



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

T E S I S

**“Mecanismos virtuales de cohesión social,
operación, modelos, formas en las que
transforman las dinámicas sociales
actuales, riesgos y consecuencias”**

P R E S E N T A:

OSMAR EMILIO LOPEZ LINARES

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA.

DIRECTOR DE TESIS:

DR. EDGAR FEDERICO TAFOYA LEDEZMA



Ciudad Universitaria, CD. MX., 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Es gratificante y para mi un gusto poder agradecer a los que estuvieron, a los que han estado y a los que ya no están. Amor es poco para mencionar las emociones que encuentro en soltar este proyecto, un proceso doloroso lleno de espinas y de trayectorias sin sentido, donde todo converge en la aceptación de saberte impotente en soledad, pero fuerte cada que se trabaja en equipo. Un agradecimiento muy importante a mi asesor Edgar Tafoya quien a pesar de todas las presiones y las actividades que tiene ha mantenido la línea de apoyo por años para llegar hasta aquí.

A mis amigos mas cercanos quienes han soportado sin ser especialistas mis incansables charlas sobre sociología y tecnología, algunas charlas de café y otras veces cajetillas completas de cigarrillos y grasosas cenas para definir el rumbo de un barco varado en el naufragio de la procrastinación. A algunos desconocidos y otros colegas que, aunque no hayan sido tan cercanos cuando me acerque no dudaron en apoyar.

Como hijo de mi tiempo agradezco a las facilidades que he tenido de encontrar información y desarrollo crítico en la red, innumerables personas sostienen desde el anonimato la red y la mantienen a ellas y ellos gracias. En especial quisiera agradecer a mi difunta madre y abuela quienes nunca dejaron de apoyarme, y aun en sus últimos momentos me motivaron a seguir con este proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCION:.....	7
CAPÍTULO I. CARACTERIZACIÓN TIPOLOGICA DE LA EMERGENCIA HISTÓRICA DE LOS MECANISMOS VIRTUALES DE COHESIÓN SOCIAL	10
1.1 El problema de los mecanismos virtuales de cohesión social	13
2. La unidad de análisis: mecanismos virtuales de cohesión social	15
3. Pregunta central de investigación	16
3.1 Satélites aledaños de la investigación.....	17
4. El problema de investigación	18
4.1 Problemas periféricos de la investigación	18
5. Objetivo general de la investigación.....	19
5.1 Objetivos Particulares de la investigación	20
6. Hipótesis general de la investigación: toda interacción virtual implica cohesión social.	20
6.1 Hipótesis Periféricas	21
7. Estado del arte sobre mecanismos virtuales de cohesión social	22
7. 1 La idea de “cohesión social” en la tradición sociológica	23
7.2 Sobre la relación histórica entre hombre/tecnología y las discusiones alrededor de su operatividad y alcances	31
7.3 Últimos resultados, problemas o temas asociados.....	43

8. Marco teórico de la investigación	46
CAPÍTULO II. CONSTRUCCIÓN DE UNA TIPOLOGÍA SOBRE MECANISMOS VIRTUALES DE COHESIÓN SOCIAL.....	55
1. Weber y Giddens: un acercamiento metodológico a la sociología comprensiva.....	57
2. Características tipológicas de los mecanismos virtuales de cohesión social.....	61
3. Creación de nuevos usos del lenguaje.....	62
4. Estructuras, medios tecnológicos y el supuesto de la pauperización ...	64
5. Naturalización seccionada y grados de dependencia.....	67
6. Adaptación orgánica, resiliencia tecnológica y nuevos desarrollos	69
7. Diseño de configuración intencional, lubricante de interacciones.....	71
8. Nichos y comunidades virtuales	74
9. Interconectividad y el acceso a flujos de información.....	75
10. Conclusión de caracterización tipológica.....	77
CAPÍTULO III. APLICACIÓN DE LA TIPOLOGÍA AL CASO DE LA RED SOCIODIGITAL FACEBOOK.....	78
1. El primer nivel las condiciones de la red socio-digital Facebook	80
1.1 Contrastar las condiciones o condicionar las contradicciones	81
1.2 ¿Por qué Facebook y no otras redes socio-digitales?	82
1.3 Ríos de información, mares de dudas, faunas de respuestas	87

2. Segundo nivel: de los mecanismos virtuales de cohesión social, operación y funcionamiento de la red socio-digital Facebook	88
2.1 Naturaleza artificial menos resistencia a la tecnología	89
2.2 La importancia de la capacidad de adaptación y resiliencia	90
2.3 Emergencia en la práctica de nuevos usos del lenguaje	92
2.4 Nidos, nichos, comunidades y redes, la importancia de la proporción	93
3. Relaciones de significado en entornos digitales, las puertas de una nueva dimensión de análisis.....	96
4. El refinamiento de una herramienta de análisis sociológico, puertas abiertas a nuevas interrogantes.	100
CAPÍTULO IV CONSIDERACIONES FINALES: RIESGOS SOCIALES DEL CONSUMO DE REDES SOCIODIGITALES	101
1. El riesgo de la percepción	101
2. Mecanismos virtuales de riesgo, cohesión social una alternativa más	107
3. Un vistazo público a problemas de comunidades privadas.	109
CONCLUSIONES	113
GLOSARIO DE TERMINOS RELEVANTES	117
FUENTES DE CONSULTA:.....	119
Bibliografía.....	119
Referencias en línea:	121

INTRODUCCION:

Para empezar y antes que nada vale la pena resaltar la importancia de entender la temporalidad de una tesis de esta naturaleza, en una sociedad altamente vinculada a la tecnología donde la mayor parte de la humanidad habita en ciudades, y en donde cada día hay una nueva propuesta tecnológica o comunicativa que en cuestión de segundos se puede volver noticia internacional. Una sociedad hiperconectada con cientos de estímulos diarios de todo tipo. En este contexto nos preguntamos sobre la existencia la operatividad, las consecuencias y las condiciones de la cohesión social en entornos digitales, para lo cual buscamos apartar al avance del estudio de este tipo de temas con la propuesta de unidad central como mecanismos virtuales de cohesión social.

Esta propuesta nace a raíz de un problema general de investigación entendiendo como insuficiente el conjunto de herramientas teóricas para abordar estas temáticas, siendo la mayoría de ellas solo ligadas a los procesos comunicativos sin poner un enfoque claro en los efectos o en las condiciones y consecuencias que estas interacciones generan. Asimismo, se comprender claramente que la definición del problema es ya una elección racional y dedicada al avance de la comprensión de un fenómeno de alta complejidad.

Por otra parte, cabe mencionar que durante toda la investigación se buscaba desprenderse de las presuposiciones del fenómeno y mas bien estar atentos a la consolidación de un enfoque adaptativo, resiliente y de carácter comprensivo cuyo principal objetivo es generar más preguntas que permitan avanzar en el desarrollo de la sociología aplicada a fenómenos dados en estructuras altamente tecnológicas. Habría que ser críticos a la investigación misma y dar por sentado que dentro de las limitaciones tecnológicas y materiales, podemos aportar a una conversación tan compleja como lo son las referentes a interacciones en entornos de virtualidad.

Acerca de nuestra hipótesis, sostenemos que: Es posible observar que los mecanismos virtuales de cohesión social transforman y moldean las dinámicas de interacción de la sociedad actual, a través una descripción tipológica que permita comprender cambios culturales mediante el estudio de casos tipo. En otras palabras, sostenemos que existen

formas de interacción social significativas mediadas por mecanismos virtuales que afectan la forma en que nos relacionamos, convivimos y reproducimos sociedad.

Con respecto al capítulo primero, abordamos las referencias previas de la construcción de cohesión social en sus diferentes aristas, a través del tiempo hemos entendido a la cohesión social desde la sociología, el urbanismo y la política de distintas maneras. En este primer espacio dialogamos con las distintas formas de entender el fenómeno, así como la construcción del estatus contemporáneo de resistencia aceptación en un primer momento respecto a las formas tecnológicas y las maneras en que hemos interactuado con las mismas. De igual manera en este primer capítulo se introducen las primeras nociones que serán trascendentales para el resto de la investigación como tecnología, cohesión social y la de caracterización tipológica.

Globalmente el capítulo dos aborda la construcción metodológica de la caracterización tipológica dando un repaso a la post-fenomenología y dando las primeras definiciones conceptuales de la caracterización tipológica de los mecanismos virtuales de cohesión social. En este capítulo diseccionamos el sustento teórico de la selección de esta metodología como una respuesta para la configuración de una pregunta innovadora. También se abordan una a una las definiciones primarias de la caracterización tipológica y de su justificación frente a una posibilidad de variables casi infinita.

Acerca del tercer capítulo definimos la elección de Facebook como ejemplo paradigmático para el seguimiento como caso tipo, teniendo como principal guía la aplicación de la caracterización tipológica a la observación crítica y analítica de dicha red socio digital. En este capítulo observamos la contrastación de las características tipológicas con su caso tipo. Se considera para esta investigación un profundo entendimiento de las limitaciones que representan investigaciones y propuestas de esta naturaleza, sin embargo, esto no detendrá la fuerte convicción de que se puedan formular más preguntas que permitan generar más conocimiento sociológico.

Para el cuarto capítulo abordamos las consecuencias potenciales de los mecanismos virtuales de cohesión social tomando como principal herramienta analítica la relación que

tiene la tecnología y la sociología con la percepción del riesgo en este caso siguiendo la sociología del riesgo de Beck. Este último capítulo también aporta elementos para la construcción de nuevas interrogantes y planteamientos axiomáticos con respecto a estas interacciones haciendo también un análisis a algunos casos de revuelta política y social frente al actuar de las redes socio digitales.

Finalmente, en cuanto a las consideraciones finales contrastamos que tanto se ha conseguido avanzar en la comprensión de los mecanismos virtuales de cohesión social, es decir en la búsqueda de construir nuevas herramientas analíticas que hagan sentido para analizar nuevas problemáticas relacionadas a entornos de virtualidad. Se hace un repaso de los resultados de la contrastación con el caso tipo y se aborda la construcción de nuevas interrogantes que permitan el avance en la construcción de conocimiento sociológico. Una de las aportaciones que consideramos relevantes antes la conclusión de esta investigación es la importancia del diseño y la adaptación del mismo como una de las razones principales de movimiento dentro de estos mecanismos virtuales de cohesión social.

CAPÍTULO I. CARACTERIZACIÓN TIPOLOGICA DE LA EMERGENCIA HISTÓRICA DE LOS MECANISMOS VIRTUALES DE COHESIÓN SOCIAL

La presente investigación tiene por interés dar cuenta de la operación y funcionamiento de los mecanismos virtuales de cohesión social, relacionados con las dinámicas de interacción en el contexto de la sociedad contemporánea. Se considera como unidad central de estudio a los *mecanismos virtuales de cohesión social*, entendidos como una herramienta de análisis sobre las interacciones globales mediadas por estructuras tecnológicas. Para ello, se hace uso de la caracterización tipológica, en el sentido weberiano del término, de nuevas relaciones intersubjetivas condicionadas por sistemas tecnológicos de base informática. Se trata de indagar, desde una perspectiva post-fenomenológica de la tecnología y con ayuda de una visión constructivista en sociología, acerca de la emergencia de nuevas dinámicas de cohesión social, inmersas en entornos virtuales, que se observan bajo una perspectiva actual. De esta manera, en este estudio se analizan, tipológicamente, fenómenos de interacción que poseen las siguientes características tipológicas:

- Muestran la emergencia de nuevos usos del lenguaje
- Dependen de estricta manera de estructuras tecnológicas basadas en la pauperización de medios tecnológicos
- Desatan una naturalización de reglas, formas de interacción y valores en entornos digitales y no digitales
- Se reconstruyen y adapta de manera “orgánica” en la interacción entre desarrolladores y sus usuarios. Es resiliente y adaptativo. (Prosumidores)
- Limitan o constriñen usos particulares dentro de su diseño de configuración.
- Forman nichos o comunidades virtuales.
- Facilitan la Interconectividad y el acceso a flujos de información

Para el desarrollo de la investigación se toma como referente de análisis histórico y fenomenológico de la red socio digital Facebook, resaltando las actualizaciones más relevantes para el desarrollo de una tipología al estilo Weberiano, concentrando se principalmente en resaltar

la observación de relaciones significativas de cohesión social en entornos digitales. La importancia de esta red social y por tanto su selección radica en su constancia e incansable capacidad de adaptación desde su creación en febrero del 2004. Hoy por hoy Facebook cuenta con alrededor de 93 millones de usuarios y con ellos por supuesto nuestra atenta mirada bajo el lente del análisis sociológico.

Es de vital relevancia para la sociología asumir una postura atenta y curiosa frente a las alteraciones que las tecnologías socio digitales provocan en la cotidianidad, ya que no solo están afectando de manera cuantitativa las interacciones sociales o ahora socio digitales, sino que también las están afectando de manera cualitativa. No es una novedad el interés sociológico por las relaciones socio/técnicas, sin embargo, en nuestra contemporaneidad, es aún más notorio y relevante entender las dinámicas, sistemas e interacción ya que no solo nos encontramos en un punto de alta naturalización, sino que cada vez se está volviendo más necesario el uso de la tecnología para la reproducción de nuestras estructuras sociales.

Ontológicamente partimos del presupuesto de que existen fenómenos analizables dados en sistemas socio/técnico¹ que pueden ser entendidos a través de sus interrelaciones significativas, orientadas a otros. Para fines de esta investigación también se seguirá un enfoque post-fenomenológico, haciendo particular énfasis en lo expuesto por Don Idhe en “Post-fenomenología y Tecno-ciencia”² Conferencias en la Universidad de Pekín, donde profundiza en las características de la post-fenomenología. A continuación, se resaltan las más relevantes y de las cuales se hace uso en esta investigación: Se parte de un enfoque híbrido entre el pragmatismo americano y la fenomenología europea, en principio focalizado a la experiencia básica humana, la práctica, que igualmente es la forma más esencial en la que interactuamos con el mundo. Hablar de post fenomenología es hablar de corporeización y por tanto de la relación que se ha ido acortando entre el hombre y la tecnología. Se asume que este uso de la

¹ Soy consciente que existen términos que no he abordado en profundidad con la búsqueda de limitar en la medida de lo posible mi investigación, me disculpo de antemano.

² Don Idhe, *Post-fenomenología y tecnociencia. Conferencias en la universidad de Pekín*, Spain, Arsgames, 2009.

tecnología implica una extensión corporal y por lo tanto de igual manera como una experiencia perceptiva.³ Dentro de este mismo marco encontramos las relaciones hermenéuticas, estas implican la existencia continua del punto de vista experiencial entre la relación hombre/ tecnología en las palabras del autor:

...se encuentran tecnologías que ponen en juego las propias capacidades más lingüísticas y orientadas al significado. En este caso, aunque la puesta en juego sigue siendo activa, el proceso es análogo a acciones de lectura o interpretativas y no tanto a acciones corporales.⁴

Podemos observar el acento que da el autor en la comprensión de los efectos que tiene la tecnología en nuestras formas de interpretación, entendiéndolas como extensiones cognitivas. En consecuencia, no se piensan estas tecnologías como simples extensiones de nuestra manera de percibir el mundo sino como nuevas formas de construcción de significado.

De esta manera, continuamos con el supuesto de relaciones de alteridad que se sostienen en que no todas las relaciones con la tecnología son idénticas, en más de un sentido estas relaciones también pueden ser entendidas como un alter, este ejemplo es más evidente frente a tecnologías relacionadas a la robótica y del diseño de inteligencia artificial. Otra de estas relaciones humano-tecnológicas es la de trasfondo, en principio esta muestra que algunas de las tecnologías con las que convivimos todos los días ya están naturalizadas y las notamos solo cuando nos hacen falta o muestra algún inconveniente. Por último, la ontología relacional, esta sostiene que existe una estricta interrelación hombre tecnología

³ Así como el ejemplo de la pluma y el sombrero de Merleau-Ponty o el martillo de Heidegger así en nuestros días los celulares, tabletas y demás elementos tecnológicos son extensiones tecnológicas que no se limitan a nuestra percepción del mundo, sino que aportan a nuestras experiencias y formas de entendernos y experimentarnos en el mundo, por tanto, también a nuestra construcción de sentido. Para más información en cuanto al análisis de estos autores recomendamos leer: Don Ihde, *Post-fenomenología y tecnociencia. Conferencias en la universidad de Pekín*, Spain, Arsgames, 2009, p. 66

⁴ Ibid. p. 67

que implica que hay una reciprocidad en la construcción y reconstrucción del hombre hacia la tecnología y viceversa. “Las tecnologías transforman nuestra experiencia del mundo y nuestras percepciones e interpretaciones del mismo, y, a cambio, somos transformados en el proceso. Las transformaciones no son neutrales.”⁵

Siguiendo al autor se encuentra el peso histórico que tiene tal afirmación, podemos entonces entender a las transformaciones generadas entre las relaciones humano-tecnológicas como reciprocas y no neutras. Si el hombre es afectado por sus tecnologías y estas conforman también sus formas de percibir el mundo, podemos afirmar que estas relaciones son significativas y son parte de la construcción de sentido del humano y de la tecnología.

La interrelación que hemos mencionado no se desarrollará de la misma manera bajo condiciones tecnológicas del siglo XIV o XV que en la era moderna, imagínese a Leonardo da Vinci con las tecnologías actuales. En otras palabras, la relación tecnología hombre tiene implicaciones ontológicas en su interrelación ya que es recíproca y en constante reconstrucción. Existen otros argumentos que aportaran a esta investigación como la idea de multiestabilidad y la diferencia del modo en que se presenta la tecnología entre usuarios expertos o novatos, estas nociones se profundizaran más conforme al desarrollo de la investigación.

1.1 El problema de los mecanismos virtuales de cohesión social

La cohesión social ha sido uno de los temas con mayor relevancia en la tradición sociológica, no obstante, y a pesar de su importancia en la reproducción misma de la sociedad, no existen muchos estudios de esta en cuanto a las sociedades modernas con un enfoque post-fenomenológico y tecnocientífico. En esta investigación se desarrollan y proponen herramientas teóricas que permitan comprender e interpretar la operación y funcionamiento de la cohesión social.

⁵ Ibid. p. 68

Para ello, será necesario reducir la complejidad de la realidad para poder comprenderla. Es decir, se considera como esencial para el desarrollo de esta investigación las siguientes nociones que delimitan este recorte de realidad.

La cohesión social es un proceso regulatorio y reproductor, siguiendo a Giddens la cohesión comparte la dualidad de la estructura, es decir, podemos entenderla como un fenómeno reproductor, es decir una praxis reproductiva y al mismo tiempo como una figura analítica. Durante esa praxis es necesario entender como características significativas primero a la naturalización de valores, en segundo lugar, la aceptación y rechazo de las normas, podemos observar que ya se dibuja la idea de institución y en tercer lugar en un nivel más subjetivo la identificación e integración frente a un entorno dado. Así pues, a partir de estas características se profundiza en otras discusiones que serán parte de la estructura significativa para entender la operatividad de la cohesión social, entre estas se encuentra la idea de clase social, el espacio donde se desarrolla la intersubjetividad, la idea de institución y la relación de sociedad civil entre sí, más allá de su relación con la estructura.

Será relevante para esta investigación comprender que la delimitación del problema es a su vez por tanto una toma de decisión respecto a la construcción de un fenómeno de estudio, por tanto, es importante mencionar algunos presupuestos ontológicos para el desarrollo de esta, estos son: la dualidad de la estructura, explicada previamente, la existencia de las formas de vida tecnológicas, en otras palabras, estas son estructuras significativas mediadas por bases tecnológicas en las cuales interactúan distintas intersubjetividades, entre ellas algunas de naturaleza simbólica, en donde se ven involucradas nociones de juego y posicionamiento, también, la tecnología como extensión cognitiva, por tanto, la reconfiguración del cuerpo, la idea de sociedad en red, los pensamientos de enjambre o inteligencias colectivas y junto con ellas la idea de transformación colectiva. Uno de los mayores retos que se abordan en la presente investigación es la idea de colectividad en entornos tecnológicos.

En resumen, el problema principal de esta investigación se encuentra en la falta de herramientas analíticas para comprender a profundidad la operación y el funcionamiento

de los mecanismos virtuales de cohesión social. Sin embargo, esta investigación busca ser propositiva y aportar con la creación de nuevas herramientas sociológicas de análisis post-fenomenológico.

2. La unidad de análisis: mecanismos virtuales de cohesión social

Los mecanismos virtuales de cohesión social son una construcción teórico-analítica que buscan concentrar en un solo concepto una herramienta que permita identificar las relaciones internas más significativas del fenómeno de la cohesión social en entornos digitales. Es a través de una caracterización tipológica al estilo weberiano que podemos diseñar/elegir las relaciones que permitirán comprender la operación de este fenómeno.

La caracterización tipológica, sostiene una selección consciente y reflexiva que funciona como un filtro frente a la complejidad, este filtro es necesariamente bajado a tierra partiendo de una base histórica, ya que todo fenómeno y su interpretación de este están limitados por su momento histórico. Pese a las limitaciones históricas es posible concebir como constantes o dadas ciertas relaciones significativas, entre estas se podrán distinguir a las que sean consideradas por parte del investigador como internas.

Por mencionar alguna como ejemplo esta la pauperización de los medios tecnológicos. ¿Qué tan relevante podría ser para un estudio sociológico la cohesión en entornos tecnológicos si estos entornos son solo entre una o dos personas? Por tanto, la importancia en este momento histórico particular esta entre otras causas en la pauperización de las nuevas tecnologías, al abaratar la tecnología esta se vuelve un objeto de uso cotidiano y por tanto cada vez más relevante para la reproducción misma de la sociedad.

Al igual que la relevancia histórica es importante añadir a nuestro equipaje teórico la idea de mundos de vida tecnológicos⁶, la trascendencia de este concepto radica en su utilidad para comprender dinámicas de reproducción, interiorización y en consecuencia de la

⁶ Scott Lash, *Crítica de la información*, Argentina, Amorrortu, 2005.

operación y transformación de las dinámicas de interacción social. En consecuencia, se pone especial atención a las interacciones intersubjetivas que conforman la modelación, transformación y reproducción de la cohesión social en estructuras significativas basadas en tecnologías contemporáneas dentro de la idea de mundos de vida.

Como resultado a la comprensión de la operatividad en estos mundos de vida tecnológicos esta investigación se somete a un examen reflexivo con respecto a los riesgos sociales y consecuencias no calculadas de la acción. Con este último punto, no aspiramos a entrar a una especie de juego místico de adivinación, sino que esta investigación se desarrolla a partir de las unidades de análisis previas, un conjunto de reflexiones con temas que terminan por condicionar un presente con tendencias reproductoras, y que puede concebirse como de naturaleza logarítmica o exponencial.

3. Pregunta central de investigación

Tomando en cuenta lo anterior, el trabajo parte de la siguiente pregunta de investigación, que se considera como transversal a todo el trabajo: ¿En qué sentido es posible sostener que los mecanismos virtuales de cohesión social existen, operan, modelan y transforman a la sociedad contemporánea? Es decir, bajo que presupuestos y sobre qué argumentos podemos sostener que es posible que se delimite o se haga un recorte de realidad que permitan comprender las relaciones internas significativas de la cohesión social en mundos de vida tecnológicos, concretamente en estructuras significativas de sentido basadas en sistemas informáticos/tecnológicos. Y dada su existencia bajo que nociones podemos comprender que operan modelan y transforman las dinámicas de las sociedades contemporáneas.

En particular en esta investigación se tomará como dada la existencia de estructuras sociales tecnológicas, es decir, mundos de vida tecnológicos, por tanto, la existencia de relaciones intersubjetivas que en su reproducción están siendo afectadas por su relación con piezas, desarrollo y aplicaciones tecnológicas. Pero como figuras analíticas aún tienen un largo espacio explicativo en donde bien podrían ser acomodadas y contrastadas

herramientas analíticas que permitan explicar en detalle relaciones internas que son parte esencial para su entendimiento desde la aspiración comprensiva de la cohesión social. Podemos afirmar que esta investigación hace un zoom, un acercamiento a un conjunto muy particular de dinámicas e interacciones significativas para la comprensión de la cohesión social en entornos digitales.

3.1 Satélites aledaños de la investigación

Asimismo, se considera como pregunta secundaria ¿qué elementos permiten caracterizar, tipológicamente, la emergencia histórica de los mecanismos virtuales de cohesión social? Esto es, en suma, con conjunto de condiciones históricas, que en su relación y su desarrollo permitieron o fueron condiciones, que posibilitaron la emergencia histórica, estos elementos pueden entenderse como “en movimiento” pongamos por caso la creación de nuevos usos del lenguaje, ¿Habría una manera de encontrar elementos que permitieran comprender la dinámica del nacimiento de nuevos usos del lenguaje, en entornos tecnológicos de innovación sin los desarrollos tecnológicos previos? ¿Cómo podríamos entender las habilidades lingüísticas que se han desarrollado dentro de las sociedades que se encuentran mediadas por estructuras tecnológicas sin comprender el desarrollo de estas mismas estructuras?

