



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



Líneas de Generación y Aplicación de Conocimiento

Política y tecnologías digitales

Desde una mirada crítica como la de Foucault y los autores del posmodernismo, podríamos plantear que todas las actividades sociales están involucradas con las relaciones de poder. Desde este punto de vista se entiende que todos los desarrollos tecnológicos tienen un profundo impacto en las relaciones de poder tanto en la vida privada de los sujetos como en la vida pública.

Si recuperamos la idea de que en la actualidad hacer política convencional es hacer comunicación, entenderemos la revolución que implica el hacer comunicación y política con las tecnologías digitales. Esto lo dicen muchos autores como Sartori, Castells, etc. en la actualidad, los medios de comunicación construyen el escenario donde se escenifica la vida política. Pero en la actualidad ya no sólo se habla de medios electrónicos como televisión y radio, sino que los medios digitales cada día están ganando más audiencias, más prosumidores, más presencia en la escena política.

En los últimos años, la importancia que las tecnologías de la comunicación y, en particular los medios digitales y sociales, han adquirido en la esfera política ha ido creciendo de forma exponencial. Por un lado, hemos asistido a la masiva incorporación de las tecnologías de la comunicación en las campañas electorales y en los procesos de gobernanza de varios países (la campaña de Obama en Estados Unidos en 2008 es uno de los procesos emblemáticos); por el otro lado hemos presenciado movimientos sociales globales en diferentes países (Primavera árabe, OccupyWallStreet, Indignados en España, #YoSoy132 en México, insurrecciones en Turquía y Brasil, etc.) donde las tecnologías digitales han jugado papeles importantes y contradictorios.

Mientras que en una primera fase los análisis académicos acerca de la relevancia de las nuevas tecnologías en el ámbito político subrayaban las rupturas, las innovaciones y las posibilidades democratizadoras que estos medios brindaban, en la última década se han desarrollado explicaciones más matizadas y prudentes, que intentan redimensionar los aportes de los medios digitales.

Debido a la relevancia que las tecnologías digitales juegan tanto en la política convencional de las instituciones y los gobiernos, cuanto en la política no convencional de los movimientos y de los colectivos contra-hegemónicos, nos proponemos en la

Maestría en Comunicación y Cultura Digital proporcionar herramientas teóricas y prácticas para que los estudiantes puedan entender e investigar críticamente los alcances y las limitaciones de estas tecnologías en el ámbito de la política.

La línea de investigación de "Política y tecnologías digitales" tendrá en su centro el análisis de los actores institucionales y civiles que usan y se apropian de los medios digitales para llevar a cabo

exitosas campañas políticas, protestas masivas e insurrecciones. Esta línea de investigación aportará los recursos teóricos para poder entender los procesos políticos, económicos y socio-culturales más relevantes en la redefinición de la política contemporánea. Además, se proporcionarán las herramientas críticas de análisis que permitirán a los alumnos analizar, cuestionar y evaluar correctamente los usos y las prácticas desarrollados alrededor de las nuevas tecnologías por los actores políticos. Se ofrecerán las herramientas conceptuales y prácticas para entender los elementos constitutivos y las razones del éxito de las campañas políticas globales contemporáneas, los procesos organizativos y la coordinación de los activistas a través de las redes sociales en las protestas, las limitaciones y los alcances de la integración socio-tecnológica y los conflictos alrededor de la definición de la tecnología en la esfera pública.

Entre las principales áreas temáticas que concentra nuestra línea de investigación se encuentran las siguientes:

- Uso de las tecnologías digitales en la política convencional
- Uso de las tecnologías digitales a cargo de los ciberactivistas
- Movimientos sociales y tecnologías digitales
- Crítica de los usos de las tecnologías digitales a cargo de las industrias culturales
- Análisis de periodismo digital o ciberperiodismo

Educación y tecnologías digitales

El conocimiento de las diferentes propuestas teóricas que buscan explicar los fenómenos educocomunicacionales desarrollados alrededor de los medios digitales se hace necesario para que el estudiante interesado en esta línea de investigación encuentre y conozca las referencias útiles para el conocimiento del estado del arte correspondiente.

