

The Digital Environment

How We Live, Learn, Work, and Play Now

DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2022.17.1.3235>

► MORA MATASSI

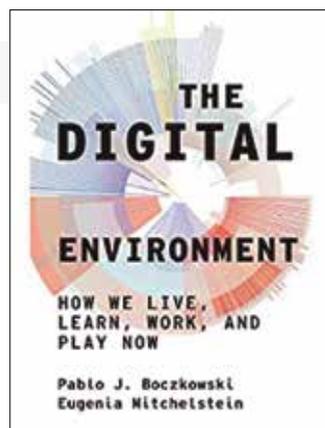
moramatassi@u.northwestern.edu - Northwestern University, Estados Unidos.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5754-7822>

CÓMO CITAR: Matassi, M. (2022). The Digital Environment. How We Live, Learn, Work, and Play Now. *In Mediaciones de la Comunicación*, 17(1), 243-249. DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2022.17.1.3235>

Fecha de recepción: 17 de octubre de 2021

Fecha de aceptación: 16 de diciembre de 2021



Boczkowski, P. & Mitchelstein, E. (2021). *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*. Cambridge: MIT Press.

RESUMEN

El libro *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*, escrito por Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein (2021), ofrece un fascinante recorrido intelectual por dimensiones importantes del entorno digital –aquel donde, a la par de los entornos natural y urbano, se gestiona la vida diaria en la actualidad–. A través de un relato coral, que combina las voces de 60 autores del campo de la comunicación y los medios, el libro genera cuatro contribuciones destacadas para estudiosos de la mediatización y los medios digitales, también para lectores que usen –o rechacen el uso– de las tecnologías de comunicación e información contemporáneas y que deseen comprender teórica y empíricamente sus propias prácticas. Primero, el libro presenta y organiza los hallazgos más relevantes respecto de cómo se vive, aprende, trabaja, y juega digitalmente. Segundo, al visibilizar y tejer lazos entre voces expertas que trabajan con temáticas y perspectivas disímiles, el libro opera interdisciplinariamente: genera así

diálogos y espacios de encuentro teóricos y metodológicos en un campo intelectual que se ha caracterizado por su *hiperfragmentación*. Tercero, corre a los medios digitales de la posición de objetos para reubicarlos como lugares donde se vive, sin quitarle centralidad a la agencia de los usuarios. Cuarto, propone una definición de *entorno digital* –caracterizado por su totalidad, dualidad, conflicto e indeterminación– que sortea a la tendencia contemporánea hacia la reificación de *pánicos morales* sobre los supuestos efectos negativos de las tecnologías de la comunicación e información.

PALABRAS CLAVE: *entorno, medios digitales, redes sociales, mediatización.*

ABSTRACT

The book *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*, written by Pablo Boczkowski and Eugenia Mitchelstein (2021), offers a fascinating

intellectual journey through key dimensions of the digital environment –one where, alongside natural and urban environments, daily life is currently managed–. Through a choral narrative, which combines the voices of 60 authors from the field of communication and media, the work yields four key contributions not only for scholars of mediatization and digital media, but also for readers who use –or reject the use– of contemporary information and communication technologies and wish to understand their own practices, both theoretically and empirically. First, it presents and organizes the most relevant findings regarding how we live, learn, work, and play digitally. Second, by making visible and weaving links between expert voices that work with dissimilar themes and perspectives, the book operates interdisciplinary: it generates dialogues and theoretical and methodological spaces for encounter in an intellectual field that has been characterized by its *hyper-fragmentation*. Third, it moves digital media away from the position of objects to relocate them as places where people live, without removing the centrality of users' agency. Fourth, it proposes a definition of the *digital environment* –characterized by its totality, duality, conflict, and indeterminacy– that circumvents the contemporary tendency to reify *moral panics* about the supposedly negative effects of communication and information technologies.