Por otro lado, la segunda pregunta secundaria está relacionada con indagar ¿De qué manera los mecanismos virtuales de cohesión social operan, modelan y transforman las dinámicas de interacción en el mundo de la vida cotidiana? Esto refiere a la selección analítica de las relaciones significativas que permitan comprender sus relaciones internas. No todas las relaciones que ocurren o son dadas en la reproducción de las sociedades en entornos virtuales están directamente relacionadas a la cohesión social o la determinan en mayor medida. Para dar cuenta de la operación y modelación de los mecanismos virtuales de cohesión social será necesaria una constante contrastación analítica de una selección de fenómenos que en sus dinámicas conforman una manera de comprender la cohesión social en este tipo de entornos.

La tercera pregunta está relacionada con el conocimiento de ¿Qué niveles de impacto producen los mecanismos virtuales de cohesión social, qué escenarios de riesgo generan y cuáles son las consecuencias no calculadas de su operación? Esto quiere decir que es del interés de esta investigación que se construyan reflexiones que permitan entender riesgos y escenarios posibles que tengan consecuencias relevantes para la reproducción de la sociedad, las dinámicas y la operación de los mecanismos virtuales de cohesión social. Se analizarán ciertas condiciones de tendencia que de ser expuestas podría proyectar información que daría cuenta de las capacidades de afectar en mayor o menor medida a la estructura misma.

4. El problema de investigación

Con respecto al problema de investigación, observamos una ausencia de herramientas teórico/analíticas para analizar fenómenos sociológicamente relevantes relacionados a entornos socio digitales, para lo cual, abordaremos la forma en que los Mecanismos virtuales de cohesión social operan y modelan y transforman las dinámicas de interacción social de los Mecanismos virtuales de cohesión social. Esto se traducirá en construir herramientas teóricas que permitan diseccionar la complejidad de lo real y discernir los elementos más significativos que determinan las interacciones que componen la operación de la cohesión social en entornos de virtualidad.

Consideramos como pertinente y hasta necesaria la construcción de un modelo analítico que permita a los investigadores adaptarse a las nuevas plataformas de interacción virtual. Las nuevas tecnologías avanzan a pasos tan grandes que terminan por ser tan veloces como fugaces y su importancia va creciendo día a día, de la misma manera que crece el interés y la visualización de la ausencia de herramientas teóricas para su análisis.

4.1 Problemas periféricos de la investigación

En primer lugar, en el corazón mismo de las ciencias sociales esta la aspiración ontológica de generar conocimiento, conocimiento que se desarrolle más allá de sus capacidades

explicativas en sentido de relación causal sino en sus capacidades analíticas y conceptuales de desarrollo social y cultural colectivo. En este sentido la ausencia de una caracterización tipológica sobre los mecanismos virtuales de cohesión social termina por generar un vacío explicativo para fenómenos contingentes y cotidianos a los cuales en esta investigación se tomarán como reto explicativo.

En segundo lugar, se busca dar cuenta del funcionamiento y la operación de los Mecanismos virtuales de cohesión social. Esto debido a la importancia que tiene comprender las dinámicas internas de un fenómeno para poder describirlo, en la tradición sociológica no solo se aspira a crear conceptos huecos sino por el contrario genera unidades de análisis llenas de sentido y por tanto comprensibles a través de sus relaciones.

Por último, se integran a la lista de inquietudes teórico-analíticas el impacto generado por los Mecanismos virtuales de cohesión social y sus posibles riesgos. En el entendimiento de sus inferencias podremos comprender de mejor manera las consecuencias no buscadas de acciones colectivas en entornos determinados por los avances tecnológicos.

5. Objetivo general de la investigación

Se avanzará en la descripción tipológica de los mecanismos virtuales de cohesión social, a través de la caracterización de casos-tipo, que permitan comprender la forma en que operan, modelan y transforman las dinámicas de interacción en la sociedad actual. Se profundizará en la construcción de estos casos tipo tomando como directrices en un primer momento la búsqueda de las relaciones más significativas para el desarrollo de la cohesión social y en un segundo momento de su operación y dinámicas internas, por último, nos concentraremos en el campo que se queda dado para la construcción y reproducción de dinámicas que pueden tener como resultado consecuencias no buscadas de la acción social.

5.1 Objetivos Particulares de la investigación

En cuando a los objetivos particulares se busca caracterizar, tipológicamente, la emergencia histórica de los mecanismos virtuales de cohesión social; a fin de identificar las condiciones que permitieron su desarrollo y favorecieron su operación. En particular se identifican condiciones que puedan ser consideradas como significativas para la comprensión de este fenómeno.

A continuación, se avanza en el análisis de la manera en que los mecanismos virtuales de cohesión social operan, modelan y transforman las dinámicas de interacción en el mundo de la vida cotidiana; con el propósito de refinar las herramientas de investigación. Se atiende a la idea de refinamiento de herramientas de desarrollo aceptando que toda construcción teórica es un desarrollo colectivo con una aspiración de aporte sociocultural.

Finalmente se distinguen los niveles de impacto que producen los mecanismos virtuales de cohesión social, visibilizar los escenarios de riesgo que generan y evaluar cuales son las consecuencias no buscadas de su operación; con la finalidad de desarrollar modelos de prevención. Que permitan en consecuencia, mayor facilidad para la toma de decisiones respecto a modelos de riesgo e interacción de la sociedad respecto a cohesión social en entornos de virtualidad.

6. Hipótesis general de la investigación: toda interacción virtual implica cohesión social.

Para conseguir lo anterior, la tesis parte del presupuesto central de que es posible observar que los mecanismos virtuales de cohesión social transforman y moldean las dinámicas de interacción de la sociedad actual, a través una descripción tipológica que permita comprender cambios culturales mediante estudio de casos tipo. Es decir, es posible y se construye un sistema de observación teórico analítico basado en herramientas metodológicas de la sociología como la construcción de tipos ideales de corte weberiano. Esta construcción se hará por medio de la distinción y selección de relaciones internas significativas, esto permitirá encontrar un conjunto de interacciones que son transparentes

frente a la intersubjetividad y la reproducción de fenómenos sociales particulares, como en este caso el de la cohesión social.

El fenómeno mismo contiene ya un conjunto de reglas internas explicativas que se modificaran de manera que ahora también entre en consideración el factor de los entornos tecnológicos, la nota más discordante será la que permitirá encontrar en las diferencias lo que comparten. Concretamente se comprenderán los cambios culturales a partir del estudio de casos tipo, esto será consecuencia de la contrastación del modelo o recorte de realidad contra casos que permitan en consecuencia verificar o dilucidar si es posible considerar la existencia de este fenómeno y comprender su operación y funcionamiento o no.

6.1 Hipótesis Periféricas

Así pues, se identifica la caracterización tipológica de la emergencia histórica de los mecanismos virtuales de cohesión social, esta acción nos permite alcanzar un mejor entendimiento de las condiciones que permitieron su desarrollo y favorecen su operación. En efecto, al identificar las condiciones de la emergencia histórica de un fenómeno como la cohesión social en entornos de virtualidad se avanza en su comprensión. No se puede negar el impacto que tiene el desarrollo de cualquier fenómeno con su nacimiento, sin embargo, no consideramos este como definitivo o que delimite de ninguna manera en particular su desarrollo y operación, este al ser un fenómeno cambiante y que depende de estructuras tecnológicas que, se mantienen en constante cambio y actualización, implica, por tanto, en si misma el constante cambio y actualización.

Por otro lado, se puede afirmar que hay un avance en el refinamiento de las herramientas de investigación a través del análisis de la manera en que los mecanismos virtuales de cohesión social operan, modelan y transforman las dinámicas de interacción en el mundo de la vida cotidiana. Conviene subrayar la relevancia del refinamiento de las herramientas de investigación ya que es importante para el desarrollo científico entender que las consecuencias de hacer recortes de realidad y una toma de decisiones reflexivas implica

también por tanto la conceptualización de una nueva capa de realidad que requiere su muy particular adaptación teórico conceptual.

Por último, se afirma que existe progreso en el desarrollo de modelos de prevención toda vez que podamos distinguir los niveles de impacto de los mecanismos virtuales de cohesión social, sus escenarios de riesgo y de sus consecuencias no buscadas de la operación. En otras palabras, la capacidad de distinguir los niveles en los que un fenómeno puede llegar a afectar a otras formas de reproducción y praxis de la sociedad es un elemento de progreso en cuestiones de prevención. La importancia de este tipo de proyecciones radica en la reflexión de ¿Qué tanto las ciencias sociales son capaces de proponer herramientas que permitan clarificar el camino de tomas de decisiones a nivel social? Una de las más constantes aspiraciones de las ciencias sociales ha sido mantenerse bajo el propósito de avanzar en la comprensión a posteriori de los distintos fenómenos sociales, y se ha de aclarar que no es una aspiración teleológica de adivinar qué ocurrirá en el futuro sino hacer un juego entre las condiciones existentes contra las posibilidades reproductivas de patrones muy específicos, en este sentido el fenómeno mismo de mecanismos virtuales de cohesión social ya da muestras de este adelantamiento para una planeación con base en análisis de datos y uso para futuras actualizaciones de servicios.

7. Estado del arte sobre mecanismos virtuales de cohesión social

Debido a que la unidad de análisis mecanismos virtuales de cohesión social es relativamente actual e innovadora, no existen estudios previos específicos al respecto. Sin embargo, se pueden encontrar en las ciencias sociales, y en particular en la tradición sociológica, las herramientas teórico/metodológicos para el desarrollo de esta investigación. En relación con esto, podemos encontrar un puente que asocia la cohesión social con el desarrollo tecnocientífico en las recopilaciones históricas que se enfocan en la relación dada entre tecnología y sociedad. Como parte de sus principales intereses está la naturalización de nuevas tecnologías, así como el rechazo o la aceptación de las mismas.

Si bien en otras ciencias sociales la cohesión social ha sido un tema de interés, no se ha desarrollado tanto como en la tradición sociológica. Dentro de los estudios más relevantes encontramos enfoques clásicos de la literatura sociológica, como el funcionalista Emile Durkheim⁷ y el estructural-funcionalista de Talcott Parsons,⁸ quienes muy ligados a sus épocas y al momento que vivía la tradición en esos momentos, dieron pautas para el desarrollo de la noción de “cohesión social”, estos enfoques serán desarrollados más adelante.

Por otro lado, las investigaciones más recientes respecto a relaciones sociedad/tecnología han generado un conjunto de herramientas teórico-metodológicas y debates relacionados, que abordan las diferentes aristas que se disparan con estas interacciones, tales como las TICs y el concepto de Web 2.0.⁹ Pese a que algunos de estos estudios no evidencian una relación directa con la cohesión social, en el escenario de mundos de vida tecnológicamente determinados, existe la preconcepción de la existencia de la cohesión social en estos entornos, sin embargo, esta no ha sido estudiada a fondo si no que se ha optado en darlo como un hecho dado.

7. 1 La idea de “cohesión social” en la tradición sociológica

La cohesión social es por primera vez mencionada por Emile Durkheim en textos como *El suicidio*¹⁰ y *La división del trabajo social*; sin embargo, ya existían nociones previas que aspiraban a responder a la pregunta de ¿Qué mantiene unidas a las sociedades? Tal es

⁷ Emile Durkheim aborda esta temática por primera vez en Emile Durkheim, *La división del trabajo social*, España, Editorial Akal, Edición 1987.

⁸ Talcott Parsons, *The social system*, Londres Inglaterra, Taylor and Francis e-Library, Edición E-Book

⁹ Las TIC (Tecnologías de la información y comunicación) entendidas como: un conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), por otro lado entendemos a la Web 2.0 como: Un modelo de páginas web que facilitan la transmisión de información, diseñadas a partir de la Inter-operatividad y la colaboración de los usuarios, estas incorporan al usuario como un agente activo en su funcionamiento y no solo como un receptor de información. (por primera vez mencionado en 2004 por Tim O'Reilly sobre el futuro del internet).

¹⁰ Emile Durkheim, *El suicidio*, Argentina, Editorial Losada, Edición 2004.

el caso de la postura liberal y contractualista tomada de la filosofía política de los siglos XVII y XVIII:

La postura liberal presupone que la comunidad política –la sociedad– solo es posible gracias al intercambio o acuerdo instrumental entre individuos racionales. Por su parte, la postura contractualista sostiene que la sociedad se mantiene unida porque existe, previamente y de manera natural en el ser humano, un sentido de comunidad indispensable para sentar las bases del contrato social; ese sentido de comunidad remite a normas y valores socialmente compartidos que permiten estructurar cualquier interacción o contrato sin que ello implique definir en cada momento los términos de la interacción o del contrato social.¹¹

Podemos ubicar en un reciente proyecto hecho en un trabajo en conjunto entre el colegio de México y el CONEVAL (Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social) nombrada *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica*.¹² Una recopilación de las principales escuelas sociológicas que han abordado el tema de la cohesión social. Comenzando por la escuela clásica, que retoma a autores como Emile Durkheim y Talcott Parsons. En cuanto al enfoque de Durkheim, el estudio de la “cohesión social” está relacionado a diferencia de creencias previas que suponían que lo que unía a las sociedades era un mero hecho contractual, el autor afirma que lo que nos une es un sistema de normas y valores compartidos que regula las bases y desarrollo de las interacciones. Durkheim expone que durante el desarrollo de las sociedades han existido dos tipos de solidaridad que sostienen la idea de unión, es decir, que producen cohesión social, estas son la mecánica y la orgánica¹³.

¹¹ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015, p.17

¹² Idem.

¹³ Para Durkheim las sociedades se podían entender como simples y complejas las simples se mantienen unidas a través de la existencia de la idea de una conciencia colectiva, lazos cara a cara, en la fuerza de los lazos sociales primarios y una identidad compartida (solidaridad mecánica)

Aunque Parsons y Durkheim continúan hablando de lo que une a las sociedades o en su defecto las mantiene estables y alejadas del conflicto, Parsons utiliza el concepto "integración social" en vez de cohesión social. Al respecto, sobre esta posición el autor indica:

...sostiene que la unidad de una sociedad depende de la correcta correspondencia entre los procesos de asignación de recursos (distribución de personas, bienes materiales y gratificaciones simbólicas) y la integración (distribución de valores y normas) de dichos procesos distributivos. Esto significa que cada individuo que desempeñe un rol social, y por tanto ocupe un espacio en la estructura social, tiene acceso al conjunto de bienes y recompensas asignados a la posición social ocupada.¹⁴

Desde un enfoque estructuralista, el Parsons genera una conexión entre la interiorización del rol de los sujetos respecto a su espacio en la estructura social. En otras palabras, la congruencia existente entre las normas y valores interiorizados y por tanto de las expectativas en función a la posición social ocupada.

En cuanto a enfoques más contemporáneos, podemos observar a Jane Jenson en *Mapping social cohesion: the state of Canadian research; "identifying the links: social cohesion and culture"*.¹⁵ Identificamos como ideas principales la centralidad de los valores compartidos, el sentido de pertenencia y las instituciones sociales. Jenson comparte que la cohesión social está asociada al sentido de pertenencia y los valores compartidos. Sin embargo, para Jenson el principal enfoque está en las instituciones, que desempeñan un

mientras que las complejas se mantenían unidas por medio de procesos de individualización que decantaba en el entendimiento de la interdependencia y la necesidad de trabajar juntos (solidaridad orgánica)

¹⁴ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015, p. 20

¹⁵ Jane Jenson, *Mapping social cohesion: the state of Canadian research; "identifying the links: social cohesion and culture"*, Canada, © Canadian Policy Research Networks Inc., 1998.

papel de espacio de gestión social de conflictos y diferencias sociales. Para él existen cinco dimensiones que afectan la manera en que las sociedades generan la capacidad de generar lazos y tomar decisiones de manera colectiva estas son: “pertenencia/aislamiento social; inclusión/exclusión social; participación/apatía; reconocimiento/rechazo social; legitimidad/ilegitimidad.”¹⁶

Por otro lado, David Lockwood en “el énfasis en la confianza mutua y en los vínculos sociales”¹⁷ el análisis de la cohesión social alcanza la dimensión económica como parte de los factores a tomar en cuenta para su definición. Para este autor el análisis se divide en dos partes la macrosocial y lo micro-social, la primera que está enfocada a la integración en cuanto a comunidad cívica, esto es, la interiorización y la legitimidad de la estructura ideológica de las instituciones encargadas de derechos civiles, políticos y sociales, en este sentido vale la pena agregar que para él autor la corrupción cívica nos llevaría a la desintegración social.

De esta manera, en el nivel micro-social los factores que determinan a la cohesión social son los lazos o vínculos con las redes primarias, entre estos y uno especialmente importante el de la familia como espacio de socialización primaria. En este lado del análisis es donde entra de manera más relevante el factor económico ya que si bien no define si afecta la forma en que estos se desarrollan.

Entre los grupos pobres y excluidos, que habitan en espacios que acumulan desigualdades y marginación, se concentran los transgresores de la comunidad cívica, así como las víctimas de dicha incivilidad. En cambio, las clases medias son más activas en la construcción y reproducción de la comunidad cívica.¹⁸

¹⁶ Ibid. p. 34

¹⁷ David Lockwood, *Civic integration and social cohesion. En capitalism and social cohesion: essays on exclusion and integration*, Suecia, Palgrave MacMillan, 1999.

¹⁸ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo

Siguiendo esta línea, el autor atribuye a estas condiciones económicas o de clase una atenuante en cuanto al desarrollo de la cohesión social. Para comprender mejor Lockwood expone en su texto que uno de los aspectos que vale la pena destacar es que la percepción como fenómeno de carga valorativa está sustentado en las condiciones de clase de la sociedad y afecta directa e indirectamente a la cohesión social:

El aspecto subjetivo-valorativo de la cohesión remite, por una parte, a cierta percepción de seguridad y confianza, principalmente en cuanto al tema del crimen, y por otra parte entran en juego los valores del altruismo y la civilidad. Todo esto se conjuga en la conformación de un sentido de comunidad que orientaría las acciones que reproducen los vínculos sociales.¹⁹

Desde un enfoque sociológico y de la economía política urbana, Ade Kearns y Ray Forrest sostienen que la cohesión social se sustenta a partir de cinco dimensiones constitutivas que son: valores comunes y cultura cívica, orden y control social, solidaridad social y reducción de disparidades de ingreso, redes y capital social, y pertenencia e identidad territorial. Estas cinco categorías se complementan con tres escalas que están consolidadas por espacios públicos, a saber: vecindario (que corresponde al nivel micro social), ciudad o área metropolitana (nivel meso) y país (nivel macro).

La interrelación entre categorías y sus escalas conforman una idea compleja de cohesión social que, como en otros planteamientos de autores contemporáneos, está ligada al orden social y al bienestar mutuo. Esta cohesión social no se da a partir de la nada; en particular

Social, 202 pp., México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015, p. 39

¹⁹ Ibid. p. 40

para Kearns y Forrest, la vida cotidiana, la convivencia y el espacio son los factores que favorecen o entorpecen el desarrollo de la cohesión social.

Los medios por los cuales la cohesión social permite mantener el orden social son las rutinas, las demandas y las reciprocidades cotidianas. En otras palabras, la interacción continua para el intercambio de bienes, servicios y símbolos o la cooperación para compartir beneficios genera una densa red de obligaciones, deberes, demandas y expectativas. Cuando esta se encuentra equilibrada, las dependencias mutuas son recíprocas.²⁰

Sin embargo, no bastaría con entender que para cada una de las diferentes escalas (vecindario, ciudad, país) existe cierta densidad y fortaleza o debilidad en los lazos sociales, sino que sería indispensable para comprenderlos su contenido y su sentido. No sería lo mismo un lazo de una comunidad restringida y cerrada espacialmente a un lazo a nivel país, de nuevo se toca el tema de las instituciones como formadores de la cohesión social y la ausencia de estas en las distintas escalas como causas del distanciamiento. Así, para ambos autores podemos observar la importancia de la espacialidad para el desarrollo y la creación de lazos.²¹

A su vez Joseph Chan, Ho-Pong and Elaine Chan en su texto *Reconsidering Social Cohesion: Developing a Definition and Analytical Framework for Empirical Research*²² reconocen y proponen dos posturas para la observación de la cohesión social, por un lado, desde la concepción de políticas públicas con un enfoque más pragmático desde la política social. Y por el otro lado un enfoque más apegado a la sociología y la psicología a partir de una visión académica general abstracta y de perspectivas sistémicas. Para estos

²⁰ Ibid. p. 44

²¹ Kearns, A. et al. *Social cohesion and multilevel urban governance, urban studies*, s/lugar de edición, Vol. 37, No. 5-6 995-1017, Mayo 2000.

²² Chan, J. et al. *Reconsidering Social Cohesion: Developing a Definition and Analytical Framework for Empirical Research*, s/lugar de edición, Vol. 75, No. 2 (Jan., 2006).

autores decantarse por alguno de los lados dificultaría una plena comprensión del concepto y de su operatividad. Para ellos la cohesión social puede provocar efectos tanto positivos como negativos aparte de no estar atado a un conjunto de valores específicos como tolerancia y democracia.

Asimismo, esta perspectiva asume que existen aspectos subjetivos que vale la pena rescatar porque orientan y se manifiestan en acciones objetivas. La definición de cohesión social que se menciona en el texto es muy similar a otras que ya hemos observado a excepción de dos directrices que definen esta postura.

Cohesión social es el estado de cosas concernientes a las interacciones horizontales y verticales entre miembros de una sociedad que se caracterizan por un conjunto de actitudes y normas que incluyen confianza, sentido de pertenencia y voluntad de participar y ayudar, así como sus manifestaciones en el comportamiento.²³

Y es en la interacción que hay entre estos conceptos de verticalidad y horizontalidad en las relaciones junto con la subjetividad y objetividad que este autor alumbró otra de las formas de abordar la problemática de la cohesión social. Ellos plantean que desde estas diferenciaciones podríamos conceptualizar de manera más crítica y dada en un punto en medio entre el pragmatismo y el estructuralismo la definición de cohesión social.

En el nivel de las relaciones horizontales, los elementos subjetivos (cohesión horizontal-subjetiva) son confianza, voluntad de cooperar y ayudar, y sentido de

²³ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 202 pp., México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015, p. 47

pertenencia o identidad; los comportamientos objetivos que les corresponden (cohesión horizontal-objetiva) son participación social, voluntariado y altruismo (donaciones). Por su parte, en el nivel de las relaciones verticales se consideran aspectos subjetivos (cohesión vertical-subjetiva): la confianza en las figuras públicas y en las instituciones políticas y sociales; una manifestación objetiva de la cohesión social (cohesión vertical-objetiva) sería la participación dentro de partidos políticos o en elecciones.²⁴

Como podemos observar el núcleo problemático de la cohesión social se ha mantenido en constante disputa y adaptación crítica respecto a los diferentes momentos históricos, circunstancias políticas y sociales que así lo han requerido. Sin embargo, en este texto se identifican los conceptos y dinámicas que ayudan a una mejor comprensión del fenómeno a profundidad estos son: “Los contenidos conceptuales de primer orden (núcleo teórico), los procesos que la originan y condicionan (causas y determinantes) y los fenómenos que se derivan de su existencia/ ausencia (consecuencias).”²⁵

Siguiendo en el texto se propone una diferenciación respecto a otros conceptos similares como: participación social, redes sociales, capital social, integración social, e inclusión y exclusión social. Pese a que este texto tiene como principal meta la definición conceptual de una forma muy específica de cohesión social como herramienta para el análisis de políticas públicas²⁶, expone de manera concreta un análisis histórico/teórico/metodológico de la noción “cohesión social”²⁷.

²⁴ Ibid. p. 48

²⁵ Ibid. p. 58

²⁶ Para entender el porqué de la importancia desde este concepto desde una perspectiva más institucional recomendamos revisar la siguiente mención en el libro citado anteriormente citado: “Asimismo, forma parte del programa de investigación del CONEVAL en torno a la medición multidimensional de la pobreza, en apego al mandato establecido en la Ley General de Desarrollo Social (LGDS), la cual establece que la cohesión social debe considerarse como uno de los indicadores de la medición multidimensional de la pobreza (artículo 36, inciso VIII, LGDS).”

²⁷ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 202 pp., México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015.

7.2 Sobre la relación histórica entre hombre/tecnología y las discusiones alrededor de su operatividad y alcances

Así pues, podemos observar la relevancia en los estudios sobre la forma en que el ser humano se ha relacionado con el desarrollo tecnológico, en particular a través de Lewis Mumford²⁸ quien desde la historia de la tecnología en *Técnica y civilización* desarrolla elementos de análisis como la naturalización de la maquinas a la vida cotidiana, la dependencia colectiva frente a la tecnología y los conflictos que generó la resistencia a las innovaciones tecnológicas. Este autor divide en varias fases el desarrollo de la técnica, de la “maquina” dígase o entiéndase en este trabajo como el desarrollo de la tecnología, menciona que somos parte de una “herencia técnica común” más allá de la clase social.

