

Significado de las tecnologías digitales para los adultos mayores mediante el interaccionismo simbólico

Patricia Hernández Salazar

Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones
Bibliotecológicas y de la Información, Ciudad de México, México

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4438-4750>
psh75599@unam.mx

DOI: <https://doi.org/10.26512/rici.v18.n3.2025.59366>

Received/Recibido/Received:2025-06-01

Aceito/Aceptado/Accepted: 2025-08-23

Published/Publicado/Published: 2025-11-28

Resumen

La relación entre los adultos mayores y las tecnologías digitales es un tema que ha sido abordado de forma reciente por diversos autores. Los abordajes han variado, desde la intención de determinar si las usan o no, las causas por cualquiera de las dos decisiones, tipo de recursos y herramientas que utilizan, los beneficios que les brindan, la actitud, hasta identificar las barreras que se les presentan. Entre los fenómenos examinados no aparece determinar el significado que les otorgan, y si ese significado influye en sus acercamientos a ellas. Este artículo tiene por objetivo explicar los resultados de un estudio que se hizo para establecer los significados que este grupo etario les confieren a dichas tecnologías. Los elementos que se consideraron para delimitarlos fueron las ideas, sensaciones e imágenes que emergen cuando se enfrentan o recurren (por necesidad o placer) a dispositivos, aplicaciones, servicios y herramientas digitales, así como la implicación que tienen (o no) la interacción e intercambio de opiniones con otros individuos en sus comportamientos y acciones dentro del entorno digital. Método. El estudio fue de corte cualitativo. El método empleado fue el interaccionismo simbólico, cuyas premisas son: a) los seres humanos les confieren significados a las cosas; b) los sentidos o significados se crean, manejan y modifican mediante un proceso de interpretación en dos niveles primero individual y luego social mediante acciones compartidas, es decir los sujetos interactúan e intercambian significados y símbolos; c) y a partir de ellos actúan sobre las cosas. Se hizo una entrevista a profundidad, se les plantearon preguntas detonantes que les permitieron responder de manera amplia y reflexiva. Resultados. Las ideas se agruparon en tres aspectos: su carácter físico, su naturaleza inasible y su impacto en las actividades que realizan cotidianamente. En cuanto a las sensaciones e imágenes fueron ambivalentes, hubo sentimientos encontrados tanto positivos como negativos, expresaron términos tales como: asombro, emoción, frustración, sentirse inútiles, dependencia a las tecnologías y a otras personas para poder utilizarlas, y preocupación, entre otras. En cuanto a la interacción con otros sí influye en su acercamiento y uso.

Palabras clave: Adultos mayores. Tecnologías digitales. Significados. Interaccionismo simbólico.

Significado das tecnologias digitais para os idosos através do interacionismo simbólico

Resumo:

A relação entre os idosos e as tecnologias digitais é um tema que tem sido recentemente abordado por diversos autores. As abordagens variaram desde a intenção de determinar se fazem uso delas ou não, as

razões que explicam ambas as decisões, o tipo de recursos e ferramentas que utilizam, os benefícios que lhes proporcionam, a atitude frente a tais tecnologias, até a identificação das barreiras que enfrentam. Entretanto, entre os fenômenos examinados não se inclui a análise do significado que lhes atribuem, nem se esse significado influencia seus modos de aproximação. O objetivo deste artigo é apresentar os resultados de um estudo realizado para identificar os significados que esse grupo etário confere a essas tecnologias. Os elementos considerados para delimitá-los foram as ideias, sensações e imagens que emergem quando se deparam ou recorrem (por necessidade ou prazer) a dispositivos, aplicativos, serviços e ferramentas digitais, assim como a implicação que exerce (ou não) a interação e o intercâmbio de opiniões com outros indivíduos em seus comportamentos e ações no ambiente digital. Método. O estudo foi de natureza qualitativa. O método empregado foi o interacionismo simbólico, cujas premissas são: a) os seres humanos atribuem significados às coisas; b) os sentidos ou significados são criados, geridos e modificados por meio de um processo de interpretação em dois níveis — inicialmente individual e, posteriormente, social — mediante ações compartilhadas, isto é, os sujeitos interagem e trocam significados e símbolos; c) a partir deles, atuam sobre as coisas. Foi realizada uma entrevista em profundidade, com perguntas norteadoras que permitiram aos participantes responder de maneira ampla e reflexiva. Resultados. As ideias foram agrupadas em três aspectos: seu caráter físico, sua natureza intangível e seu impacto nas atividades cotidianas. No que se refere às sensações e imagens, estas se mostraram ambivalentes, incluindo sentimentos tanto positivos quanto negativos. Os participantes expressaram termos como: assombro, emoção, frustração, sensação de inutilidade, dependência das tecnologias e de outras pessoas para utilizá-las, e preocupação, entre outros. No que concerne à interação com os outros, esta, de fato, influencia sua aproximação e uso das tecnologias digitais.