KEYWORDS: *environment, digital media, social media, mediatization.*

RESUMO

O livro *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*, escrito por Pablo Boczkowski e Eugenia Mitchelstein (2021), oferece uma fascinante jornada intelectual através das principais dimensões do ambiente digital –uma em que, ao lado de ambientes naturais e urbanos, a vida diária é administrada hoje–. Por meio de uma história coral, que reúne as vozes de 60 autores do campo da comunicação e da mídia, a obra gera quatro contribuições fundamentais não apenas para estudiosos da midiatização e mídia digital, mas também para leitores que usam –ou rejeitam o uso– de tecnologias contemporâneas de informação e comunicação e desejam compreender as suas próprias práticas teórica e empiricamente. Em primeiro lugar, apresenta e organiza as descobertas mais relevantes sobre como viver, aprender, trabalhar, e brincar digitalmente. Em segundo lugar, ao tornar visíveis e tecer ligações entre vozes de especialistas que trabalham com temas e perspectivas diferentes, o livro opera interdisciplinar: ele gera diálogos e espaços de encontro teórico e metodológico em um campo intelectual que tem sido caracterizado por sua *hiperfragmentação*. Terceiro, corre a mídia digital da posição de objetos para realocá-los como lugares onde vivem, sem tirar a centralidade da agência dos usuários. Quarto, propõe uma definição do *ambiente digital* –caracterizado por sua totalidade, dualidade, conflito e indeterminação– que contorna a tendência contemporânea de reificar o *pânico moral* sobre os supostos efeitos negativos das tecnologias de informação e comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: *meio ambiente, mídia digital, mídia social, midiatização.*

SOBRE EL NUEVO ENTORNO DIGITAL

Con la irrupción de la pandemia del COVID-19, una de las peores crisis sanitarias de los últimos 100 años, la sociedad global se volcó a lo que podríamos entender como una virtualidad de emergencia. La vida cotidiana, desde sus aspectos más mundanos hasta los más extraordinarios, comenzó a ser gestionada, espontáneamente y en clave de urgencia, a través de pantallas y espacios conectados que no se distribuyeron de forma equitativa a lo largo de distintos grupos sociales. Pocos meses después de la llegada de la pandemia, un Informe Especial elaborado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2020) hablaba de un “estado de bienestar digital” y naturalizaba así el giro abrupto que va “de las calles a las pantallas,” según plantean Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein (2021), autores del libro *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now* publicado recientemente por la casa editorial del Massachusetts Institute of Technology.

Boczkowski, profesor en la Universidad de Northwestern en Estados Unidos, y Mitchelstein, profesora en la Universidad de San Andrés en Argentina, se basan en una docena y media de columnas que escribieron originalmente en español para el diario digital *Infobae* sobre las dinámicas centrales de lo que definen como *entorno digital*, el cual se catalizó, sin duda, con la crisis multidimensional producida por el coronavirus, pero que se viene gestando, según estos autores, desde la segunda mitad del siglo XX a través de una serie de innovaciones culturales y tecnológicas que han habilitado la emergencia de un entorno que coexiste –y se conecta– con otros dos entornos que han moldeado históricamente a la vida social: el natural y el urbano.

Producto de entrevistas con 60 investigadores que trabajan en el campo de la comunicación y los medios, Boczkowski y Mitchelstein se proponen “hacer sentido de las dinámicas centrales [del entorno digital] tal como se manifiestan en aspectos clave de la vida social” (p. 2)¹. Para ello ofrecen un fascinante relato coral que orienta e inspira al lector a conocer y reflexionar epistemológica, teórica y empíricamente sobre la “digitalización de la vida cotidiana” (ibídem). La organización del libro y sus contenidos están guiados por la curiosidad y la generosidad intelectual de los autores, que promueven diálogos fructíferos entre diversas zonas del campo y terminan por delinear una mirada crítica sobre el futuro del entorno digital, que no es inocente ni ingenua, aunque tampoco paranoica o pesimista.

El contexto histórico genera que la publicación del libro sea especialmente necesaria, al menos por dos motivos. Primero, porque la irrupción de la pandemia (que es posterior y, quizás *a contrario sensu*, no anterior a la concepción del proyecto) generó un sinfín de preguntas conceptuales y sustantivas sobre qué implica la vida en pantalla que pareció naturalizarse y normalizarse en el año 2020 y que entra en breves crisis cada vez que, por ejemplo, las redes sociales

dejan de funcionar por una falla técnica. Segundo, porque desde por lo menos el año 2018, a partir del estallido del caso Cambridge Analytica, y con particular fuerza en los últimos meses a la vista de documentales como *The Social Dilemma*, se viene produciendo un fenómeno conocido como *techlash*, por el cual distintos actores con acceso a la arena pública elevan cuestionamientos éticos hacia las compañías tecnológicas que producen los medios digitales más utilizados en el mundo. El interés por comprender la vida contemporánea en pantalla (combinado con las sospechas crecientes sobre los aparentes efectos negativos de artefactos como los teléfonos inteligentes, las redes sociales, las plataformas de *streaming* y los motores de búsqueda) encontrará respuestas y nuevos interrogantes en el recorrido propuesto en *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*.