Lo que es típico de la maquina es el hecho que esos ideales, en vez de estar limitados a una clase, han sido vulgarizados y se han extendido al menos como ideal a cada sector de la sociedad.²⁹

Para Mumford todo desarrollo tecnológico es un desarrollo social colectivo que tiende a ampliar su magnitud conforme se sitúa frente a una mayor interacción social y viceversa. Esa interacción no estaba limitada al menos de manera ideológica a clases sociales.

Desde el punto de vista social debe observarse una última característica de la máquina, quizá la más importante de todas: la máquina impone la necesidad del esfuerzo colectivo y amplía su campo. En la medida en que los hombres han escapado al control de la naturaleza deben someterse al control de la sociedad.³⁰

https://www.coneval.org.mx/InformesPublicaciones/InformesPublicaciones/Documents/COHESIO_N_SOCIAL_BALANCE_CONCEPTUAL.pdf [Consulta: 10 de mayo del 2020]

²⁸ Lewis Mumford, *Técnica y civilización*, España, Alianza, 1971.

²⁹ Ibid. p. 189

³⁰ Ibid. p. 201

Para este autor cualquier avance tecnológico implica también un avance en la colectividad, es decir la naturaleza de la tecnología es romper con el individualismo, es decir todo desarrollo tecnológico implica un desarrollo colectivo, es decir social, ya que: "...el abandonar el colectivismo social impuesto por la técnica moderna significa retornar a la naturaleza y verse a merced de las fuerzas naturales"³¹

La máquina como un ente inacabado, siempre a la espera de un nuevo ajuste o actualización, no solo en sus procesos sino en su ideología o culturalización.

Ahora bien, con respecto al funcionamiento/operatividad y consecuencias de los mecanismos virtuales de cohesión social Scott Lash desde la fenomenología de la tecnología y apoyado en su concepto "formas tecnológicas de vida"³² en *Crítica a la información* aporta a la reflexividad con respecto a la relación existente entre las "formas de vida" desarrolladas en una cultura global de la información que a su vez está constituida por el despliegue de sistemas tecnológicas de base informática.³³

El concepto de "formas tecnológicas de vida" se entiende a partir del concepto proveniente de la fenomenología social "mundos de vida" propuesto por Alfred Schütz interconectado a las nuevas formas tecnológicas y de flujos de información digitales, es decir, se comprenderá por medio de estos conceptos maneras de hacer las cosas a través de su

³¹ Ibid. p. 201

³² Scott Lash, *Crítica de la información*, Argentina, Amorrortu, 2005.

³³ Para una mayor comprensión de este texto léase: Edgar Tafoya Ledesma, "Reflexividad de las formas tecnológicas de vida en Scott Lash" en *Acta sociológica* núm. 67, mayo-agosto de 2015, pp. 111-139 "autores como Peter Berger y Thomas Luckmann en su ya clásico texto "La construcción social de la realidad". El caso de Schutz resulta teóricamente relevante, toda vez que, al retomar conceptos como intersubjetividad, mundo de la vida práctico/natural e intencionalidad de la conciencia expuestos en el programa fenomenológico de Husserl, logra construir modelos de explicación social al impregnarles de un giro sociológico. De esta manera, la Sociología fenomenológica de Schutz nos proporciona una serie de teorías lo suficientemente robustas para otorgar bases explicativas a problemas tales como: el mundo de vida cotidiano, la formación del conocimiento de sentido común, la reflexividad del sujeto social, la estructuración significativa del mundo social, así como las experiencias intersubjetivas que subyacen en los procesos de socialización primaria. De esta forma, textos como "El problema de la realidad social" y "La construcción significativa del mundo social" se han vuelto referentes para los modelos de análisis microsocial con orientación fenomenológica. Para una exploración más completa se puede revisar Schutz, Alfred (1995), *El problema de la realidad social*, Amorrortu, Argentina".

intencionalidad, “desde una posición de interés, una actitud hacia algo”³⁴ comprendemos a partir de la inmediatez de la experiencia, observamos mundos de vida en los que a la vez nos sabemos inmersos y conectados, buscamos significados ontológicos. En palabras de Lash: “En las formas tecnológicas de vida comprendemos el mundo por medio de sistemas tecnológicos. Como creadores de sentido, actuamos menos como ciborgs y más como interfaces de humanos maquinas: conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos.”³⁵

Este autor profundiza alrededor del significado y las formas en que podemos comprender e interpretar los nuevos mundos de vida en su relación inamovible a la tecnología. Si bien, Lash en su texto aborda diferentes conceptos filosóficos clásicos como la relación entre la noción del (yo) y el (eso) o la diferencia entre significado y significante, no deja de lado la base del argumento principal, que es, crear un conjunto de debates teóricos que permitan observar, analizar y hacer una crítica a la sociedad de la información, partiendo desde diferentes debates teóricos como el de la futilidad de la información, la velocidad de la misma y como estas nuevas tecnologías también generan cambios a niveles económicos como el mercado de patentes lo refleja. “Ya no es una reflexión desde el interior de una conversación efectiva dentro del yo, sino una glosa externalizada de actividades y acontecimientos transmitida a otros.”³⁶

Para Scott Lash al verte inmiscuido en la sociedad de la información ya no solo te encuentras inmerso en el juego, un juego en el que hay que encontrar la manera de orientarse, sino que eres a la vez de actor espectador del mismo. Al ser entonces, espectadores y jugadores al mismo tiempo podría decirse que los sujetos se integran a la operatividad, es decir, son parte de la creación, reproducción e interacción del juego.

³⁴ Scott Lash, *Crítica de la información*, Argentina, Amorrortu, p. 41

³⁵ *Ibid.* p. 42

³⁶ *Ibid.* p. 347

Somos, entonces, parte integrante de las formas tecnológicas de vida, y no podemos escapar a esa condición. A la manera de McLuhan, esas formas implican una cultura a distancia; y, a la manera de Haraway, una reproducción a la distancia.³⁷

Es importante resaltar tres elementos que permitirán y por tanto también son elementales para la existencia y reproducción de esta sociedad de la información que son: el contenido, el código y las comunicaciones. Estos tres elementos son los pilares donde se sostienen la operacionalidad y la funcionalidad, sin ellos la interacción no podría darse.

El contenido es el material enviado por los conductos: las imágenes, los sonidos, el texto, los relatos, el flujo de videos [video streaming], la animación, el discurso, las integraciones de aplicaciones... El código es la <<operacionalidad>> la <<funcionalidad>>... es lo que permite a los medios interactivos ser interactivos... La comunicación se refiere al transporte de contenido codificado de un punto a otro.³⁸

Siguiendo esta línea Scott Lash comparte junto con Giddens y Beck distintos postulados respecto a la modernidad, riesgos de la tecnología y reflexividad que tienen relación con esta investigación, toda vez que, ayudan a identificar las posibles consecuencias de estos fenómenos.³⁹ Se puede reconocer en estos tres autores que su principal objetivo no es crear una piedra de toque, una teoría maestra o una completa revolución ideológica, Lash, Giddens y Beck buscan a través de sus textos mostrar nuevas formas en las que la modernidad puede ser entendida, en particular a partir de tres ideas principales. En un primer momento Beck sostiene que vivimos en una “sociedad del riesgo” la cual tiene la tendencia a ser cada vez más autocrítica debido al reconocimiento de lo impredecible y la incertidumbre, para él se trata de un espacio abierto para volver a cambiar las reglas del

³⁷ Ibid. p. 335

³⁸ Ibid. p. 337-338

³⁹ Ulrich Beck; Anthony Giddens; Scott Lash, *Modernización reflexiva*, España, Alianza, 1997.

juego a un nivel político ecológico, en el que lo político institucionalmente hablando queda relegado ante la auto organización.

Por otro lado, Giddens aborda las problemáticas de la modernidad a partir del lente de la destradicionalización y la reconfiguración de las tradiciones en un contexto marcado por la globalización. Este fenómeno se va entretejiendo en la vida cotidiana y en esta misma cotidianidad es que se desarrolla la resistencia a mantener las tradiciones y la tensión con lo que podríamos llamar las nuevas tradiciones globales. Por último, para Lash la capacidad de agencia aumenta en medida que estos agentes se vean en la posibilidad de acceder a las estructuras de información y comunicación, es decir, la posibilidad de los agentes de ser más reflexivos y por tanto tener más capacidad de acción en el juego de la modernidad está relacionada directamente a su acceso a estructuras de información y comunicación.

Así pues, por su parte Mark Granovetter⁴⁰ en su texto *La fuerza de los vínculos débiles*, nos conduce a través de sus conceptos lazos fuertes y débiles. Él estudia la forma en que nos relacionamos en un sistema que comprende una diferenciación entre la cercanía con los demás interlocutores y el medio en dónde se realiza la interacción. Estos conceptos nos ayudarán a profundizar él estudió de la cohesión social pues aporta una herramienta metodológica para entender la forma en que nos relacionamos. De cara a la problemática de las relaciones entre estudios micro y macro, el autor menciona:

La unión de los niveles micro y macro no es por tanto necesaria pero sí de importancia central para el desarrollo de la teoría sociológica. Tal unión genera paradojas: los vínculos débiles, frecuentemente considerados como productores de alienación (Wirth 1938) son vistos aquí como indispensables para las oportunidades individuales y para su integración en las comunidades; los vínculos fuertes, que

⁴⁰ Mark Granovetter. *La fuerza de los vínculos débiles*, España, Política y Sociedad, núm. 33, Universidad Complutense de Madrid, enero del 2000.

reproducen la unión local, llevan a una fragmentación total. Las paradojas son un antídoto bienvenido para las teorías que explican todo cuidadosamente. ⁴¹

Como en la mayoría de los estudios en las ciencias sociales los modelos analíticos al igual que las teorías siempre tienen espacio para la refinación y adaptación. El análisis que hace este autor, aunque en comparación a otros no es tan sofisticado al momento de la definición, aporta controversias importantes para los estudios de redes sociales y sus dinámicas. Lo hace a través de 6 capítulos

Así pues, Randall Collins en *¿La sociología puede crear inteligencia artificial?* hace un análisis sobre qué elementos básicos o estructurales se necesitan para generar creatividad y relaciones comunicativas e interpersonales entre los seres comunicantes. Primero que nada, el autor comienza con la afirmación:

El mundo social tiene muchas zonas diversas: parte de la teoría sociológica de la inteligencia, consiste en la idea de que donde esté ubicado un individuo en relación con otras personas es lo que va a determinar qué tipo de pensamiento va a tener.

⁴²

Podemos entender esta relación a través de los principales elementos que la determinan, estos son: la necesidad de un capital cultural, que se genera por medio de la asimilación de interacciones previas “el nivel de desempeño de una persona en una conversación depende de la red social en la que haya estado previamente”⁴³, es decir, los conocimientos que ha adquirido a través del tiempo, por otro lado de su capacidad de combinación reflexiva para generar por sí mismo nuevos temas o saberes y de la motivación emocional que se tenga, la cual a su vez se genera a partir de la energía emocional que se fortalece

⁴¹ Ibid. p. 17

⁴² Randall Collins, *¿La sociología puede crear inteligencia artificial?*, en “Perspectiva sociológica”. Bernal, Argentina, Universidad Nacional de Quilmes, 2009, p. 207

⁴³ Ibid. p. 216

o se debilita en función al ritmo, flujo, dinámica de contenido y manejo del mismo (competencia).

Quienes generen más energía emocional para el sujeto serán objetivo del mismo para acrecentarla y por tanto pasara más tiempo con estos que con quienes la disminuyan. En tanto la creatividad que puede alcanzar un sujeto el autor sostiene que:

El pensamiento creativo implica encontrar la forma de combinar partes separadas de CC en un modelo (...) Un creador es alguien que establece alianzas de grupos dentro de su mente y da con un modelo de CC que parece que va a tener éxito en establecer en una conversación muy amplia. (...) El pensador creativo no solo va a combinar ideas, sino que va a combinar grupos sociales.⁴⁴

Por tanto, siguiendo al autor se podrá inferir que la capacidad creativa y comunicativa o de suma de capital cultural dependerá de sus conexiones sociales, es decir, de sus redes sociales o de las comunidades o contextos en donde se ha encontrado. Otra de las discusiones que aportan a la cuestión de los Mecanismos virtuales de cohesión social es la de “Medios tecnológicos como extensiones cognitivas” abordada desde Marshall McLuhan⁴⁵. En este texto el autor desarrolla la idea de que toda tecnología herramienta o invento es una extensión del cuerpo físico, mental y del ser, por tanto, así del cognitivo; “las tecnologías admiten ser consideradas como prolongaciones de nuestro cuerpo y nuestros sentidos, que los medios de comunicación electrónica admiten ser considerados extensiones de nuestro sistema nervioso central”.⁴⁶

Para McLuhan las herramientas que formamos también nos forman. Si seguimos ese planteamiento apegado a las nuevas tecnologías podríamos afirmar que nosotros

⁴⁴ Ibidem

⁴⁵ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano.*, Ed. Barcelona España, Paidós Ibérica S.A., 1996.

⁴⁶ Ibidem

formamos el internet, los celulares y las computadoras portátiles y él nos forma a nosotros siendo este una parte o una extensión en sus palabras del “sistema nervioso central”. Es importante tomar en cuenta que en esta concepción los sistemas informáticos tienen tres elementos que los conforman el software, hardware y humanware, al ser una extensión se vuelve implícito que el usuario es también parte esencial del sistema. Sin usuarios no hay sistema informático.

Con respecto al concepto de “sociedad en red” tenemos como principal representante a Manuel Castells quien en la *Sociedad red*⁴⁷ nos presenta una panorámica respecto a la sociedad contemporánea y a la relación ahora visiblemente estructural que tiene el internet. Castells después de una recopilación de los eventos históricos que marcaron el nacimiento del internet argumenta la trascendencia que tiene el internet y las Tic's⁴⁸ ya que hace una comparación con la industria en su momento con el internet en nuestra época.

Castells considera que la economía su organización y dinámicas están basadas en infraestructura tecnológica y redes de información que requieren de esa velocidad que solo a través de la tecnología hemos alcanzado.

La sociedad ya está inmersa en esta esfera de redes de información, la sociedad no existe aparte del internet, el internet ya es también la sociedad misma, es difícil poder encontrar alguna profesión o acción cotidiana que no esté estrechamente relacionada a redes sociales o a alguna configuración digital de interacción.⁴⁹

Por otro lado, George Herbert Mead en *Espíritu, persona y sociedad*⁵⁰ plantea las bases del “interaccionismo simbólico”, de las cuales podemos resaltar algunos conceptos esenciales que son el “Yo”, el “Mi” y el “otro generalizado”. El interaccionismo simbólico

⁴⁷ Manuel Castells, *La era de la información: economía, sociedad y cultura Volumen I La sociedad red*, Madrid, 8 Ed. cast.: Alianza Editorial, S. A., 1997.

⁴⁸ Tecnologías de la Información

⁴⁹ El internet está metido hasta en nuestras cocinas, nuestras casas y negocios, pareciera que no hay acción cotidiana que no encuentre relación alguna a esta nueva hiperdigitalización de la realidad.

⁵⁰ George H. Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Buenos Aires, Paidós Editorial, 1968.

parte de que el ser social y su relación con los otros puede ser interpretado a partir de conductas observables, estas conductas o actos tienen una base simbólica, siendo la primera de ellas el lenguaje. Mead menciona que esta base simbólica se construye socialmente, de manera que los actos sociales y los actores son configurados a través de su relación consigo mismos y su entorno social, su escenario. Si bien el autor procura no caer en ningún determinismo, considera que para que las relaciones entre actores sociales puedan ser consideradas simbólicas también requieren de ser recíprocas y de cierto modo reflexivas.

El “yo” es la reacción del organismo a las actitudes de los otros, el “mi” es la serie de actitudes organizadas de los otros que adopta uno mismo. Las actitudes de los otros constituyen el “mi” organizado (...) El “yo” es la acción del individuo frente a la situación social que existe dentro de su propia conducta, y se incorpora a su experiencia (...) El “mi” surge para cumplir tal deber.⁵¹

De igual manera que los actores son capaces de aprender a partir de la interacción social también son capaces de modificar o adecuar sus conceptos, actitudes y comportamientos frente a nuevas circunstancias o relaciones, es decir esta actitud ante una específica situación puede ser modificada innumerables veces. Cabe mencionar que para esta perspectiva sociológica no existe un determinismo en la estructura, es decir, se le da el principal peso a los actores y a su capacidad de reflexión y acción frente a la premisa de que su definición y sus acciones son inteligibles a partir del entendimiento del significado que se genera en la interacción entre los sujetos.

La realidad ha sido asesinada por la hiperrealidad, ahora las imágenes son más grandes que la realidad misma, para Jean Baudrillard la realidad ha quedado atrás y delante de nuestras narices se ha postrado la simulación de la misma, una simulación que tiende a agrandarse y ser cada vez más absorbente de lo real, como un hoyo negro estas

⁵¹ Ibid. p. 186

simulaciones acarean todas las luces de la realidad y ganan la pelea de sentido contra la realidad misma. Dentro del pensamiento de Baudrillard las masas silenciosas son parte de la dialéctica con las causas y consecuencias de la hiperrealidad simulando ser y tener cosas que no tienen y que no son, esta virtualidad, este simulacro termina por ser solo una consecuencia de la imposibilidad de resistirse a esa sobre exposición de la imagen de la realidad que termina por ser más pesada que la realidad misma.⁵²

Fernando Broncano en “Mundos artificiales”⁵³ a través de la Filosofía del cambio tecnológico expone una reflexión filosófica sobre el cambio tecnológico. Lo hace a través de 6 capítulos y un epílogo que profundizan en 3 tesis principales, la primera es que existe y opera un determinismo tecnológico que tiende al optimismo o al pesimismo, estas dos posturas frente al mismo fenómeno pugnan entre la legitimidad de su discurso.

La segunda es el constructivismo social, en sus palabras “la tecnología no es otra cosa que la transformación colectiva de la realidad”⁵⁴ y por último la concepción “situada” Heideggeriana, en el desarrollo de esta tesis se profundiza en la influencia y las repercusiones del pensamiento de este autor en el desarrollo de la técnica y de cómo el desarrollo mismo de la técnica está sentado en bases filosóficas/ontológicas respecto al pensamiento racional y reflexivo, en sus palabras “La técnica no es un mero medio, la técnica es un modo de salir de lo oculto”⁵⁵.

Por lo que refiere a la simbiosis que se generara entre el ser humano y la tecnología contamos con los aportes dados por Andy Clark en *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*⁵⁶, quien desde la filosofía analítica nos muestra reflexiones relacionadas a como las nuevas tecnologías han afectado nuestro

⁵² Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairos, Tercera Edición. 1987.

⁵³ Fernando Broncano, *Mundos artificiales filosofía del cambio tecnológico*, México, Paidós mexicana, 2000.

⁵⁴ Ibid. p. 11

⁵⁵ Ibid. p. 60

⁵⁶ Andy Clark, *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*, United Kingdom, Oxford University Press, 2003.

proceso cognitivo, para el a diferencia de otras épocas “it is not knowing so much as knowing how to find out”⁵⁷ la traducción de la idea es; No es tanto lo que se sabe, sino saber cómo encontrarlo, en efecto Clark desarrolla la idea de cómo a partir del acceso a la información, con la velocidad que se desarrolla en la modernidad, toma más importancia el saber cómo encontrar información que la información misma.

En su libro Clark desarrolla y se enfoca en las redes que se encuentran alrededor de estructuras relacionales entre el miedo a la idea de simbiosis entre la tecnología y lo humano, y la a la distribución laboral entre estas dos fuentes, lo humano y lo robótico/cibernético. En consecuencia, a este análisis sostiene que el proceso cognitivo del hombre se extiende al mundo y los estados cognitivos también se extienden al mundo donde los objetos son los depósitos de datos a los que se puede acceder.

En definitiva, el peso está cargado hacia la capacidad reflexiva del individuo de situarse donde el auto reconocimiento de las relaciones que sostienen la simbiosis entre lo virtual o tecnológico interactúa con lo humano son definitorias y están cargadas de un fuerte sentido social, en donde el entendimiento de estas en buena medida define su lugar. Este fuerte sentido social es mejor desarrollado en el capítulo “Global swarming” donde se desarrolla más la idea de la inteligencia social desarrollada en conjunto por muchos estímulos atraídos a través de estos mismos mecanismos, estas mismas tecnologías.

Asimismo, profundiza en el diseño detrás de las grandes compañías para generar algo que él llama “Collaborative filtering”, esto es en más de un sentido un manejo corporativo de controlar o desviar la atención de los consumidores de contenido hacia un lugar deseado partiendo de la idea de exponer a estos usuarios a una persecución de contenido dejando ciertas pistas o líneas que rastrear. Por ejemplo, las compañías como Amazon.com agregan a su venta de productos marcas o notas como “este artículo también fue visto por quien compro (objeto que estás viendo)”, estas sugerencias generan patrones que pueden ser analizados, revisados y modificados para conseguir cierto nivel de

⁵⁷ Ibid. p. 67

resiliencia en el sistema, son parte de un desarrollo de algo que podría ser llamado inteligencia de enjambre.

In swarm intelligence, relatively dumb individual agents (ants, bees) create beautiful, complex, and life-enhancing structures (foraging trails, honeycombs, hives) by following a few simple rules and by automatically pooling their knowledge courtesy of chemical traces and structural alterations laid down by their own activity⁵⁸

En otras palabras, entre las relaciones sociales cognitivas que se desarrollan en sistemas digitales tan interiorizados, como en la cotidianidad en la que habitamos, los sistemas desarrollados por empresas y creadoras de contenido están basadas en asumir que los comportamientos pueden ser analizados y catalogados a manera de enjambre. Dicho de otra manera, esta relativa inconsciente interacción entre todos los usuarios no solo se da como un contacto directo entre los mismos, sino que también se establece a partir de las tendencias sociales que pueden ser absorbidas y analizadas por el sistema.

Por lo que se refiere a las reflexiones entre la virtualidad y la influencia de esta en los cuerpos, Don Ihde en *Los cuerpos en la tecnología Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, divide las primeras ideas a exponer en dos dimensiones del cuerpo, que convenientemente llevan por nombre cuerpo uno y dos, las cuales están unidas o las entendemos a través de su relación con una tercera dimensión, la de lo tecnológico:

Somos nuestro cuerpo en el sentido en que la fenomenología entiende nuestro “ser en el mundo” emotivo, perceptivo y móvil. A este modo de ser a través del cuerpo, lo he llamado Cuerpo Uno. También somos nuestro cuerpo en tanto lo

⁵⁸ Ibid. p. 146

experimentamos en un sentido social y cultural. Prácticamente cualquier persona que pertenezca a la tradición occidental convendría en que el pecho de una mujer es una zona erótica, mientras que para muchos asiáticos la nuca lo es mucho más. No se trata de una cuestión biológica sino de construcciones culturales que se localizan y experimentan en lugares determinados del cuerpo. A este espacio de significación cultural del cuerpo lo llamaré Cuerpo Dos.⁵⁹

Siguiendo esa línea el autor describe este estudio como: "...una fenomenología de la encarnación y la desencarnación en la que se analizan los modos en que experimentamos el ser cuerpos –y el ser cuerpos virtuales."⁶⁰ A través del desarrollo del texto Don Ihde nos muestra la aplicación de un análisis fenomenológico a la relación de los cuerpos con la tecnología. No obstante, sus aportaciones no se reducen a asumir la virtualidad y las nuevas tecnologías como simples extensiones del cuerpo. Don Ihde va un par de pasos más lejos llevándolo a una reflexión respecto a los alcances que tiene a nivel científico y la relevancia que tiene en el desarrollo histórico de la humanidad. El plantea este cambio científico como también un constante cambio y expansión de las formas en las que miramos y medimos el mundo, la virtualidad y los avances tecnológicos no son solo una extensión sensorial "encarnada" son también una extensión y expansión en las formas en las que miramos el mundo y por tanto las formas en que lo transformamos y transformaremos.

7.3 Últimos resultados, problemas o temas asociados

Existen muchas coincidencias conceptuales entre la cohesión social y la inclusión social, como previamente se ha mencionado profundizaremos en las diferencias relevantes entre estos dos conceptos. Sin embargo la inclusión social ha sido tema de interés en su relación

⁵⁹ Don Ihde, *Los cuerpos en la tecnología Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, Barcelona, Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. 2004.

⁶⁰ Ibid. p. 19

son las nuevas tecnologías, en “Tic y Web 2.0 para la inclusión social y el desarrollo sostenible” Domingo J. Gallego, e investigadores analizan la importancia y el impacto de la Web 2.0⁶¹ y de las TIC⁶², estos dos conceptos son relevantes para esta investigación toda vez que nos ayudan a dar explicación a la relación entre interacción social y nuevas tecnologías.⁶³ Además, Gloria Pérez Serrano y Ma. Luisa Sarrate Capdevilla en una publicación en la revista de pedagogía en España abordan la manera en que organismos internacionales han usado como instrumento a las Tics para erradicar las desigualdades y promover la equidad social.