Palavras-chave: Idosos. Tecnologias digitais. Significados. Interacionismo simbólico.

Meaning of digital technologies for older adults through symbolic interactionism

Abstract:

The relationship between older adults and digital technologies is a topic that has only recently been addressed by various authors. Approaches have ranged from examining whether older adults make use of these technologies, to analyzing the reasons behind either decision, the types of resources and tools they employ, the benefits they derive from them, their attitudes toward such technologies, as well as the barriers they encounter. However, little attention has been paid to exploring the meanings they attribute to these technologies and whether such meanings influence their engagement with them. The purpose of this article is to present the results of a study conducted to identify the meanings that this age group assigns to digital technologies. The elements considered in defining these meanings included the ideas, sensations, and images that emerge when older adults face or resort (whether out of necessity or pleasure) to digital devices, applications, services, and tools, as well as the role played (or not) by interaction and the exchange of opinions with others in shaping their behaviors and actions within the digital environment. Method. The study followed a qualitative design. The methodological approach employed was symbolic interactionism, which is based on the following premises: (a) human beings assign meanings to things; (b) these meanings are created, managed, and modified through a process of interpretation that occurs first at the individual level and subsequently at the social level through shared actions—that is, subjects interact and exchange meanings and symbols; and (c) based on these processes, individuals act upon things. An in-depth interview was conducted, using guiding questions that allowed participants to provide broad and reflective responses. Results. The ideas expressed were grouped into three dimensions: their physical character, their intangible nature, and their impact on daily activities. Sensations and images were ambivalent, encompassing both positive and negative feelings. Participants reported emotions such as amazement, excitement, frustration, uselessness, dependence on technologies and on other people for their use, as well as concern, among others. Interaction with others was also found to influence their approach to and use of digital technologies.

Keywords: Older adults. Digital technologies. Meanings. Symbolic interactionism.

1 Introducción

De un par de décadas para acá se han realizado estudios para dimensionar la relación que se ha establecido entre las personas adultas mayores y las tecnologías de información y comunicación (TIC) primero y luego las digitales. Se realizó un estado del arte sobre la

participación de adultos mayores en comunidades virtuales (Hernández Salazar, 2024), ante la escasez de textos recuperados específicamente sobre este tema, fue necesario ampliar la búsqueda y considerar el uso de Internet y las TIC -cualesquiera que éstas fueran-. Se consideraron 25 publicaciones, las cuales fueron organizadas en dos períodos, el primero abarcó del año 2002 al 2010 y el segundo del 2011 al 2020. En el primero (2002-2010) se encontró de manera redundante la alusión a los pocos estudios que existían y los beneficios que estas tecnologías aportarían a los mayores para realizar sus actividades; se evidenció que no son proclives a utilizar Internet y los recursos tecnológicos, se recogieron diversas causas entre las que destacaron el declive en sus condiciones físicas, psicológicas, económicas y sociales y la falta de necesidad o interés para hacerlo. Se mencionó la brecha digital y como alternativa la inclusión digital.

Un texto que es conveniente mencionar es el de Jaeger y Xie (2009), quienes perciben a los mayores como personas con discapacidad, esto es un tema que se ha discutido a través del tiempo. Si bien el enfoque biológico sobre los mayores enfatiza la disminución de sus funciones físicas, fisiológicas y psicológicas, pensarlos así los convierte ante la sociedad en vulnerables, y de acuerdo con esta condición se da por sentado que existen dificultades para utilizar las tecnologías digitales, lo que refuerza su autopercepción que no son para ellos y su bloqueo para integrarlas a su vida diaria.

En el segundo (2011-2020), a pesar de que se duplicó el número de publicaciones (de 8 a 17), se reitera la falta de investigaciones y el bajo porcentaje que accede a Internet. Se hacen estudios para establecer las causas por las que no las usan, sobresalen la falta de interés, creer que no les servirán, miedo e inseguridad, la dificultad para usarlas y allegarse de los aprendizajes necesarios. Se menciona la necesidad de crear programas de educación permanente que les provean de habilidades tecnológicas para disminuir la poca o nula utilización (González García; Martínez Heredia, 2017).

Algunos autores examinaron las barreras ideológicas que mostraron lo que piensan de las tecnologías, enfáticamente afirmaron que no son para ellos, están diseñadas para grupos de menor edad, tienen un alto grado de complicación lo que redunda en dificultades para asimilarlas y adaptarse al entorno digital actual. Nuevamente se habló de la imagen social que se tiene de ellos, personas en situación de vulnerabilidad con carencias funcionales.

