



La *realidad virtual* en la vida cotidiana de la familia urbana

Virtual Reality in the Daily Life of Urban Families

José Iñigo Aguilar Medina

Dirección de Etnología y Antropología Social, INAH / jaguilar.deas@inah.gob.mx

RESUMEN

Debido al desarrollo de la telemática, ha sido posible que la generación e intercambio de imágenes, voz y datos alcance dimensiones inconmensurables, lo que ha generado una nueva realidad, llamada *virtual*. Aquí se analiza la presencia de la pantalla electrónica entre los miembros de la familia urbana de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México, para la recepción, utilización y generación de *realidad virtual* y su importancia en la cultura y en la vida cotidiana de quienes conforman las distintas generaciones, que conviven en los variados grupos familiares que hoy se congregan en la urbe. Se encontró que la telemática provee a los integrantes de la familia de mejores oportunidades de desarrollo y de comunicación, que existen diferencias en su aprovechamiento, según edad, sexo y ocupación de sus miembros y que los impacta en la forma en que organizan y manejan el tiempo y el espacio.

Palabras clave: pantalla electrónica; contexto cultural; telemática; imágenes; dispositivos inteligentes.

ABSTRACT

The development of telematics has allowed the production and exchange of images, voice, and data to reach incomparable dimensions, creating a new reality, known as *virtual*. The presence of the electronic screen, among members of urban families in the Metropolitan Area of Mexico City, is analyzed for the reception, use, and production of *virtual reality* and its growing importance in the culture and daily life of individuals of different generations, who live in diverse family groups today concentrated in the metropolis. It was found that telematics provides family members with better opportunities for development and communication, that there are differences in its use, depending on the age, sex, and occupation of family members, and that it impacts the way they organize and manage time and space.

Keywords: electronic screen; cultural context; telematics; images; smart devices.

Fecha de recepción: 26 de marzo de 2019

Fecha de aceptación: 28 de febrero de 2020

La pretensión de este artículo es abordar el tema de la novedosa existencia de la pantalla electrónica entre los miembros de la familia urbana de la zona metropolitana de la Ciudad de México (ZMCM), para la recepción, utilización y generación de una *realidad virtual*, donde la imagen se constituye como un novedoso aspecto que reconstituye en nuestro siglo el papel de las representaciones gráficas, ahora de corte electrónico, en la cultura y en la vida cotidiana de los individuos que conforman las distintas generaciones que conviven en los variados grupos familiares que hoy se congregan en la gran urbe.

Se observa y analiza el fenómeno de la presencia y uso de la pantalla electrónica, que permite la generación masiva de textos e imágenes. En este punto es necesario señalar que, en uno de los enfoques propios de la iconografía, los estudiosos la entienden —en una de sus vertientes de investigación— como la descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos y de toda aquella representación considerada especialmente como obra de arte o que tiene cierta antigüedad. Y desde otra línea de investigación se afirma que se trata del análisis de las estampas como portadoras de significados, en especial, los que se explican dentro de los límites de un contexto cultural determinado; pero dentro de esta segunda perspectiva no faltan las disertaciones que buscan desentrañar la evolución misma de los íconos y las maneras en que son producidos. En ambos enfoques se especifica que la iconografía requiere de un apartado descriptivo y de la compilación de las imágenes.¹

El tema que aquí se desarrolla tiene por intención interrogar a la familia urbana a propósito de los dispositivos con los que cuenta para participar en la recepción, empleo y producción de las representaciones telemáticas, en especial imágenes, propósito que, como ya se indicó, corresponde a una forma específica de abordar el estudio iconográfico, porque se quiere analizar los recursos que tiene la familia urbana actual para hacer uso de la pantalla electrónica, para apreciar, utilizar, generar y transmitir íconos; de tal manera que se parte de la consideración de que la percepción del paisaje, en este caso del urbano, se en-

cuentra condicionado y a la vez expresado por el lenguaje simbólico que se ha generado en torno a la pantalla electrónica. Imágenes que en sí mismas no son siempre ni obras de arte, ni tienen una cierta antigüedad, pero tampoco se puede afirmar que la pantalla electrónica está exenta siempre de unas y otras.

No obstante que el tema de estudio gira en torno al uso de la telemática, el iconográfico propiamente dicho está ausente de esta indagación, es decir, las mismas estampas, pues el argumento central es el examen del lugar que ocupan en la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad tanto la pantalla electrónica como la posibilidad que tiene tal para reproducirlas, capturarlas o generarlas en el visor, y cómo a partir de dichos aparatos se propicia la creación de un nuevo tipo de relación sociocultural, al tiempo que se elabora y se vive en un paisaje alterno, al que por milenios le ha proporcionado al ser humano su ambiente físico, en su estar de manera directa, en y ante la naturaleza y al que se le denomina como *realidad virtual*. Por consiguiente, quedan manifestados los motivos debido a los cuales no se recurre, por ahora, ni a la recopilación de las mismas representaciones ni a su descripción.

La telemática

Sin duda la imagen es parte de la comunicación humana y de las innovaciones tecnológicas, pero estas representaciones se vuelven en cierto sentido más reales a partir de la invención de la fotografía en 1836, hace 184 años, y alcanzan su punto más alto con el uso generalizado de todas las renovadoras tecnologías relacionadas con la internet, consolidada hacia 1990 con la World Wide Web, y con la telefonía móvil que se popularizó a partir de la misma década; ambos artefactos suscitaron una extensa transformación en las actividades de interacción entre las personas, que han llevado a un profundo cambio en la vida cotidiana de los individuos y de sus grupos domésticos, pues dicho conjunto tecnológico reorganiza el espacio y el tiempo de una nueva forma.² La confluencia que se ha generado entre el desarrollo de las comunicaciones y el de

¹ María Isabel Rodríguez López, “Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología” [PDF] (2005): 2-3, acceso el 21 de abril de 2020, <http://pendientedemigracion.ucm.es/centros/cont/descargas/documento4795.pdf>.