En la “Era de la información” hay una omnipresencia del ecosistema comunicacional en la vida social; es decir, somos una sociedad donde las más grandes transformaciones se han dado en este ámbito. Guillermo Orozco (2003) asegura que esta sociedad transita hacia una sociedad de la educación, donde todos se pueden educar por distintos medios rebasando así el concepto de que sólo las instituciones educativas formales pueden educar. Esta realidad nos hace replantearnos el papel de la escuela como institución encargada de la educación de la sociedad.

Vivimos en una era donde “La tecnología, fruto de transformaciones histórico culturales, en una sociedad expandida, móvil y compleja, con comunicaciones no siempre de impacto directo sino implícito y/o tácito, aparece como central en la formación de las personas a través de su interacción, más allá de la educación formal: es la atmosfera que respira toda persona” (Fainholc, 2011).

Dentro de esta realidad se pretenden implementar las reformas educativas para la escuela del siglo XXI, que propone entre otras cosas la incorporación de las

Tecnologías de la Comunicación y la Información; esto tendría grandes ventajas que le aportan a la educación (comunicación a distancia, asíncrona, etc.), sin embargo; como nos menciona Delia Covi (2006), en Latinoamérica aún hay una gran brecha económica y cultural que impide

incorporar de lleno las TICs en las aulas, mientras que en los países industrializados el uso educativo de éstas es una realidad cotidiana.

Uno de los principales problemas al abordar el tema de las Tecnologías de la

Información y Comunicación (TIC) en el aula es la mediatización tecnológica. Sobre esto Covi (2006) menciona que en muchas instituciones se caen en un determinismo tecnológico (donde se cree que la tecnología por sí misma solucionará los problemas educativos), para ello en esta línea de concentración se plantea tener una postura crítica sobre los alcances de la TIC en la educación.

Esta línea propone conocer el estado del arte (desde una perspectiva crítica) relativo a las propuestas teórico-metodológicas que buscan explicar los fenómenos sociales que giran en torno a la relación educación-medio digital; con ello se proporcionará al alumno la posibilidad de identificar, investigar y analizar estos fenómenos sociales de acuerdo a sus necesidades de investigación.

En esta línea de investigación se plantea que los estudiantes enfrenten temáticas como las siguientes:

- Comunicación y Educación
- Medios digitales y educación
- Aprendizaje Colaborativo mediado por tecnologías
- Alfabetización digital
- Educación para los medios de comunicación
- Educación a distancia
- Usos sociales de los medios digitales en la educación

Estudios culturales en la era de la convergencia

Uno de los principios fundamentales de esta línea de aplicación y generación de conocimiento está en la comprensión de la cultura desde una perspectiva sociocultural, en donde el sentido común, el saber cotidiano, el día a día, permiten construir significados que dan orden y valor al entramado social en el cual nos desenvolvemos.

Si decimos que la cultura forma parte de la vida cotidiana, entonces es inevitable pensar que son las prácticas en sus propios contextos históricos, sociales y culturales, los discursos y las representaciones que de ella emanan, las que dan sentido a la comprensión de la cultural. Bajo esta lógica, el papel de los sujetos es fundamental, ya que es desde los agentes sociales, desde quienes, como se mencionó anteriormente, adquiere sentido hablar de prácticas, manifestaciones, consumo y creaciones.

En este sentido el papel de las TIC adquiere relevancia, no por su “poder” de penetración, algo que se reconoce y se debe analizar, sino por la posibilidad que han dado de repensar la cultura, en el sentido de empezar a reflexionar en nuevas formas de interacción, de apropiación, de construcción de significados, lo cual no sustituye a las formas tradicionales, si no las complementa.