El principal propósito del estado del arte fue identificar la literatura existente sobre la participación de los mayores en comunidades virtuales, como grandes conclusiones se detectó que empiezan a integrarse a redes sociales que acogen a personas de cualquier grupo etario, por lo que no tienen la connotación de comunidades virtuales de y para mayores; existe una cantidad mínima interesada en intercambiar ideas o experiencias sólo en línea, en algún punto

o momento promueven encuentros cara a cara. Hasta el 2020 persistía la falta de interés y motivación para utilizar las tecnologías en general, ya sea por: creer que no les servirán en sus actividades cotidianas; la inseguridad que sienten al utilizarlas; la carencia de habilidades para explotarlas de manera adecuada; si deciden formarse en su uso perciben que las estrategias de apropiación de aprendizajes no están diseñadas para ellos; y la autopercepción que son para grupos de edades anteriores a los sesenta. Todas estas causas reforzadas por el sentir y decir familiar y social.

Olphert, Damodaran y May (2005) examinaron las percepciones y creencias sobre las tecnologías digitales y las barreras a las que se enfrentan para utilizarlas. Mencionaron diversas creencias, destacan cuatro: 1) la forma de acceso a los servicios, recursos y aplicaciones digitales sólo es mediante la computadora personal; 2) no existen diferentes opciones y costos para contratar servicios; 3) el correo electrónico está separado de Internet; y 4) la posibilidad de volverse adictos. En cuanto a las barreras sobresalen: motivaciones; ser demasiado viejos; temor; ideas preconcebidas sobre su utilidad y lo que proveen (que son sólo para que las compañías vendan sus bienes o servicios o la inseguridad para comprar bienes o realizar transacciones bancarias); y no tener claridad en cuanto a su significado.

Siren y Kdnusen (2017) vinculan el problema de la no utilización o utilización mínima con la brecha digital por edad, entendida como la imposibilidad de tener acceso a las tecnologías, ya sea por carecer de los recursos necesarios o por voluntad propia. Esto último tiene su origen en la falta de interés o en la tecnofobia, cualquiera que sea la razón remite a un problema social de mayor calado la exclusión digital, estar desconectados de estas tecnologías, lo que repercute en mayor o menor medida en una marginación, aislamiento social o dependencia de otros para insertarse en la sociedad actual, situación en la que se encuentra un gran porcentaje de la población de adultos mayores tanto a nivel internacional como nacional. Estos autores ubicaron esta exclusión en el ámbito de la información y los servicios que ofrecen instancias gubernamentales, lo que se conoce como e-gobierno. La creación de plataformas digitales ha potencializado su marginalización al reducir su autopercepción de éxito en la realización de trámites y la sensación de pérdidas constantes de: información importante; el contacto con las autoridades; prestaciones sociales; y estatus familiar y social. Estas limitantes confirman sus desventajas de salud, económicas, y de participación o socialización. También estudiaron las ventajas y desventajas que los mayores encuentran en el uso del e-gobierno, interesan las desventajas, reportaron pérdida de contacto personal con los funcionarios, no entender el lenguaje y tener las habilidades. Los resultados también arrojan actitudes, nuevamente aparecen la falta de interés, la idea que no las necesitan, se suma la desconfianza y la poca voluntad de aprender.

Se rescata que entre las barreras a las que se enfrentan está la falta de claridad en cuanto a lo que son las tecnologías digitales, el sentido que les dan, la imposibilidad de establecer puntualmente su utilidad, qué les resuelven en su día a día y cómo influyen los estereotipos sociales en cuanto a su condición de vejez y su capacidad para apropiarse de los aprendizajes indispensables para su explotación. En los estudios analizados no se encontró alguno que tratara específicamente el significado que las personas envejecidas le dan a las tecnologías digitales, si ese significado se puede conformar a través de las ideas, sensaciones e imágenes que tienen de ellas y si resulta de la interacción con otros sujetos y de la percepción social.

Derivado de este panorama se determinó la necesidad de realizar un estudio que tuviera como propósito general establecer los significados que les confieren los adultos mayores a las tecnologías digitales. El significado se vincula con símbolos que representan ciertos términos, frases o ideas completas, símbolos o imágenes que resultan del procesamiento, aprehensión y socialización con otros. En los adultos mayores es especialmente cierta esta afirmación, el sentido que le dan a las cosas siempre es resultado de sus visiones del mundo, de las preconcepciones, de emociones adquiridas a través de sus experiencias acumuladas que definen sus trayectorias de vida y de compartir con otros estas percepciones.

El enfoque metodológico que se siguió fue el interaccionismo simbólico propuesto por Blumer (1969) a finales de la década de los cuarenta del siglo pasado, para estudiar grupos sociales. Está basado en tres premisas, las cuales establecen que a) los seres humanos les confieren significados a las cosas; b) los sentidos o significados se crean, manejan y modifican mediante un proceso de interpretación en dos niveles primero individual y luego social mediante acciones compartidas, es decir los sujetos interactúan e intercambian significados y símbolos; c) y a partir de ellos actúan sobre las cosas. La construcción de los seres humanos está en relación con las acciones que realizan en su vida natural y los mundos cognitivo-simbólicos personales y sociales dentro de los que habitan.