² Javier Echeverría, “El neofeudalismo electrónico y su humanización”, *La Palabra y El Hombre*, núm. 126 (abril-junio de 2003), acceso el 15 de marzo de 2019, <http://cdigital.uv.mx/handle/123456789/485>.

la computación o informática, ha dado lugar a la telemática, que comprende a todo tipo de comunicación que se canaliza a través del internet.

Este contexto de acelerado cambio en las tecnologías que permiten la producción de imágenes en nuestra sociedad y que masifican su elaboración, no tanto en el sentido industrial de la producción intensiva de mercancías, sino en un nuevo sentido, en el que cada uno de los seres que componen el total social, son ahora capaces de producir infinidad de íconos, no es la mercancía la única que se masifica, sino es la máquina, ahora popularizada, la que le permite a cada sujeto producir sus propias mercancías, en este caso, imágenes y textos. Por lo que más que pretender explicar el sentido profundo del contenido cultural de cada imagen, texto o audio, se quiere explicar que se hacen presentes en un inédito contexto cultural, mismo que permite captar, generar y transmitir las representaciones de una manera nueva y cuyo impacto se deja sentir en la misma conformación de las identidades, tanto individuales, como regionales o nacionales.³

La pantalla electrónica es un inédito espacio de interacción social, así como de generación y reproducción de imágenes, que por lo demás se caracteriza por estar habilitada para guardar y mostrar lo producido a voluntad. La durabilidad de las “estampas” así producidas no siempre son de condición efímera, no obstante la capacidad que tiene para generarlas y destruirlas de manera instantánea, por lo que también dichas representaciones adquieren un innegable sentido de permanencia, al tiempo que se han suscitado nuevas reglas para regular el acceso a esa nueva realidad y, por lo tanto, también han cambiado los controles que el individuo debe superar para colocarse en la posición adecuada que le permita ser capaz de observarla. Si antes se requería una bien desarrollada destreza social para ingresar a los recintos, públicos y privados, dedicados al resguardo de la realidad, hoy es menester contar con los artilugios y los conocimientos técnicos, que acercan al espectador a las redes sociales y a las páginas virtuales, para que se le permita la posibilidad no solo de contemplarlas sino de ser parte de ella.

³ Ariel Heryanto, *Identity and Pleasure: The Politics of Indonesian Screen Culture* (Singapur: National University of Singapore / Kyoto University Press Japan, 2014).

Las reproducciones electrónicas de la vida cotidiana forman parte de lo que la ciencia aplicada a las computadoras ha creado como realidad virtual, que consiste en producir y difundir una apariencia de realidad, con la que ya se contaba de cierta manera, primero por la pintura y después por la fotografía y por el cine, la que más adelante se amplió por medio de la televisión, pero que ahora, reinventada en la era del internet, ha logrado provocar en las personas, de manera mucho más precisa, las sensaciones de que se encuentran ante la realidad misma y no sólo ante su representación, pues además de ser advertidas por la vista y el oído, ahora pueden, en algunos casos, estimular también el sentido del tacto. No son pocos los proyectos, en ocasiones más imaginados como una posibilidad que presentados como una realidad,⁴ en los que se pretenden invitar a participar de ese ambiente creado a voluntad, a los sentidos del olfato y del gusto. De igual manera, hoy se tiene acceso a la tecnología que es capaz de ofrecer una *realidad ampliada*, que se estructura en combinación con la realidad virtual, por medio de la cual ésta no se crea, sino que se adaptan sus elementos virtuales a la misma realidad, es decir, aplica la información a lo que el individuo observa de manera directa; puede ser útil como ejemplo de ella la tecnología del sistema de posicionamiento global, nombrado por sus siglas en inglés como GPS (Global Positioning System), que es capaz de proporcionar información, por ejemplo, sobre una calle de la ciudad cuando es captada como fotografía por medio de una cámara portada en un dispositivo llamado inteligente, como lo son ciertas variedades del teléfono celular, y que por definición se encuentra conectado por medio de internet a toda la información existente en la Web.

Así la imagen, por medio de la pantalla electrónica, supone una nueva relación con la producción, circulación, utilización y descripción de las iconografías. Si antes las esferas de lo privado y de lo público estaban plenamente escindidas, ahora sucede que lo que anteriormente pertenecía y permanecía en el círculo de la vida privada, el día de hoy, gracias a la pantalla, se puede convertir de manera instantánea en parte de lo

⁴ Mark Tutton, “Designers developing virtual-reality ‘Cocoon’”, *CCN London* (11 de septiembre de 2008), acceso el 15 de marzo de 2019, <http://edition.cnn.com/2008/TECH/09/11/immersive.cocoon/index.html>.

público; por ejemplo las imágenes de los aspectos cotidianos de la vida familiar pueden trasladarse, por medio de la pantalla electrónica, a la zona de lo público y estar al alcance de cualquier persona ajena a dicho grupo doméstico. Al tiempo que lo que sucede en el sector de lo público puede alcanzar una difusión instantánea entre una gran multitud de personas, con la posibilidad de trastornar las estructuras de poder y de censura con las que antes era factible controlar su circulación, pues basta con que cualquier persona las capture con su dispositivo y las coloque, en fotografía o en video, en las plataformas diseñadas para la conexión social, como son las llamadas redes sociales como Facebook, Flickr, Instagram, Tumblr, o en las dedicadas sólo al almacenamiento y difusión libre de los videos, como el servicio que ofrecen YouTube o Vimeo, para que se rompan los rígidos —y ahora al parecer, antiguos— mecanismos de administración bajo los que giraba la vida diaria en la esfera de lo público, los que dictaban que sólo los que tenían alguna posición de poder podrían emitir mensajes y el resto de la población estaba condenada a sólo desempeñar el papel de eterno receptor.