Encuentro relación de este artículo con mi tesis ya que en el mismo se asume de manera directa el efecto que tienen las nuevas tecnologías a las relaciones sociales en particular a las de equidad social planteando la inclusión o la cohesión social como partes esenciales de este concepto.⁶⁴ Con respecto a la creación de identidades en el marco de la Globalización Stuard Hall identifica la emergencia de distintos factores que afectan la creación de identidad entre estos esta la genealogía diversa, la creciente identificación con tradiciones, valores y creencias de diferentes países y culturas, la reducción de la autodefinición exclusivamente por clase raza o género, Para este autor las interconexiones globales han provocado que exista un abanico inmenso de posibilidades de interacción

⁶¹ Web 2.0 es un concepto que se acuñó en 2003 y que se refiere al fenómeno social surgido a partir del desarrollo de diversas aplicaciones en Internet. El término establece una distinción entre la primera época de la Web (donde el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información o la publicaba, sin que existieran demasiadas posibilidades para que se generara la interacción) y la revolución que supuso el auge de los blogs, las redes sociales y otras herramientas relacionadas. En [<https://definicion.de/web-2-0/>], 13/05/2020

⁶² Cuando hablamos de las TIC o Tecnologías de Información y Comunicaciones, nos referimos a un grupo diverso de prácticas, conocimientos y herramientas, vinculados con el consumo y la transmisión de la información. Fuente: [<https://concepto.de/tics/#ixzz6MOdgfOLE>], 13/05/2020

⁶³ Mabel Álvarez, et al., *TIC y Web 2.0 para la inclusión social y el desarrollo sostenible*, Madrid España, Dykinson, 2015.

⁶⁴ María Gloria Pérez Serrano y María Luisa Sarrate Capdevila, *Las TIC promotoras de inclusión social*, España, en Revista española de pedagogía, Vol. 69, Nº 249, 2011 (Ejemplar dedicado a: Infotecnologías y Mundos Virtuales).

cultural y por tanto una descentralización de la identidad con respecto a lo que fue en otras circunstancias históricas como el nacionalismo o el partidismo.⁶⁵

Por otro lado, Evelyn Norma Castro Méndez en “Análisis del discurso visual de Facebook. Un proceso de empoderamiento social y desacralización del poder de Hosni Mubarak” realiza un análisis directo de la importancia y relevancia a nivel político del uso de Facebook para la organización de un golpe de estado, esto no podría desarrollarse si no damos por sentado la cohesión social que se evidencia a través de este vivido ejemplo.⁶⁶ A continuación, podemos observar que José Rafael Capacho Portilla en “Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC” el autor desmenuza la problemática de la formación en espacios virtuales en la sociedad del conocimiento. En este sentido el aporte de este artículo está en el entendimiento de que la cohesión social se da necesariamente en un espacio virtual y este también tiene sus condicionantes y consecuencias que determinan la manera en que se dan estas mismas relaciones.⁶⁷

En cuanto a los últimos resultados cuantitativos relacionados con el uso de la tecnología tenemos dos grandes instituciones de desarrollo y análisis estadístico de este fenómeno, el INEGI y la Asociación mexicana del internet.

En el 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018 Movilidad en el Usuario de Internet Mexicano Julio 31, 2019,⁶⁸ podemos observar cuatro graficas correspondientes al crecimiento de usuarios de internet 2006-2018, el perfil del internauta

⁶⁵Stuart Hall, *Political belonging in a world of multiple identities*, in *Conceiving Cosmopolitanism*, London, Oxford University Press, 2002, pp. 25-31.

⁶⁶ Castro Méndez y Evelyn Norma, *Análisis del discurso visual de Facebook. Un proceso de empoderamiento social y desacralización del poder de Hosni Mubarak*. Estudios de Asia y África, [Online]. 2017, Vol. 52, N.1, 61-96 pp. <https://doi.org/10.24201/ea.v52i1.2284>. [Consulta: 30/09/2020]

⁶⁷ Capacho Portilla, José Rafael, *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales: TIC*, Editorial Universidad del Norte; Grupo Editorial Ibáñez, 2011, 358 pp.

⁶⁸ Asociación de Internet .MX, 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, [en línea], 25 páginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2BHa_bits%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMe_xico%2B2019%2Bversio_n%2Bpu_blica.pdf, Consultado 16/8/2020

mexicano, los hábitos de conexión y las actividades que llevan a cabo los usuarios en línea, a continuación, algunas de sus conclusiones:

- México alcanza un 71% de penetración entre la población de personas de 6 años en adelante, con 79.1 millones de usuarios conectados.
- Respecto al perfil de los internautas en México, el segmento de nivel socioeconómico Bajo mantiene crecimiento, 5% de crecimiento en los últimos 2 años.
- Los momentos de conexión en medio día (12 a 14 horas) y el Media tarde (16 a 19 horas), son los horarios de mayor tráfico en internet en México en este 2019.
- El 67% de los internautas en México, perciben que se encuentran conectados en internet las 24hrs.
- En 2019 los usuarios de internet en México pasan diariamente 8 horas con 20 minutos, 8 minutos más que en 2018.

8. Marco teórico de la investigación

Antes que nada, para avanzar en la comprensión de fenómenos complejos como son las interacciones sociales en entornos de virtualidad se plantea el enfoque o enfoques que utilizaremos a lo largo de este proyecto. El centro de esta investigación está planteado en la cohesión social, por lo tanto, identificaremos algunos de los estudios más relevantes de la cohesión social, rescatando diferentes acepciones y configuraciones de la cohesión para así poder crear un concepto más redondo y apto para esta investigación.

Para la construcción del concepto “cohesión social” se comienza por entender las líneas comunes entre los autores que aquí abordaremos, con esto quiero decir que la cohesión social puede ser entendido como un proceso regulador/reproductor en cuya operación podemos observar interiorización de valores, aceptación o rechazo de normas y en un nivel más subjetivo integración e identificación en un entorno dado. A partir de aquí se agregan líneas de análisis que aportan a este concepto y a su profundización.

En primer lugar y sin ninguna jerarquización entre los autores tenemos a Jane Jenson⁶⁹ quien propone usar cinco dimensiones de análisis pertenencia/aislamiento social; inclusión/exclusión social; participación/apatía; reconocimiento/rechazo social; legitimidad/ilegitimidad, para Jenson el mayor peso de la cohesión social recae en las instituciones sociales y su relación con los miembros de la sociedad. Estas dimensiones en un contexto de virtualidad, así como las que se irán presentando más adelante se usan como marco teórico para concebir dimensiones de análisis que serán expuestas a diferentes estructuras tecnológicas como símiles de otras estructuras sociales no digitales.

En segundo lugar, agregamos una dimensión de singular importancia y determinante en el análisis tecnológico/social, este es el factor económico a nivel micro y macrosocial, en este sentido ⁷⁰ David Lockwood en *Civic Integration and Social Cohesion. En Capitalism and Social Cohesion: Essays on Exclusion and Integration* expone un análisis meticuloso en dónde; la clase social se vuelve parte de las dimensiones de análisis debido a que el acceso a tecnologías de la información está determinado en cierta medida por la clase social y los accesos dentro de la misma. Más adelante en la investigación se profundiza en la percepción de clases sociales porque es una dimensión que aporta a la construcción de concepto más robusto en particular; la forma en la que estas interactúan en entornos de virtualidad. Se desarrollan de mejor manera en el apartado de la pauperización de la tecnología.

Entre los grupos pobres y excluidos, que habitan en espacios que acumulan desigualdades y marginación, se concentran los transgresores de la comunidad cívica, así como las víctimas de dicha incivildad. En cambio, las clases medias son más activas en la construcción y reproducción de la comunidad cívica.⁷¹

⁶⁹ Jane Jenson, *Mapping social cohesion: the state of Canadian research; "identifying the links: social cohesion and culture.*, Canada, © Canadian Policy Research Networks Inc., 1998, 64 pp.

⁷⁰ David Lockwood, *Civic integration and social cohesion. En capitalism and social cohesion: essays on exclusion and integration*, Suecia, Palgrave MacMillan, 1999.

⁷¹ Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico-metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo

En tercer lugar tenemos un panorama desde la sociología urbana de Ade Kearns y Ray Forrest estos dos autores sostienen desde su enfoque que la cohesión social se sostiene a partir de cinco dimensiones constitutivas que son: valores comunes y cultura cívica, orden y control social, solidaridad social y reducción de disparidades de ingreso, redes y capital social, y pertenencia e identidad territorial, estas cinco dimensiones se sostienen por medio de la idea de espacio, que en este caso será el principal aporte desde este texto.⁷² En el contexto de las estructuras tecnológicas habría que plantearnos un símil a como ocurre con los autores previos quienes definen el espacio de menor a mayor, en ese sentido vale la pena preguntarse ¿cuáles serían los espacios de menor a mayor en entornos de virtualidad?

Por último, para cerrar las ideas primarias de la definición de la cohesión social tenemos a Joseph Chan⁷³ quien desarrolla su redefinición de la “cohesión social” a partir de parámetros verticales horizontales y subjetivos objetivos, donde desarrolla a profundidad la relación e integración social entre sociedad civil de manera horizontal y de manera vertical con instituciones. Nos encontramos de nuevo con aportes planteados para estructuras sociales más allá de lo tecnológico, sin embargo, la aportación de esta investigación aspira a desarrollar esos planteamientos reflejados en estructuras tecnológicas.

En el nivel de las relaciones horizontales, los elementos subjetivos (cohesión horizontal-subjetiva) son confianza, voluntad de cooperar y ayudar, y sentido de pertenencia o identidad; los comportamientos objetivos que les corresponden (cohesión horizontal-objetiva) son participación social, voluntariado y altruismo

Social, 202 pp., México, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 2015, Pág. 39

⁷² Kearns, A. et al. Social Cohesion and Multilevel Urban Governance. Urban studies, s/lugar de edición, Vol. 37, No. 5-6 995-1017, Mayo 2000.

⁷³ Chan, J. et al. Reconsidering Social Cohesion: Developing a Definition and Analytical Framework for Empirical Research, s/lugar de edición, Vol. 75, No. 2 (Jan., 2006).

(donaciones). Por su parte, en el nivel de las relaciones verticales se consideran aspectos subjetivos (cohesión vertical-subjetiva): la confianza en las figuras públicas y en las instituciones políticas y sociales; una manifestación objetiva de la cohesión social (cohesión vertical-objetiva) sería la participación dentro de partidos políticos o en elecciones.⁷⁴

A continuación, se enfoca la escuela fenomenológica ligada a la virtualidad tomando como punto de partida el concepto de “mundos de la vida”⁷⁵ de Alfred Schütz y en particular en el desarrollo de la fenomenología de la tecnología con el concepto “mundos de vida tecnológicos” de Scott Lash.⁷⁶ A partir de estos modelos fenomenológico-tecnológicos se comprenderá de mejor manera nuestro fenómeno de estudio a partir de conceptos como “intersubjetividad”, “interacción” y “tipos ideales”. Estos conceptos aportan las bases fenomenológicas de esta investigación, desde este enfoque lo más relevante son las estructuras significativas que funcionan de manera práctica y natural, es decir, la existencia de estas estructuras funciona a través de la certeza de que el mundo existe más allá de lo que el sujeto crea o no, que sin embargo que lo crea o no es parte de la reproducción misma de esas estructuras. Lash plantea que estos mundos de vida en donde se sostiene “el sentido” y la “intersubjetividad” están permeadas por estructuras tecnológicas, que también llenan de sentido y contraen otras dinámicas e intersubjetividades a la ecuación de las estructuras de sentido. Conviene subrayar que damos por sentado entonces las estructuras tecnológicas y de sentido como parte ya dada de nuestra realidad, qué, aunque exista espacio para la reflexión ya están dadas y se reproducen.

Somos, entonces, parte integrante de las formas tecnológicas de vida, y no podemos escapar a esa condición. A la manera de McLuhan, esas formas implican

⁷⁴ Ibid. p. 48

⁷⁵ Alfred Schutz, *El problema de la realidad social*, Argentina, Amorrortu, 1995,

⁷⁶ Scott Lash, *Crítica de la información*, Argentina, Amorrortu, 2005.

una cultura a distancia; y, a la manera de Haraway, una reproducción a la distancia.⁷⁷

En relación con las formas de interacción se hace uso de la teoría del “interaccionismo simbólico” desarrollado por George Herbert Mead para sostener y dar más campo de interpretación y peso a las acciones sociales simbólicas. Por simbólicas entendemos estímulos significantes que ocurren a través de lenguajes compartidos y adaptativos que se extienden a través de la capacidad reflexiva del ser humano, esta reflexividad no limita la capacidad de comprender las acciones o “interacciones simbólicas” más bien representa una oportunidad de separarse reflexivamente del juego, y entenderse como un jugador con capacidad de interacción dentro de una estructura con ciertas normas y reglas intrínsecas que pueden ser o no consientes.

...el proceso social general de la experiencia y la conducta que el grupo pone en práctica le es presentado directamente a él en su propia experiencia, y de modo que, en consecuencia, se ve en condiciones de gobernar su conducta consciente y críticamente, con referencia a sus relaciones, tanto con el grupo social en cuanto un todo como con sus otros miembros individuales, en términos de ese proceso social.⁷⁸

También es importante resaltar que se usa el enfoque crítico de Antony Giddens sobre las escuelas clásicas de la “sociología interpretativa”, Giddens en su análisis en: *Las nuevas reglas del método sociológico: crítica positiva a las sociologías interpretativas*.⁷⁹ Disecciona ciertas contradicciones y problemas ontológicos que serán mencionados más

⁷⁷ Ibid. p. 335

⁷⁸ George H. Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Buenos Aires, Paidós Editorial, 1968 p. 273

⁷⁹ Antony Giddens, *Las nuevas reglas del método sociológico: crítica positiva a las sociologías interpretativas*, Buenos Aires Argentina, Amorrortu editores, 1993.

abajo y cuyo entendimiento aclarará los axiomas teóricos que soportan esta investigación. Estos elementos se ven expuestos en los siguientes enunciados:

El mundo social se diferencia del mundo natural a causa de que es construido y activo, conceptos como sentido y acción son determinados no solo por ideales motivadores o condicionales causales también pueden ser entendidos por las normas sociales relacionadas a asimetrías del poder y divisiones de interés en la sociedad, existe una diferencia entre la estructura como figura analítica y estructuración como praxis de la reproducción, esta misma se puede entender en distintas modalidades dependiendo del enfoque y el matiz, sin embargo estas divisiones en los modos solo son analíticas y no por tanto afectan la reproducción interrelacionada de las diferentes modalidades o dimensiones, la acción existe separada de las intenciones consientes e inconscientes de los legos.

La producción de la sociedad es resultado de las destrezas constituyentes activas de sus miembros, pero utilizan recursos y depende de condiciones de los cuales miembros no tienen noción, o perciben solo confusamente. Se pueden distinguir tres aspectos de la producción de la interacción: los de la constitución de significado, de la moralidad y de las relaciones de poder. Los medios por los cuales estos se concretan pueden ser considerados también como modalidades de la reproducción de las estructuras: la idea de la dualidad de la estructura ocupa aquí una posición central, puesto que las estructuras aparecen a la vez como condición y consecuencia de la producción de interacción.⁸⁰

Estos enunciados axiomáticos son relevantes toda vez que el enfoque de esta investigación les tomara como dados para un desarrollo óptimo e inteligible a nivel sociológico. Se delimitan y construyen modelos de metalenguaje teórico a través de

⁸⁰ Ibid. p. 161

procesos de doble hermenéutica, se acepta que la búsqueda de la investigación se dará en clave sociológica tomando como partida: “La explicación y mediación hermenéuticas de formas de vida divergentes dentro de los metalenguajes descriptivos de las ciencias sociales.”⁸¹ Así pues se usará un enfoque fenomenológico en el cual sumamos a las nociones de estructuras tecnológicas de sentido la dimensión de moral y relaciones de poder, cabe mencionar que los conceptos lenguaje y comunicación serán cruciales para esta investigación y se desarrollaran más a lo largo de la investigación.

Hasta aquí los conceptos y las tradiciones expuestas tienen como objetivo plantear las bases del análisis y el desarrollo primario de la investigación, que aspira a demostrar la existencia del fenómeno mecanismos virtuales de cohesión social, es decir, estos primeros conceptos y planteamientos sostienen la existencia de nuestra unidad de análisis, se propone que existe la cohesión social en entornos de virtualidad a partir de las interacciones sociales simbólicas que tienen sentido a través de sus intersubjetividades dadas en mundos de vida tecnológicos. Una vez planteada la existencia abordaremos el escrutinio teórico/metodológico de sus modelos, operación y transformación para lo cual plantearemos puentes teóricos y modelos de análisis sobre los mismos.

En un primer lugar a través de Marshall McLuhan quien plantea que “los medios tecnológicos son extensiones cognitivas”⁸² este concepto nos permite aproximarnos al desarrollo de ideas relacionadas a los elementos tecnológicos que afectan o permean las relaciones cognitivas. Asimismo, el concepto de extensiones cognitivas nos permite dar por sentado que los sistemas tecnologías hasta el momento continúan siendo a partir de sus interacciones con los usuarios. Es importante tomar en cuenta que en esta concepción los sistemas informáticos tienen tres elementos que los conforman el software, hardware y humanware, al ser una extensión se vuelve implícito que el usuario es también parte esencial del sistema. Sin usuarios no hay sistema informático, por tanto, estos conceptos

⁸¹ Ibid. p. 166

⁸² Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Ed. Barcelona España, Paidós Ibérica S.A., 1996.

nos permitirán aproximarnos a un análisis sociológico abordando la complejidad de la simbiosis tecnología/sociedad.

En segundo lugar, nos apoyamos del concepto “mundos artificiales”⁸³ de Fernando Brocano quien a través de sus reflexiones nos permite delimitar de mejor manera la afirmación de que la tecnología no es más que la transformación colectiva de la realidad. Este concepto nos ayuda en el análisis sociológico de las interacciones en entornos tecnológicos ya que es a partir de estas que la tecnología existe y se mantiene en constante resiliencia.

En un tercer lugar usamos el concepto de “sociedad en red” por parte de Manuel Castells, este concepto es más bien una puerta de entrada para una concepción mucho más compleja de la realidad abordada a partir de la crítica y la reflexividad. Entre los planteamientos más relevantes de este autor que definen su teoría esta la era de la información y la de TIC⁸⁴ estos distintos conceptos interactúan y juegan en distintos niveles para dar mayor claridad en el análisis sociológico de las interacciones con nuevas tecnologías.

En concreto este autor plantea no solo conceptos aislados sino modelos de comprensión a nivel de redes, y de sus interrelaciones, dando como resultado una visualización compleja que aborda un ente vivo y cambiante que se desenvuelve y por tanto también hay que adaptar y entender en distintos niveles. Para fines de esta investigación tomaremos sus modelos de redes de interacciones en sociedades tecnológicas/sociales para desarrollar más a profundidad los esquemas de cohesión social en los mismos.

El centro de estos modelos será compartido y se contrae en el concepto de comunicación. Se resaltarán el gusto compartido por el punto de partida de Castells, el afirma que toda tecnología es una creación cultural, siendo el internet una muestra clara de ello siendo una tecnología de comunicación interactiva y de arquitectura abierta. En su crítica en *Internet*,

⁸³ Fernando Broncano, *Mundos artificiales filosofía del cambio tecnológico*, México, Paidós mexicana, 2000.

⁸⁴ Tecnologías de la información y la comunicación.

*libertad y sociedad: una perspectiva analítica*⁸⁵ Castells afirma que el internet en su mayoría es usado instrumentalmente y de manera poco ideológico, a continuación, en su texto desarrolla una recopilación histórica de distintas formas de resistencia a las estructuras de dominación que se han ido construyendo durante el desenvolvimiento de estas tecnologías. Estas últimas reflexiones serán piezas clave para el análisis de otras formas de cohesión social desde la resistencia.

En un cuarto lugar desde la filosofía de la tecnología Don Ihde menciona el concepto de “encarnación” por el cual exponemos ideas relacionadas a la reflexión en cuanto al nivel de interiorización de la tecnología. Este autor profundiza en el análisis del cuerpo, no solo como un ente perceptivo de la realidad, sino como constructor de sentido y ente que experiencia el mundo, en otras palabras: “No se trata de una cuestión biológica sino de construcciones culturales que se localizan y experimentan en lugares determinados del cuerpo.”⁸⁶ Es en el cuerpo como reflejo de la cultura que se encuentra el punto relevante para esta investigación, por tanto, la interiorización y aceptación de la tecnología como parte del cuerpo, la encarnación, es entonces una forma de integración tecnológica o dicho en otras palabras de integración y por tanto reproducción cultural tecnológico.

Por último, Andrew Clark⁸⁷ nos ayudan al acercamiento al análisis operativo de las redes sociales tecnológicas a través de dos conceptos *global swarming* y *colaboration flirting* que serán relevantes para analizar la operatividad y su relevancia en las transformaciones sociales contemporáneas. El primero de estos conceptos *global swarming* se entiende como la capacidad social de desarrollar algo a lo que podríamos llamar inteligencia colectiva o inteligencia social, donde el principio de reflexividad sostiene a la misma, podríamos preguntarnos en algún momento si es posible algún nivel de reflexividad de forma pasiva y colectiva. Así pues, el segundo concepto *colaboration flirting* se puede

⁸⁵ Manuel Castells, *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica*, 2001, [en línea], 25 páginas, octubre 2001, http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html [Consulta: 24/03/2021]

⁸⁶ Don Ihde, *Los cuerpos en la tecnología Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, Barcelona, Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. 2004.

⁸⁷ Andy Clark, *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*, United Kingdom, Oxford University Press, 2003.

entender como la intervención consiente y planificada de empresas dedicadas a dejar pistas y desatar una constante cacería o búsqueda constante de información, por supuesto información que ellos están dejando para llevar a los usuarios a ciertas conclusiones o “hallazgos” de información.

En resumen, en este primer capítulo revisamos a los autores y conceptos que serán el esqueleto teórico que nos permitirán conformar y concretar nuestra unidad de análisis los mecanismos virtuales de cohesión social, su operación, modelos y su capacidad transformación como una herramienta de análisis de la complejidad que involucran este tipo de temáticas, tomando como principales tesis qué: Todo desarrollo tecnológico es ya también un desarrollo social que ha pasado por un constante e interminable proceso de naturalización de nuevos valores, valores que se mantienen en constante cambio y adaptación, cuya adaptación no está aislada o alejada de la cotidianidad. Es en estas fricciones donde podemos entender la existencia y operación de la cohesión social en entornos o mundos de vida tecnológicos.

Es decir, partimos de la observación de los primeros acercamientos a las nociones que se usaran a lo largo de toda la investigación como cohesión social entendida como: proceso regulador/reproductor en cuya operación podemos observar interiorización de valores, aceptación o rechazo de normas y en un nivel más subjetivo integración e identificación en un entorno dado. Avanzamos con la construcción metodológica del valor de usar una herramienta metodológica como la caracterización tipológica como sustento para pasar a un segundo aplicando abordando en detalle las implicaciones y vicisitudes al traducirlo a nuestra propuesta metodológica no sin antes mostrar temas relacionados y últimos resultados asociados o vecinos a la noción de cohesión social en entornos digitales.

CAPÍTULO II. CONSTRUCCIÓN DE UNA TIPOLOGÍA SOBRE MECANISMOS VIRTUALES DE COHESIÓN SOCIAL

La cohesión social ha sido un tema de interés y relevancia para la sociedad, ya que en su operatividad podemos entender y visualizar no solo de manera histórica las ideologías y los distintos conflictos de interés al interior de alguna sociedad, sino también comprender la reproducción social. Concretamente, el entendimiento de la cohesión social como

categoría de análisis ha sido de particular interés político y cultural, tanto para la sociología clásica como contemporánea, en medida que permite hacer comprensible el orden y el cambio social. De aquí que sea importante no entenderla como una regla, en el sentido positivista del término, toda vez que no estamos hablando de relaciones causales; sin embargo, sí podemos conferir como relevante la capacidad de los sujetos para ser condicionados o afectados, en cierta medida, por las relaciones e intereses con los que se sienten identificados. No se trata de reglas del juego, sino del análisis del campo donde se desarrollan los sistemas de priorización de valores y normas.

A nivel sociológico es importante entender que, este análisis, está planteado desde un contexto social donde las estructuras de sentido son afectadas por estructuras tecnológicas. Por ello, como en el caso de otras revoluciones, es de interés sociológico el entendimiento de subestructuras internas de sentido.

Como se ha mencionado en el anterior capítulo, esta investigación propone entender los mecanismos virtuales de cohesión social (es decir, el juego donde se plantean las relaciones de sentido y la elección de los actores lego en entornos de virtualidad) con el fin de comprender la los “lazos de unidad social” generados en ambientes digitales. Con ello, el presente estudio intenta proponer un aporte conceptual relevante para los estudios de entornos virtuales, haciendo especial énfasis en las estructuras e interacciones significativas para la cohesión social.

