

***Interacciones. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la  
Comunicación Social***

**ISSN 2796-9010**

**Núm. 2, año 2022, [pp. 242-244]**

*Reseña: El entorno digital. Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*

Boczkowski, P y Mitchelstein, E. (2022). Buenos Aires: Siglo XXI editores, 205 páginas.

ISBN 978-987-801-156-1

Francisco Arri\*

El estudio; el trabajo; la manera en la que las personas enseñan y aprenden; las relaciones sociales, afectivas, profesionales; el entretenimiento y un sinnúmero de actividades y procesos están atravesados por prácticas mediadas por tecnologías digitales. En este marco, Pablo J. Boczkowski y Eugenia Mitchelstein buscan describir el nuevo entorno, palabra que, tal como señala Ignacio Siles en el prólogo, se populariza en el campo de los estudios de los medios de comunicación a partir de un ensayo de Neil Postman de 1979, a propósito de la información.

El libro tiene como origen una serie de columnas que se publicaron en el sitio *Infobae* entre marzo de 2018 y junio de 2020. Parte de entrevistas a sesenta académicos de quince disciplinas diferentes (en su mayoría, anglohablantes o con publicaciones muy recientes en inglés) para reconstruir distintas instancias de la experiencia de la vida en sociedad mediada por las tecnologías digitales.

Los autores, a partir de diecinueve capítulos divididos en cinco partes, hacen una descripción teórica y empírica de lo que denominan el *entorno digital*, al que caracterizan a partir de la *totalidad* (dado que está conformado por artefactos y elementos diversos, desde

---

\* Doctor en Comunicación Social (Universidad Austral) y Máster en Comunicación y Educación (Universidad Autónoma de Barcelona) y profesor y licenciado en Periodismo (Universidad del Salvador). Es director del Área de Educación de la Universidad del Salvador, en donde se desempeña como profesor titular e investigador.  
Correo electrónico: farri@usal.edu.ar

dispositivos móviles inteligentes a torres de servidores). Apoyan esta idea desde una explicación en clave evolutiva: las prácticas del entorno digital no se inician “desde cero”, sino que albergan en sí viejas formas o modos en las que solíamos comunicarnos (a través de cartas, lectura de diarios impresos, etc.).

También mencionan la *dualidad* como característica fundamental de este entorno, puesto que involucra la vida social y urbana, pero tiene consecuencias que suponen una implicación mayor a la posibilidad de control por parte de los usuarios.

La superposición de intereses y de agendas que se construyen en el entorno digital supone, para Mitchelstein y Boczkowski, que la dinámica del conflicto es central en la definición de este nuevo ecosistema, que se pone en tensión a partir de la definición de conceptos como la neutralidad de la red, la propiedad intelectual, la opacidad o transparencia de los algoritmos o incluso la gestión de los datos.

Ello mismo explicaría otra característica del entorno, que es la *indeterminación* en tanto y en cuanto es difícil establecer de antemano cuáles serán los efectos de la digitalización de la vida, más allá de las advertencias que suelen leerse o escucharse respecto de las noticias falsas y el socavamiento de la democracia, o los futuros distópicos construidos por series de televisión o textos académicos respecto de lo que implica la proliferación de datos privados en manos de grandes plataformas.

Tras describir este escenario, la primera parte, denominada “Cimientos”, aborda cuatro cuestiones: la mediatización, los algoritmos, la raza, la etnicidad y el género. En ella, se desglosa el modo en que la información a través de los medios ha impactado en la vida cotidiana y cómo pueden leerse estos elementos a partir de la intersección de ciertas prácticas sociales y ciertas estructuras que ya existen.

La segunda parte del libro explora las “Instituciones”, la incidencia del entorno digital en la crianza de los hijos, la escolarización, el trabajo y la concreción de citas a través de diversas aplicaciones. Los autores, en esta instancia, reflexionan sobre el modo en el que las tecnologías digitales transforman y modifican estas cuatro grandes instituciones.

El tercer apartado aborda la cuestión del “Ocio” a partir de tres aspectos que definen como deportes, noticias y entretenimiento. Mediante diversas fuentes Mitchelstein y Boczkowski reflexionan sobre el surgimiento de las noticias digitales a partir de las nuevas infraestructuras que permiten la interconexión de dispositivos y los nuevos modos de circulación del contenido. Por otro lado, algo similar aparece en el entretenimiento televisado que, gracias a las distintas plataformas, se puede materializar en distintos momentos de la vida

cotidiana (en la casa, el trabajo o incluso en desplazamiento). Deportistas y equipos se ven ampliamente influidos por las tecnologías digitales aplicadas, sea por los nuevos modos de medir distintos aspectos como también por la presencia de la asistencia en video al arbitraje (como el VAR en el fútbol), que provoca cambios en el desarrollo de un juego.

Los fenómenos vinculados a la política son analizados en la cuarta parte del libro. Los autores tratan las cuestiones relacionadas a la información errónea y la desinformación, las campañas electorales y el activismo, temas sobre los cuales la literatura académica ha reflexionado de manera profusa.

Abordan el impacto de la moderación algorítmica de los contenidos y ponen en discusión distintos fenómenos históricos (la elección de Donald Trump como presidente de los Estados Unidos, la votación del Brexit en el Reino Unido o las elecciones presidenciales chilenas de 2017) respecto de la implicancia de la circulación de desinformación política a través de redes y plataformas. Concluyen que no hay investigaciones que hayan mostrado, de manera rotunda, una influencia de esos mecanismos de desinformación en los procesos electorales mencionados.

El último apartado, “Innovaciones”, tiene cuatro capítulos: ciencia de datos, realidad virtual, exploración espacial y ladrillos y grietas en el entorno digital. En este sentido, los autores dan cuenta del modo en el que el entorno digital ha impulsado nuevas maneras de investigar, formas novedosas de habitar mundos alternativos a través del desarrollo de *hardware* y *software* además de nuevas estructuras y plataformas de comunicación que podrían ser cruciales para la exploración espacial.

*El entorno digital* presenta una posibilidad muy certera de construir un estado del arte sumamente actualizado sobre el vínculo entre tecnologías digitales, prácticas y subjetividad. Asimismo, invita a pensar distintos aspectos de la vida social, a partir de una reconstrucción minuciosa de situaciones cotidianas o momentos históricos y el aporte de múltiples voces de investigadores e investigadoras que echan luz a los fenómenos que se describen.