La vida cotidiana es la que está constituida por un tiempo, por una cadencia y por un espacio determinados, que las personas entrelazan al relacionarse con los individuos que son parte del mismo total social. Así, cada persona y grupo social valoran de manera especial algún aspecto de la cotidianidad, pues ella les permite no sólo reproducirse como individuos y como sociedad, sino también les permite esparcirse, gozar y darle un sentido a la vida.

La cotidianidad se acepta como “el orden correcto” de la vida. Trabajo, vida familiar, tiempo libre, práctica religiosa y actividad sociopolítica⁵ son esferas de la vida diaria que se rigen de acuerdo con el valor que individuos e instituciones les otorgan. Es por ello que Agnes Heller dice que “la historia es historia de colisiones de valores de esferas heterogéneas”⁶, palabras que en el mundo globalizado de hoy tienen especial significado, ya que no son pocos los estudiosos que

consideran que la pérdida de valores es una característica fundamental de la actual época, lo que sin duda tiene una clara referencia a la predominancia que se le otorga, dentro del modelo económico propuesto por el neoliberalismo, a la esfera del trabajo, sobre el resto de las actividades de la vida cotidiana y que en su conjunto van creando y recreando al ser humano.

Así, vivimos una crisis de valores no por su pérdida en sí, sino por el sentido distinto que se les otorga. Se ha perdido para siempre ese mundo regido sólo por la propia cultura, en donde los valores tenían una clara jerarquización y un solo sentido⁷; hoy, se proponen nuevos ejes sobre los que debe girar la cotidianidad de todos los habitantes de la nueva “aldea global”.⁸ Y sin duda uno de ellos son los mecanismos que permiten a cualquier persona la captura, generación y transmisión de imágenes, audios y textos. La producción telemática se convierte en un factor imprescindible en la vida cotidiana de millones de personas.

Las distintas sociedades dieron inicio a su aprendizaje sobre esta nueva realidad a partir de la invención del cine; con él fueron experimentando la interacción con esta nueva manera de capturar y reproducir la realidad o de crear una realidad imaginada, por lo que se hacía referencia al cine como la máquina que podía hacer posible la realización de los sueños o que era la manera que permitía al espectador, fantasear despierto. Después, la innovación que significó la introducción masiva en los hogares del aparato receptor de imágenes, generadas en un centro determinado y difundido de manera abierta a toda las personas que contaran con aquel aparato receptor llamado televisión, estableció una comunicación, aún unidireccional, de un emisor hacía una multitud de receptores, lo que permitió, a partir de las imágenes, como ya lo había hecho el cine, uniformar algunos aspectos de la cultura portada en diferentes regiones, ya fuera que pertenecieran a una nación o, inclusive, a un conjunto de naciones, su influencia se dejó sentir, sobre todo, entre los miembros de las nuevas generaciones.⁹

⁵ Mónica Sorín, “Cultura y vida cotidiana” *Casa de las Américas*, núm. 178 (1990): 39-47.

⁶ Agnes Heller, *Historia y vida cotidiana. Aportaciones a la sociología socialista* (Barcelona: Grijalvo, 1972).

⁷ Jérôme Bindé, *¿Adónde van los valores? Coloquios del siglo XXI* (Barcelona: UNESCO, 2005).

⁸ Herbert Marshall McLuhan y B. R. Powers, *La aldea global* (México: Gedisa, 1991).

⁹ José Iñigo Aguilar Medina y María Sara Molinari. *Adolescencia, identidad y cultura. El caso de la Ciudad de México* (México: INAH, 2008), 55-63.

Sin duda la realidad, ya sea la virtual o la ampliada, de algún modo modifican la manera de estar y de interactuar en el mundo, por lo que tiempo y espacio adquieren una nueva determinación. Hasta antes de su desarrollo, se requería de la presencia “corporal” del individuo, que sólo al estar, podía interactuar, hoy sin estar físicamente presente puede “vivir” en esa nueva realidad aparente y al mismo tiempo tan cierta en muchos de sus efectos. Esta situación se ha ido construyendo a lo largo de la historia, en donde la escritura fue la primera forma de comunicarse más allá de la manifestación corporal de los interlocutores en el mismo espacio. Después las innovaciones fueron haciendo más rápidas dichas presencias y alcanzando lugares más distantes; así, el telégrafo aceleró el envío y la recepción de los mensajes, y más tarde el teléfono posibilitó que la voz de una persona, escindida en el espacio del cuerpo emisor, se hiciera presente a la vez en dos lugares distintos y distantes. Ello, junto con la creación de la imagen fotográfica, el cine y la televisión, hasta llegar la telemática, fueron permitiendo la bilocación en tiempo real, tanto de la imagen corporal como de la de sus diferentes atributos. Así el cuerpo, siempre ligado a lo social, puede hoy escindirse y participar al mismo tiempo de diferentes espacios y de una experiencia corporal en el tiempo, que podría describirse como no encarnada en el mismo cuerpo, sino ahora mediada en la tecnología que lo ubica en espacios alternos, pero en tiempos simultáneos, realidad que sin duda exige al individuo su remodelación corporal, para ser y estar, en vistas a las exigencias que le plantea la nueva realidad.¹⁰

El uso del internet en las estadísticas

En primer término es necesario señalar que algunos de los aparatos que se relacionan con una pantalla electrónica y que tienen un uso hasta cierto punto generalizado —pues las alternativas y las preferencias se encuentran en constante cambio— son los siguientes: televisión, lectores de DVD o DVD Blu-ray, computadora de escritorio, *laptop* o *notebook*, *tablet* o iPad, teléfono celular básico, teléfono celular *smartphone* o

también llamado teléfono inteligente y las consolas de videojuegos. Y los pagos que se hacen para el uso de dichos artefactos son: por la conexión a internet, para accionar el celular y para ver programas y películas en la pantalla electrónica.