Buena parte de su relevancia radica, de igual manera, en las capacidades de alcance conceptual y comprensivo de las causas y consecuencias de fenómenos sociales que se ven reflejados en nuevas legislaciones y cambios a nivel estructural. Es decir, la importancia del estudio de las interacciones y nuevas tecnologías radica en la comprensión de la reproducción misma de la sociedad. De esta forma, se intenta dar un paso hacia la generación de nuevos programas de investigación sociológica, que centren su atención en la reproducción y estructuración social condicionada por entornos tecnológicos.

Considerando lo anterior, en el presente capítulo se pretende aportar una tipología sobre *mecanismos virtuales de cohesión social*, que permita ordenar o categorizar una selección de relaciones explicativas de sentido que buscan avanzar en la comprensión de la operación de la cohesión social en entornos virtuales. Concebir una tipología es a su vez una aproximación, un recorte de realidad, una visión selectiva que en su construcción y contrastación termina por debelar aspectos del fenómeno a estudiar que de otra manera serían imposibles de ver.

1. Weber y Giddens: un acercamiento metodológico a la sociología comprensiva

Esta investigación se centra en la estrategia weberiana de construcción de *tipos ideales*, que permite relacionar la conceptualización de los mecanismos virtuales de cohesión social con ejemplos-tipo, mismos que son de utilidad para clarificar la tipología que se propone. A decir de Weber, los tipos ideales suponen arquitecturas analíticas, necesarios para la investigación, en la medida que permiten que se realice una reducción de la complejidad, objetiva, libre de posicionamientos valorativos y analizando los fenómenos sociales no solo por relaciones causales, sino por relaciones de valor seleccionadas desde cierto punto de vista. Este modelo de análisis permite comprender uniformidades de la conducta humana en cuanto dotadas de sentido.

Para Weber la construcción de tipos ideales es en principio una toma de posición frente al fenómeno. Asimismo, según el autor, todo tipo ideal cuenta con las siguientes características: “1.) Las ciencias histórico-sociales no deben recurrir a presupuestos que impliquen una toma de posición valorativa y 2) las ciencias histórico-sociales deben verificar sus propios aciertos mediante el recurso a la explicación causal.”⁸⁸

Asimismo, Weber menciona que es importante discernir entre juicios de valor y relaciones de valor, siendo estas últimas esenciales para el entendimiento de esta metodología, ya

⁸⁸ Max Weber, *Ensayos sobre metodología sociológica*, Buenos aires Argentina, Amorrortu Ediciones, 1958, p. 20

que las relaciones de valor existen y pueden ser entendidas como tales, toda vez que: parten de un principio de selección, es decir, el observador o científico social selecciona o elige recortes de realidad, toma postura decidiendo y delimitando, restringiendo una serie finita de elementos con una dirección particular de relaciones. Estos no establecen factores determinantes sino determinan un cierto grupo de condiciones junto con las cuales es posible.

Además, añade Weber, que estas relaciones condicionales cuentan con una posibilidad objetiva en la forma de su contrastación, esta se desarrolla a partir de la búsqueda de la adecuación de sentido más apta para el fenómeno, en otras palabras, el éxito de un modelo analítico de tipos ideales puede ser evaluado a partir de que tanto las relaciones elegidas por parte del sujeto comprensivo al ser contrastadas empíricamente determinan en mayor o menor medida las relaciones del funcionamiento interno de dicho sistema. Para Weber las relaciones que son pertinentes son las que están orientadas a otros, en este sentido la acción social a diferencia de cualquier acción humana tiene sentido ya que se encuentra en relación con su estructura de sentido (sociedad).

Y es solo a través de estas relaciones con sentido que el investigador social tiene acceso a las relaciones y uniformidades de la conducta humana para su estudio y comprensión, algunas categorías siguiendo el ejemplo Weberiano son Acción racional con relación a fines, actuar en comunidad, actuar en sociedad, unión a fines, relaciones por consenso, conducta recíproca. A decir de Weber apoyado en su modelo analítico menciona que:

La tarea de la sociología <<comprensiva>> conviértase, por lo tanto, en la de elaborar tipos ideales de conducta, es decir, formas de acción social que pueden ser discernidas de manera recurrente en el modo de comportamiento de los individuos humanos.⁸⁹

⁸⁹ Ibid, p. 30

Siguiendo esta línea de pensamiento, a decir de Giddens: "...las ciencias sociales no pueden pronunciarse acerca de la validez normativa de los valores, pero pueden establecer su existencia empírica y elucidar las condiciones y las consecuencias de su relación."⁹⁰ Es decir, las ciencias sociales no persiguen un conjunto específico de valores que normen o den validez a la totalidad de los conceptos o relaciones, más bien, se encargan de establecer la existencia de normatividades y valores. Junto con estos también se encarga de estudiar las particulares condiciones que permiten o limitan su existencia, también adecuan la visión hacia las posibles consecuencias por causa de su existencia e interacción.

A pesar de que Weber plantea la delimitación de los tipos ideales como una herramienta analítica esta no se queda ahí. Giddens crítica a estos planteamientos primigenios, él desafía la postura de que solo las acciones orientadas a otros por una acción racional son del interés de la sociología, para Giddens no todos los actos orientados a otros son necesariamente racionales:

La producción de la sociedad es resultado de las destrezas constituyentes activas de sus miembros, pero utilizan recursos y depende de condiciones de los cuales miembros no tienen noción, o perciben solo confusamente. Se pueden distinguir tres aspectos de la producción de la interacción: los de la constitución de significado, de la moralidad y de las relaciones de poder. Los medios por los cuales estos se concretan pueden ser considerados también como modalidades de la reproducción de las estructuras: la idea de la dualidad de la estructura ocupa aquí una posición central, puesto que las estructuras aparecen a la vez como condición y consecuencia de la producción de interacción.⁹¹

⁹⁰ Ibid, p. 33

⁹¹ Antony Giddens, *Las nuevas reglas del método sociológico: crítica positiva a las sociologías interpretativas*, Buenos Aires Argentina, Amorrortu editores, 1993, p. 161.

Cabe mencionar que esta metodología ha sido desarrollada y contrastada a través de los años y se han ido elaborando distintos planteamientos con distintas capacidades analíticas, siguiendo la crítica de Giddens estos tipos sociales también tendrían por consecuencia nuevas características, estas serían: que la interacción o las acciones con sentido no necesariamente son acciones racionales, o no lo son al menos siguiendo la definición weberiana del sentido mentado. Estas también se verían afectadas por proceso más complejos de normas morales y de relaciones de poder, estas relaciones de poder son a su vez tensiones entre diferentes esferas de valores que igualmente son consideradas como condición y consecuencia de la producción y reproducción de la estructura.

Para Giddens hay una importante diferencia entre dos conceptos clave que servirán para el desarrollo de esta metodología, estos conceptos son estructura y estructuración. La primera de estas se entiende como la versión abstracta y teórica de las relaciones de un determinado fenómeno, y por otro lado la estructuración es la praxis que reproduce y mantiene vivas las estructuras. El aporte metodológico supone que la caracterización de tipologías estaría ligada a estas dos ideas, estructura y estructuración sin perder de vista la una de la otra, pues, damos por sentada la dualidad de la estructura como parte de las reglas internas del sistema que se analizarán para su comprensión.

Así pues, el método de los tipos ideales puede ser entendido como un proceso de doble hermenéutica en el cual se delimitarán las relaciones significativas, que ayuden al entendimiento del sistema interno del funcionamiento o interacción de determinado fenómeno o mundo de vida. Así pues, la selección de estos dos autores tiene por justificación la forma en que estas teorías se complementan ya que por un lado tenemos a Weber que sienta las bases explicativas basadas en relaciones de valor y no en juicios valorativos y por otro lado tenemos a Giddens quien nutre estas nociones dándonos por pauta que no toda relación significativa es necesariamente consiente para la sociedad y por tanto la construcción de significado queda enriquecida ya que absorbe nociones que bien podrían ser consideradas como estructurales.

Giddens también aporta a nuestra investigación la apertura a comprender la reproducción de la sociedad como un proceso complejo en constante cambio que, sin embargo, mantiene las constantes tensiones entre relaciones de poder, moralidad y construcción de sentido. Para el estudio de la cohesión social es vital entender que la estructura y la estructuración cruzan por estas directrices ya que de no ser así quedaríamos ciegos ante las fuerzas que se generan entre las tensiones previamente mencionadas.

2. Características tipológicas de los mecanismos virtuales de cohesión social

Podemos afirmar que existen relaciones que permiten comprender los mecanismos virtuales de cohesión social, estas relaciones de sentido han sido seleccionadas a través de la observación de sistemas tecnológicos del siglo XXI y su desarrollo por el siglo XX con relación a la cohesión social. Podemos identificar a los mecanismos virtuales de cohesión social, su existencia, operatividad, condiciones y consecuencias en función de los siguientes elementos:⁹²

- Muestran la emergencia nuevos usos del lenguaje
- Dependen de estricta manera de estructuras tecnológicas basadas en la pauperización de medios tecnológicos
- Desatan una naturalización de reglas, formas de interacción y valores en entornos digitales y no digitales
- Se reconstruyen y adapta de manera “orgánica” en la interacción entre desarrolladores y sus usuarios. Es resiliente y adaptativo. (Prosumidores)
- Limitan o constriñen usos particulares dentro de su diseño de configuración.
- Forman nichos o comunidades virtuales.
- Facilitan la Interconectividad y el acceso a flujos de información

⁹² Para empezar, vale la pena recalcar que dentro de la siguiente lista de distinciones no existe jerarquía alguna, sin embargo, es cuando todas estas ocurren que podemos afirmar que existe un mecanismo virtual de cohesión social.

3. Creación de nuevos usos del lenguaje

Observamos en los mecanismos virtuales de cohesión social una de sus características más evidentes, estos contemplan en su reproducción la creación de nuevos usos del lenguaje. Es decir, dentro de las interacciones que se van desarrollando en estas estructuras de significado nacen y han nacido nuevos usos del lenguaje, es fácil confundir estas con modismos o simples palabras que al cabo de algún tiempo terminan por tomar otros significados. No es este el caso de los mecanismos virtuales de cohesión social, el principal acento o la nota que más se repetirá durante esta investigación será la de las líneas que integran a la cohesión social, estas son como la pared que se necesita para poder jugar al frontón. Vale la pena mencionar que se entiende a la cohesión como un proceso regulador y reproductor que conlleva la naturalización de valores, la aceptación o el rechazo de normas y la integración o el sentimiento más subjetivo de identidad con un entorno, ese entorno en este caso es la virtualidad.

Para ilustrar este apartado se hace hincapié en que los usuarios han podido manipular las opciones dadas por los desarrolladores para ser capaces de expresar sus emociones más allá de los caracteres permitidos, uno de los eventos más emblemáticos de este fenómeno empezó con los usuarios japoneses quienes tomaron las bases de sencillos signos de puntuación como dos puntos o punto y coma para poder generar rostros con expresiones. Sin embargo ¿Qué entendemos por creación de nuevos usos del lenguaje? ¿Por qué son tan relevantes para la cohesión social en entornos tecnológicos?

En principio hay que definir que entendemos por nuevos usos del lenguaje, el lenguaje es en principio, el medio para entregar un mensaje entre sujetos comunicativos, en otras palabras, el lenguaje es un complejo sistema de signos y símbolos que tiene como fin último la comunicación. Es también una fotografía de una capacidad construida y heredada socialmente de comprensión del otro, como decía George Hebert Mead,⁹³ el uso del

⁹³ George H. Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, Buenos Aires, Paidós Editorial, 1968.

lenguaje parte del presupuesto de que el otro va a ser capaz de entender en mayor o menor medida el mensaje.

Se afirma que la creación de nuevos usos del lenguaje es a su vez la capacidad social de entendernos los unos a los otros por medio de imágenes que se vuelven parte de la cotidianidad, videos, imágenes y audios que al ser compartidos y comunes a una gran parte de la población virtual se vuelven parte de un lenguaje común, que para quienes no lo entienden genera una ligera desvinculación que termina por verse reflejada en la polarización y sectorización de algunos grupos sociales dentro de mundos de vida tecnológicos. En otras palabras, la creación de nuevos sistemas de lenguaje es una muestra de la capacidad intersubjetiva que tienen las redes sociales en cuanto a la vinculación de “el objeto visto” con “el lenguaje compartido”. Esto puede no ocurrir en los mismos niveles y se ahondara en ese punto durante el desarrollo del tercer capítulo, entendemos este apartado bajo la siguiente idea: compartir y reír de nuevos usos del lenguaje es a su vez reproducir y ser parte de una sociedad global.

Otro de los fenómenos que permea esta investigación relacionada a la creación de nuevos usos del lenguaje es la problemática de la traducción, es relevante mencionar que buena medida algunos de los nuevos usos del lenguaje o formas de comunicación atañen a formas morfológicas o de significado que inician de manera simple por medio de imágenes y símbolos, que pueden ser entendidos en idiomas que no son el originario. A través de la red se puede encontrar con cierta facilidad imágenes de películas o videos que asumen el entendimiento de cierto contexto y proyectan una forma creativa de comparación con otro segmento similar, que al ser exagerado genera una forma de entretenimiento que existe y se sostiene bajo el entendimiento del contexto. Al tomar por ejemplo, una imagen o una escena de una película en donde uno de los diálogos (hablados o no) hacen una representación clara de cierta acción, emoción o circunstancia se da por sentado que al ser modificada y trasladada a otro contexto podrá ser entendida de la misma manera dando a entender que existe una similitud entre estas y que puede ser expresada de esa manera, en otras palabras, es posible afirmar que se crean nuevos usos del lenguaje en

entornos tecnológicos toda vez que el comunicador sea capaz de darse a entender dentro de las reglas de contexto y comunicación de su comunidad digital.

En este sentido la creación o adopción de nuevos usos del lenguaje encuentra su relación con la cohesión social toda vez que estas interacciones sean recíprocas y muestren destrezas adquiridas socialmente para su reproducción. Se cuestiona al respecto en este sentido los niveles en que se interrelacionan estas dos ideas, es decir, ¿Podría ser entendiblemente similar el nivel de identificación que se obtiene al adherir un comentario a cualquier aplicación o red social si no se supiera ya que existe la posibilidad de ser visto y respondido por alguien más? La pregunta por supuesto que tiene ya una respuesta esperada la cual es que no, no sería de la misma manera y por tanto en esta característica observamos dos ideas relevantes para su conexión con sus demás homónimas en primer lugar tenemos la idea de nuevos usos del lenguaje que bien puede ser entendida como una adaptación casi mecánica y la otra es la conformación del presupuesto estructural del entendimiento o recibimiento por parte del otro del mensaje. Ya en el siguiente capítulo se lleva más a detalle esta noción ya que las condiciones de posibilidad en los ejemplos que daremos permiten visualizar el rechazo, la aceptación, la reproducción y por supuesto la cancelación o baneo de estas interacciones.

4. Estructuras, medios tecnológicos y el supuesto de la pauperización

¿Se podría imaginar esta misma investigación hace 30 años? Para comprender la importancia de la pauperización de los medios tecnológicos habría que saber un poco más sobre la historia de las redes sociales. La primera red social fue lanzada en 1997 y fue conocida como Six Degrees, esta red social primigenia planteaba que todos estábamos conectados por al menos seis grados o círculos sociales con respecto a cualquier otra persona en el mundo, y se planteaba ya la idea de demostrar esas conexiones, pese a su fallo comercial esta primigenia red plantearía retos que serían respondidos por sus consecuentes competidores. Uno de los principales problemas de esta red social era que los pocos usuarios que tenía no sabían que hacer después de encontrarse ¿Cuál era el paso siguiente?

El siguiente paso fue el entender que los usuarios ahora antes cada vez más relevantes para el crecimiento de estas redes necesitaban interactuar y ser capaces de generar relaciones sociales estables, no estables en un sentido emocional sino en el frío sentido argumentativo de poder mantener comunicación sin que esta se perdiese del todo si se desconectaba alguno de los interesados. Y fue entonces cuando empezaron a nacer sitios como MiGente, AsianAvenue y Match.com que en principio planteaban muy primitivamente en comparación a las redes de ahora la capacidad de generar vínculos cada vez más fuertes y estables.

Lo que se vino después rompió con muchas expectativas en 2001 se creó Ryze.com una red social que conectaba personas buscando empleo y empleadores, aspirando a generar círculos de personas con las mismas necesidades de personal y de trabajo respectivamente, en 2003 Friendster se convierte en un récord para cualquier red social con más de 300,000 y termina su crecimiento por limitaciones técnicas y físicas. Para 2004 y 2005 Facebook ya tenía un billón de usuarios diarios activos y MySpace se vendía por 580 millones de dólares. El desarrollo de estas empresas ha sido un elemento necesario para la pauperización de los medios de acceso a internet, ya que convirtieron una posibilidad de acceso en una necesidad valiosa en un mercado emergente. En principio las principales redes de conexión o al menos las más primitivas se daban solo por medio de computadoras del tamaño de un sótano completo y esto fue cambiando con el desarrollo mismo de la ciencia computacional

En los años 70's nacieron las primeras computadoras personales, en los 80's estas consiguieron volverse más económicas y accesibles para un usuario promedio con un costo de hasta 300 dólares, los precios y los modelos cambiaron mucho en una competencia constante por un mercado en crecimiento que no dejaba de expandirse y mostrar el intenso interés en poder poseer una computadora, a finales de los 80's y principios de los noventa nacía el código WWW⁹⁴ que permitiría generar enlaces

⁹⁴ World wide web

unidireccionales y al ser un enlace no propietario permitía que se pudieran crear nuevos enlaces y páginas que permitieran nuevos usuarios generadores de contenido.

Si bien se podría pasar una vida entera resolviendo si fue primero el software, hardware o el humanware⁹⁵ se busca deducir que este particular conjunto de situaciones fueron vitales para la existencia de lo que hoy entendemos como redes sociales, fue necesaria su pauperización y su desarrollo técnico, en otras palabras, es por medio del constante desarrollo tecnológico y el abaratamiento de este, que es posible afirmar la existencia de los mecanismos virtuales de cohesión social. El desarrollo de software y hardware ha ido de la mano con la constante estructuración y reproducción de la sociedad como un ente que se ha ido uniendo a estructuras tecnológicas de tal forma que es difícil imaginar un mundo sin el avance tecnológico y tecno cultural que ahora tenemos. Todo esto gracias a la pauperización de los medios tecnológicos que a través del tiempo se han convertido en estructuras tecnológicas de sentido.

Es relevante comprender a la pauperización como un proceso y no solo como un fenómeno estático que ocurrió en algún momento en el tiempo ya que se podría caer en un bache sin salida cuyo único objetivo sería el de mencionar un hecho histórico sin una relación intrínseca al objeto de estudio de esta investigación la cohesión social en entornos de virtualidad y por tanto de este modo muy particular de estructuración. La idea de pauperización como proceso se dirige a la necesidad de identificar no solo la relevancia de su constante desarrollo sino su contradicción material ya que los mismos elementos que en algún momento pudieron generar este abaratamiento han terminado por encarecer y volverse en algunos casos escasos. Esto viene de la mano de la relación con la cohesión social ya que lo que en un punto permitió el acceso masivo a usuarios de toda clase social termina por darse vuelta y convertirse en un bien de lujo por el cual la brecha que habría sido disminuida gracias al abaratamiento termina por ser el mismo yugo.

⁹⁵ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*. Las extensiones del ser humano. Ed. Barcelona España, Paidós Ibérica S.A., 1996.

Se planea especial énfasis en dos ideas que no pueden ser separadas, estas son la de condiciones de clase y acceso a la tecnología. Las condiciones de clase terminan por ser un factor al acceso de ciertas tecnologías, es decir la pauperización toma tiempo y no aplica de la misma manera a todas las tecnologías creadas, sino que se abre más en ciertos mercados que en otros. Siguiendo esta idea y ya que la pauperización es un proceso que es parte de la reproducción de la sociedad seguirá habiendo brechas sociales en cuanto a los accesos a cierto tipo de tecnologías, más adelante en la investigación se da seguimiento a la crítica respecto a la reproducción de relaciones de valor y significado ligadas al acceso a tecnologías de la información.

5. Naturalización seccionada y grados de dependencia

Otro de los elementos que se consideran significativos para la construcción de los mecanismos virtuales de cohesión social es; que estos desatan naturalización inmediata en ciertos sectores de la sociedad a casi grados de dependencia. En otras palabras, se observa un estado de naturalización de los elementos tecnológicos a grados altos de dependencia. Cuesta imaginar una semana o dos sin teléfono o computadoras personales ahora intente imaginarse un mes completo donde una nación no tenga acceso a internet, imagínese ahora que los servidores donde se realizan transacciones en el mercado bursátil dejaran de existir por tan solo un par de días, ¿es posible que se imagine el mundo de otra manera? No se busca generar una controversia sin sentido, lo que de fondo se busca es plantear en esta característica es la interiorización a la que hemos llegado, a tal punto que incluso personas que se resisten o que no han tenido acceso a sistemas computacionales serían fuertemente afectados si algo les ocurriera a nuestros sistemas computacionales modernos. La relevancia de este punto parece evidente, pero cabe destacar que la importancia radica en lo que sostiene a estos sistemas, las sociedades han terminado por abrazar los sistemas computacionales sin muchas restricciones.

En cuanto a los grados de dependencia son en su mayor sentido relacionales, sin embargo como ya ha sido mencionado previamente estos pueden considerarse de alcance total aunque sea en cantidades muy pequeñas, y entenderemos grados de dependencia en

más de una acepción, en un principio a nivel institucional como dependencia tecnológica de una estructura informática sólida que permita la certeza de su existencia misma y por otro lado en un punto de vista subjetivo donde la autopercepción sea mediada y determinada en mayor o menor medida por estructuras tecnológicas.

En esta investigación se afirma que la naturalización e internalización se sostiene principalmente en la cohesión social, es decir, “la máquina impone la necesidad del esfuerzo colectivo y amplía su campo”⁹⁶ En este apartado se profundiza en el conflicto de la ciencia y su aceptación o rechazo a nivel social. La cohesión social en entornos tecnológicos se encuentra estrechamente relacionado a su reproducción ¿No es acaso necesario la aceptación de una nueva forma tecnológica para la reproducción de esta? Es en la resistencia a las nuevas formas tecnológicas que se observa cómo funciona esta reproducción, por ejemplo, en los primeros modelos telefónicos en los cuales solo se permitían hacer llamadas y eran tremendamente lujosos, este punto está muy relacionado a la pauperización expuesta en el tema anterior.

A continuación, se menciona la punta del iceberg tecnológico que se profundizara más en los siguientes capítulos, pero para avanza en la comprensión histórica a continuación mencionaremos algunos hechos históricos relevantes, en 1981 nace la red 1G y en el 93 sale su modelo más conocido Motorola Dynatac 8000x (1983), en 1992 nace la red 2G que permitió una notable mejora en los canales de comunicación por voz y este fenómeno se vio reflejado en las pantallas grandes con el icónico Motorola StarTAC (1996), después de este existió la red 2.5G que posibilito la creación de un sistema de mensajería de alta eficiencia(EMS que después se convertiría en SMS), trayendo como posibilidad enviar mensajes de texto en cuestión de segundos sin la necesidad de llamadas por voz. En 2001 la red 3g domino el mercado y junto con ella un nuevo sistema de condigo universal conocido como UMTS (Universal Mobile Telecommunications System). Esta tecnología es la directa predecesora de la tecnología GSM que fue pionera en la posibilidad la transmisión de video y audio en tiempo real. Para el 2011 ya había llegado la red 4G y en 2020 la red 5G estas dos últimas generaciones han sido espectadoras de algo que ha sido

⁹⁶ Lewis Mumford, *Técnica y civilización*, España, Alianza, 1971, pág. 201

conocido como la guerra de los smartphones que a grandes rasgos ha sido la competencia de las empresas telefónicas de una lucha estética de precios y avances tecnológicos por abarcar un mercado en crecimiento.

El fenómeno que se propone abordar implica comprender que existe una línea directa entre estos desarrollos tecnológicos y la naturalización de estas tecnologías, dos de sus más grandes condiciones de posibilidad en principio han sido que estos desarrollos tecnológicos ofrezcan dos cosas, seguridad y eficiencia comunicativa, mientras mejor consigan estos dos fenómenos más se habrán logrado colocar en la cotidianidad de la sociedad, sin embargo hay un tercer factor que se ha vuelto cada vez más relevante para estos mercados y es el de diseño.

Sería realmente problemático rastrear el origen del momento en que las piezas tecnológicas se convirtieron en un tótem casi ritual de estatus social. Sin embargo, en esta investigación se da por sentado que la interiorización y naturalización de estas tecnologías no se debe exclusivamente a su eficiencia en cuanto a seguridad y de la fluidez comunicativa sino a también a un estatus social, de peso estético y cultural al respecto.

La naturalización se va dando en un campo de batalla entre dos relaciones de poder, en primer lugar, si se aceptan o no las nuevas opciones de interacción y por el otro si estas relaciones tienen per se cargas valorativas que pese a su uso o su aplicación se entiendan o persigan como tóxicas o dañinas. En efecto la naturalización de los mecanismos virtuales de cohesión social no es garantía de que estos sean percibidos como algo positivo o negativo, en otras palabras, la naturalización es una constante pugna, una disputa de valor entre cargas prejuicios y por tanto construcciones de sentido respecto a su manejo y por tanto a su existencia misma.

