

El fenómeno “telenauta” o la convergencia televisión/computadora entre los jóvenes

Jean Paul Lafrance, Phd¹

Traducción (y colab) de CR?

En el marco de una investigación cuantitativa efectuada entre 350 internautas entre 15 y 25 años de edad de la región del Gran Montreal (Quebec-Canadá) sobre el uso de las TICs (tecnologías de comunicación) en la vida cotidiana², intentamos describir las prácticas de los jóvenes de nivel postsecundario y universitario (de grado) de todas las categorías sociales. Entendemos por tecnologías de información y comunicación el conjunto de los instrumentos de comunicación que está presente en el entorno inmediato de la mayoría de los adolescentes montrealenses, tales como la televisión, la computadora personal, las consolas de video juegos, las grabadoras de CD-rom y de DVD, las impresoras, los aparatos de escucha y grabación de sonido, e Internet (de alta y baja velocidad)³ entre otros. La investigación apuntó al análisis, entre dicha población juvenil, del fenómeno de reapropiación intertecnológica de los aparatos disponibles en el hogar y a describir las prácticas transmediales.

En una segunda etapa, entrevistamos a 10 de los 350 encuestados con una pauta de entrevista semi-estructurada, a fin de profundizar sus respectivas prácticas. Esta investigación arrojó luz sobre un fenómeno singular: la **práctica telenauta** que definiremos como el uso en simultáneo de la televisión y de Internet.⁴ Deseábamos saber cuánto tiempo consagran los jóvenes a cada actividad, cómo utilizan los aparatos y las redes a las que se conectan, cuáles son sus deseos, sus frustraciones y sus expectativas en relación a la evolución del universo comunicativo en el que se inscriben.

El comportamiento telenauta.

Al principio de la investigación, hipotetizábamos que debíamos establecer vínculos en dicho comportamiento entre la disminución de los auditorios de la televisión tradicional (al menos entre los jóvenes)

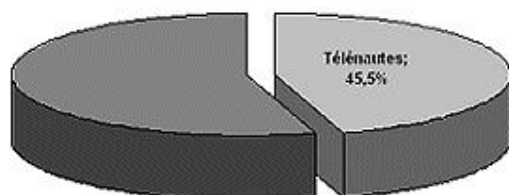
¹ Titular de la Catedra UNESCO-Bell en Comunicación y Desarrollo Internacional de la Universidad de Quebec en Montreal (UQAM). Lafrance.jean-paul@uqam.ca

² Informe de investigación del LARIS, Cátedra UNESCO-Bell, www.unesco.bell.uqam.ca

³ La investigación fue desarrollada en Canadá, uno de los cinco países mejor equipados en relación a las TICs, Cerca del 65 % de los jóvenes tiene Internet en el hogar; dichos jóvenes tienen una práctica de computadora de más de cinco años. Canadá es el país con la mayor proporción de Internet de Alta Velocidad (50 %), pero está retrasado respecto a Europa en relación al teléfono celular (sólo 40 %). El estudio fue realizado entre la población ubicada en los alrededores de Montreal en donde hay tantos habitantes en las afueras o en la zona rural urbana como en la ciudad misma.

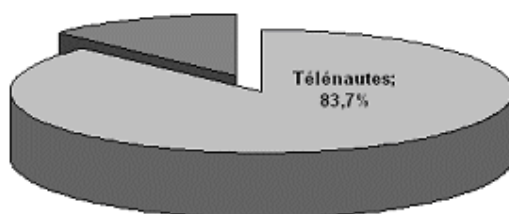
⁴ **Telenauta**, concepto que construimos para dicha ocasión: **tele**-visión e **inter-nauta**

y el aumento de las prácticas del público masivo vinculadas a Internet. Ello puede parecer extraño dada la naturaleza diversa de los dos medios, uno más pasivo (la escucha de la televisión), y el otro proactivo (la práctica informática). Sin embargo, bien lejos estábamos de imaginar que se trataba de un fenómeno tan extendido e incluso profundamente instalado en las prácticas habituales de los jóvenes.



Cuadro 1. El porcentaje de “telenautas” entre el conjunto de los respondientes.

De hecho, casi uno de cada dos jóvenes adopta este tipo de comportamiento : 45,5 % del conjunto de los participantes se reconocen telenautas. Y lo que resulta más sorprendente es que la proporción de telenautas trepa a casi 84 % cuando los jóvenes tienen las posibilidades técnicas de serlo.



Cuadro 2. Cuando la televisión y la computadora están en la misma habitación

¿Cómo es técnicamente posible hacer esas dos cosas a la vez?