2 Método

El objetivo general del estudio fue establecer el significado que le confieren las personas adultas mayores a las tecnologías digitales, mediante la aplicación del interaccionismo simbólico. Como propósitos particulares se plantearon tres:

1. Analizar la forma como expresan las ideas.
2. Determinar si las expresiones recogidas refieren a significados derivados de ideas, sensaciones o imágenes.
3. Si las interacciones sociales sobre lo digital impactan en sus percepciones.

Se siguió un enfoque cualitativo, mediante entrevistas a profundidad, realizadas durante el mes de julio del 2024. Debido a que el estudio fue de corte exploratorio sólo se consideraron dos variables estado de cognición que les permitiera entender y responder las preguntas detonantes y el género, esta última para identificar si existían diferencias entre hombres y mujeres. El número de participantes ascendió a cuatro, en la Tabla 1 se aprecian sus datos generales.

Tabla 1 Datos generales de los participantes

Participante	Estado civil	Nivel escolar	Ocupación
S1H68	Divorciado	Superior	Funcionario de institución gubernamental
S2M63	Casada	Posgrado	Profesora investigadora
S3H67	Casado	Medio superior	Jubilado Trabajo informal actividades de Mantenimiento de casas
S4M79	Viuda	Medio (secundaria)	Pensionada por viudez

Para preservar la confidencialidad de sus datos se utilizó un código de identificación formado por S de sujeto, número consecutivo de la realización de la entrevista, género H para hombre y M para mujer y edad. La selección de los interlocutores permitió recoger datos de tres estados civiles diferentes, casados, divorciado y viudedz, de niveles escolares que van desde media (secundaria y preparatoria) hasta posgrado. Así como de personas en ejercicio laboral formal e informal y sin realizar actividades laborales. Con esto se logró una comparación entre diferentes condiciones de vida y contextos digitales.

3 Resultados

El análisis e interpretación de los datos recogidos se hizo mediante el interaccionismo simbólico, implicó identificar el sentido que le dan desde ellos, conformado por las ideas, sensaciones e imágenes que les generan, las acciones que realizan sobre y con las tecnologías (cosas reales) y la interacción o socialización con otros, ya sean pares o no sobre este tema. Se detectó el nivel de influencia que tienen los grupos sociales con los que conviven cotidianamente: familiares, amigos, colegas y comunidad en general. A partir de preguntas detonantes se logró que expresaran a su ritmo las respuestas, se evitó presionarlos, reiterar la pregunta y realizar cuestionamientos específicos que indujeran las respuestas y sesgaran los resultados.

Los resultados se presentan de acuerdo con las tres dimensiones mencionadas: asociación de ideas; sensaciones, emociones e imágenes relacionadas con las tecnologías digitales; e impacto de la interacción con otras personas en la percepción que tienen de ellas.

3.1 Asociación de ideas

Un denominador común fue que ante la solicitud que expresaran las ideas que se les venían a la mente cuando escuchaban la frase tecnologías digitales, los interlocutores se quedaban reflexionando por varios minutos, esto denotó que era algo en lo que no se habían detenido a pensar. Las expresiones que retrotrajeron se englobaron entre aspectos principales: su carácter físico; su naturaleza inasible; y su impacto en las actividades que realizan.

En cuanto al carácter físico los participantes coincidieron en nombrarlos dispositivos más identificados y compartidos, las computadoras y los teléfonos móviles, a los que S2M63 sumó las tabletas. Hubo un interlocutor que mencionó “todos los aparatos de la casa [...] Ya hay muchos avances que han hecho que la estufa, la televisión, el refrigerador la tengan” (S3H67), alude al Internet de las cosas, sin precisar el nombre. Vale hacer notar que ninguno mencionó los aparatos que se emplean para controlar su salud, una de las características determinantes en las definiciones de personas adultas mayores, se infiere que no tienen conciencia que son tecnologías; o las utilizadas en transacciones bancarias como los cajeros automáticos.

Declararon que tienen una naturaleza inasible pero contundente en el espacio y tiempo actuales, en su realidad diaria:

“Descripción de una realidad en la que nos estamos metiendo sin saber mucho de esa realidad. Está flotando en todos lados. En mi caso uso mucho la tecnología en mi trabajo, no es cosa de voluntad, la conozca o no, la entienda o no hay que utilizarla [...] en actividades cotidianas, laborales, tener unos sensores prendidos para aprender lo más rápido posible, esta realidad que nos rodea ... Es una realidad que nos está metiendo en una dinámica muy acelerada, las cosas pasan más rápido, tocamos un botón para ver el otro lado del mundo y pum te aparece.” (S1H68)

El comentario refleja que no sabe mucho de ella, pero está en el entorno, se aprecia también el vínculo directo con el tercer aspecto, el impacto en las actividades que se realizan en el día a día, las implicaciones que tienen en sus procesos mentales y de aprendizaje. La noción de totalidad es inminente, al utilizar la frase “nos rodea”, estamos inmersos dentro de ella, no existe espacio alguno en el que no nos la topemos, se ha convertido en un ente inmanente a los seres humanos, ya sea en contextos personales, familiares y sociales; profesionales, laborales o privados. También las ubican como “lo nuevo que está en este tiempo ... van cambiando tecnológicamente, de cosas nuevas para el hombre” (S4M79). Nuevamente se aprecia su forma inasible, es algo que está en este tiempo, cuya principal característica es su novedad.