6. Adaptación orgánica, resiliencia tecnológica y nuevos desarrollos

Por otro lado, los sistemas que se pueden entender como mecanismos virtuales de cohesión social se reconstruyen y adaptan de manera orgánica, en la interacción de los desarrolladores de estructuras y sus usuarios. Es resiliente y adaptativo. Uno de los puntos

más importantes que se destaca de esta caracterización tipológica es la capacidad que tienen estos sistemas vivos y abiertos, podría decirse que todo el tiempo se mantienen en constante desarrollo ninguna de las redes sociales se deja como trabajo terminado, completado o concluido, todas ellas se mantienen en una constante competencia por convencer a sus usuarios de quedarse y seguir manteniéndose activo por medio de sus constantes actualizaciones. En 17 años de historia la red socio digital Facebook se ha mantenido como una de las redes sociales más utilizadas de manera cotidiana, esto se ha mantenido estable debido a su capacidad adaptativa y a su innovación en el sentido más estricto de la palabra.

La adaptación orgánica también implica una somatización de la tecnología que se desarrollara más en el tercer capítulo, pero cabe mencionar que, parte de la cohesión social es que la interiorización de valores en estructuras tecnológicas es también interiorizar la tecnología con la que se llevan esos valores. Podría entenderse que existe una sustancia esencial que ocurre al momento de convivir cotidianamente con estructuras tecnológicas, en otras palabras, las conexiones tecnológicas cotidianas funcionan como puente, medio y mensaje de valores, estos valores no se mantienen estáticos, y exigen una constante adaptación.

¿Qué se puede entender como lo orgánico dentro de los sistemas tecnológicos y que se entiende por resiliencia en estos? El planteamiento de crecimiento orgánico o “lo orgánico” en sistemas tecnológicos contemporáneos plantea ya un reto y una comprensión del sistema mismo, en los sistemas tecnológicos existen diferentes formas de reproducción “orgánica” y “no orgánica”, siendo la “Orgánica” cuando la vinculación o propagación de una aplicación, red social o tecnología se va dando entre seres orgánicos, es decir, de persona a persona, por ejemplo cuando se comparte algún contenido y la manera más eficiente de hacerlo sería a través de cuentas internas de la misma aplicación como WhatsApp o Facebook y la persona descarga la aplicación y crea una cuenta para poder acceder al contenido, y la “no orgánica” que es a través de publicidad o “bots”(Sistemas de simulación de usuarios que pueden ser manejados para aumentar los números de cierto contenido o aplicación). La idea de crecimiento en la mayoría de aplicaciones

contemporáneas implica en si misma mayor número de usuarios, que usen la aplicación por mayor tiempo y se vean más interesados por consumir o interactuar con contenidos en la misma, en buena medida esto se debe a los modelos de negocio de la mayoría de estas redes sociales y aplicaciones, no olvidemos que muchas de estas aplicaciones “gratuitas” no lo son tanto y en el fondo son negocios que dependen de la información y uso de sus usuarios para mantenerse rentables.

Entonces ¿Qué es la resiliencia en este sentido? En el sentido más simplista es que mantenga el flujo de usuarios que estos busquen interactuar en mayor medida y que se tenga un constante interés en el contenido proyectado en la aplicación. Es decir, la idea de resiliencia está estrictamente relacionado a la idea de función, es decir por dar una entrada al desarrollo de esta idea plantearemos que el uso de internet está relacionado a dos grandes propósitos, entretenimiento o aprendizaje, esto se ve traducido en que tanto una aplicación puede ser eficiente, interesante, interactiva y agradable al usuario en cumplir cualquiera de estas dos funciones o usos comunes.

Esta característica, así como las otras ocurren en el complejo devenir del proceso que de la cohesión social y la estructuración, en el particular sentido de esta característica, en un modo de reproducción virtual el cual nos lleva a evidenciar las relaciones de poder e interacciones mediadas por los mismos procesos de adaptación. ¿Cuál ha sido el efecto de estas adaptaciones y a que se están adaptando? La sociedad como un sistema complejo no tiene una sola delimitación de normas y valores, al contrario, es determinada y envuelta en muchas y muy variadas esferas de valoración, en el siguiente apartado se profundiza la idea de cómo afecta a la cohesión social este tipo de adaptaciones y si es que estas están bajo cierta intencionalidad que pueda develar las tensiones entre las relaciones de poder previamente expuestas.

7. Diseño de configuración intencional, lubricante de interacciones

Por otra parte, se da seguimiento con las siguientes cuestiones ¿cómo se da la participación de los usuarios? ¿Hasta dónde puede llegar el libre albedrío de los mismos?

Y ¿Hasta dónde somos capaces de tomar nuestras propias decisiones en entornos mediados por estructuras tecnológicas? Las redes sociales desde sus inicios han mantenido una selección constante respecto a las posibilidades ofrecidas a los usuarios, en un principio por limitaciones tecnológicas y conforme han ido evolucionando los sistemas tecnológicos se han permitido nuevas opciones y también nuevas contricciones o reglas. Con esto mencionado es importante tener en cuenta que las limitaciones en cuanto a las acciones posibles por los usuarios son en principio tecnológico, y en segundo grado social o de diseño. La idea de diseño responde concretamente a como participamos o nos involucramos en redes, en un principio como se mencionó anteriormente sería una limitación tecnológica o en otros términos de acceso a ciertas tecnologías, por dar un ejemplo es más sencillo que un usuario pueda acceder a un “reel” de Instagram a través de su teléfono que puede llevar a cualquier lado en su bolsillo que a través de una computadora de escritorio.

En un segundo momento y debido a que nos encontramos en un punto en donde ya existe (revítese punto de la pauperización) un acceso fácil, seguro, confiable y eficaz, casi instantáneo a partir de instrumentos tecnológicos al alcance de nuestro bolsillo con conexión global. Ha este punto vale la pena preguntarnos sobre las limitaciones por encima de las primarias (tecnologías) que serían las de diseño, en otras palabras, las que fueron elegidas por los creadores de las estructuras tecnológicas, las decisiones que un equipo de programadores tomó con un propósito en mayor o menor medida para constreñir o delimitar en función a algo.

La participación de los usuarios depende en mayor medida de las decisiones de diseño y rediseño, es decir, es adaptativa y puede cambiar hasta cierto punto por medio de los proveedores de estas instancias, y está delimitado en este sentido por su diseño, sin embargo, al existir una variada oferta de aplicaciones y software basados en sistemas de interacción, los usuarios tienen un “Buffet” de posibilidad de participación o expresión que más se les acomode. Por dar un ejemplo, un usuario de Twitter tendrá una tendencia a una expresión más corta y concisa debida a la limitación de la red social mientras que un usuario de Facebook tiene otras formas de interacción no limitadas por una cantidad de

caracteres, sin embargo, existen otras limitaciones que no están dadas sino por la respuesta y la interacción de los demás fenómenos, con esto volvemos a la idea del juego y de la adaptación de usuarios y diseñadores a las reglas de constante cambio con respecto a una carrera cuya meta no es terminar en primer lugar sino mantenerse vigente en la carrera. Existen al menos dos momentos en cuanto al libre albedrío y la capacidad de tomar nuestras propias decisiones, el primero sería dentro de determinadas aplicaciones o sistemas tecnológicos y la previa a esta decisión. En otras palabras, una vez seleccionada una red social o estructura tecnológica se jugará en bajo las reglas de ese diseño mientras tanto hay un momento anterior donde se elige entre la variedad de aplicaciones a las cuales vale la pena mencionar tienen su propia curva de aprendizaje y adaptación por parte del usuario, estas estructuras pretenden ser relativamente estables y definidas.

Así pues, se proponen 3 dimensiones diferentes en cuanto a la capacidad de elección del usuario en entornos tecnológicos, en un primer momento por las limitaciones tecnológicas de la época en un segundo momento el punto antes de elegir la o las redes de las que participara el sujeto y por último dentro de las limitaciones de diseño y adaptabilidad dentro de la red elegida. Así pues, se da una primera noción de la idea de cómo el diseño afecta las maneras de interacción limitando o constriñendo la interacción por medio de una específica selección de acciones posibles así mismo se afirma que si esto es así, no representaría más que una forma diferente en la que la cohesión social existiría, en otras palabras, las configuraciones y el diseño no definen si hay o no cohesión social sino la encarrillan para aumentar la tendencia del sentido de identificación por una razón específica o de diseño. Conviene subrayar que las constricciones por diseño no son más que una forma de hacer evidente la intención de los programadores por intentar controlar o poder medir el éxito o fracaso de sus diseños aplicados y en constante diseño, toda aplicación puede ser considerada como trabajo en proceso.

8. Nichos y comunidades virtuales

Por lo que se refiere a esta característica podemos encontrar su relevancia en la forma que se van construyendo estos nichos, es por medio de las prácticas cotidianas que podemos concebir la idea de nicho, solo a partir de comportamientos relativamente constantes y repetidos es que podemos comprender la creación de estos. Todo puede partir de la simple idea de tener un gusto similar o una labor, tarea o inclusive una nacionalidad similar a alguien para que la chispa inicie el fuego. Para precisar necesitamos abordar la idea de nicho se puede entender como un conjunto de usuarios o individuos que comparten ciertos gustos y necesidades homogéneas, esta idea no se reduce al simple hecho de que compartan un interés arbitrario por cualquier cosa, sino que ese interés los relaciona en la práctica y la cotidianidad. Sería un tanto ingenuo aspirar a comprender la idea de nicho o de comunidad virtual sin partir del presupuesto de interacción, ¿Es acaso que podríamos afirmar que existe un nicho de motociclistas y aficionados a un equipo de fútbol sin que estos se juntaran a rodar o a mirar partidos y compartir sus experiencias de ello? Así como existen los nichos sociales también los hay desde el punto de vista de la mercadotecnia y permítame marcar una diferencia en este sentido, existe una delgada línea que separa estos dos tipos de nichos y esta es que no todas las relaciones o prácticas que provocan la existencia y reproducción de un nicho son dependientes del consumo.

Puede parecer inseparable la idea de práctica o de comunidad digital de consumo, pero en esta investigación se propone defender que existen distintos tipos de consumo, y dentro de estos mismos por tanto distintas prácticas, en otras palabras, no todo el consumo implica una práctica que genere un nicho, pero de algunas de estas prácticas puede nacer un consumo que implique o forme parte del proceso de estructuración de estos nódulos de cohesión social. Hay comunidades virtuales que no pertenecen a un nicho específico y nichos específicos que nos son tal cual comunidades virtuales. Por dar un par de ejemplos se observa la comunidad virtual de los fanáticos al fútbol y si seguimos indagando se observa que dentro de esta comunidad hay otras comunidades que se enriquecen de la interacción respaldada por seguir una liga en específico o una competencia particular y si se sigue de esta manera se vuelve sencillo identificar que las comunidades tienen sus muy

particulares nichos u hogares específicos para interacciones muy particulares, se remarca la idea de diferencia entre la idea de consumo y comunidad, ya que es muy fácil dejarse llevar por la idea de que el consumo de determinado producto o marca es lo que determina estas comunidades y en esta investigación disentimos de esa idea, la comunicación y la interacción está más allá del consumo, incluso en muchos de los casos la interacción o llamado de otra manera el tráfico de información es lo que genera o promueve el consumo.

Sin embargo, pese a su carga intrínseca de valor de mercado no se busca aislar la idea de consumo ya que buena parte de los ingresos y por tanto de la atención y el interés por parte de los programadores y diseñadores está en la idea de poder manejar la atención hacia cierto producto o servicio. Las redes sociales tienen una conexión directa con las marcas y los productores de bienes y servicios, estos mecanismos virtuales de cohesión social no pueden ser entendidos del todo fuera de la intencionalidad de venta en la mayoría de sus procesos, pero de ninguna manera puede ser reducido a un simple intercambio de atención por consumo o promoción.

9. Interconectividad y el acceso a flujos de información

Las estructuras tecnológicas de las que se hace referencia presentan per se un desarrollo en la interconectividad y el acceso a estos flujos de información, sin embargo, no hay que perder de vista que no se trata de un análisis frío de números y relaciones causales, en esta investigación se busca profundizar en las relaciones de sentido y estas al encontrarse más cerca del corazón de las estructuras suelen ser más cálidas. Cuando se habla de interconectividad se habla también del acceso a tecnologías que contribuyan al desarrollo de procesos comunicativos, no será lo mismo enviar un mensaje en una zona con poca señal con la esperanza de que este sea recibido y dejarse llevar por la incertidumbre a estar consciente de que el receptor ha recibido, leído e incluso está preparando su respuesta en tiempo real. Las distancias se han hecho más cortas y otras son las incertidumbres que acompañan a estos desarrollos tecnológicos. En este apartado se desarrollan por completo las problemáticas y los nudos a los que puede escalar la idea de acceso a flujos de información ya que se abordara en un capítulo completo dedicado a las reflexiones y por tanto consecuencias y retos para próximos trabajos de investigación, por

el momento será suficiente con entender que los mecanismos virtuales de cohesión social pueden ser comprendidos como facilitadores de acceso a flujos de información, en otras palabras son los elevadores en este rascacielos llamado “formas tecnológicas de vida”.

Se describen a los mecanismos virtuales de cohesión social como fluidos, se puede observar a estos flujos de información más allá de su base informática y fría, en particular el valor de la interacción y de ese flujo, así como el agua de un río podría ser entendida como un conjunto de millones de gotas de H₂O compartiendo un espacio determinado, así todas las interacción y flujos de información, todos los usuarios interactuando son esas pequeñas gotas de agua que en conjunto se miran como un flujo pero son miles quizá millones de acciones constantes dentro de parámetros determinados. Aunque mucho del tráfico de información se da desde centros repetidores de información como son medios de comunicación más grandes y no todas las interacciones son evidenciadas ni llevan consigo una carga valorativa todas juegan un papel a la hora de la construcción de sentido y por tanto de la cohesión social.

La fluidez y la interconectividad se basan en un elemento básico llamado prosumidor. Un prosumidor es aquel usuario que es a su vez consumidor y productor, es innegable que al abrir una página o revisar un time line de cualquier red social estamos consumiendo, pero a su vez al compartir o hacer una publicación referente a esto también producimos al menos de una manera muy simple, visto de otra manera replicamos, aun con ello tenemos de igual manera la posibilidad de ser creadores de contenido o productores de este. Esta doble faceta o dualidad del usuario es adquirida al momento de entrar a cualquiera de estas entidades es parte esencial de los flujos de información.

Uno de los más importantes temas a reflexionar durante esta investigación es de qué manera estos flujos afectan la cohesión social ¿es acaso que la rapidez con la que una comunidad puede ser creada parte de la velocidad de sus flujos de información? ¿Podríamos entender a los flujos de información como parte del proceso mismo de cohesión social? ¿El hecho de replicar sin agregar más información puede ser entendida como construcción de significado no reflexivo? ¿Es acaso necesario tener un acercamiento de si este tipo de comportamientos son reflexivos o no para entenderlos

como parte de la cohesión social en entornos digitales? Para estas y más preguntas se contrastan nuestras características con un caso tipo, los resultados y la contrastación misma es revisada en el siguiente capítulo.

10. Conclusión de caracterización tipológica

En cuanto a la construcción de la tipología se ha hecho énfasis en identificar procesos que involucren una relación de valor que sea significativa para la construcción de la cohesión social como proceso en entornos de virtualidad tomando en cuenta que esta puede ser reflexiva o no. Parte de esta construcción se basa en la comprensión de tener como tarea principal evidenciar por medio de interacciones y formas de expresión cotidiana fenómenos complejos como las relaciones de poder y de moralidad replicadas y estructuradas en este tipo de procesos.

No obstante, somos conscientes de las limitaciones teórico-metodológicas de esta investigación y es por eso por lo que, en ningún momento, planteamos estas nociones como leyes o normas que determinan y limitan la cohesión social en entornos de virtualidad. Por el contrario, se busca alentar más investigaciones al respecto para poder enriquecer las nociones y herramientas de análisis teóricas para este tipo de fenómenos. Para muchos de estos sistemas complejos ya existen algunas herramientas analíticas como Google analytics o Facebook analytics que nos permiten acceder a metainformación de uso y continuidad o exposición de palabras clave, estas herramientas son más de corte estadístico.

Para terminar y a manera de conclusión del capítulo segundo, se considera como completado el primero de los ciclos de análisis, y por tanto de la exposición de la mayoría de los presupuestos teóricos para avanzar en la comprensión de la operación y dinámicas de interacción de la cohesión social en entornos de virtualidad. En este capítulo hemos enfocado nuestros esfuerzos en detallar de la mejor manera posible la descripción del porqué de la selección de cada una de las características que conforma nuestra unidad de análisis, con el fin de poder dar una pauta lo más clara posible antes de la contratación directa con el caso tipo seleccionado Facebook. En el siguiente capítulo se hace una contrastación entre las características previamente mencionadas, que ya suponen una

selección analítica de las relaciones que se han considerado como esenciales para el entendimiento de este fenómeno, esto solo indica que se toma esta caracterización tipológica como una construcción analítica que no por tanto es definitiva ni definitoria, siendo más bien una propuesta. El caso tipo seleccionado es la red socio digital Facebook, se evalúan sus distintas actualizaciones, modelo de negocio, momentos históricos y de su devenir en la interacción con las relaciones hombre/red social y el peso de estas para su construcción de cohesión social dada como entorno.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN DE LA TIPOLOGÍA AL CASO DE LA RED SOCIODIGITAL FACEBOOK

Frente a la inconmensurable realidad es necesario generar un conjunto de recortes de realidad, decisiones consientes y destinadas a encontrar una respuesta a las problemáticas contemporáneas, en esta investigación se propone una respuesta post-fenomenológica que tiene por fin último avanzar un poco más en el desarrollo del conocimiento sociológico. Para este capítulo se hace una contrastación entre la propuesta de caracterización tipológica de los mecanismos virtuales de cohesión social y el caso tipo de la red socio digital Facebook. El objetivo principal de la contrastación es el de hacer una visualización de las relaciones significativas dadas en la reproducción de la cohesión social en entornos basados en estructuras tecnológicas.

Se ha seleccionado la red socio-digital Facebook debido a su capacidad de adaptación y apertura a nuevos mercados, a continuación, se aborda un resumen de momentos históricos relevantes para esta investigación, a continuación, se hace una descripción de algunas de las funciones seleccionadas por su relevancia, y acompañando estas descripciones se hace un análisis en términos de la caracterización tipológica. El énfasis de la investigación se ha puesto en la tensión entre las interacciones virtuales dadas en Facebook y su relación con la cohesión social. Partimos de la forma en que estas operaciones modelan y transforman las dinámicas de reproducción, damos por sentada la discusión y el peso en mundos de vida bajo los ojos de Lash, es decir en las “formas

tecnológicas de vida” en este apartado se inclina al análisis más personal y detallado respecto a la visión del investigador.

Actualmente Facebook⁹⁷ tiene aproximadamente 2740 millones de usuarios activos es la red socio digital con más usuarios activos en el mundo y todo comenzó en octubre del 2003 a la fecha de hoy cerca de 20 años, con una simple idea de juntar o dar entretenimiento a estudiantes de la universidad de Harvard, una comunidad muy selecta que termino por ser el principio de una tendencia global con una nueva forma de satisfacer necesidades sociales de conexión. En 2006 Facebook decide cambiar el diseño, la foto de perfil se vuelve primordial y se añade la sección de “News feed” donde los usuarios pueden visualizar la actividad de sus contactos a través de sus perfiles.

En 2008 es evidente que se le puede dar un uso político a esta red ya que fueron creados más de 1000 grupos en la plataforma apoyando a los candidatos de la elección presidencial de estados unidos Barack Obama y John McCain. Para el 2009 se activa el botón de “Me gusta” mismo año en que esta plataforma se convierte en la más popular del mundo, para 2011 se influye la interfaz de fotografía de portada y la línea de tiempo, dando orden cronológico a los perfiles. Para 2012 Facebook decide comprar Instagram, otra de las redes sociales más populares, en 2014 adquieren WhatsApp, una aplicación de mensajería seguidas de otras aplicaciones como Giphy u Oculus VR, empresas de tecnologías visuales.

A finales de 2021 la empresa multinacional decide cambiar el nombre a “Meta” y planteando una nueva propuesta inmersiva en desarrollo donde todas las opciones de interacción digital estarán expuestas para sus usuarios, planteando realidades mixtas más allá de los dispositivos. Esta última actualización ha planteado riesgos y cuestiones de interés social dando un punto de partida para nuevos análisis sociológicos planteando

⁹⁷ Alejandra Naveira, *Historia de Facebook: nacimiento y evolución de la red social de los (más de) 2.000 millones de usuarios*, [en línea], N/A, en línea, 29 Octubre 2021, Dirección URL: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-la-red-social/#:~:text=La%20historia%20de%20Facebook%20comienza.a%20sus%20compa%C3%B1eros%20de%20Harvard.&text=Este%20%C3%A9xito%20llev%C3%B3%20a%20Zuckerberg,4%20de%20febrero%20de%202004>, [consulta: 20 de enero del 2022]

riesgos, consecuencias y por supuesto cambios en las dinámicas de interacción tema de interés para el planteamiento de esta investigación. Se propone entender a los mecanismos virtuales de cohesión social en tres niveles como condición reproductora, a partir de su operatividad y por último en sus consecuencias, estas últimas se despejarán de mejor manera en el siguiente capítulo.

1. El primer nivel las condiciones de la red socio-digital Facebook

Los mecanismos virtuales de cohesión social ocurren simultáneamente en tres niveles observables diferentes, estos niveles son una propuesta comprensiva, de un acercamiento post-fenomenológico a la operación de la cohesión social en formas de vida tecnológicas, en otras palabras, como se reproduce la cohesión social o de qué forma esta se ve afectada en sociedades altamente dependientes de entornos tecnológicos. Ya en nuestra caracterización planteamos los elementos que hemos seleccionado como significativos para la construcción de nuestra unidad de análisis, en el primer nivel se observan las características condicionales, estas son: la pauperización de los medios tecnológicos, la limitación de usos particulares de diseño y el fácil acceso a interconectividad y flujos de información. Para el segundo nivel tenemos las características operativas que son: la emergencia de nuevos usos del lenguaje, la formación de nichos o tribus y su capacidad de adaptación y resiliencia. Por otro lado, se observa la característica que une a los dos niveles siendo un nivel de transición la naturalización de reglas, normas y valores. El tercer nivel es detallado en el último apartado entendiendo lo como una reflexión de segundo grado respecto a fenómenos que aún no existen pero que son consecuencias potenciales en nuestra sociedad, una consecuencia, un riesgo.

El primer nivel comprende las condiciones de existencia de los mecanismos virtuales de cohesión social, sin ellas se complicaría imaginar esta herramienta de análisis. Dos ideas dominan a las características condicionales y estas son la idea de accesibilidad y de diseño. Los mecanismos virtuales de cohesión social aspiran a ser una herramienta de análisis que permita entender a la cohesión social como un proceso que se mueve a una

velocidad distinta a la que no se mueven los fenómenos de cohesión social en entornos no digitales.

Este apartado se responde a la pregunta ¿De qué manera los mecanismos virtuales de cohesión social operan, modelan y transforman las dinámicas de interacción en el mundo de la vida cotidiana? Para el caso de la red socio-digital Facebook. En otras palabras, se busca responder a través de las conexiones de sentido hechas al momento de la caracterización tipológica de los mecanismos virtuales de cohesión social la manera en que la cohesión social opera modela y transforma los mundos de la vida cotidiana que están basados en estructuras tecnológicas. Apelamos a la construcción de una tipología fenomenológica que permita diseccionar en dos grandes momentos un proceso tan complejo como es la cohesión social. Se parte de la idea de modelo o estructura planteada desde la construcción de un conjunto de condiciones que permiten su existencia y en un segundo momento la operatividad ligada y a la oferta específica reflejada en el ejemplo Facebook.

1.1 Contrastar las condiciones o condicionar las contradicciones

A continuación, se plantea contrastar las características condicionales con la red socio-digital Facebook. En primer lugar, se encuentra la pauperización de los medios tecnológicos con un planteamiento alineado a la posibilidad de crear el vínculo o acceso primario a la red socio-digital Facebook. Se propone hacer una observación en números de la pauperización de las redes socio digitales, para lo cual se hizo un análisis del más reciente estudio de redes sociales disponible online, We are social y Hootsuite son dos empresas dedicadas al marketing digital y el desarrollo de mercadotecnia y creatividad aplicada a perfiles de redes sociales, en 2021 lanzaron un estudio estadístico global respecto al uso y acceso de redes socio-digitales, en este estudio “ DIGITAL 2021 Global overview report”⁹⁸ se puede observar el incremento del uso del internet y la forma en que

⁹⁸ Simon Kemp, *DIGITAL 2021 Global overview report*, [en línea], United Kindom, 300 páginas, N/A, We are social ltd, Kepios Pte. Lte., Hootsuit inc., enero 2021, Direccipon URL: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/>, [Consulta 25 de enero del 2022].

la mayoría de los usuarios acceden a las redes y aplicaciones socio-digitales. Sin embargo, el crecimiento exponencial de usuarios no necesariamente refleja un mayor grado de cohesión social (al menos de la misma intensidad) pero si una mayor integración y de una aceptación pasiva de las reglas y normas necesarias para el acceso a esta red socio-digital. Para mayor detalle del reporte se podrá acceder a nuestras observaciones detalladas en el anexo, para este punto de la investigación nos enfocaremos en la zona de Facebook.