Para el año de 2010 el censo registró un monto total de población en el país de 112.3 millones de habitantes,¹¹ de las cuales, según la Asociación de Internet Mx, en 2010, 34.9 millones de personas tenían acceso a internet,¹² sus datos manifiestan que los usuarios se inician desde los seis años de edad. Dicha información concuerda con la proporcionada por el INEGI, ya que ambos señalan que para 2012 el número de usufructuarios de la Web era de 45.1 millones personas, lo cual significa que en dos años se incrementaron los consumidores de internet en más del 29%. Para 2014 el número de usuarios se había elevado a 53.9 millones, es decir, de 2010 a 2014 pasó de 34.9 a 53.9 millones de usuarios, 19 millones más de usuarios en este breve lapso de años.

De acuerdo con los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares, se puede constatar que cada vez son más las personas y los hogares que en México están conectadas a internet, de tal manera que “en 2018 el 65.8% de la población de seis años o más en México es usuaria de internet. 18.3 millones de hogares (52.9% del total nacional) disponen de conexión a internet. 95.1% de los usuarios con estudios de nivel superior se conectan a la red, así como el 88.5% de los que cuentan con educación media y el 54.9% de los que tienen estudios de educación básica”.

De acuerdo con los datos de Asociación de Internet Mx¹³ el motivo por el que las personas hacen uso del internet, en orden de importancia, es para manejar una cuenta de correo electrónico, buscar información, usar las redes sociales y participar en videojuegos; el promedio de conexión diaria por persona es de 5 horas y 36 minutos. Hacen uso de la conexión, en orden de importancia, en casa, en el trabajo, en la escuela, en cualquier sitio, pues cuentan con un aparato móvil que les permite conectarse en lugares públicos con

¹⁰ Mari Luz Esteban Galarza, *Antropología del cuerpo: género, itinerarios corporales, identidad y cambio* (Barcelona: Bellaterra, 2013).

¹¹ Instituto Nacional de Estadística y Geografía. *Censo de población y vivienda 2010* (México INEGI, 2010), acceso el 21 de abril de 2020, <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2010/>.

¹² Asociación Mexicana de Internet, *Hábitos de los usuarios de internet en México 2015* [PDF], acceso el 21 de abril de 2020, <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/habitos-de-internet?Itemid=>.

¹³ Asociación Mexicana de Internet, *Hábitos de los usuarios...*

servicio de internet, y en último lugar se tiene a los que hacen uso de la Web en los llamados cibercafé. El tipo de servicio mediante el que se conectan es: la WiFi contratada, la de acceso público y la de plan de datos mediante pago, ya sea por contrato o por prepago. Los días en que menos se usa el internet son los domingos y sábados y el viernes es cuando más se recurre a él. Los aparatos que más se utilizan para conectarse son las computadoras, en primer lugar las *laptop* y en segundo las de escritorio; el dispositivo móvil que más se utiliza es el teléfono, ya sea el llamado inteligente (*Smartphone*) o los móviles, seguidos de las *tablets* y de las consolas de videojuegos, por último están los aparatos de entretenimiento que se tienen en casa como la televisión, el teatro en casa y el reproductor de Blu-ray. Ocho de cada diez niños cuyos padres utilizan internet también son usuarios de la red. Nueve de cada diez personas lo usan para conectarse a las redes sociales y la principal actividad es la de comunicarse con los amigos; las redes que tiene más suscriptores en México son: Facebook, YouTube, Twitter y Google+.

Las entrevistas

Desde la mirada de la antropología se tiene que existe un interés cierto por la elaboración de etnografías sobre la percepción y la experiencia de lugares y de paisajes específicos, que hagan posible desentrañar el tipo de relaciones sociales que se dan en un espacio determinado y las maneras en que las personas les dan un lugar en la memoria y un sentido en su vida cotidiana y que tiene que ver con la manera en que imaginan el espacio, lo viven y lo observan.¹⁴ En ello tiene hoy un papel relevante “el espacio virtual” y la descripción, en el contexto de la familia urbana, de la posesión y uso que sus miembros hacen de los mecanismos que les ofrecen hoy la posibilidad de reorganizar su espacio y su tiempo de una manera que se puede describir como totalmente asombrosa.

Para poder contribuir a dilucidar el tema aquí propuesto se llevaron a cabo una serie de entrevistas domiciliarias entre los meses de marzo y mayo de 2014.

¹⁴ Margarita Serje y Andrés Salcedo, “Antropología y etnografía del espacio y el paisaje. Presentación”, *Antípoda Revista de Antropología y Arqueología* [en línea], núm 7, (julio-diciembre de 2008): 9-11.