Todos están conscientes del gran impacto que tienen en sus actividades cotidianas, aprecian la utilidad que les proporciona al mencionar las actividades que realizan con las tecnologías, sobresale la función de comunicación, puede ser entre personas, de viva voz “yo lo uso más como medio de comunicación personal, más directa, más familiar” (S2M63), a través de sus aplicaciones “me gusta mucho que me manden WhatsApp, tengo 40 gente, yo las he venido encontrando, los encontré poco a poco, desde que fue la pandemia” (S4M79). O entre el dispositivo y ellos, se dio el caso de S1H68 que no utiliza su teléfono para hablar con personas si no como un asesor digital:

“Sirve para muchas cosas, nunca para hablar por teléfono, agendar, hacer cuentas, investigar algún dato, alguna información. Se ha vuelto algo que tiene uno que entender, términos como googlear. Prácticamente puedes hablar con tu teléfono como si estuvieras hablando con alguien, le preguntas qué horas son y te contesta el bendito.”

Incluso le confieren cualidades o acciones humanas:

“los teléfonos inteligentes, son listos, te sacan cosas que no están en tu cabeza, te comunican fechas de cumpleaños, el día de la bandera. No es la voluntad tuya sino el dispositivo que te comunica... te lo hace saber, como si fuera “alguien” independiente de ti” (S1H68)

“cuando tengo un celular nuevo le pongo su memoria, lo estoy checando... luego se encapricha y no me comunica, no me avisa que me están marcando” (S4M79)

Infortunadamente tienen implicaciones negativas, una es la inversión económica que les requiere:

“Viene el problema de lo que te gastas en que todo funcione, ya no puedes ver los canales libres porque la tele no funciona si no pagas un paquete específico, luego si no tienes cierta cantidad de megas pues no ves todos los canales o no se ven bien. Me enteré de un dispositivo que permite que esto no suceda, quise saber cómo funcionaba, pregunté en una tienda me explicaron, pero si lo compras lo tienes que colocar en un lugar especial y si no tienes cierta conexión eléctrica pues no te sirve.” (S3H67)

“Por ejemplo, acabo de comprar una televisión Smart y me ha costado trabajo conectarla. Cuando te las venden no te explican todo lo que se requerirá para que funcione. Y como pasas por diferentes personas, el vendedor se desentiende cuando vas a reclamar algo. Luego el técnico que te las coloca no te dice bien, incluso vienen personas que no son de la marca.” (S3H67)

En las que coincidieron todos fueron en la necesidad de entender su funcionamiento, aprender a usarlas y tener que recurrir a sus familiares, amigos o gente cercana para que les enseñen, incluso depender de ellos para que les hagan las cosas:

“Te genera problemas que tienes que ir resolviendo con mucho criterio y con mucha voluntad, la problemática allí está, si quieres seguir avanzando te tienes que poner las pilas. Preguntarles cosas a los hijos, o a los amigos o a los

conocidos, para resolver cosas simples cómo prendo o apago una cámara” (S1H68)

“La verdad, me parecen perfectas, pero como todo se tienen que aprender si uno quiere... otra amiga tiene un hijo que le enseña... les digo a mis nietas que me lo hagan” (S4M79)

3.2 Sensaciones, emociones e imágenes relacionadas con las tecnologías digitales

La pregunta detonante sobre estos aspectos generó una diversidad de respuestas. Los participantes emplearon diferentes palabras que reflejaron sensaciones encontradas de asombro mezclado con alertas internas o preocupaciones, porque las actividades que realizan cotidianamente dependen de las tecnologías digitales y se debe tomar distancia para no volverse adictos.

Un primer hallazgo es que las tecnologías los hacen situarse como adultos mayores, esto les produce sensaciones negativas como sentirse inútiles, frustrados por requerir de apoyo, o estar en desventaja, como se aprecia en estos tres testimonios:

“La primera emoción en el caso personal, efectivamente me doy cuenta de que ya soy un adulto mayor verdad, que hay cosas que aparecen todos los días que me asombran, que me hacen sentir a veces incómodo, porque no puedo resolver algunas cuestiones y tengo que andarle preguntando a chavos a jóvenes, que me ayuden a resolver algo bien simple, algo sencillo... a veces te sientes un poquito inútil, porque necesitas la ayuda de alguien más para resolver tus cosas... No sé si esto le pase a todo el mundo, pero mi idea de llegar a esta edad es no molestar a los demás para poder hacer lo que yo tengo que hacer o yo quiero hacer, a veces no es tan simple, tengo que recurrir a otros para resolver mis problemas, ya no puedo dilucidar, no puedo encontrar el caminito y necesito de alguien más para realizar algo sencillo simple... Y sí es una sensación un poquito de frustración” (S1H68)