En resumen, no podemos perder de vista la historicidad del fenómeno que se observa, en este particular caso podemos afirmar que el abaratamiento de tecnologías de acceso a la información y teléfonos móviles inteligentes es un elemento condicional de los mecanismos virtuales de cohesión social, ya que cerca del 98.3 % de los usuarios de Facebook se conectan a través de estos dispositivos. Este análisis toma en cuenta usuarios que usa su Smartphone y otros dispositivos, sin embargo, el grueso de la población digital de esta red social accede a través de estos dispositivos.

1.2 ¿Por qué Facebook y no otras redes socio-digitales?

En cuanto a la segunda característica condicional sobre como los mecanismos virtuales de cohesión social limitan o constriñen usos particulares dentro de su diseño de configuración podemos diseccionar la idea de diseño en Facebook. Como ya se ha mencionado con anterioridad Facebook se ha mantenido en constantes actualizaciones y adaptaciones para mantenerse vigente, en este apartado se dará una descripción de las alternativas de diseño al momento de esta investigación y un análisis de la manera en que esto afecta a la interacción digital y por tanto a la cohesión social como consecuencia y causa de su reproducción.

Para habitar en esta y en cualquier red socio digital es necesario acceder creando un usuario, una vez aceptados los pocas veces leídos términos y condiciones se puede acceder a la red. En muchos casos puede parecer difícil recordad como fue la primera vez que se accede a un perfil, sin amigos, sin contactos, sin páginas que seguir y sin nada

más que uno de los buscadores más desarrollados del momento, con el simple hecho de tener un correo la red comienza a sugerir y a predisponer actividades y próximas alternativas con base a las selecciones de gustos del perfil, historias de vida, escuelas donde se ha estudiado o trabajado, equipos de futbol de preferencia, tendencia política, cualquier detalle por más nimio que parezca es solicitado con una función específica de relacionar a un usuario con otros similares. Un algoritmo con un diseño buscando confinar al novato con los demás homónimos con gustos similares.

En la parte superior la herramienta de búsqueda, un pequeño bloque digital que te permite encontrar a cualquiera mientras este tenga un perfil existente y no tenga activadas restricciones adicionales. A continuación 4 iconos montados en el medio de la parte central superior de la página, 4 alternativas home, watch, marketplace y grupos, adaptación que redirigen a regiones digitales específicas, bibliotecas creadas por y para usuarios sin un fin específico, mientras cumpla las reglas del sitio puede ser observado, sino se borran o se banean. En el lateral derecho se encuentra el acceso al perfil del usuario, un menú adicional con alternativas que se detallaran más adelante, a su lado derecho la mensajería o chat directo, seguida de una campana con un sonido muy particular lista para notificarte cada vez que tú lo permitas, por último, un menu relacionado más a la plataforma y el menú de privacidad y asistencia de la cuenta que se encuentra activa.

La primera de las alternativas *Home* te permite acceder a la página principal, donde se sostiene la pasarela de historias en la parte media superior de la pantalla, a continuación, la sección de noticias y novedades, dependiendo de las preferencias y las selecciones de gustos y disgustos, o los amigos y colegas agregados se mantiene una inagotable columna de novedades imágenes y todo tipo de enlaces y trampas para el procrastinador promedio. Situado entre las historias y la sección de noticias se encuentra una de las preguntas más leídas de los últimos tiempos desde la cotidianidad “¿Qué estás pensando ahora?”.

Mas de 100 idiomas diferentes disponibles para acceder a esta plataforma y enfrentar la misma pregunta, seguido a esto la posibilidad de salir del papel de consumidor pasivo e interactuar, ser visto reaccionado, comentado y compartido. Comerciales aparecen por todas partes, escondidos entre las interacciones con amigos después de observar la foto

de tu familiar lejano festejando un viaje al extranjero según dice la descripción “si no lo subes no es real” No es necesario, aunque se podría ahondar en cada uno de los detalles o mitos creados en este caldo de publicidad e interacciones familiares, ya se hará en el apartado de nuevos usos del lenguaje más adelante.

Una vez seleccionada la sección “Watch” se accede a una nueva y abundante sección de videos, mismo diseño inagotable, al centro, fructífero en recomendaciones llevando algorítmicamente las preferencias y seguimiento de estas a niveles invasivos para algunas personas, dando siempre la posibilidad de seleccionar entre opciones relacionadas, un menú que sostiene abierta la puerta a tomar unos cuantos minutos y convertirlos en horas o semanas en cuestión de unos cuantos videos.

Más adelante la opción “Marketplace” Todo se puede vender y comprar por medio de esta plataforma, ellos nos son responsables de nada, son solo otros usuarios dándose el permiso de ofertar todo tipo de baratijas y productos nuevos, si se es suficientemente creativo la legalidad no parece ser relevante para anunciar pornografía o cocina espacial (cannábica). Todo mientras encuentre un título y una foto aceptable por los términos y condiciones de Facebook puede ser publicitado en su página, sin limitantes por precio o descripciones, negocios completos y personas consiguen vivir de estas plataformas “nenis” les llaman.

Continuamos con “Grupos”, privados o públicos, decisiones tomadas por los administradores y moderadores, todo puede ser encontrado en estos nichos con nombre y apellidos, desde fanáticos religiosos pasando por clubs de fans o simples grupos por nacionalidad alojados en diferentes países. Ejemplos sobran “mexicanos en Canadá” 19,000 miembros, “mexicanos en Barcelona oficial” 3.7 mil miembros, “mexicanos en Hawái” 489 miembros⁹⁹, entre sus publicaciones más populares Formamos taqueros, un

⁹⁹ mexicanos en Canadá, mexicanos en Barcelona oficial, mexicanos en Hawái (s.f.). Información [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 15 enero 2022 de <https://www.facebook.com/groups/112152675486617>, <https://www.facebook.com/groups/57332439401>, <https://www.facebook.com/groups/286936555953988>.

usuario capacitador ofreciendo sus servicios para atender una de las necesidades primordiales de una nación, el correcto desarrollo de la capacitación como taquero, alcance global. Sugerencias, agradecimiento y la inexorable capacidad de decidir cómo se prefieren las notificaciones. Por si aún quedaba alguna duda de cómo se crean estos grupos podemos buscar en la pantalla la opción de crear un grupo, subrayada en azul, elegir el nombre y la privacidad es necesario al igual que la posibilidad de realizar eventos, revisar a los miembros, agregar nuevos miembros, llenar la información del grupo y seguir sus publicaciones.

Sería una tarea titánica he interminable sobrevolar todas las opciones condicionales de esta red social, se mencionan 4 de las más relevantes para comprender el constante cambio adaptación y las condiciones de diseño que permiten a los usuarios pasivos convertirse en creadores y en “prosumidores”¹⁰⁰.

Dependiendo de la plataforma por la cual se acceda a Facebook nos podemos encontrar con una pestaña más “Parejas” esta última siendo una puerta a la posibilidad de encontrar una pareja que al igual que si se decide acceder está buscando “lo mismo que tu”. Esta característica está ligada a visualizar que tanto el diseño de una red social puede afectar las interacciones en la misma y su capacidad de absorción por los usuarios invitados a ser pronadores. Para esta investigación el diseño implica a su vez una decisión consiente por parte de los programadores y diseñadores para sugerir, formas de interacción digitales.

Para la tercera característica envuelta en este apartado aplicamos la noción de fácil acceso a interconectividad y flujos de información al ejemplo que hemos seguido. Facebook per se no es una plataforma que genere su propio contenido, sino que permite bajo ciertas reglas y parámetros que se pueda acceder a flujos de información y contenidos creados de manera externa a la plataforma misma, en tanto estos contenidos no estén en desacuerdo de sus términos y condiciones, aún bajo estas condiciones se pueden

100

Alvin Toeffler, *The Third Wave*, United States of America, Bantam, 1984, 560 pp.

encontrar toneladas de información a cada momento, memes, dibujos, animaciones y videos solo por mencionar algunos.

Con relación a la característica previamente explicada y a diferencia de otros medios de información o comunicación en esta red socio digital se le permite al usuario crear o contestar, reaccionar y compartir cada una de las piezas de contenido accesibles, esto quiere decir que se facilita un entorno digital cargado de toma de decisiones, limitada, pero toma de decisiones al fin. Esta característica condicional es clave para preguntarnos sobre el ritmo de la reproducción de la cohesión social en entornos digitales. Al haber un acceso a diferentes fuentes de información en cuestión de segundos ¿Cómo pueden los usuarios saber si esta información es verídica? La respuesta sencilla es al igual que en los medios tradicionales es cuestión de confianza institucional o dicho de otra manera, la credibilidad se vuelve líquida, en ocasiones pegajosa o difícil de encontrar, a momentos incluso innecesaria, sin embargo este mismo fenómeno es un caldo de cultivo eficiente para posibilitar la reflexividad en los usuarios y su capacidad crítica, al menos en condición de posibilidad, en esta investigación no proponemos ni asumimos aseveraciones respecto al libre albedrío de los internautas de ser reflexivos o no, más bien queremos subrayar la existencia de la posibilidad de interactuar con estímulos de información, reaccionar a ellos y tener acceso a comentarios y reacciones de otros al momento, lo cual forma parte del proceso de reproducción de la estructura digital y por su puesto una condición de la cohesión social en entornos digitales.

En resumen, Facebook se presenta como una red socio digital capaz de ofrecer un abanico de posibilidades interactivas, de creación e incluso de manutención familiar, es una plataforma abarcadora que permite poner a la vista distintos mercados interactivos. No hay que perder de vista que un factor clave para el análisis de redes socio digitales es el factor atención o foco del prosumidor, en nuestro ejemplo podemos observar que el diseño absorbe ya al menos la publicación de compra y venta de bienes objetos o servicios, la posibilidad de conscientemente crear grupos y profundas redes dependiendo de lo que el usuario decida, la interacción entre perfiles, función de videos cortos e historias, a su vez una plataforma de live streaming y búsqueda de videos y música.

1.3 Ríos de información, mares de dudas, faunas de respuestas

Horas y horas navegando en internet han permitido construir habilidades similares a las de un marinero de los siglos pasados, la articulación y entendimiento del “cómo” y del “dónde” pertenecen a los más experimentados navegantes de estos flujos de información. La experiencia al igual que el tiempo en relación al aprendizaje es relativo a factores generacionales, y de aptitudes, el acceso a la información puede parecer natural para algunos usuarios de generaciones más jóvenes, sin embargo, no toma la misma flexibilidad en usuarios de mayores edades. La edad es solo uno de los factores a revisar respecto al acceso a flujos de información y su relación con la cohesión social, sin embargo, este y otros factores como género son solo formas de entender un mismo fenómeno llamado Facebook.

Es acaso que ¿Se podrían entender a los flujos de información como parte del proceso mismo de cohesión social en Facebook? Si, la reproducción y construcción misma de la cohesión social entendida como un proceso se basa en el movimiento, en la constante construcción adaptación e interacción en este caso digital. Cada usuario se mantiene en un universo observable limitado por sus preferencias y amistades, sin embargo, cabe mencionar que hay grupos y páginas que al igual que en otros medios de entrega de información son públicos y virales o compartidos en millones y por tanto se vuelven parte de un común en la información compartida en estas redes, flujos informativos se mantienen ya como parte de la “cultura pop” de las distintas generaciones que cohabitan este espacio digital.

Como se ha mencionado con anterioridad las características condicionales son una base en movimiento y constante transformación, adaptativas en su ejemplo Facebook y siempre con una fuerza que se intensifica con cada interacción. Las siguientes características que analizaremos están más relacionadas al a interacción y la operatividad de nuestro ejemplo, cabe mencionar que la aspiración de esta investigación sigue siendo la de avanzar en la comprensión de la manera en que la cohesión social se desarrolla en entornos virtuales y con ello su causas y consecuencias. Ya hemos expuesto las causas o condiciones que

nos parecen más significativas a continuación expondremos la operatividad y por último en el siguiente capítulo las consecuencias o riesgos.

2. Segundo nivel: de los mecanismos virtuales de cohesión social, operación y funcionamiento de la red socio-digital Facebook

La reproducción del sistema se sostiene en la interacción socio-digital, es en la práctica que las estructuras se reproducen, pero ¿son acaso las estructuras digitales idénticas a las no digitales? La respuesta más directa es que no, al igual que las estructuras no digitales estas comparten pilares esenciales sin los cuales el modelo completo sería insostenible, ya en el capítulo anterior se mencionan las más relevantes para esta investigación. El proceso que sostiene las interacciones socio-digitales tiene como consecuencia ser la base de la operatividad, ya sentadas las primeras líneas buscamos plantear un conjunto de relaciones de sentido que busquen avanzar en la comprensión del funcionamiento de tal reproducción.

La cohesión social es un fenómeno fácil de perder de vista ya que no suele plantearse como protagonista de las relaciones de sentido sino consecuencia de estas, sin embargo, en este contexto la relación consta de causas y consecuencias, reflexivas y no reflexivas, vectores sociales de dirección conectan unas causas y consecuencias con otras y en este movimiento perpetuo salimos de la falsa dicotomía y nos adentramos en su proceso. La conexión entre las condiciones y su operatividad se tratará más a fondo en el primer apartado de este capítulo seguido de la contratación de las condiciones operativas de los mecanismos virtuales de cohesión social, siendo estas la capacidad adaptativa y resiliente de las redes socio-digitales, explicada por sus relaciones de significado con la creación de cohesión social en su práctica, en segundo lugar la emergencia de nuevos usos del lenguaje como una forma de construcción de significado en comunidad y por tanto una manera de cohesión o

algunos casos la polarización, en este apartado nos preguntaremos ¿Qué tanto la visualización de conflictos es otra forma de acercarnos?. A continuación, la formación de nichos y comunidades digitales ¿De dónde vienen? ¿Cómo se crean? ¿Cómo operan? Para terminar por dar paso a la tercera fase, el análisis de consecuencias destinado al tercer capítulo.

2.1 Naturaleza artificial menos resistencia a la tecnología

Naturalizar una práctica es un proceso que en algunas ocasiones puede tomar años, en otras, es cuestión de meses, en el caso de los mecanismos virtuales de cohesión social es una cuestión de repetición y entorno. Es necesario entender ciertos aspectos para la construcción de una herramienta de análisis, uno de los más necesarios es la cuestión del entorno o el contexto. Entender el espacio digital como una extensión del usuario termina por ser una respuesta insuficiente ya que no distribuye el peso de las necesidades construidas y la vinculación o simbiosis entre espacios no digitales con los digitales. Entornos y necesidades, la naturalización está situada en un contexto donde el uso de tecnologías de la información es cada vez más útiles y necesarias para el desarrollo en contextos específicos.

Siguiendo las características condicionales se dan por sentados ciertos aspectos que se entrelazan para avanzar en la comprensión estos son la pauperización de los medios tecnológicos, el diseño como un factor que delimita usos particulares y la facilidad de la interconectividad y el acceso a flujos de información. Por lo cual la naturalización de reglas, formas y valores se puede comprender como un proceso social que se reproduce en la práctica. Una práctica sostenida que es dependiente de estructuras socio-digitales mediadas por diseños que constriñen los usos dentro de las redes y dan acceso a flujos de información. Esta interconexión, aunque a momentos parece individual y exclusiva, debido a que en su mayoría los usuarios acceden por medio de teléfonos móviles o dispositivos personales, los portales a los que se acceden son públicos, abiertos, delimitados por diseño pero públicos.

Como se ha mencionado con anterioridad el inicio del viaje del usuario está en la aceptación de los términos y condiciones, sin embargo, la aceptación y rechazo de normas va más allá de los términos y condiciones de cualquier red socio-digital. Es por medio de la práctica dentro de las condiciones de las redes socio-digitales que se interiorizan los valores. Como toda práctica toma tiempo y requiere de continuidad, es necesaria una práctica continua y sostenida en el tiempo por la cual se va aceptando e interiorizando las normas y valores, sin embargo, aunque en menor proporción también hay algunas prácticas que se rechazan.

Una de las características que tienden a considerarse contradictorias es la de emparejamiento generacional. Todos los usuarios sin importar su edad tienen accesos a todas las actividades, ofertas de contenido y flujos de información, pero no por tanto todas las generaciones o grupos por edad acceden a los mismos contenidos, sin embargo, como se observa por medio de las demás características la operación ocurre en simultáneo y se sostiene en su movimiento constante. Un efecto de un fenómeno a escala global como las redes sociales es que permiten observar a escala global la naturalización de la tecnología y de las redes socio-digitales, son parte de la cotidianidad y en ella se sostiene.

2.2 La importancia de la capacidad de adaptación y resiliencia

De todas las redes socio digitales se ha elegido la que se considera la red más resiliente, ya que pese a que desde su nacimiento ha tenido una infinidad de competidores se ha mantenido en constantes adaptaciones manteniéndose a la cabeza en uno de los mercados actuales más competidos. Hay que entender que la operatividad de estos mecanismos se localiza en una dinámica constante de los desarrolladores de la plataforma y los usuarios, entendido en un contexto de competencia y libre mercado para plataformas y aplicaciones en constante evolución. Si una red socio digital como en nuestro ejemplo Facebook se considera como un producto terminado y final, inevitablemente morirá, es solo en la adaptación de las nuevas necesidades del mercado y de la atención que se mantienen vigentes y llenas de usuarios.

La adaptación y la resiliencia no se aloja exclusivamente en cuestiones de diseño, sino que se ven mediadas por un mercado de la atención, los clics y el tiempo de plataformas. Estas adaptaciones son principalmente propuestas bajo la noción de absorber durante un mayor tiempo la atención del usuario, el modelo de negocio de estas empresas se basa en la posibilidad de vender esa atención y visibilidad a empresas interesadas en publicitarse y conseguir una mayor visibilidad y aceptación a un mayor número de personas, estas adaptaciones pueden ser entendidas como una cuestión de alcance. Facebook ha comenzado como una forma casi rudimentaria de visualización entre perfiles en las que el peso principal se definía por la capacidad de encontrar personas con gustos o historias de vida similares, para lo cual en sus principios fungió como motor de búsqueda de personas cercanas y conocidos, manteniendo siempre una delgada línea entre la privacidad y la capacidad de encontrar y ser encontrado, un directorio gigantesco.

Como se ha mencionado en anteriores capítulos Facebook ha ido agregando nuevos términos y condiciones, algunas restricciones de contenido por área, edad o por situación geográfica, una de las adaptaciones más importantes desde sus inicios y en mayor medida en los últimos años ha sido la adaptación legal y de censura a contenidos que dañen derechos de autor o lo que podría entenderse como sensibilidad de los usuarios. Estos cambios se han dado a razón de demandas millonarias por marcas que no desean tener un comercial que relaciona su producto con un contenido particular. Es en esta adaptación constante que se pueden observar de manera legible como las esferas discursivas y las distintas ideologías chocan en su constante exposición a otras formas de pensar, lo cual nos lleva a una de las principales situaciones que se analizarán en el siguiente capítulo, considerado un riesgo y a su vez un diseño de plataforma como las cámaras de eco, por ahora se propone entender la práctica como una dualidad reproductora reflexiva en acto por los desarrolladores de estas redes y con un propósito cristalino, que se sostiene en el entretenimiento, enseñanza y la publicidad.

2.3 Emergencia en la práctica de nuevos usos del lenguaje

El espacio virtual tiene una potencia altísima, todos los días se vuelve el receptáculo de información y distribución más grande y usada de los últimos tiempos, es en fin no tan diferente a un mercado o a una plaza, ruido de voces se oculta detrás de cada una de las paredes digitales de este espacio virtual. Son esas voces las que han terminado por tomar un color y un conjunto de prácticas y usos particulares. Como lo mencionaba Guy Debord¹⁰¹, se puede comprender a la sociedad en cuanto se ha inclinado en mayor medida a formas de comunicación visuales, se comparte existe y desarrolla la vida digital a través de pantallas. Los usuarios visibilizan a otros y se comunican entre ellos. La manera en la que esto ocurre es lo que nos atañe en esta característica operacional, para este momento de la investigación ya hemos pasado por las características condicionales, el acceso, el diseño y la pauperización. Ya hemos encontrado en la disposición de sus botones y selecciones una manera de limitar los usos dentro de este espacio público digital. Cuando hablamos de usos del lenguaje estamos también hablando de los nombres y las etiquetas específicas por red, en el caso de Facebook toda publicación nos plantea las 3 opciones principales reaccionar definida por caritas animadas que expresan emociones diferentes, al día de hoy las más comunes son: me gusta, me encanta, me importa, me divierte, me asombra, me entristece y me enoja, en su segunda opción comentar y por ultimo compartir, este es el principio de las alternativas que permean más directamente las maneras de comunicar o no si así se prefiere las respuestas a los estímulos digitales.

Es en estas respuestas e interacciones digitales donde se desarrolla una de las características operativas más interesantes que es la del desarrollo de nuevos usos del lenguaje. Esta libertad expresiva lleva a otro nivel la construcción de sentido y de absorción de mensajes, procesos de síntesis que se sostienen en cultura compartida a través del tiempo, en más de 10 años de historia en esta red social la cultura pop se ha apropiado de la construcción generacional de usos significativos de imágenes y contextos que se mezclan con la cotidianidad, la noticia del momento, la novedad de las noticias del día, bien se pueden traducir en imágenes pequeñas que sintetizan una sensación, una idea o

¹⁰¹ Guy Debord, *La Société du spectacle*, Francia, editorial Buchet-Chastel, 1967, 133 pp.

una experiencia sensible que se usa como entretenimiento y a su vez como parte de la operatividad de la cohesión social, tenemos la opción de compartir, cuando se comparte se reproduce un uso particular de expresión y no otros, aunque también se pueden compartir otros. “Memes” el origen de la palabra no tiene importancia cuando se entiende el uso y su consecuencia operativa aplicada a la cohesión social, cada vez que se comparte una de estas síntesis representadas en imágenes con pequeños diálogos permite que otro pequeño grupo o nicho o conjunto de habitantes digitales puedan acceder a reaccionar y volver visible su postura o reacción al estímulo digital, en muchos casos es imposible encontrar el origen de todas estas imágenes, son de fácil creación y de una profundidad indescifrable.

Estos usos del lenguaje escalan a niveles y de maneras que nunca se habían observado antes, a esta escala de movimiento o sobre compartición se conoce como contenido “viral” como un virus se extiende con facilidad y se mueve de forma exponencial. Estas formas de contenido que alcanza su forma viral fácilmente se vuelven parte del imaginario colectivo digital, esta práctica es evidencia de la operatividad de los mecanismos virtuales de cohesión social, es una representación digital de conceptos más profundos. Cada que se comparte, se reacciona o se comenta en Facebook, el usuario muestra un nivel de identificación una pasiva aceptación de normas y reglas, generando una integración no sostenida en estar de acuerdo o no, se integra al reaccionar, inclusive estar en contra suma como una interacción digital que en muchas ocasiones se convierte en una mecha que enciende otra cadena viral. Se reproduce en la práctica, y se convierte cada vez en una situación sin control, desmesurada y con riesgos que se analizarán en el siguiente capítulo, sin embargo, la cohesión social en entornos digitales opera a través de las maneras en que se usa y moldea el lenguaje sostenido en las formas de interacción aceptadas por la respectiva plataforma.

2.4 Nidos, nichos, comunidades y redes, la importancia de la proporción

Se ha tocado la noción de espacio digital, en múltiples ocasiones, pero nada mejor para comprender el movimiento perpetuo donde se encuentran las comunidades, los nichos y

donde “se mueven” se reconstruyen, crean y destruyen cientos de comunidades. Es por medio de la práctica, la acción virtual que se desarrollan las comunidades. En el contexto de esta investigación se plantea al igual que en el caso de la cohesión social los efectos de la virtualidad son simultáneos y paralelos a la no virtualidad, en otras palabras, esta característica de simultaneidad significa que ya existen comunidades y nichos, gustos compartidos y prácticas que no dependen de estructuras virtuales para existir.

Por ejemplo, los equipos de futbol, fanáticos del cine bielorruso o fanáticos de cualquier marca comercial como Converse, Disney o cualquier otra existen más allá de las estructuras tecnológicas donde sus comunidades de gustos compartidos se reflejan en su espejo de ceros y unos. Sin embargo, existen otras comunidades que se han creado y funcionan sin haber compartido antecedentes. La capacidad de creación de grupos y nichos se conserva por la interacción, la capacidad de compartir, reaccionar y comentar. Cualquier razón es un motivo pertinente para crear un nuevo grupo que permite fácilmente crear, movilizar y construir una nueva comunidad. Asimismo, como nacen y se crean comunidades y nichos estos también se cierran, mueren y concluyen.

