**La Interactividad en la Televisión Digital Abierta en Argentina, 2009-2015. Una investigación socio-técnica.**

La Televisión Digital Abierta (TDA) es definida por sus propios gestores como una política de integración digital enfocada en la generación de contenidos (que sustenten una identidad federal en su expresión y en la producción misma de los contenidos - producción cuya elaboración se encuentra guiada por los lineamientos del marco legal-), gestión de mejoras técnicas (tanto en infraestructura como en la calidad televisiva), promover la participación ciudadana y la inclusión social (a través de dos innovaciones devenidas, en parte, de la digitalización: la interactividad y la posibilidad de brindar sintonización móvil), generación de puestos de trabajo, fortalecimiento de la industria nacional y la cobertura televisiva en todo el país. A su vez, la TDA se enmarca en un proyecto a gran escala (o que por lo menos intenta serlo) de inclusión social abocado a continuar con el objetivo democrático de proteger, hacer vale y garantizar los derechos ciudadanos desde el Estado Nacional. Ahora bien, la cuestión acerca de cómo se intenta obtener resultados en términos de funcionamiento y a partir de qué herramientas, formas de organización y actores, por supuesto, no es menos importante. En función de aportar cierto conocimiento a la causa es necesario dilucidar una tríada de cuestiones que se vinculan signadas por la tensión: la relación entre tecnología, desarrollo y democracia.

Para esto intentaremos definir brevemente de qué manera cada una de estas cuestiones se identifica con la trayectoria de la Televisión Digital Abierta. En primer lugar, es necesario indicar que diversos autores han trabajado sobre la construcción social de la tecnología (Williams, 1974; Pinch, & Bijker, 1984; Winner, 1986; Hughes, 1986; Collins, 1990). En este punto, nos centraremos en una conceptualización sobre nuestra manera de entender la relación entre tecnología y sociedad: las tecnologías son construcciones sociales tanto como las sociedades son construcciones tecnológicas. Siguiendo a Raymond Williams (1992), existe un “condicionamiento mutuo” en cuanto a la relación histórica entre tecnología y sociedad.

A partir de la anterior conceptualización podemos permitirnos una primera definición acerca de las tecnologías: “Todas las tecnologías desempeñan un papel central en los procesos de cambio social. Demarcan posiciones y conductas de los actores; condicionan estructuras de distribución social, costos de producción, acceso a bienes y servicios; generan problemas sociales y ambientales; facilitan o dificultan su resolución.” (Thomas, Fressoli, & Santos, 2012). El programa de integración digital -TDA- no sólo se incluye en esta definición de tecnología sino que, a su vez, al estar orientada desde sus enfoques a la solventar ciertas problemáticas sociales (como la exclusión social, la dificultad en el acceso a servicios y bienes, la producción concentrada, la escasa participación ciudadana, etc.) se encuadra en el concepto de tecnologías para la inclusión social, definidas como “formas de diseñar, desarrollar, implementar y gestionar tecnologías orientadas a resolver problemas sociales y ambientales, generando dinámicas sociales y económicas de inclusión social y de desarrollo sustentable.” (Thomas, Fressoli, & Santos, 2012). Es en este punto donde se inicia una de las primeras tensiones entre la tríada de cuestiones mencionada anteriormente: cómo articular el desarrollo (tanto técnico como económico y a su vez, el desarrollo sustentable) de una tecnología orientada, en un marco democrático, a la resolución de problemas sociales. “A lo largo de su trayectoria, las tecnologías para la inclusión social parecen atravesadas por una tensión de base: ¿cuál es su misión y sentido?

 - ¿Desarrollar tecnologías como soluciones a problemas de exclusión social de los pobres?, o

- ¿Desarrollar tecnologías como componentes clave de estrategias de inclusión social de todos?” (Thomas, Fressoli, & Santos, 2012).