“Porque desde niña veías *Perdidos en el espacio*, con el robot *no es computable no es computable*, o luego después cuando veías los cuartos llenos de máquinas... sobre todo porque a nosotras nos tocó esos cambios. Desde el punto generacional, nadie tenía celulares, y de repente salen esos ladrillos con una antena, cambiamos las televisiones de bulbos por unas electrónicas, ahora todo absolutamente es tecnología” (S2M63)

“Y entonces uno piensa entonces dónde están las ganancias con toda la nueva tecnología si yo no tengo alguna ventaja, luego por nuestra edad no nos explican bien y cuando reclamas pues no te hacen válida la garantía.” (S3H67)

Mencionaron sensaciones contradictorias o ambivalentes que no permiten precisar un solo sentido como el asombro, denota admiración, pero también susto ante un fenómeno o situación, esto se evidencia en los dichos de S1H68 quien lo entreteje con otros sentimientos que son negativos “la primera sensación es que tenemos que ponernos las pilas porque nos rezagamos muy pronto de un día para otro... ese procesador está compitiendo con nosotros, y nos tenemos que poner muy listos antes que nos gane” (S1H68). Las emociones agradables se

convierten casi de forma inmediata en desagradables porque no tienen claridad de las implicaciones que las tecnologías tienen dentro de sus contextos de infraestructura para explotarlas adecuada y eficientemente y nadie se las aclara:

"Primero cuando escuché que ya había grandes avances tecnológicos emoción, ya tendremos más tecnología y podremos hacer mejor las actividades diarias. Que, si las lavadoras serán más eficientes, o que los refrigeradores ya no jalarán tanta luz. Pero esto no es cierto, por ejemplo, mi refrigerador creaba mucha escarcha y me dijeron que esto hacía que se consumiera mucha luz, cuando quise cambiarlo me dijeron que con cierta marca ya no haría escarcha y me ahorraría en la luz, lo cambié. Pero no te explican que tienes que tener un conector específico, porque si existen fallas en la luz, que aquí donde vivo son muy frecuentes pues ellos no se hacen responsables de fallas electrónicas o de cambio de voltaje." (S3H67)

En cuanto a la imagen que tienen de las tecnologías, fue difícil para los interlocutores expresarla en pocas palabras como se les requirió. Un ejemplo es lo comentado por S2M63, no puede concebirla como una sola imagen, para ella es una secuencia de imágenes que la transfieren a la evolución que han tenido, les da una connotación de totalidad de la realidad:

"mi imagen es mi vida cotidiana depende de las tecnologías, puedo pensar en mi refrigerador ... la imagen es esa imagen no pienso en un robot... pienso en todo lo que me rodea en mi casa. Pensando en estas series de ciencia ficción que algún día vamos a decir Energizer [marca de pilas] o vamos a tener autos voladores" (S2M63)

Mezclaron imágenes que referían a su esencia física, tangible, para inmediatamente integrar lo intangible, algo que los sentidos ya no perciben, algo está allí sin poder verlo o asirlo:

"Cuando compras un aparato que todavía tiene cables o sistemas en su interior y lo puedes ver, pues tienes la imagen. Pero por ejemplo las televisiones inteligentes, no les ves el interior, y cuando quieres que se prendan tienes que seguir muchas instrucciones y ya no sabes a dónde llegan, porque ya son muy planas ¿dónde les caben? Ya todos los aparatos son electrónicos, ya no ves nada, sólo funcionan. Es difícil tener una imagen de un objeto, son sólo ideas." (S3H67)

"lo moderno, cuanto aparato y cosas bonitas, la bolita [Alexa] que le dices hazme esto, tócame lo otro, tú sentadita, comiendo tu botana... no sabes cómo, pero ella te entiende" (S4M79)

Uno de ellos habló de dispositivos, de "aparatitos" conformados por "un dispositivo tan pequeño, que cabe en la palma de la mano quepa tanta realidad, sí, allí se puedan procesar y crear ideas, diálogos, imágenes... chips" (S1H68) que pueden crear pensamientos artificiales que compiten con el pensamiento humano. En una suerte de reflexión metafísica, este mismo participante comentó acerca de que originalmente sólo la mente humana podía generar pensamientos y éstos representaban "un diálogo con uno mismo" ahora existe la posibilidad que:

“el aparatito discurra, piense y escoja por mí qué color me gusta, qué música me gusta... el dialoguito se da dentro de un aparato, un aparatito tan chiquito, no ocupa ni el tamaño de un teléfono, pueda seguir todo este proceso tan maravilloso del pensamiento... la mente humana ya anda guardada en un aparatito de metal, de plástico y ya anda funcionando y no sabemos para dónde va ni qué tan lejos hasta dónde puede llegar... Ya está como para preocuparse que esta máquina [un robot] pueda representar asombro o emociones, cuando se supone que es máquina, a nosotros nos enseñaron que las máquinas no tienen sentimientos” (S1H68)