Con el fin de obtener la información, se visitó e interrogó al menos a uno de los miembros del grupo doméstico seleccionado, de esta manera se recabó la información de 110 familias, que vivían en alguna de las entonces 16 alcaldías (entonces delegaciones) de La Ciudad de México o en uno de los 35 municipios conurbados del Estado de México, región que se denomina como la zona metropolitana de la Ciudad de México (ZMCM).¹⁵

El interés que se busca en este análisis es conformar una muestra cualitativa y de ninguna manera se pretende establecer que sea estadísticamente representativa, pues más que mirar a la manera estandarizada en que se comportan los habitantes de la ZMCM,¹⁶ respecto del uso de la pantalla electrónica que los acerca, se quiere mostrar los patrones o pautas de conducta que se han ido construyendo en dicha relación.

Las técnicas aplicadas para recoger la información fueron la entrevista y la observación. La primera se hizo de manera semiestructurada a partir de una guía de preguntas, la cual se aplicó de manera un tanto libre y en función del rumbo que iba tomando la conversación con cada uno de los consultados. La segunda permitió captar, por medio de los sentidos, los aspectos subjetivos tanto del interrogado como del medio en el que vive. Los instrumentos de ayuda fueron, como ya se dijo, la guía de entrevista y también el familiograma, que contribuyó a ubicar la posición de cada integrante dentro del sistema doméstico, así como su estructura.

Dadas las características de este trabajo no es posible presentar los contenidos de todas las conversaciones recabadas. Por lo cual se expondrán las entrevistas de cuatro familias, como ejemplos cualesquiera, de las situaciones que se viven en los grupos domésticos analizados.

Características generales de la primera familia ejemplo

Es una familia nuclear que consta de ambos padres, los dos de 52 años, y de dos hijas, la mayor de 20 y la menor de 18 años, viven en el Estado de México, en

¹⁵ José Iñigo Aguilar Medina, Archivo de entrevistas. La pantalla electrónica (México: DEAS-INAH, 2014).

¹⁶ Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, y Pilar Baptista Lucio., *Metodología de la investigación* (México: McGraw-Hill, 2003) 4-24.

San Vicente Chicoloapan. La madre es ama de casa, el padre trabaja en el ISSSTE y las hijas estudian una licenciatura en la UNAM. Se entrevistó a la hija mayor, quien considera que la convivencia familiar es buena, integrada, porque saben llegar a acuerdos, lo cual supone una ventaja, porque cuando llega a haber un problema, disgusto o malestar, lejos de separarlos, los une, pues lo platican y proponen soluciones o se dan el apoyo necesario, según sea el caso.¹⁷

Los aparatos electrónicos, reproductores de imágenes, con los que cuenta cada uno de los miembros del grupo doméstico y de los que están para el uso de toda la familia son los siguientes:

El padre tiene un celular de la marca Samsung con aplicación para efectuar descargas de la Web, usa el sistema operativo Android, que permite el uso de dispositivos móviles con pantalla táctil, como son los teléfonos inteligentes; cuenta con la posibilidad de usar las redes sociales y tiene integrada una cámara fotográfica. Lo emplea para mantenerse en comunicación con los demás miembros de la familia, para revisar la hora y fijar avisos sobre sus actividades por medio de la alarma, pues no tiene reloj de pulsera. Lo emplea para revisar sus mensajes, no cuenta con Facebook ni Twitter, pero hace uso de WhatsApp Messenger, una aplicación de mensajería para diferentes dispositivos que le permite enviar y recibir mensajes sin hacer uso ni pagar por el servicio que cobran las compañías de teléfono conocidos como SMS (servicio de mensajes cortos, por sus siglas en inglés) puede enviar y recibir imágenes, videos y mensajes de audio.

La madre posee un celular, que usa para mantenerse en contacto con los otros miembros de su familia y, la mayoría de las veces, para ver la hora; no acostumbra utilizarlo porque se vale del teléfono fijo que tiene en casa. La marca es Nokia y el modelo, X3, no usa las aplicaciones que requieren de WiFi —el sistema de conexión inalámbrica a internet— pues el equipo carece de ese tipo de conectividad, y sólo puede acceder a la red si tiene saldo; cuenta con radio y se puede escuchar sin necesidad de audífonos. El aparato tiene memoria, y cámara fotográfica; es importante mencionar que es el artefacto menos desarrollado, o complejo, si se le compara con los celulares

que usan los otros miembros de su familia, por lo demás, su tamaño es el más pequeño.

La hija mayor tiene una computadora, una mini *laptop* de la marca Hp, que utiliza para hacer sus tareas y para interactuar en las redes sociales, cuenta con los programas de la paquetería de Office, tiene conexión a internet, memoria y cámara; por otra parte, se queja de que es muy lenta. También tiene teléfono celular de marca Samsung, modelo Pocket Neo, que cuenta con las siguientes características: es un Smartphone que utiliza Android, aunque es de gama baja, es decir, de tecnología que ya ha sido superada por otros modelos y que tiene un costo menor; tiene una pantalla QVGA de 3 pulgadas, es decir, ofrece una definición visual que representa la cuarta parte de los que ofrece una pantalla VGA, siglas que se refieren a las características del adaptador gráfico de video; su procesador tiene las siguientes características: 850MHz, que es la banda de telefonía móvil que utiliza, con 512 MB de RAM, lo que significa la capacidad de memoria que tiene el aparato para correr los programas, con 4 GB de almacenamiento interno y cámara de 2 megapíxeles, con versiones SIM simple y SIM dual, con las que pueden albergar una o dos líneas telefónicas en el mismo aparato. Sin embargo, la usuaria se queja porque es un teléfono inteligente de los menos desarrollados y de que el modelo que usa su papá es más actual. Ella lo emplea para mantenerse en contacto con sus padres, para interactuar en las redes sociales, como Facebook, Twitter, WhatsApp Messenger, YouTube, y puede utilizar la red en su casa o en su escuela, señala que tiene: memoria, cámara, radio, WiFi y es de un tamaño pequeño.