El libro se abre con una introducción en la que Boczkowski y Mitchelstein definen el *entorno digital* a partir de cuatro dimensiones centrales. Primero, *la totalidad*, en tanto y en cuanto el entorno digital, asociado con un proceso de mediatización profunda, es percibido por sus usuarios como un todo interconectado. Segundo, *la dualidad*, ya que el entorno digital aparece como construido socialmente y, al mismo tiempo, estructurante de la acción social. Tercero, *el conflicto*, porque el entorno digital se compone de actores con agendas e intereses diversos, en un contexto donde existe concentración de poder por parte de unos pocos jugadores. Cuarto, *la indeterminación*, que se produce como resultado de las características anteriores: es difícil predecir con exactitud el modo en que las dinámicas del entorno digital se desarrollarán en un futuro de mediano o largo plazo.

Luego de la introducción, que sienta las bases teóricas del libro, *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now* se despliega en cinco secciones –constituidas a su vez por distintos capítulos–: *Bases*, donde se presentan debates centrales sobre mediatización, algoritmos, etnicidad y género; *Instituciones*, en la cual se discute sobre paternidades, educación, trabajo y sobre el universo de las citas; *Ocio*, donde se organiza una serie de conocimientos sobre deportes, entretenimiento televisado y noticias; *Política*, donde se trabaja sobre temáticas vinculadas con la desinformación y las noticias falsas, campañas electorales y activismo; y, finalmente, *Innovaciones*, donde se ofrece un panorama intelectual sobre ciencia de datos, realidad virtual y la exploración del espacio exterior. El último capítulo, de conclusión, realiza un sofisticado trabajo por el cual se resumen e hilan los distintos aspectos del entorno digital trabajados a lo largo de las cinco secciones anteriores y se muestra cómo estos ilustran las cuatro características centrales del entorno ya mencionadas: totalidad, dualidad, conflicto e indeterminación. Los autores cierran el libro con una reflexión teórica sobre la interrelación entre agencia y estructura, y las posibilidades emancipatorias, no sin limitaciones, del entorno digital del futuro.

Sobre esa base, podemos decir que el libro reseñado genera cuatro con-

tribuciones clave, que se describen a continuación. Primero, el libro presenta y organiza los hallazgos más relevantes respecto de cómo se vive, aprende, trabaja y juega digitalmente. En ese sentido, opera como un *estado del arte* cuya estructura ayuda a identificar rápidamente los temas más relevantes, organizar los saberes producidos al respecto, reconocer a una serie de voces expertas en el campo y obtener una guía sobre dónde recurrir si se desea profundizar sobre cada área en particular. A lo largo del entramado de *insights* teóricos y empíricos sobre el entorno digital en la vida social contemporánea, el libro suplementa el conocimiento que releva y arroja así una serie de ideas evocativas que, sin duda, inspirarán proyectos futuros de investigación. Por ejemplo, la noción que desarrolla en su capítulo 18, sobre cómo la exploración del espacio exterior permite comprender mejor las paradojas de la hiperconectividad en la Tierra.

Segundo, al visibilizar y tejer lazos entre voces expertas que trabajan con temáticas y perspectivas disímiles, el libro opera interdisciplinariamente. Si bien no se presenta a sí mismo con ese objetivo de forma explícita, termina por generar diálogos y espacios de encuentro teóricos y metodológicos entre zonas de un campo intelectual que se ha caracterizado por su *hiperfragmentación* (Waisbord, 2019). Unidas por la curiosidad y la solidaridad intelectuales –que se perciben desde el comienzo, cuando los autores deciden dedicar el trabajo a sus colegas–, las miradas macro conviven con las meso y las micro, las teorías culturalistas con las institucionalistas, las metodologías cuantitativas con las cualitativas, y distintos tipos de hallazgos terminan por conformar un entramado de conocimiento que resuelve distintos debates sin por ello clausurarlos.

