursos de la vida cotidiana para ciertos sectores sociales. Lo cotidiano tiene que ver, en un sentido habitual, con el contexto inmediato, lo cercano perceptualmente hablando, y si bien la PC está en nuestros hogares y me conecto todos los días por ella y a través de ella, me lleva a contextos lejanos, virtuales, más precisamente.

Objetivo: Comprender la forma en la que las personas utilizan e integran la

CMC en su vida cotidiana y explorar las posibilidades que se abren a las personas en situaciones como éstas, donde la rapidez y la opacidad referencial como también, en parte, el anonimato pueden ser favorecedoras de la expresión de nuevas o desconocidas posibilidades.

Metodología:

Instrumentos de recolección de información para exploración cualitativa: cuestionario con preguntas abiertas y cerradas vía mail o foro. Se relevaron ciento cincuenta cuestionarios.

El proceso interpretativo de materiales empíricos recogidos se realizó mediante procedimientos analíticos (software NUD\*IST 4, Gee y Green, 1998; Willig, C., 2001), que permitieron reconstruir datos desde el contexto cultural que los generó y desde el marco teórico que permitió observarlos.

Se trabajó a partir de la recolección de las respuestas al cuestionario que voluntariamente accedieron a contestar usuarios de la red. El cuestionario se ubicó en el foro “ Juegos Alkon Foro/General” . El cuestionario también se envió por mail según listado de mails intencional.

Análisis e interpretación del material: Para los ejemplos se respetan las formas en que se han escrito en el original. Se trabajó con una muestra caracterizada por jóvenes entre 18 y 25 años de ambos sexos provenientes de distintas localidades del país y del exterior de habla hispana.

Para los jóvenes, las nuevas tecnologías parecen ser parte del contexto cotidiano, están allí y pueden ser disponibles. Contrariamente al discurso adulto, que fluctúa entre la apología y la condena, los jóvenes tienen una percepción moderada del fenómeno Internet. No lo viven como una revolución, sino como una evolución.

Algunas apreciaciones parecen sugerir que los jóvenes prefieren Internet más como un divertimento que como herramienta de trabajo prefiriendo volver sobre los sitios conocidos, antes que aventurarse a explorar nuevas posibilidades.

Aunque navegan en la red tiene una idea bastante difusa de su arquitectura, pero el hecho de no comprender su funcionamiento no les impide utilizarla en función de sus gustos y preferencias. Pocos conocen las diferentes funciones de ayuda que ofrecen los navegadores e incluso cuando no entienden muy bien cómo han

llegado a ciertos sitios, les importa poco: el placer del descubrimiento prima sobre cualquier sentimiento de confusión.

Las diversas formas de CMC son utilizadas de manera discriminada por los usuarios. El auge de los programas de mensajería instantánea, como el ICQ, MSN y otros, se destaca en la preferencia de usuarios jóvenes y adultos jóvenes. Los canales de chat abiertos son evaluados como “ caóticos” mientras que ICQ o MSN permiten “ conversar” , “ hacer vínculo” y una cierta sensación de "consistencia" con respecto al interlocutor y viceversa que justamente es algo que el canal de chat abierto tiende a diluir.

En el análisis de las organizaciones dialógicas o polilógicas en la CMC en canales de chat abiertos no es frecuente la argumentación y la contra-argumentación. Para que éstas se produzcan se requiere de una estructura abierta que favorezca las actividades de argumentación y contra-argumentación. El uso de las unidades de carácter axiológico dan lugar a la contra-argumentación y permiten la exposición a un circuito reflexivo abierto al diálogo donde la justificación de los argumentos se vuelve necesaria para la afirmación del propio punto de vista o bien como parte del proceso de modificación de los puntos de vista con los que se interactúa.