La línea de investigación que proponemos, concibe a la cultura como una variable central para la comprensión de la realidad actual, como un eje desde donde mirar las grandes transformaciones generadas por las TIC. La línea recupera la relación entre cultura y comunicación desde la visión

propuesta por (Matta, 1993) que reconoce tres funciones de la cultura: la articulación social, la comunicación expresiva, y la creación y producción de sentidos. La era digital ha revalorizado la cultura, pues como sugiere Zallo (2011) es uno de los grandes carriles de las autopistas del conocimiento en las sociedades post-industriales, las que requieren de diferentes tipos de conocimiento: “el científico para entender el mundo y la sociedad, el básico y educativo para que las personas gestionen el mundo; el conocimiento informativo como mensaje cotidiano de los cambios acelerados; el conocimiento de los símbolos, percepciones, e imaginarios, desde un fondo básico, patrimonial, referencial y una mirada caleidoscópica” (Zallo, 2011:27).

Las TIC han permitido entre otras cosas incorporar nuevos actores en la producción de la cultura. Los modelos de producción, distribución y consumo cultural han cambiado abriendo espacios para que, además de las instituciones gubernamentales y las industrias culturales, sean los artistas, gestores, las asociaciones no lucrativas y sobre todo los usuarios, quienes sean elementos definitorios de la actual estructura y dinámica de la producción y el consumo cultural; como bien apunta Jenkins (2008), los consumidores tienen el potencial de producir sus propios productos culturales y de alterar los sistemas de distribución. La presente línea de investigación atiende a estos cambios y a la preocupación de la sociedad actual por la mediación de las TIC en la construcción de identidad, la sociabilidad, la concepción del espacio público y privado, las nuevas maneras de estar juntos y los usos y apropiaciones generados en la cultura digital.

La línea se vale principalmente de los Estudios Culturales como marco teórico y epistemológico para entender a la comunicación y su acción dentro de la sociedad y la cultura. También resultan un importante recurso para observar los principales problemas derivados de la irrupción de los nuevos medios y las plataformas digitales como la manera en que se producen, distribuyen, y consumen los contenidos y cómo se articulan las redes para tal efecto. Los estudios culturales representan una importante tradición de discursos y formas de abordaje. Roberto Grandi (1995) señala que los elementos que más los caracterizan son: la investigación sobre los textos; la investigación sobre los contextos de consumo, y su disposición al diálogo interdisciplinar y la investigación entendida como actividad política.

Dada la variedad de problemas de investigación que los Estudios Culturales pueden abordar, la línea de investigación que aquí se describe, se atiende primero a los que puedan enmarcarse dentro de la cultura de la convergencia, a la que Jenkins define como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 200 :14). Interesa entonces estudiar aquellos problemas que resulten de la coexistencia de los nuevos medios digitales con la cultura participativa.

A favor de evitar la dispersión y una flexibilidad excesiva, la línea de investigación se enfoca principalmente al estudio de: el Consumo Cultural, las Industrias Creativas y los usos y apropiaciones en el contexto de la cultura digital. Se eligieron estas tres sub- líneas, dados los importantes cambios que se han presentado en lo que pretenden estudiar a partir del uso intensivo de medios y plataformas digitales.

En la línea de investigación “Estudios Culturales en la era de la convergencia”, se podrán abordar diversos temas. Presentamos algunos ejemplos generales:

- Las nuevas prácticas de consumo cultural derivadas de la era digital.
- Usos sociales de las TIC.g
- Las Industrias Creativas y su influencia en la comunicación y cultura digital.
- Las implicaciones de las TIC en la conformación de las diferentes formas de identidad.
- La apropiación de las TIC en la vida cotidiana.
- La sociabilidad en la red.
- Comunidades virtuales y cultura participativa.
- Cultura popular y nuevos medios
- Fan Culture y convergencia cultural.
- Movilidad y espacio público.