En lo que respecta a su hermana, cuenta con celular, *tablet* y televisión. El celular lo usa para mantenerse en contacto con sus papás, la hermana mayor hace énfasis en que es el celular más avanzado de los que tienen los miembros de su familia, también es de marca Samsung y cuenta con más aplicaciones; lo usa constantemente para ver la hora y para programar sus actividades por medio de su alarma; como cuenta con WiFi, puede interactuar en sus redes sociales, como Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram y navegar en YouTube. La *tablet* es de la marca Hp, de tamaño mediano, tiene teclado y la usa únicamente para

¹⁷ Agradezco a Alejandra Chavarría Aguilar, estudiante del 6o. semestre de la licenciatura en Trabajo Social de la UNAM, su colaboración para la aplicación de esta entrevista.

leer documentos en PDF y para descargar juegos; por lo demás, sólo la usa cuando está en su casa. La televisión es antigua, de cinescopio, y la emplea para entretenerse, está en su cuarto y a menudo la tiene funcionando aunque no le ponga atención.

Las pantallas que tienen destinadas para el uso de todos los miembros de la familia son: una televisión, que se encuentra ubicada en la sala y se ocupa para el entretenimiento. Por lo general la ocupan los fines de semana para ver películas o los programas que ofrece la televisión abierta, es decir, los canales que puede captar por medio de una antena aérea y sin necesidad de una suscripción, pues no tienen contratado un servicio de televisión de paga. Es un modelo viejo y la interrogada señala que la que tiene su hermana es más antigua, pero que sin embargo sigue funcionando bien; indica que el televisor de la sala es grande y que quien más lo usa es su mamá. También poseen en la sala una computadora y todos la ocupan para hacer consultas rápidas en internet. Es un equipo de escritorio, es menos lenta que la que tiene la hija mayor y el monitor es de cinescopio. Por último, tienen un reproductor de DVD, para ver películas en la sala, es pequeño y está provisto con una entrada de USB, el tipo de puerto de las memorias flash en las cuales se puede guardar información digital (como videos, audios e imágenes) para reproducirla, y lo usan en especial durante los fines de semana.

Características generales de la segunda familia ejemplo¹⁸

La familia entrevistada habita en la colonia Arenal primera sección, alcaldía Venustiano Carranza, en el Ciudad de México. La casa es de dos pisos, cuenta con 3 habitaciones, un baño, cocina, y sala. El material del piso es de cemento, el techo de losa y muros de tabique. Tiene todos los servicios urbanos: luz, agua, drenaje, alumbrado público y calle pavimentada. En la casa cuentan con: internet, teléfono fijo y servicio de televisión de paga. El grupo doméstico está integrado por tres personas: los dos padres, de 54 y 51 años de edad, respectivamente, y por un hijo de 23. El proveedor es el padre, quien se dedica a tareas de construcción como albañil, la madre no trabaja y el hijo estudia en la universidad.

Los padres poseen una televisión marca Samsung de 42 pulgadas y sólo el jefe de familia cuenta con un teléfono celular básico, que le permite hacer llamadas, enviar y recibir mensajes de texto. En tanto que el hijo, aunque lo desea, no tiene un celular por falta de dinero, pero tiene una *laptop* Sony Vaio con sistema operativo Windows 7, que utiliza para elaborar trabajos de la escuela, editar fotos, video o audio, para escuchar música, ver series, interactuar en las redes sociales y platicar con sus amigos; cuenta además con un PlayStation 3, de 250 GB, marca Sony, que emplea para jugar y ver películas.

Características generales de la tercera familia ejemplo

La familia visitada está integrada por seis personas, dos padres, de 47 y 48 años, y cuatro hijos, tres son mujeres de 21, 19 y 13 años y un varón de 15. El único proveedor es el padre, quien trabaja como empleado. El domicilio está ubicado en la colonia Arturo Montiel, en el municipio de Chimalhuacán, del Estado de México. La casa es de dos niveles: cuenta con un baño, cinco recámaras, con sala, comedor, cocina y patio. El piso es de cemento y los techos de losa, ningún cuarto tiene puerta, sólo el baño. Además de los servicios de energía eléctrica, drenaje y gas, cuentan con teléfono fijo e internet.

La hija mayor estudia en la universidad y dispone de una computadora portátil, marca Toshiba, de 700 GB en el disco duro. La utiliza para elaborar tareas y presentaciones. También emplea internet para recabar información para sus tareas, para interactuar en las redes sociales como Facebook o Twitter y para recibir y enviar correos electrónicos; considera que el tiempo que le dedica al uso de su computadora es de tres horas al día. Por último, se queja por no contar con un teléfono celular como el resto de sus hermanos.

La siguiente hija dispone de un teléfono celular marca Samsung, con las siguientes características: controles sensibles al tacto, dispositivos para conectarse a internet y mensajería instantánea. Lo emplea para conectarse a la Web, ver su correo electrónico, visitar páginas como Facebook, para descargar archivos en PDF y estar en contacto con su familia y amigos.

¹⁸ Agradezco a Lucía García Báez, estudiante del 6o. semestre de la licenciatura en Trabajo Social de la UNAM, su colaboración para la aplicación de las entrevistas tres y cuatro.

Piensa que el tiempo que le dedica al equipo es de ocho horas al día.

El hijo posee un celular Nokia Touch, con conexión inalámbrica a internet y un PlayStation portátil, es un dispositivo de videojuegos que también cuenta con la posibilidad de conectarse a internet. El celular lo emplea para visitar las páginas de redes sociales como Facebook y ver videos en YouTube; también se toma fotografías y las sube a Facebook y se comunica con su familia y amigos. El tiempo que dice dedicarle al celular es de nueve horas al día. El segundo equipo lo utiliza para entretenerse, puede jugar y escuchar música al mismo tiempo. No lo usa para conectarse a internet, porque para él es más complicado y tedioso hacerlo, por lo que lo hace desde su celular. El tiempo que le dedica a este equipo es de una hora a la semana.