 Esta tensión radica sobre todo, en la importancia estratégica que tiene en América Latina el desarrollo de tecnologías para la inclusión social: “La inclusión de comunidades y grupos sociales dependerá, probablemente, de la capacidad local de generación de soluciones tecno-productivas tanto adecuadas cuanto eficaces” (Thomas, Fressoli, & Santos, 2012). La política de integración digital Televisión Digital Abierta es certeramente una tecnología orientada a la solvencia de problemáticas sociales, que anteriormente mencionamos, en paralelo -y de forma articulada- con el proceso de apagón analógico que a nivel mundial ya tiene fechas estimadas designadas por cada país (y en algunos casos, ya realizadas). Pero es menester, también, señalar que la televisión misma como artefacto forma parte, ya sea como un bien de consumo masivo o un servicio de interés público, de una estrategia clave en el desarrollo cultural de una nación ya que es uno de los espacios que se ligan directamente a la expresión de identidad cultural de un país. La armonización entre los intereses de cada provincia y las identidades que en cada una de ellas se encuentran (el enfoque federal) y la relación tecnología-exclusión -según algunos autores escasamente abordada en América Latina- a la que se intenta enfocar (el objetivo participativo e inclusivo) son escenarios socio-culturales y socio-económicos de esta región. En la práctica, un interesante ejemplo es el caso de la EBC (Empresa Brasilera de Comunicación) en Brasil. En este caso, la interactividad concierne a servicios sociales como instructivos sobre cómo realizar trámites jubilatorios, servicios de búsqueda de empleo, calendario de vacunación, etc., en los cuáles intervienen los ministerios de trabajo y salud. Actualmente, en Argentina, uno de los primeros avances para la generación de contenidos interactivos se refiere al software libre “Ginga.ar”. Ginga.ar es un middleware desarrollado por el equipo de TV Digital del Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada (LIFIA) de la Universidad Nacional de La Plata.

El fundamento de esta investigación se sustenta en el objetivo de aportar un conocimiento sobre una de las características basales del extenso programa TDA: la interactividad o, en otras palabras, la posibilidad técnica de generar interactividad que se considera desde el propio programa que puede brindar un apoyo clave en la generación de inclusión y participación para todos aquellos actores que se encuentran (o se encuentren) apartados de la producción de contenidos. El concepto de interactividad, es importante señalar, es un concepto en transición. Algunos autores, de cuyos desarrollos teóricos y conceptuales nos valdremos para el avance de esta investigación analizan conceptualmente los lineamientos generales del debate acerca de esta noción (Gobato, 2014; Rost, 2004) y en algún caso, también, sostienen una definición sobre la misma.

Continuando con respecto al fundamento de esta investigación, este se halla, también, en la intención de brindar algún tipo de respuestas acerca de preguntas inherentes a la construcción de la interactividad en la TDA, acerca de qué tipo de inclusión intenta (e intentará) generar, analizar la aplicabilidad a gran escala que posee, qué tipo de economía genera en su desarrollo, qué tipos de usos admite en la teoría, qué tipo de usos se generan, cómo está siendo su implementación y su gestión, qué problemas sociales locales resuelve, qué problemas cognitivos afronta en su gestión, etc.

**Objetivos específicos**

 Explorar y analizar el desarrollo y la implementación de la Interactividad en la política de integración digital Televisión Digital Abierta.

 Relevar y describir experiencias de interactividad en la Televisión Digital Abierta (por ejemplo: la creación de software y aplicaciones de LIFIA-UNLP y NeoTVLab de la UNTREF, TV Pública, Futbol para Todos, entre otras).

 Reconstruir la trayectoria socio-técnica de la Interactividad en la tecnología para la inclusión social TDA.

 Describir y analizar la dinámica socio-técnica sobre la que se desarrolla la tecnología Interactividad en la TDA.

 Relevar discursos de gestores y académicos imperantes alrededor del tema de investigación.

 Promover una articulación entre las herramientas propuestas en el marco teórico (las socio-técnicas y las comunicacionales) en relación a la posibilidad de brindar nuevas conceptualizaciones.