En esta misma línea de razonamiento, acerca de la creación de pensamientos artificiales y máquinas que discurren y sienten, resalta el hecho de percibir las tecnologías como algo cuyos resultados puedan ser apocalípticos o poco benéficos para la sociedad, en alusión directa a la inteligencia artificial:

“depende del aprendizaje, es un sistema de aprendizaje y los aprendizajes se dan por lo que se encuentran en las redes tecnológicas, la información que se encuentra en las redes, y al mismo tiempo depende de algoritmos... tenemos problemas en las dos direcciones, hay *misinformation* que es información falsa y están los algoritmos maliciosos... puede aprender con esas dos cosas, entonces deja de ser algo que esté al servicio de la sociedad, y puede convertirse en una arma de un grupo de personas con intereses como grupo ¿no? llámense los corporativos, lo que tú gustes y mandes, y lo más peligroso es cuando se promueven guerras ¿sabes?. También pueden decidir a quién corren en una empresa, no va a depender de una persona, sino de una máquina. La pregunta es éticamente hablando ¿cómo se va a regular?” (S2M63)

3.3 Impacto de la interacción con otras personas en la percepción que tienen de ellas

Este último apartado recoge las respuestas sobre el intercambio de significados acerca de las tecnologías digitales con otras personas, ya sea familiares, compañeros de trabajo, amigos o vecinos, y qué tanta injerencia tiene en el sentido que les dan, con especial énfasis en el intercambio entre miembros del mismo grupo etario.

A pregunta expresa los cuatro interlocutores manifestaron que no existe comunicación sobre el tema con otras personas de la tercera edad:

“Fíjate que con personas de mi edad no. Como que ya no les interesa, o todo se los hacen sus hijos u otras personas. Hasta para ver la tele, que siempre ven comedias [telenovelas], pues alguien se las pone. No las entienden y no tienen necesidad de usarlas directamente.” (S3H67)

En el ámbito laboral/académico se presenta una heterogeneidad en cuanto a su explotación e interacción:

“Si yo me restrinjo como pares por edad pues hay como una clara división, los que las usan nada más para publicar sus artículos simplemente como máquina de escribir, que no requieren ir más allá, en el tipo de trabajo que yo hago [matemáticas], que sí requiero ir más allá... Ahora está el cambio generacional el cambio justo a lo que es la ciencia de datos y la inteligencia artificial y hay quienes creen que es la panacea y entonces quieren dirigir la docencia utilizando las tecnologías. Por lo que es difícil interactuar con mis

colegas a nivel de estas visiones. Los mayores de 60 ya estamos en otro nivel, porque ya estamos de salida de alguna forma. Muchos decimos a los 65 o 70 nos retiramos. Los más mayores no dependen tanto en general de las tecnologías." (S2M63)

Es de apreciar que con la familia o amistades no se intercambian ideas u opiniones sobre las tecnologías, se ejercen acciones directas: apoyo en su utilización ya sea de los entrevistados para con otros o viceversa:

"A nivel familia no es una plática de todos los días, pero lo que sí noto es que cada vez están más limitadas, es más en cuanto se jubilan dejan de usarlas, y entonces viven desconectadas a veces por la falta de uso de las tecnologías ¿sabes? Y yo lo veo con amigas cercanas que me hablan por teléfono oye qué hago tengo que bajar un archivo y no puedo bajarlo, que parecerían elementales. Gente de más de 70 años no saben usar bien el celular. Pero la gente que lo tiene para comunicarse con sus hijos las tiene como más limitadas, ven televisión, muchas no tienen computadoras, una vecina no tiene ni celular ni computadora, sólo tiene teléfono, es muy difícil que se entere que está pasando en la unidad qué es como una pequeña ciudad. Ya no hay forma que comparta el sentido, si no sólo los apoyo..." (S2M63)

"Fíjate que no, mis pensamientos no se si están bien o mal, todos tienen sus ideas tecnológicas. Te vas haciendo grande como los elefantes. En esta colonia todas las señoras están encerradas, en su relajación, todas las personas te dicen buenas tardes y se meten asustadas. No le platico a nadie. [Amistades] No, no porque cada quien tiene su historia, cada viejito tenemos nuestras historias chuecas... tengo poca gente con la que puedo hablar. Nada más me llevo bien y convivo con la tele, con el teléfono, porque la gente está con su tecnología con sus ondas solas. Las noticias, yo vivo al día, pero con la tecnología de los aparatos que tenemos..." (S4M79)

Los vecinos y la sociedad en general sí influyen:

"A veces platico con un vecino que está estudiando cosas de cómputo y él sí me explica muy bien, mire hágala por acá o presione esto o aquello. Pero con otras personas casi no. Es lo que yo hago o leo. Con nadie se puede hablar de esto o que te ayuden, yo tengo una vecina que es química y ya no la usa. Es más joven, trabaja en el Seguro [IMSS] en la farmacia, y no usa ni sabe nada de esto." (S3H67)