Es recurrente en la CMC abierta el acortamiento metonímico y la utilización de argumentaciones basadas en componentes emocionales que cierran el diálogo o lo abrevian y no favorecen la argumentación y la contra-argumentación. (Ejemplo 1 y 2)

Sobre los motivos que llevan a preferir el chat sobre la comunicación cara a cara o por teléfono aparece privilegiada la idea de la facilidad para conversar con alguien. No se encuentra dificultad en establecer diálogo en el espacio virtual y las relaciones pueden o no conservarse por más tiempo. También sirven como catarsis o desahogo. (Ejemplo 3).

La autopercepción de habilidades que se mejoran en la red destacadas corresponden a “ escribir mejor” , “ reconocer mejor lo que quieren decir los demás sin tenerlos enfrente” , y habilidades informáticas.



La modificación del estilo de vida cotidiana se produjo básicamente en la reducción de horas que se mira televisión y en el tiempo que se dedica a comer en compañía del resto de la familia.

Sobre los usos que se hacen de la red aparecen, además de bajar música, películas, textos, lectura de diarios, los juegos on line, arreglar encuentros con amigos, comentar experiencias, navegar por la web, buscar información, conversar en canales de chat e intervenir en discusiones en foros y mails.

#### BIBLIOGRAFÍA

Bolter, J. D. (1984): *Turing' s man*. Nueva York. Simon y Schuster.

Cole, M y Engestrom, Y.: “ Enfoque histórico cultural de la cognición distribuida” en Salomón, G. (1993): *Cogniciones Distribuidas*, Amorrortu Edit., Buenos Aires, 2001.

Cole, M. (1996): *Psicología cultural*. Edic. Morata. Madrid. 1999.

Donald, M. (2000): “ The Cognitive Foundations of Institutional Knowledge. Queen’ s University, Ontario, Canada” . Working paper for the Second KNEXUS Research Symposium Stanford University. July 31 - August 2, 2000.

Engeström, Y. (1987): *Learning by expanding; An activity theoretical approach to developmental research*, Helsinki: Orienta-Konsultit.

Engeström, Y. (1993): “ Developmental studies on work as a testbench of activity theory” . En Chaiklin y Lave, eds., 1993.

Engeström, Y. (2001): “ Los estudios evolutivos del trabajo como punto de referencia de la teoría de la actividad: El caso de la práctica médica de la asistencia básica” . En *Estudiar las prácticas, perspectivas sobre actividad y contexto*. Chaiklin S. y Lave J. (comps.) Amorrortu. Bs.As.

Gee, J.P., & Green, J. L. (1998): “ Discourse analysis, learning and social practice: A methodological study” . *Review of Research in Education*, 23, 119-171.

Gergen, K.J. (1994): *Realidades y relaciones: aproximación a la construcción social*, Barcelona, Piados, 1996.

Gómez Cruz, Edgar, 2002, "Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora".

Fuente Original: Anuario de Investigación del CONEICC. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=19>

- NóBILE, N. (1998): *Escritura electrónica y nuevas formas de subjetividad* en Cafassi, E. (Edit.), *Internet, políticas y comunicación*, Buenos Aires, Biblos.
- Olson, D. (1994): *El mundo sobre el papel*, Gedisa, Barcelona, 1998.
- Pardo, M & Noblia, V. (2000): *Globalización y nuevas tecnologías*, Edit. Biblos, Buenos Aires.
- Rheingold, H. (1993): *Comunidad virtual*, Barcelona, Gedisa, 1997
- Rivière, A. (1991): *Objetos con mente*, Alianza, Madrid.
- Salomón, G. (1992): “ Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente” . Infancia y Aprendizaje. 1992.
- Salomón, G., Perkins, D. Y Globerson, T. (1992): “ Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes” en Comunicación, Lenguaje y Educación, 1992.
- Turkle, S. (1995): *La vida en la pantalla*, Paidós, Barcelona.
- Wersch, J. (1998): *La mente en acción*, Aique, Buenos Aires, 1999.
- Willig, C.: *Introducing qualitative research in psychology*. Open University Press. Buckingham. Philadelphia. 2001.