**Metodología**

La metodología que guiará este plan de investigación se asienta en una perspectiva cualitativa basada principalmente en tres técnicas de recaudación de datos: relevamiento y fichaje bibliográfico, análisis de políticas públicas y entrevistas semi-estructuradas a gestores y académicos.

En primer lugar hemos escogido la técnica de relevamiento bibliográfico por la alta cantidad de información y obras (tesis, ensayos, papers, monografías, libros, textos de ponencias, etc.) que se han producido, se producen y circulan sobre el tema, y también, relacionadas con el contexto temático que enmarca al objeto de empírico propuesto para la presente investigación. En este sentido, circunscribimos el relevamiento al cruce de nuestras conceptualizaciones principales: Interactividad y Televisión Digital en Argentina en el período 2009-2015. Esta técnica, al realizarse meticulosamente mediante el fichaje, permite articular analíticamente diferentes enfoques teóricos, y por lo tanto enriquecer el conocimiento sobre el tema y sobre las distintas perspectivas de autores. Momento de la investigación imprescindible para avanzar a un trabajo de campo que releve y analice casos concretos y discursos imperantes de gestores y académicos alrededor del tema.

En segundo lugar, a través del relevamiento y análisis de políticas públicas, podemos establecer un marco de referencias acerca legislaciones destinadas a regular el desarrollo de la tecnología a investigar. No obstante, el aspecto más interesante de esta técnica es que al reunir un gran cúmulo de legislaciones que se generaron en relación al programa Televisión Digital Abierta y más específicamente a la interactividad, estaríamos en condiciones de incorporar un análisis acerca de los procesos por los cuáles se gestaron esas legislaciones. Es decir, el relevamiento de las políticas públicas vinculadas a la Interactividad en la TDA, nos permitiría incorporar no sólo un análisis sobre la jurisprudencia que regula el programa, sino también la posibilidad de enmarcar las leyes en el contexto en el que se produjeron/designaron y reconstruir la trayectoria socio-técnica de esta tecnología signando los porqué de la constitución de determinados estatutos. Sumado a la hipótesis de esta investigación, esto nos ayuda a entender más sobre el funcionamiento de esta tecnología y parte de la dinámica socio-técnica sobre la cual se desarrolla.

Por último, la técnica elegida se refiere a la entrevista. Esta elección se sustenta bajo dos argumentos con distintos niveles de importancia. El primero, la pertinencia de esta técnica, a la cuál Ronald Fraser (1991) se refiere poéticamente “Así fue como me di cuenta […] de que la gente podía informarme; eran fuentes de información, igual que las muchas escritas que había que consultar. Pero también eran fuentes privilegiadas porque podías interrogarlas directamente”. En concreto, en el marco de los estudios históricos y sociológicos, “la entrevista es una metodología cualitativa considerada como una conversación, un producto intelectual compartido mediante el cual se produce un determinado conocimiento; una situación en la que por medio de una serie de estrategias conversacionales el entrevistador se apropia de los saberes de otros” (Di Marzo, 2004). El segundo argumento se refiere al interés en conocer y analizar las respuestas, las formas de respuesta, las ideas, las experiencias, los conocimientos, etc de ciertos actores que se vinculan al programa TDA, en particular a aquellos a quienes se consideran como grupos sociales relevantes en la trayectoria de esta tecnología. Incluiremos estos grupos a través de las siguientes categorías (aunque de manera muy general por ahora): gestores, académicos y actores sociales. Estas categorías generales serán luego evidenciadas en el proceso de la investigación a través de las formas en las que las encontremos (un ejemplo podría ser, dentro de actores sociales, usuarios a los que el programa brinda set top boxes sin cargo). En este sentido, proponemos como delimitación de la técnica la confección de protocolos de entrevistas semi-estructuradas que focalicen los temas de relevancia para la investigación.