La hija menor, de 13 años, dispone de un celular Samsung Galaxy con capacidad para conectarse a internet de manera inalámbrica. Le sirve para visitar Facebook y descargar juegos, además de comunicarse con su familia y amigos. El tiempo que calcula que le dedica a este equipo es de siete horas al día.

El padre utiliza un celular Nokia con funciones que considera básicas, como son: cámara, mensajería instantánea y conexión a Internet. En especial lo emplea, además de comunicarse, para ver las imágenes que descarga de su computadora de escritorio. El tiempo que declara le dedica a este equipo es de dos horas al día.

La madre sólo tiene a su disposición una televisión de marca Sony; el tiempo que destina a verla es dos horas al día.

Los dispositivos electrónicos empleados por todos los miembros de la familia son: una televisión Samsung y una computadora de escritorio con acceso a internet. La utilizan los tres hijos menores para elaborar sus tareas, ver videos y escuchar música, y el padre, para administrar sus fotografías.

Características generales de la cuarta familia ejemplo

El grupo doméstico está compuesto por dos padres, de 56 y 53 años y dos hijas, de 24 y 20 años, por tanto, es una familia nuclear; viven en la Colonia Villa de las

Flores, en el municipio de Coacalco, Estado de México.¹⁹ Las condiciones de la colonia muestran un nivel socioeconómico medio y el entorno se nota cuidado, es un lugar limpio. La casa es propia y cuenta con todos los servicios públicos necesarios, aunque algunas veces se quedan sin suministro de agua; sin embargo, tienen una cisterna, lo que les soluciona el problema de la falta de abasto.

El padre es empleado en la Secretaría de Seguridad Pública, la madre es profesora de secundaria, la hija mayor es tutora de una universidad en línea y la hija menor está estudiando en la universidad.

Los dispositivos provistos de una pantalla electrónica cumplen un papel muy importante dentro de esta familia, ya que mediante el recuento que se hizo de todos los aparatos electrónicos con los que contaba cada uno de sus miembros y el uso que le daban, se observó que es una familia que hace un uso constante de dichos objetos. Lo anterior se debe, principalmente, al tipo de actividades que realizan, pues el trabajo o la escuela les demandan su uso. El empleo del teléfono celular se ha convertido para todos los miembros del grupo doméstico en indispensable en su vida cotidiana: a través de ellos se comunican con los otros integrantes de su familia, con sus amigos y compañeros.

Expresan que los aparatos les han ayudado a tener más comunicación y acercamiento entre ellos, al tiempo que les permiten, con gran facilidad, incrementar sus relaciones con las personas que integran su familia amplia. Aseguran que los dispositivos con pantalla electrónica no han sido un obstáculo para interactuar entre ellos, pues han fijado momentos de convivencia, en los que se restringen su uso. Sin embargo, reconocen que durante la comida sí hacen uso frecuente de ellos. Argumentan que no tienen gran dependencia de la tecnología, pues consideran que no deben cambiar de aparatos por el hecho de que el mercado ofrezca un nuevo modelo, lo que además les permite cuidar su economía y aprovechar al máximo los artefactos con los que ya cuentan.

El padre posee un *smartphone*, con el que hace llamadas, envía y recibe mensajes y escucha música. Pocas veces lo usa dentro de su casa, lo apaga por las noches y entonces sólo lo activa si tiene que hacer alguna llamada. Tiene una computadora que emplea

¹⁹ Agradezco a Gabriela Legorreta Hernández, estudiante del 6o. semestre de la licenciatura en Trabajo Social de la UNAM, su colaboración para la aplicación de esta entrevista.

para trabajar en casa, para ver películas o jugar; su *laptop* le da más tiempo, pues la usa cuando está trabajando y también para entretenerse, por lo general la tiene funcionando cuando se encuentra en casa. Incluso cuando sale de viaje con su familia, la lleva para atenderla en sus ratos libres. Por lo general siempre que llega de trabajar se dirige a ver la televisión, puede quedarse viendo programas hasta altas horas de la noche y los fines de semana, casi todo el día la está mirando.

La madre posee un celular que ocupa para hacer llamadas y revisar sus redes sociales; en pocas ocasiones lo emplea cuando está en casa, además aprovecha la cámara para tomar fotografías en las reuniones familiares, pero la función principal que le da es para llamar cuando se encuentra fuera de casa. El trabajo que debe desempeñar en casa lo hace aprovechando su *laptop*, pero ya que considera que su desempeño es muy lento y eso la desespera, sólo guarda documentos y por ello hace más uso de la *tablet*, aunque apenas ha comenzado a saber manejarla, y la destina para el entretenimiento, tomar fotografías, revisar su correo y sus redes sociales. No la lleva fuera de casa, y piensa que el tiempo que le dedica a accionarla no es mucho. La computadora de escritorio le es más útil, tanto para su trabajo como para sus relaciones sociales, pues con ella elabora distintos documentos y lleva el control de sus alumnos; también le permite revisar sus redes sociales y conversar con algunos familiares y amigos, por lo que la emplea casi todos los días. Por otra parte, mira la televisión a la hora de la comida, y por lo demás, no suele pasar mucho tiempo frente a ella, ocasionalmente ve películas o alguna serie.