- En primer lugar, existen las tarjetas gráficas que permiten recibir la señal televisiva, vía la red cableada por ejemplo, mostrando directamente los programas en la televisión en una ventana sobre la pantalla de la computadora, o aún en pantalla completa. La banda sonora transita por los parlantes que están conectados a la computadora. De esa manera, el telenauta puede navegar en internet siguiendo la emisión con el rabillo del ojo.
- Se puede hacer lo contrario teniendo acceso a Internet sobre la pantalla de la televisión, gracias a la terminal digital de Videotron.

Obviamente que las limitantes técnicas del sistema de este distribuidor de cable reducen considerablemente las posibilidades de navegación en la Web. Pero el telespectador tiene igualmente el placer de posicionarse en sincronía entre los dos flujos de comunicación.

Por otro lado, la condición de telenauta no es exclusiva de la integración de dicho dispositivo tecnológico en la computadora o en el televisor. De hecho, la mera presencia de los dos aparatos en la misma habitación basta para hacer posible la práctica internauta. Ya sea que las dos imágenes se encuentren en la misma ventana o que aparezcan sobre sus respectivas pantallas, la atención del telenauta está doblemente solicitada. Cabría preguntarse la razón de la presencia conjunta del aparato de televisión y de la computadora en una misma habitación, por ejemplo en el dormitorio del adolescente.

El fenómeno se explica por la obsolescencia de los aparatos que terminan por acumularse en el hogar. Las tecnologías evolucionan continuamente, y para poder beneficiarse de las últimas innovaciones, los consumidores adquieren a menudo nuevos aparatos, incluso si los que ya poseen están en excelente estado. Y puesto que el valor de reventa de dichos equipos considerados obsoletos en el mercado es prácticamente nulo, más bien se opta por ponerlos en otra habitación de la casa, ya sea en el dormitorio del adolescente o en la sala de juegos donde irán a codearse con los aparatos “secundarios” existentes. Y como ya vimos, la yuxtaposición de esas dos tecnologías constituye un excelente terreno para favorecer la emergencia del comportamiento telenauta.

Cabe señalar que este estudio presenta la situación de un país muy desarrollado, muy rico, donde hay abundante equipamiento tecnológico. Y donde los hogares constituyen también un reflejo de esa abundancia. Recordemos un eslogan propagandístico de hace unos años: “Canada, un país bien conectado!”. Dicha situación no es la misma en muchos países del Sur, donde nos constan las dificultades, no sólo tecnológicas, sino de sobrevivencia humana. Pero queremos sí mostrar la tendencia mundial que señala que cuando hay la mínima posibilidad intertecnológica, el usuario la desarrolla.

Finalmente, nos sorprendimos bastante al constatar que incluso en el caso en que las dos tecnologías no estuvieran disponibles en una misma habitación de la casa, ello no impedía a numerosos jóvenes (16%) calificarse a sí mismos como telenautas. Estos últimos afirman escuchar sus programas televisivos al mismo tiempo que están en la computadora, simplemente subiendo el volumen de la televisión a un tono suficientemente alto como para poder oírla de la otra pieza. El joven usuario tiene así la capacidad de atender simultáneamente dos fuentes de información distintas: escucha la televisión al mismo tiempo que realiza sus actividades en Internet. Así, por más que la convergencia tecnológica resulte un bricolaje, el usuario se las ingenia...

Para casi el 83 % de telenautas, se trata de una actividad considerada fácil o muy fácil, casi banal para algunos. Aquí reproducimos algunos

de los comentarios recogidos sobre la complejidad de la operación para el telenauta:

- Uno se acostumbra a hacerlo y se vuelve hábil.
- Es muy fácil porque me encantan hacer las dos cosas.
- La mayoría del tiempo cuando chateo, antes que me respondan, miro la tele y cuando siento el ruido, es que me respondieron.
- Mi computadora es tan lenta que me da el tiempo para mirar una película.
- No necesito mirar la tele para saber lo que pasa, me basta con escuchar.
- Hago mis tareas en la computadora y escucho la tele con mis oídos.
- Cuando hay cosas buenas, miro la tele, y si no, juego en la computadora.
- La computadora es visual, y la tele es audio, y me conecto con las dos.
- Sólo tengo que darme vuelta o mirar por el espejo.
- No sé,...me acostumbré así.
- Se hace menos largo de esperar que se cargue un sitio si miras la TV.
- Cuando uso la computadora, la tele se convierte en una radio.
- Elijo programas sencillos y miro los momentos importantes sin tener que seguir el programa entero.
- Para mí es más difícil escuchar la tele si no hago otra cosa.