Sobre todo, los medios:

"Sí desde luego porque por ejemplo los mismos noticieros ¿No? son medios de comunicación que pueden crear esta información que puede ser maliciosa o no, con un sentido dirigido a algo ¿No?, está la forma de docencia que decide la gente que dirige las universidades, que no sabemos si ellos tiran de alguna cosa como el banco mundial ¿sí? no sabemos que ellos tiren línea del Banco mundial, que ellos decidan hacia dónde se va a mover el mundo en términos tecnológicos." (S2M63)

4 Conclusiones

Identificar el significado que las personas adultas mayores les atribuyen a las tecnologías digitales permite establecer la forma como se relacionan con ellas. Todos coincidieron en que es algo que está en el entorno, que es dinámico, que es novedoso, pero inasible e

incommensurable. Las ideas que tienen sobre las tecnologías son contradictorias: remiten a lo físico y a su forma inasible, en ambas representaciones impactan en sus actividades cotidianas.

Sí o sí las usan, sin importar la actividad a la que se dediquen, ni la edad o el género, forman parte de su día a día, las explotan en mayor o menor medida, algunos con asombro por su tamaño y funcionalidad, advierten que es complicado manejarlas y que su condición de adultos mayores no les ayuda. Otros con un poco de reticencia por su costo y dificultad para operarlos.

En cuanto a las sensaciones, expresaron emociones más de corte negativo, tales como sentirse un poco inútiles, frustrados por no poder entender las instrucciones o la manera de obtener los mayores beneficios. Un asunto no menor en cuanto a su uso o no es el aspecto económico, sobre todo cuando se habla de aparatos domésticos, los requerimientos de instalaciones eléctricas adecuadas, que no varíe el voltaje para que no se dañen, y los dispositivos para su apropiado funcionamiento.

Existe interacción e intercambio de sentidos e ideas con otras personas sobre las tecnologías que impactan en su acercamiento a ellas o en su adecuado manejo. Esa interacción es con miembros de grupos etarios de menor edad, ya sean colegas o vecinos. No intercambian reflexiones con pares, entre las causas destacan que no las usan, no las entienden, se han quedado rezagados y no necesitan aprender a usarlas porque alguien los apoya.

Además de estos resultados el estudio permitió validar la aplicación de un enfoque metodológico que hasta el momento no se había considerado como viable para desarrollar investigaciones en las disciplinas bibliotecología y estudios de la información, el interaccionismo simbólico.

Referencias

BLUMER, Herbert. **Symbolic Interactionism Perspective and Method**. Berkeley: University of California Press, 1969. 208 p.

EBARDO, Ryan A.; SUAREZ, Merlin Teodosia C. Older adults and online communities: recent findings, gaps and opportunities. **International Journal Web Based Communities**, v. 17, n. 3, p. 200-216, 2021.

GADEA, Carlos A. El interaccionismo simbólico y sus vínculos con los estudios sobre cultura y poder en la contemporaneidad. **Sociológica**, v. 33, n. 95, p. 39-64, 2019.

GONZÁLEZ GARCÍA, Erika; MARTÍNEZ HEREDIA, Nazaret. Personas mayores y TIC: oportunidades para estar conectadas. **RES, Revista de Educación Social**, v. 24, p. 1129-1141, 2017.

HERNÁNDEZ SALAZAR, Patricia. Participación de personas adultas mayores en comunidades virtuales: estado del arte. En: MERCADO, Alejandro. **Comunidades virtuales en las industrias culturales de Norteamérica**. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones sobre América del Norte, 2024. p. 331-354.

JAEGER, Paul T.; XIE, Bo. Developing Online Community Accessibility Guidelines for Persons with Disabilities and Older Adults. **Journal of Disability Policy Studies**, v. 20, n. 1, p. 55-63, 2009.

MENÉNDEZ ÁLVAREZ-DARDET, Susana; LORENCE LARA, Bárbara; PÉREZ-PADILLA, Javier. Older adults and ICT adoption: Analysis of the use and attitudes toward computers in elderly Spanish people. **Computers in Human Behavior**, v. 110, 2020. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106377>. Consultado el: 25 de agosto del 2024.

OLPHERT, C. Wendy.; DAMODARAN, Leela.; MAY, A.J. Towards digital inclusion – engaging older people in the 'digital world. En: **Accessible Design in the Digital World Conference**, 2005. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/228623727_Towards_digital_inclusion-engaging_older_people_in_the'_digital_world. Consultado el 23 de mayo del 2024.

SIREN, Anu; GRØNBORG KNUDSEN, Sine. Older Adults and Emerging Digital Service Delivery: A Mixed Methods Study on Information and Communications Technology Use, Skills, and Attitudes. **Journal of Aging and Social Policy**, v. 29, n. 1, p. 35-50, 2017. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/08959420.2016.1187036>. Consultado el: 15 de enero del 2024.