**Estado del Arte**

Actualmente existe un gran caudal de información, investigaciones y conocimientos desarrollados sobre la Interactividad en el programa Televisión Digital Abierta en Argentina. Una parte de este caudal de textos (textos en el amplio sentido de la palabra) mantiene un debate sobre el concepto de interactividad. Incluso, en general, suele aparecer como prosecución de un material sobre la interactividad explicar sobre el carácter ambiguo de la terminología sobre este concepto. Adyacentemente, muchas veces estos materiales suelen involucrar algunas prácticas y formas de usos que realizan usuarios para exponer problemas conceptuales o inconvenientes en determinadas definiciones que se producen sobre Interactividad. Nombraremos dos textos sumamente importantes que consideramos exponentes de estos preceptos: el libro La escritura secundaria (Gobato, 2014) y la ponencia “Accesibilidad y usabilidad: los requisitos para la inclusión digital” (Paz, 2012). El primero profundiza en su “Capítulo III: Interacción, Interactividad y otras operaciones de las interfaces actuales”, sobre el concepto de Interactividad y sus diferentes acepciones en lo que agrupa y denomina como modos de la interactividad (análisis teórico del cual nos valdremos para la realización de esta investigación). Por su parte, el segundo texto se centra en lo que denomina formas de usabilidad y accesibilidad que se relacionan con la interactividad con el objetivo de tender a la inclusión digital. En este caso, a su vez, se analiza la interactividad (y las formas de usabilidad y accesibilidad) como recurso educativo.

Uno de los textos que se enfocan específica y abiertamente en la interactividad en la televisión digital es el estudio realizado por investigadores de la Universidad Nacional Tres de Febrero (UTREF). El libro Televisión Digital Interactiva: desarrollo y perspectivas (Kantor, Marcaletti, Pafundi, & Gómez, 2013) es un estudio sumamente completo sobre el concepto de interactividad, su desarrollo (limitantes y desencadenadores) en Argentina y comparación de casos (Brasil e Inglaterra). Claro que por limitaciones espacio-temporales este texto no posee un gran estudio sobre el desarrollo de la implementación de la interactividad precisamente porque el desarrollo de aplicaciones y plataformas que posibiliten la interactividad aún hoy sigue siendo incipiente.

Es importante también tener en cuenta aquellos textos cuyo eje central es el desarrollo de la Televisión Digital Abierta pero que disponen de un interesante análisis en sus apartados sobre interactividad o disponen información actualizada sobre algunos avances. Un caso interesante para nombrar es el del trabajo “La Televisión Digital en Argentina a cinco años de su puesta en marcha” (Caraballo, & González, 2014), publicado en la Universidad Nacional de Quilmes, que incluye en su apartado “Interactividad”, la gran cantidad de avances con respecto a desarrollos de plataformas, software y aplicaciones interactivas para TDA.

**Hipótesis**

Para exponer la hipótesis que direcciona esta investigación es necesario realizar un breve desarrollo explicativo para entender de qué manera nuestro eje u objeto de investigación se transforma en una hipótesis. En primer lugar, nos sirve definir que nuestro objeto de investigación es la interactividad en el programa Televisión Digital Abierta 2009-2015. La Interactividad dentro de este programa -y según sus gestores- es un beneficio que se brinda. En correspondencia con esto, la primera conceptualización que realizamos sobre la política de integración Televisión Digital Abierta es que es una Tecnología para la inclusión social: porque está orientada a resolver problemas sociales, generando dinámicas sociales y económicas de inclusión social y de desarrollo sustentable. Ahora bien, desde nuestra posición entendemos que la interactividad no es sólo un beneficio, no es sólo, siquiera, un apartado del programa TDA, sino que es un aspecto integral -fundamental- de esta tecnología para la inclusión social. En correspondencia, sostenemos que el desarrollo de la interactividad en el programa TDA es incipiente y nuestro interés radica en dar respuestas acerca de cómo está siendo el desarrollo de la misma.