La hija mayor cuenta con un teléfono celular y todo el tiempo lo utiliza, pues llama, manda y recibe mensajes, revisa sus redes sociales, se entretiene, saca fotos y almacena alguna información que le resulta de interés. Lo ocupa todos los días y durante gran parte de la jornada; siempre lo trae consigo. En tanto que la computadora la emplea tanto para trabajar o como para entretenerse, ya que parte de su trabajo consiste en laborar, los fines de semana, en una escuela que imparte sus cursos en línea (*on-line*); pero también ve series, revisa sus redes sociales y en ocasiones la emplea para escuchar música. A la televisión, de pantalla plana, le dedica muy poco tiempo debido a que la

mayor parte del día se encuentra en su trabajo y cuando llega a casa casi siempre maneja la computadora, no obstante, los fines de semana mira el fútbol, alguna película o serie.

La hija menor cuenta con un teléfono celular para hacer llamadas y conectarse a sus redes sociales, escucha música y siempre lo lleva consigo. En tanto que el iPad, es el aparato que más ocupa, para revisar sus redes sociales, leer, escuchar música, para hacer tareas, ver series o películas. Se vale de su computadora para hacer trabajos y tareas, así como para estar conectada a sus redes sociales, algunas veces mira videos o la usa para leer, sin embargo es más el tiempo que le dedica para las cosas de la escuela. La televisión la ocupa para ver series o películas, dice que casi no la mira, sin embargo, cuando no tiene nada que hacer o dice estar aburrida, se sienta ante ella por un largo tiempo, casi siempre lo hace después de comer o por las tardes, afirma que en la noche casi nunca lo hace.

Conclusiones

Junto con los grandes cambios que se han dado en la sociedad mexicana, ocurridos en el transcurso del siglo XX, en educación y en salud,²⁰ en los últimos veinte años se ha producido una trascendental transformación en el sector de la telemática. Si por aquellas el nivel y la esperanza de vida se incrementaron de manera notable, por ésta se ha desarrollado en su calidad, pues dentro de los grandes y complejos conglomerados que hoy constituyen a las ciudades se hace posible la comunicación inmediata de datos, voz, texto, imagen y video desde cualquier parte del espacio en el que se cuente con un aparato y con una conexión a internet, el que en todos los casos incluye el uso de una pantalla que faculta a todo individuo a ver, estar e interactuar, desde su medio ambiente —que es al mismo tiempo natural y edificado— con esa otra realidad más simbólica, ya sea sólo virtual o además ampliada, que le colma de bienestar social, por la cual puede enriquecer sus relaciones, tanto con la familia como con la comunidad; y da mejores oportunidades de desarrollo, pues aumenta su productividad y nivel de educación y de igual manera goza de un mejor bienestar emocional.

La telemática, siempre basada en el uso de la pantalla electrónica, es, como se ha visto en la descripción

²⁰ José Iñigo Aguilar Medina, *Ser viejo. La cultura de la senectud* (México: INAH, 2013).

de casos, el insumo de una nueva fuente de relaciones en la familia, tanto las que regulan la interacción entre sus miembros como la que establecen con el resto de los individuos de su total social; es una nueva manera en que están y en el que aprehenden el mundo, mientras le imprimen, con la ayuda de dicho conjunto tecnológico, un ritmo distinto a su tiempo y reorganizan su espacio de una manera, hasta hace muy pocos años, inédita.

Por ello se ha querido mostrar cuál es el tipo de pantallas electrónicas a las que tienen acceso los miembros de la familia urbana, así se ha podido descubrir que existen diferencias, un tanto determinadas, por sexo, edad, por la ocupación, y por la posición que guardan en la estructura familiar. Con lo cual es posible señalar que la tecnología está más alejada de las mujeres de edad madura y que desempeñan sólo el papel de ama de casa; sin embargo, las que —no obstante su condición de madres y de amas de casa— laboran fuera de casa parecen mostrar una mayor interacción con la telemática. Los hombres adultos, al parecer, hacen un uso más intenso de la telefonía y del envío de archivos o mensajes de texto por encima de las aplicaciones que se relacionan con el manejo de imágenes; en cambio, tanto hombres como mujeres jóvenes aplican en su vida diaria lo mismo los recursos de la comunicación, que los que les proporciona la telemática en general, pues son activos consumidores de información, constantes transmisores de audio, y persistentes usuarios, recolectores y generadores de

imágenes y de videos, a tal punto que la pantalla es el centro de su vida cotidiana, tanto por el tiempo que le dedican como porque a través de ella es que se están relacionando con el mundo.

Por otra parte, se advierte que la población en general, cada vez con más frecuencia mira el paisaje a través de la mediación de una pantalla, es una realidad virtual que a partir de la masificación del visor electrónico se construye de manera colectiva, entidad en la que participan de manera simultánea millones y millones de personas. Por ende, el reto para los estudiosos que se ocupan en desentrañar las condiciones en que transcurre la vida cotidiana de las familias que habitan en la urbe se encuentran ante el hecho de que la telemática y sus aparatos provistos con un visor han modificado la vida diaria de sus habitantes, en no pocas ocasiones de manera radical, pues dicha tecnología les proporciona, como apenas se ha vislumbrado en este trabajo, una nueva dimensión al tiempo y al espacio de sus usufructuarios. Por tanto, a dichos especialistas se les plantea la urgente necesidad de llevar a cabo la observación, el estudio y el análisis de este nuevo ámbito de lo virtual, en el que hoy se da una buena proporción de la interacción social y que ha generado, sin duda, la construcción de un nuevo tipo de patrones de conducta y de relaciones sociales que tienen que ir respondiendo a la cotidiana bilocación de los cuerpos, que ahora interactúan en espacios distintos pero, a la vez, en tiempos simultáneos.