Tercero, al retomar la noción de *entorno* (Postman, 1979; Hermida, 2010), Boczkowski y Mitchelstein (2021) corren a los medios digitales de la posición de objetos para reubicarlos como lugares donde se vive. Esto pone en primer plano una cuestión particularmente productiva para los debates contemporáneos sobre la mediatización y las tecnologías de la comunicación e información: que la percepción y la experiencia de los usuarios es central para la conceptualización de los objetos bajo análisis. En ese sentido, y como argumentan los autores, el entorno digital se percibe como un entorno interconectado del cual se entra y se sale –sin que esto implique configurar un todo indiferenciado–. Así, la noción de *entorno* invita a cuestionar otros análisis que tienden a equiparar a los medios digitales con objetos de consumo (en general caracterizados como nocivos).

Cuarto, y en estrecha relación con el punto anterior, propone una definición de *entorno digital* –caracterizado por su totalidad, dualidad, conflicto e indeterminación– que sortea la tendencia contemporánea de reificar *pánicos morales* sobre los supuestos efectos negativos de las tecnologías de la información y comunicación. A lo largo del libro, los autores enfatizan no solo la

importancia de la percepción de los usuarios, sino también la agencia que estos tienen para moldear el entorno digital, cuyo destino está lejos de ser divisible *a priori* o por *default*. En un presente donde tiende a reinar una distopía que olvida los aprendizajes sustantivos del complejo campo de la comunicación y los medios, *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now* pone a prueba –sin decirlo explícitamente– miradas simplificadoras sobre los efectos de los medios digitales.

Es posible que los estudios futuros que se construyan sobre este libro indaguen sobre las maneras en que los tres entornos –el natural, el urbano, el digital– están conceptual y empíricamente interconectados. Si bien los autores optan por distinguirlos desde el inicio y enfocarse exclusivamente en el digital, surge una serie de preguntas que alientan dicha posibilidad: ¿Se trata de tres espacios en última instancia diferenciados o constituyen en cambio una combinación que los supera? ¿De qué forma se moldearían los unos a los otros, bajo qué condiciones, y con qué implicancias para el desarrollo de fenómenos comunicacionales contemporáneos? ¿Qué epistemologías sobre la mediatización y los medios digitales surgirían al considerar a los entornos natural, urbano y digital en *tándem*? ¿Qué potencialidades tendría un proyecto comparativo de los tres entornos? En un presente en que la continuidad material del futuro parece peligrar, estos interrogantes podrían cobrar particular relevancia.

En conclusión, *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now* ayuda a comprender, desde un espíritu que combina curiosidad y solidaridad intelectual, cuáles son las discusiones centrales a la hora de indagar sobre el entorno digital desde una mirada crítica que no carece de optimismo. Con un estilo tanto sofisticado como amigable, el libro escrito por Boczkowski y Mitchelstein representa un fascinante punto de entrada –o la continuidad de un camino investigativo– que interesará a los estudiosos de la mediatización y los medios digitales, pero también a lectores que usen –o rechacen el uso– de las tecnologías de comunicación e información contemporáneas y que deseen comprender teórica y empíricamente sus propias prácticas en una vida cada vez más digitalizada.

REFERENCIAS

- Boczkowski, P. J. & Mitchelstein, E. (2021). *The Digital Environment: How We Live, Learn, Work, and Play Now*. Cambridge: MIT Press.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2020). *Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19. Informe Especial COVID-19*. Recuperado de: <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45938>
- Hermida, A. (2010). Twittering the news: The emergence of ambient journalism. *Journalism Practice*, 4(3), 297-308.

Postman, N. (1979). The information environment. *ETC: A Review of General Semantics*, 36(3), 234-245.

Waisbord, S. (2019). *Communication: A post-discipline*. Hoboken: John Wiley & Sons.

* Contribución: el trabajo fue íntegramente realizado por la autora.

* Nota: el Comité Editorial de la revista aprobó la publicación de la reseña.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DE LA AUTORA

Mora Matassi. Doctora (Cand.) y Máster en Medios, Tecnología, y Sociedad, Universidad de Northwestern (Estados Unidos). Máster en Tecnología, Innovación y Educación, Universidad de Harvard (Estados Unidos). Licenciada en Comunicación, Universidad de San Andrés (Argentina). Beca Fulbright, otorgada por el Ministerio de Educación de la Nación (Argentina). Investigadora en la intersección entre comunicación mediada por pantallas y cultura digital. Sus trabajos han sido publicados en *New Media & Society*, *Journal of Computer-Mediated Communication*, y *Social Media + Society*. Coordinadora, Center for Latinx Digital Media, Universidad de Northwestern. Exasistente de investigación, MIT Scheller Teacher Education Program (Estados Unidos). Excoordinadora del Centro de Estudios sobre Medios y Sociedad (Argentina).