



<http://www.anahuac.mx/cica/sintaxis/el-continente-digital-21/>

El continente digital

Comunicación mediática e innovación de contenidos no comments



Jorge Alberto Hidalgo Toledo

Retomando a Scolari y a nuestra necesidad de construir metáforas (para –en primer lugar– autoexplicarnos) (Scolari, 2008), sobre la cual trabajo es la del *Continente digital*. Bajo esta óptica yo ubico múltiples sujetos inmersos en el complejo digital, incluso antes de la llegada al Continente mismo y su Netnografía. Hago mención a ellos por si sirven para seguir reflexionando:

- 1) El Alquimista: aquél visionario que detecta una necesidad, un problema, un área de oportunidad y hace uso de sus lecturas, bagajes y recursos teóricos para plantear una solución tecnológica sin llegar muchas veces al desarrollo de la misma, sólo a su especulación. (Los teóricos)
- 2) El inventor: aquél que retoma los postulados teóricos del alquimista y desarrolla con todos los “códigos” y recursos tecnológicos a su alcance para construir o reconstruir (*mush-ups*) las naves sobre las cuales saldrán otros a buscar rutas para “comercializar especias”, atraer “tesoros” o conquistar territorios (Los Programadores)
- 3) El conquistador: aquél que percibe el potencial de negocio y mercado detrás de la tecnología; se actualiza, capacita, forma, domina, compra y vende la misma pero su motor no es el dominio del navío, la maravilla del viaje, sino lo que traerá a su regreso. (Microsoft, Apple)

4) El piloto y el marinero: aquellos que conocen a la perfección la operación del barco, las condiciones de viaje, el cómo lidiar tormentas y llegar a puerto seguro. Su compromiso está con la tripulación, su amor y pasión es el barco mismo y su conquista está en legitimidad que ganan entre los demás marinos a quienes presumen todos sus viajes (pensemos en los desarrolladores de código abierto y en la comunidad Linux)

5) El viajero: el que circula de navío en navío (su condición es transmedial, apasionada pero no comprometida, hoy va en barco, mañana en tren...) (Quizá aquí están los Pioneros adultos de Balardini y los *Beta testers*)

6) El misionero: el que viaja a nuevas tierras a difundir, sembrar e inculturar lo que otros Alquimistas han generado en su territorio de origen (Aquí incluiría a los instructores, universidades y docentes que nos encargamos de generar expertos web ya sea para que se conviertan en otros alquimistas, inventores y conquistadores; no sé si estos serían los inmigrantes de Alejandro)

Hasta aquí yo encuentro una serie de actores del “viejo mundo” que cuentan con una serie de usos, costumbres, apropiaciones y habilidades digitales, a veces mayores que las de los nativos. En términos de competencias ¿quién es más nativo, colono o inmigrante de todos ellos?, no lo sé. Lo que sí me queda claro es que generalmente partimos, en nuestra construcción teórica de lo ya dado y no del cómo llegamos a ese estadio.

Ahora bien ya dentro del *Continente digital* o como generaciones interactivas, hipermediales o digitales ubico a otras tribus.

7) Los nativos olvidados: aquellos sectores de la población excluida del proceso de digitalización.

8) La resistencia: grupos de nativos que aún cuando tienen dominio y competencias digitales se niegan a llevar una vida digital. Algunos de ellos también son grupos de choque en la misma red.

9) Los autoexcluidos: que no quieren participar del mundo digital, aunque tienen acceso a la tecnología. Se automarginan por ideología, destreza, edad o porque no comparten los beneficios que otros ven.

10) Los evangelizados: aquellos que fueron capacitados, formados e inculturados por los misioneros. Llevan una vida digital activa y receptiva a las nuevas prácticas que difundan los misioneros.

1. Los evangelizados sincréticos: mantienen sus tradiciones y el pensamiento análogo en modo híbrido con la vida digital.
2. Los mártires: son verdaderos autoconvencidos de la vida digital. Muchos de ellos no sólo son ortodoxos en la práctica de los principios, tradiciones, vivencias y prácticas tecnológicas, sino que su defensa es radical.

3. Los apóstoles: son los *early adopters* que se encargan de difundir y promover las innovaciones entre sus pares para hacerlos partícipes de los nuevos desarrollos. Terminan siendo más efectivos que los misioneros en proceso de inculturación digital.
4. Los mercaderes: aquellos que se encargan de construir el mercado (*heavy users*), la gran masa de los que adoptan las tecnologías, el corazón de la curva de adopción de innovaciones tecnológicas de Rogers.
5. Los arribistas: seguidores que adoptan las modas y tendencias para ser aceptados y valorados por sus pares.

11) Los autodidactas: aquellos que se autoforman competencias y destrezas digitales pues gustan de los desarrollos tecnológicos aún cuando su tribu no participe de ellos.

12) Los mestizos digitales: segunda generación de usuarios y que realmente nacen en el continente digital. Aún cuando su tribu (generación) vive ya en el mundo digital no todos participan en ella del mismo modo y se involucran con cada medio en diferente medida.

13) Los latifundistas: los que se apoderan de los liderazgos digitales para dominar a sus pares o a los usuarios venideros.

14) Los esclavos tecnológicos: los altamente comprometidos e involucrados con cierta tecnología generando dependencia aún cuando la tendencia y los usos migren.

15) Los extranjeros: que van y vienen de lo análogo digital pero sin comprometerse con la tecnología

16) Los Inmigrantes: los que desechan poco a poco el mundo análogo para vivir en las parcelas digitales

17) Los exiliados: los que por necesidad u obligación se tienen que comprometer con la tecnología aún cuando no gusten de ella.

Y así podríamos seguir ampliando nuestra lista. A lo que voy es que las condiciones históricas, circunstanciales, sociales, individuales a todos nos han llevado a involucrarnos de alguna u otra manera con las tecnologías de información. Independientemente, o quizá correlativamente a ello, cada uno guarda un compromiso e involucramiento con las tecnologías de información.

Desde el punto de vista personal lo apasionante es conocer de cada uno de ellos sus motivaciones, significaciones, usos y apropiaciones. Considero que son tan valiosas e importantes las vivencias digitales de un chico que nació, creció y se desarrolló en medio del *boom* digital, como las que tiene su madre que por primera vez usa un celular, el padre que depende de una *laptop* para hacer su trabajo, como de la tía que sólo usa el correo para mandar cadenas y postales virtuales, la abuela que piensa que un control remoto es obra del diablo, el maestro que se siente orgulloso armando una presentación de *power point* o el párroco que comparte sus homilias vía *podcast*.

Sin duda, el tiempo que nos ha tocado vivir guarda tantos misterios y maravillas como el que le tocó a los hombres, que como digo, tocaron estas tierras sin saber que al día de hoy nos seguiríamos preguntando por qué salieron de casa y qué se llevaron de aquí después de la conquista.



Fuente: La red <http://blog.buscalibre.com.mx/blog/2012/10/25/mexico-ocupa-el-puesto-doce-a-nivel-mundial-de-penetracion-de-internet/>, recuperado el 6 de noviembre, 2012.

Trabajos citados:

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría digital interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.