Del conjunto de estas expresiones retenemos al menos dos aspectos. Parece que la escucha de la televisión no logra satisfacer plenamente a los usuarios, quienes en su gran mayoría eligen navegar en Internet para llenar el tiempo, Por el contrario, cabría preguntarse si no es precisamente debido también a la lentitud actual de Internet (especialmente para aquéllos que no tienen acceso a alta velocidad) que se ocupan los tiempos muertos con la escucha de la televisión.

Cuando se analiza el perfil de los que se dicen telenautas, surge la convicción de que se trata de un comportamiento generalizado al conjunto de los jóvenes. Hoy casi cualquiera es telenauta, es decir 53 % de las adolescentes y 46% de los varones. Los internautas no se distinguen ni por la tasa de equipamiento en el hogar, ni por la velocidad de acceso a Internet, ni por los contenidos televisivos o informáticos que eligen. Por el contrario, dedican dos horas más por semana a escuchar televisión que el promedio de los jóvenes; y pasan alrededor de 3 horas más en Internet, una desviación que bien podrá encontrar su explicación en la concomitancia de las dos prácticas.

Desde ya se puede reconocer en dicho fenómeno una tendencia cada vez más afirmada en los individuos a ejercer un control sobre sus actividades culturales. Más aún, tal modelo de prácticas híbridas no está confinado a esas dos esferas de comunicación, a saber Internet y televisión. Se encuentran asociaciones “intertecnológicas” similares en la utilización cruzada de diferentes aparatos, como la comunicación vía correo electrónico, chat o teléfono. Los respondientes lo indicaron claramente: es la ocasión que hace al ladrón. Navegan, chatean y

descargan al mismo tiempo que escuchan cualquier programa, dibujos animados, deportes, cine, seriales, etc.

El telenauta es un internauta que trabaja en la computadora echando una ojeada a la televisión situada en la misma habitación, esperando por ejemplo que la tarea solicitada a la computadora sea ejecutada. La televisión sirve aquí de telón de fondo y es mirada en paralelo. Cabe destacar que es la televisión que sirve de **medio complementario** y no a la inversa. Un entrevistado nos decía: “ A veces prendo mi computadora y a la misma hora está también el programa que quiero mirar (en la tele). Y lo que hago es mirarla de tanto en tanto.....”

Otro joven nos explica su táctica de visionado:

“Habitualmente, cuando escucho la tele y juego en la compu, bajo el sonido de la compu....

(Entrevistador) ¿Puedes seguir las dos cosas al mismo tiempo?

...”Seguir, no!, en el sentido verdadero del término, pero mirar y entender lo que pasa, sí!

Como esos dos medios están mal integrados técnicamente hablando, no hay que asombrarse que la utilización combinada de dichos medios constituya el objeto de una práctica de bricolaje,⁵ como diría Certeau. Y entonces, ¿qué sucede? Sea porque la televisión es demasiado lenta y pasiva (¡un arte pobre!), sea porque los adolescentes saben procesar las informaciones en paralelo, como las computadoras de nueva generación... se produce como consecuencia una falta de concentración, o un nuevo saber hacer intelectual!

Si el usuario tiene la posibilidad de dirigir su atención a las dos fuentes de información distintas, es primeramente porque sabe hacer una repartición sensorial de las fuentes de información de su entorno; escucha la televisión al mismo tiempo que fija su mirada en la actividad que desarrolla en ese mismo momento en la computadora. La televisión se convierte en **un medio de fondo** para la computadora, de la misma forma que la radio sirve de ruido de fondo a la realización de diversas tareas en el hogar.

De esta forma, y a pesar que la famosa convergencia tan esperada entre los diferentes medios no se haya realizado en el plano tecnológico, ella ya constituye una realidad para el telenauta. El joven, mucho más que el adulto, es capaz de hacer un **mediamix**, allí donde las compatibilidades de los estándares impiden la fusión de las tecnologías. Por otra parte, y contrariamente a lo que hubieran podido esperar los estrategas de los canales de televisión, el fenómeno telenauta no se inscribe necesariamente en una voluntad del telespectador de buscar profundizar su experiencia televisiva navegando sobre el sitio electrónico del programa que mira en ese momento. Es probablemente lo contrario que se produce: **la computadora es el mediamix.**

⁵ De Certeau. Michel, **La invención de lo cotidiano: 1. Las artes de hacer,**

Conclusión

En el mundo de las comunicaciones, la **convergencia entre los medios** es una idea bien de moda. Pero en los hechos, es más bien una expresión de deseo, cuando no una utopía útil a los directores de empresas mediáticas y a los expertos del marketing. Más aún, es necesario distinguir entre la convergencia tecnológica (implementada mediante la digitalización de materiales, contenidos y redes que los transportan), la integración económica (es decir la creación de conglomerados multimediáticos), y finalmente la fusión de prácticas comunicacionales. La industria de los medios gasta mucho dinero en conocer mejor su público, ése es el secreto de su éxito. El problema es que cada mercado analiza su propia clientela; y hay muy escasas investigaciones que se realicen para saber como los usos se entrecruzan entre sí, y se amalgaman conjuntamente. En Canadá, las empresas de investigación afirman que el promedio de escucha de la televisión es entre 23 y 24 horas por semana; entre los jóvenes, y que se practican los videos juegos durante una hora diaria promedio. ¿Y cuánto tiempo semanal se utiliza la computadora? ¿Cuántos correos se envían por día? La mayoría de los jóvenes chatean y utilizan su telefono celular para conectarse con sus amigos.....cada vez más...

Pero el día no tiene más que 24 horas y varias investigaciones han mostrado que el número de horas que la gente dedica al entretenimiento no aumenta significativamente en relación al tiempo que se utiliza para dormir, trabajar, estudiar, comer, hacer deporte, etc. Sea como sea, existe toda una suerte de fenómenos de **hibridación de usos** entre la televisión y la computadora, entre las diversas formas de comunicación electrónica, sonora o escrita; ahora se juega en red y la función de comunicación es tan importante como el juego mismo. Sin embargo, se siguen vendiendo al usuario herramientas que más bien se agregan unas a otras más que integrarlas conjuntamente, se lo abona a redes autónomas y a menudo incompatibles (cable, teléfono, satélite), Pero el usuario, cuyos recursos financieros y temporales son limitados (él conserva sus viejos aparatos y compra otros nuevos, opta entre sus deseos y sus recursos) es un hábil consumidor. Como decía Certeau ⁶ “ obra con astucia, se las ingenia, se inventa tácticas de consumo para oponerse a las estrategias de las empresas de comunicación que quieren imponerle su ley y su lógica económica”.

Este estudio nos enseñó cosas nuevas e interesantes. En primer lugar, que esos jóvenes que nacieron con Internet y la computadora hacen un uso de las TICs bien diferente del de sus mayores que vivieron en la era de la televisión. Como lo subraya el “Informe Nieman”⁷, ya no se

⁶ De Certeau, Michel, Idem

⁷ En un estudio del Informe Nieman de 2003 que se puede encontrar en [www.](http://www.niemanreporter.org) **Approaching the end of the “monomedia” era** de Thomas Souto Correa: “Kids coming to this world (the electronic readers) will read much more through electronic devices than the paper. Computers in the house and at the school, electronic games and cellular phone---those will be the primary communication vehicles in their lives. .Even before the time they enter school, these kids are already multimedia people. Will they read books, newspapers and magazines? Probably, but as a complement to the electronic media. The difference is that today we complement the print media with to the electronic media. This generation will do the opposite”.

trata de “monomedia people” sino de “multimedia persons”. Ese mismo informe analizaba las relaciones entre la prensa y los jóvenes y constataba que éstos eran primeramente “lectores electrónicos” antes que “lectores de imprenta”,

Esos niños que hoy son adolescentes mayores o adultos jóvenes miran la tele, pero la observan con el rabillo del ojo, al mismo tiempo que chatean en su computadora, juegan en la consola o descargan música. Para ellos, la tele se ha convertido en un medio secundario, **un telón de fondo mediático**; la computadora es el primer medio por su interactividad. Los programas más populares actualmente son *Star Académie*, *Loft Story* o *Gran Hermano*, porque el telespectador se siente activo al votar por Internet o por SMS en su teléfono celular; él es dueño del juego y tiene el poder de decidir sobre los ganadores o los perdedores. Mira una media hora la tele, pero puede ir a Internet para mirar más. Puede escribir a sus estrellas del momento, y formar una comunidad de hinchas. ¡Quién sabe si un día él mismo no será la estrella del programa! Es la televisión en primera persona, en “yo”, es una televisión que construye el acontecimiento, que da muchas ganancias a los conglomerados mediáticos que controlan simultáneamente las cadenas de televisión, las redes de cable, las empresas de telefonía celular, los sitios electrónicos, los diarios y las revistas, etc.

Desde hace diez años, los distribuidores de cable han intentado toda suerte de fórmulas de televisión interactiva, sin demasiado éxito, puesto que los servidores, las computadoras personales y las redes no tenían la capacidad de procesar no millares, sino millones de mensajes en tiempo real. Pero la técnica ha evolucionado mucho. Predecimos que en poco tiempo, televisión e Internet se aliarán juntas para crear vastas comunidades de jugadores, informadores y comunicadores; resolver grandes problemas en un esfuerzo de inteligencia colectiva y saber compartido, o harán una amplia red de chateo/charla inútil e insignificante.....