El tiempo es especulativo, la velocidad cambia, es fácil perder de vista la proporción del crecimiento de las comunidades. Así pues, también hay que comprender que la principal diferencia no solo está relacionada al tamaño de la comunidad, sino que también se diferencian por el tema que orbitan. Puede haber distintas comunidades que se nutran u orbitan alrededor de la afición de futbol, pero a su vez existen otras que solo giran en torno a los deportes en general y otras se conforman de fanáticos del equipo de futbol cruz azul. Por lo cual podemos entender como comunidades a conjuntos de internautas que conviven, reaccionan, comentan y comparten intereses comunes y podemos entender un nicho como una comunidad orbitando a un tema específico.

Por ejemplo, el fanático del equipo de futbol cruz azul no necesariamente comparte un gusto total por todos los deportes sino comparte su energía e interacción relacionada a su equipo favorito y su comunidad, por lo tanto se entendería a este sujeto como parte del nicho de fanático del futbol pero se encuentra en más de una comunidad. Otra característica intrínseca de las comunidades es la flexibilidad, y aunque existen sus

respectivas excepciones en su mayoría no se sostienen por medio de su exclusividad, al contrario, mientras más diversas más posibilidades de crecimiento e interacción.

Es relevante avanzar en la comprensión de la proporción de las comunidades y como esto afecta a la reproducción de la cohesión social en entornos de virtualidad. Las comunidades son uno de los principales motores y facilitadores de información, páginas oficiales o de creación de contenido rápidamente se vuelven la fuente de información más rápida y de acceso general un simple post puede alcanzar millones de visualizaciones en cuestión de minutos. Los presupuestos de veracidad y viralidad serán puestos en la mesa de análisis hasta el siguiente capítulo, sin embargo, se da por sentado que este análisis comprensivo no aspira a responder a todas las preguntas sino a dar un paso en la dirección de búsqueda de la construcción de conceptos y teorías que nos permitan entender mejor los fenómenos digitales. Los miembros de las mismas comunidades son los encargados de fungir como moderadores y jueces de los comportamientos aceptados o no dentro de una misma comunidad, al igual que en previas menciones se puede comprender que podemos entender a las comunidades por sus miembros activos más que por los pasivos, son los que mueven a la comunidad los que determinan su curso, los miembros más capaces se volverán más reconocidos y premiados por su comunidad con mayores interacciones. Es relevante mencionar que al igual que en la famosa película “Matrix” las repercusiones del mundo virtual pueden tener afecciones al mundo externo de lo virtual teniendo como una consecuencia muy común la noción de rechazo, aceptación o identificación con un entorno virtual.

Hay un moderador maestro en Facebook entendido como términos y condiciones, una sola constitución inquebrantable todo lo que se encuentre fuera de esto será castigado con la expulsión parcial o total de la red socio digital. Esta situación desemboca en la exposición de esferas discursivas que se prefieren por encima de otras, por dar un ejemplo Facebook a través de sus algoritmos a dado por terminadas más de una cuenta si se llegan a reportar comentarios racistas o discriminatorios por cuestiones de género raza o preferencias sexuales, con lo cual es posible visibilizar la construcción de valores de identidad de una red socio digital, por supuesto este fenómeno se repite en otras redes

socio digitales y en buena medida se ha construido de esta manera debido a los patrones de consumo sostenidos en su modelo de negocio publicitario.

A mayor número de interacciones y miembros activos de comunidades y nichos mejor precio se le puede poner a la capacidad de ofertar productos seleccionados específicamente por gustos, atracciones, comunidades o búsquedas recientes fáciles de categorizar por el algoritmo interno de nuestra red de ejemplo. Se conforman en la práctica, son de proporciones de crecimiento no lineales, en muchos casos son paralelas o simultáneas a referentes relacionados a contextos no virtuales y orbitan temas específicos, suelen autorregularse por sus mismos miembros y operan bajo los términos y condiciones estipulados por los desarrolladores y el patrón de consumo.

Como se expone en este segundo apartado la operatividad de los mecanismos virtuales de cohesión social se reproduce a partir de las interacciones virtuales que son en buena medida condicionadas por factores de diseño y adaptación al consumo y respuesta de los internautas, las fachadas ideológicas cada vez son más evidentes y esa visibilidad es parte de “la naturaleza artificial del mundo virtual”. No se aspira a caer en un determinismo de reglas condicionales, pero sí de comprensión de factores que promueven o se identifican como esenciales para la construcción de significado y por tanto de cohesión social en entornos digitales. Las características que aquí se han analizado y expuesto como condicionales y operativas se conjuntan en un modelo que afronta lo complejo partiendo de las relaciones de sentido, en el siguiente apartado se presenta la construcción de un análisis comprensivo del fenómeno cohesión social en entornos digitales, y más adelante se expone lo que se consideran las búsquedas de aporte con la construcción de esta herramienta de análisis sociológico.

3. Relaciones de significado en entornos digitales, las puertas de una nueva dimensión de análisis.

Para avanzar en el análisis de un fenómeno como la cohesión social en entornos de virtualidad es necesario generar nuevas preguntas respecto a la operación, condiciones y

consecuencias de estos contextos. El seguimiento de Facebook como ejemplo para esta investigación nos establece ya una limitante extraordinaria y a su vez insuficiente. Esta red socio digital es un ejemplo de muchos otros entornos digitales, pero en un mismo paquete. Como se mencionó en el apartado anterior el diseño que se ha adoptado está absorbiendo distintas modalidades del mercado y he ahí el interés en esta red.

Entre tantas alternativas y opciones disponibles para interactuar es fácil llegar a preguntarse ¿Qué determina el valor o la calidad de una interacción? En otras palabras ¿Qué hace más significativa unas interacciones que otras? En el transcurso de esta investigación se ha buscado responder a las condiciones y la forma en que se reproducen o conforman mecanismos, de igual manera que la operatividad de las mismas o en otras palabras composiciones o estructuras que en su movimiento completan o contribuyen a la cadena de reproducción de la cohesión social en entornos de virtualidad. Sin embargo, esta caracterización solo responde de forma parcial a la noción de significado en estos contextos, esta parcialidad consiente aspira a responder a la idea de hiperindividualidad que se le ha atribuido al as redes socio digitales. Para esta investigación la respuesta a la noción mencionada previamente se encuentra en las interacciones significativas es decir aquellas interacciones que se dan en el mundo digital o basado en estructuras digitales que es capaz de generar significado. ¿Toda interacción en entornos socio digital aporta de igual manera a la construcción de sentido? Las primeras respuestas que llegaron a nuestras páginas cuando se buscaban las respuestas a estas preguntas se relacionaron a la evidencia fáctica de prácticas repetidas como las más significativas, siguiendo nuestro ejemplo Facebook es relativamente sencillo poder encontrar las páginas favoritas, las más seguidas o en donde el usuario a participado, más sin embargo podemos asumir que ¿Las practicas más repetidas son las que más generan significado en el individuo? ¿Una práctica repetida mil veces termina por ser verdad? ¿Cómo podemos determinar el nivel de significancia en una práctica digital?

Es necesario plantear que esta investigación no aspira a responder todas las preguntas bajo presupuestos de verdad sino formular preguntas que nos permitan avanzar en el entendimiento del fenómeno de cohesión social en redes socio digitales, por lo cual se

busca respuestas de corte hipotético, en respuesta a estas preguntas se sostiene que la operatividad y formación de significado funcionan principalmente bajo los siguientes supuestos reciprocidad, continuidad, novedad y diversidad. Avanzar en la comprensión de los mecanismos virtuales de cohesión social es avanzar en la comprensión de la construcción de significado en entornos digitales y por tanto en la comprensión de actividades repetidas cotidianas que se sostienen a través de su práctica.

Se parte de las características condicionales, continuamos con las operativas y en su movimiento abordamos la construcción de significado desde estos 4 elementos. Se construye significado cuando las interacciones digitales son recíprocas es decir hay interacciones que responden a una acción o posteo primario, de nuevo siguiendo el ejemplo de Facebook nos encontramos frente a la misma imposibilidad de la robinsonada, sin embargo, un post sin respuesta tiende a ser menos significativo en términos de interacción. Por el contrario, una publicación en algunos de los espacios públicos de interacción o inclusive en un muro personal que es respondida o reaccionada por familiares y amigos es más viable a ser significativa para el individuo.

En un segundo punto comprendemos el presupuesto de continuidad, continuando con la idea de estabilidad y naturalización se da por sentado que las redes sociales seguirán en donde se encuentran al día siguiente, los usuarios no ponen en duda si su página favorita de memes seguirá ahí al día siguiente o si sus amigos y conocidos seguirán siendo parte de su cotidianidad. Es incluso una noticia internacional cuando alguna de estas redes sociales falla o se cae durante algunos minutos, se procesa como un continuo de información y acceso estable que permite su estabilidad a través de los años, incluso dentro de esta plataforma es posible acceder a memorias y recordatorios de tiempos pasados dentro de la misma plataforma, compartir recuerdos previos, solamente recordados por el perfil de Facebook, una memoria digital inagotable, continua y nostálgica.

El tercer supuesto es el de novedad, Facebook absorbe y expone el voyerismo social llevado a los niveles más elevados, el contenido es creado y promovido, compartido, empaquetado y reaccionado entre sus propios usuarios, cuentas verificadas o páginas que

solo replican contenido de otros medios mantienen un interminable “time line”¹⁰², una línea de producción visible a los ojos de todos los usuarios como se ha mencionado con anterioridad cuentas privadas de accesos públicos. Cada día se suben millones de horas de contenido principalmente pictórico y visual a estas redes socio digitales, esta avasalladora cantidad de contenido permite sostener la interminable posibilidad de siempre poder encontrar algo nuevo no necesariamente lo que se busca, pero en definitiva nuevo, repetitivo a momentos, pero diferente.

El cuarto presupuesto que se plantea para avanzar en la comprensión es el de diversidad, Facebook es el ejemplo perfecto para comprender un diseño que busca absorber y distribuir las necesidades de todos los usuarios posibles. Distribuye algorítmicamente coincidencias y lugares comunes, el resumen de los videos más vistos, la tendencia de nicho y como no podría faltar la publicidad selectiva para mantener el modelo de negocio. Las líneas de términos y condiciones se desdibujan a momentos frente a la capacidad de los usuarios de adaptarse y generar sus propios contenidos “Puerta”, ganchos o interacciones que sirven para extender las experiencias de los usuarios a otras páginas, links a otros mundos y otras redes socio digital. Ser parte de una red social no excluye al usuario de formar parte de otras, es un comportamiento común ser parte de varias de estas redes socio digitales después de haber accedido a la primera.

Como se puede observar se han seleccionado las características que sostienen las relaciones más significativas para la construcción y reproducción de la cohesión social en entornos digitales, han sido categorizadas y a cada una de ellas se le ha dado una explicación relacional respecto a su relevancia en la constitución de sentido y reproducción del significado. En esta investigación buscamos avanzar hacia la construcción de herramientas de análisis que permitan comprender de mejor manera la formación de la cohesión social.

¹⁰² Cave resaltar que esta es una pauta contextual por parte del investigador, buscando hacer una descripción observacional del constante movimiento de contenidos variados en lo entendido como “time line” consultado en <https://www.facebook.com/>

4. El refinamiento de una herramienta de análisis sociológico, puertas abiertas a nuevas interrogantes.

Puede entenderse como dificultoso o minúsculo el avance del desarrollo de una herramienta de análisis para un tema tan nuevo como lo es el entendimiento de la operatividad de la cohesión social en entornos socio-digitales, sin embargo, el constante devenir de nuevas interrogantes permite tomar el atrevimiento de responder con nuevas preguntas y propuestas creativas que nos permitan comprender el desarrollo y la reproducción de complejas relaciones e interacciones sociales. La sociología y en específico la post-fenomenología, así como el constructivismo, nos permiten alojarnos en un espacio de pensamiento crítico por el cual tomamos licencias creativas con la aspiración de desarrollar estructuras de análisis innovadoras que nos permitan recortar la complejidad y exponer argumentativamente relaciones de significado que permitan comprender el sentido y por tanto una forma de comprender el mundo social.

El avance de la construcción de una herramienta de análisis solo se puede entender en su capacidad de contrastación con el mundo y su efectividad para crear nuevas preguntas que conformen un continuo devenir de búsqueda de comprensión y entendimiento de fenómenos que aparecen como desconocidos o de explicaciones incompletas para los nuevos ojos y visiones del mundo contemporáneo. Para el particular caso de esta investigación, nos hemos enfocado en la caracterización tipológica que nos ha permitido plantear la integración de características condiciones y operativas que se complementan como parte de un fenómeno en movimiento que modela, replica y aporta significado a la construcción de los usuarios y comunidades.

La búsqueda de avanzar en la comprensión de un fenómeno tan amplio como lo es la cohesión social es una tarea titánica y que no puede ser considerada como resuelta tras una tesis de licenciatura, sin embargo, la búsqueda de aportar, aunque sea un poco a nuestra ciencia es vital para su desarrollo investigativo. Los mundos digitales y con ellos las redes socio digitales, como nuestro caso tipo Facebook, siguen siendo mecanismos virtuales de cohesión social, entornos que modelan conforman y cohesionan a sus

habitantes y su construcción de significado, cada vez en mayor proporción las comunidades digitales se vuelven necesarias o consumen otros sectores de las relaciones desligadas a lo digital, en mayor medida se visualiza la dependencia tecnológica y la asociación de una vida conjunta entre lo digital y los que se encuentra separado de ello. Continuaremos en el siguiente capítulo con nuestro aporte analítico al desarrollo de la comprensión de los riesgos que estos fenómenos conllevan y sus posibles consecuencias.

A manera de cierre de este tercer capítulo podemos sostener que hemos observado ya una contrastación entre la propuesta de características tipológicas de nuestra unidad de análisis mecanismos virtuales de cohesión social con el caso tipo seleccionado la red socio digital Facebook. En este análisis hemos logrado discernir entre los acercamientos primarios a una propuesta de análisis de un fenómeno complejo y lleno de diferentes aristas y puertas a posturas analíticas enriquecedoras, dejando más interrogantes que resoluciones por dar un ejemplo la contradicción entre sobre demanda de litio y tierras raras para la construcción de microchips y desarrollo tecnológico y su sobreexplotación y las problemáticas que esto traerá a futuro o la complejidad de trazar las líneas divisorias entre hasta que punto podemos delimitar la noción de comunidad por la interacción, el consumo o los patrones que pueden identificarse en los usuarios que comparten entornos similares. En el capítulo siguiente se da continuidad a este enfoque a futuro, donde se aborda una propuesta de análisis de riesgo social en contraste con las propuestas de caracterización de nuestra unidad de análisis y un par de ejemplos cuya selección alude a la importancia de tener discusiones y acercamientos desde la sociología buscando aportar a temas de interés innovadores y de corte contemporáneo.

CAPÍTULO IV CONSIDERACIONES FINALES: RIESGOS SOCIALES DEL CONSUMO DE REDES SOCIODIGITALES

1. El riesgo de la percepción

Para las consideraciones finales se profundiza en la noción de riesgo, se toma toda la construcción tipológica de los mecanismos virtuales de cohesión social y se expone a un lente con aumento, dedicado a encontrar las vicisitudes, complejidades adquiridas y

consecuencias no buscadas de la acción. Visibilizar estas consecuencias y riesgos invita a adentrarse a la investigación, a la búsqueda de avance y desarrollo de la sociología.

Para la patada inicial de este capítulo se hace una revisión de la noción de riesgo social en Ulrich Beck. Para Beck en “La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad”¹⁰³ se plantea una comparativa entre las sociedades industriales y la repartición inequitativa del ingreso contra una repartición equitativa del riesgo. Beck sostiene que: “en las situaciones de clases y capas, el ser determina a la conciencia, mientras que en las situaciones de peligro la conciencia determina al ser”¹⁰⁴. En otras palabras, vivimos en una sociedad regida por la posibilidad latente de un daño potencial que podemos identificar en procesos que ya han ocurrido, registros de condiciones similares que potencialmente se repetirán. Para este autor vivimos en una sociedad del riesgo donde cada vez es más visible la contingencia y el descontrol institucional del saber o conocimiento de las consecuencias de las sociedades industrializadas y sus daños ecológicos.

Beck lleva un poco más lejos su análisis planteando que la noción de riesgo está ligada a la de tolerancia y por tanto plantea que la idea de riesgo está sesgada por la percepción del mismo. Si bien es cierto que, para el autor, la politización de la noción de riesgo es clave para entender su importancia y esto se puede ver manifiesta a través de movimientos sociales y agitación social en general, no es ni la única ni la causa más importante de su intrincada complejidad.

En tal sentido el autor también sostiene que las nociones que diferencian a los expertos de la opinión pública se ven cada vez más sesgados o desdibujados, de esta manera la confiabilidad institucional se ve reducida o limitada a uno más de los contendientes en la lucha discursiva y de la construcción cultural de riesgo. En efecto de ahí su importancia para esta investigación, para el autor estas luchas tensiones generan los “límites de la tolerancia” que terminan por fungir como tranquilizantes simbólicos:

¹⁰³ Ulrich Beck. *La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad*, España, Paidós básica, 1986, 308 pp.

¹⁰⁴ *Ibid.* p. 29

Los valores límite de tolerancia cumplen seguramente la función de una desintoxicación simbólica. Son, por así decirlo, tranquilizantes simbólicos contra las noticias que se van acumulando acerca de las toxinas. Anuncian que hay alguien que se ocupa de ello haciendo un esfuerzo y prestando atención.¹⁰⁵

Desde este marco de ideas podemos avanzar en la comprensión del fenómeno del riesgo. Plantear el riesgo en estructuras de sentido basadas en desarrollo tecnológico requiere un mayor refinamiento del concepto y por tanto del análisis de este, para lo cual hemos dado una revisión desde el análisis de Silvia M. Montenegro¹⁰⁶ y Jorge Galindo¹⁰⁷. Para Montenegro y Galindo Mary Douglas y Niklas Luhmann, complementan la visión de riesgo de Beck, por un lado, Douglas quién centra su crítica en como estructuras sociales diferenciadas comparten percepciones similares del riesgo o una aceptación similar relativa, aporta en mayor medida con la pregunta ¿Por qué los riesgos son percibidos así y no antes? Para Montenegro siguiendo el análisis de Beck y Douglas, no habría que caer en el reduccionismo de pensar que el problema del riesgo se soluciona con proveer suficiente información esperando que los sujetos sean capaces de tomar una decisión racional sopesando beneficios y consecuencias. En cambio, ellos proponen que la construcción de la percepción del riesgo en sus distintas dimensiones hace más difícil de distinguir o vuelve borrosa la línea entre lo que se percibe como riesgo a nivel social y lo que no. Siguiendo lo anteriormente mencionado, lo que es riesgo para unos puede no ser percibido así para otros, o inclusive el peso de las consecuencias puede recaer en algo

¹⁰⁵ Ibid. p.77

¹⁰⁶ Silvia M. Montenegro, *La sociología de la sociedad del riesgo: Ulrich Beck y sus críticos*, [en línea] Pampa. Revista interuniversitaria de estudios territoriales, Año 1, No 1, pp. 117-130, Santa Fe, Argentina, (<file:///D:/Descargas/Dialnet-LaSociologiaDeLaSociedadDelRiesgo-3288983.pdf>) [consulta: 20 de marzo de 2022]

¹⁰⁷ Jorge Galindo, *El Concepto de riesgo en las teorías de Ulrich Beck y Niklas Luhmann*, [en línea], Acta Sociológica, Volumen 67, pp. 141-164, México, May–August 2015, (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0186602815000262>), [consulta: 20 de marzo de 2022]

más allá de la percepción. Por consiguiente, se encuentra que en ambos análisis del riesgo se identifica una diferencia entre los riesgos objetivos y la percepción de estos.

Siguiendo este análisis, se da por comprendido que la tolerancia al riesgo está fuertemente ligada a su percepción. Esta percepción es intervenida por distintas dimensiones de interpretación y estímulo social, en otras palabras, la percepción del riesgo es construida y esta construcción no se desarrolla igual para todos, esta diferenciación deviene de factores que convergen en diferentes dimensiones como la credibilidad institucional, condiciones morales y éticas de la época y otros factores que serán desarrollados más adelante. Estas dimensiones terminan por ser variables de la percepción del riesgo incluso dentro de sociedades relativamente similares.

Otro concepto importante para esta investigación es el de “Efectos acumulados de condiciones de vida”, siguiendo este análisis podemos deducir que según las instituciones aprendidas y las condiciones acumuladas se pueden entender los niveles aceptables de riesgo de ese particular sistema cultural. Es decir, los riesgos se pueden entender como objetivos y perceptuales para los cuales el mayor peso simbólico se sostiene en estos últimos.

Esta perspectiva encuentra relación con los mecanismos virtuales de cohesión social en tanto se comprende al riesgo como factor intrínseco en la existencia, operación y reproducción de estos. Al ser los mecanismos virtuales de cohesión social una condición sin precedentes en la historia, pueden ser percibidos como riesgosos, así como pueden entenderse como riesgos objetivos. Asimismo, son reproductores y replicadores de formas básicas de construcción de instituciones y estructuras simbólicas. En otras palabras, el análisis de riesgo aplicado a entornos socio-digitales se puede comprender de distintas maneras o ser abordado desde distintos panoramas.

Uno de estos abordajes es preguntarse sobre la influencia de la red socio-digital Facebook como institución reguladora o agravante de la percepción de riesgo, siendo esta una de las redes socio-digitales más utilizadas a nivel mundial, para esta investigación entendemos que los mecanismos virtuales de cohesión social influyen en la percepción

del riesgo y la construcción de acciones frente a riesgos objetivos, esto es una expresión de cohesión social digital. Para esta primera idea habría que preguntarnos ¿qué tanto podemos entender el fenómeno “Facebook” como una de las instituciones que determinan o apoyan ciertos tipos de percepción de peligro? Desde luego también habría que preguntarse ¿Qué tanto se podría rastrear o definir de qué manera afecta la red socio-digital Facebook a la percepción de riesgo y la tolerancia de este? En este particular caso se desarrollan estas interrogantes más adelante en la investigación, pero se busca no perder de vista el nivel perceptual y de pugna de sentido por los límites y la definición de riesgo en entornos de virtualidad.

Otra de las alternativas de análisis de riesgo, con relación a esta investigación es la percepción de riesgo de la existencia misma de la red socio-digital, es decir los inconvenientes o perjuicios que podría devenir del uso o existencia de “Facebook”. Ya hemos revisado que la protagonista de este apartado la construcción de la percepción del riesgo puede ser aplicada en distintos niveles a los mecanismos virtuales de cohesión social, podemos observarlo como riesgo objetivo, como conductor y replicador de factores de construcción de percepción de riesgo, es decir un espacio simbólico en constante disputa y competencia de lo mencionado anteriormente. Asimismo, estas dos posturas serán parte del análisis particular más adelante.

En cuanto la interpretación de Jorge Galindo sobre Luhmann podemos entender la postura luhmanniana del riesgo como un esquema de observación, en tanto una forma de comunicación capaz de construir o formular la realidad de y para la sociedad. Otra distinción relevante es la de “Riesgo/Peligro” en tanto peligro es la forma en que se percibe una posibilidad a futuro más allá de los elementos objetivos que puedan sostenerlo, mientras que peligro está ligado a los daños que esto genera.

Cabe mencionar que en nuestro análisis todos los autores coinciden en que la noción de riesgo o los límites de este se encuentran en un territorio en disputa, en una pugna simbólica y de sentido. Bajo esta argumentación, el riesgo en entornos digitales enfrenta un drástico aumento en la oferta de competidores o mejor dicho contendientes por la concreción de los límites del riesgo, diferentes posturas, esquemas culturales, simbólicos

y comunicativos convergen para contender y hacer más borrosa la percepción del riesgo en todas sus dimensiones.

En consecuencia y dadas por revisadas las reflexiones previas entendemos la idea de riesgo como “Siempre en disputa”, con distintos niveles de análisis comprensivos, desde sus consecuencias empíricas y desde su discurso perceptual, con consecuencias reales y basado en la diversidad histórico-perceptual y la económica. Para esta investigación se busca avanzar en complementar estas nociones para profundizar en la noción de riesgo y consecuencias en los mecanismos virtuales de cohesión social.

A continuación, y siguiendo esta construcción del análisis de riesgo se observan las características de los mecanismos virtuales de cohesión por separado y en su conjunto desde el punto de vista de consecuencias y riesgos. Inmediatamente después se analiza también distintos contenidos en línea y críticas a las estructuras virtuales o redes socio-digitales.

Para lo cual se abordarán opiniones y reflexiones propuestas por dos de las más grandes instituciones de generación y exposición de contenido YouTube y Netflix. En esta investigación tomamos como ejemplo solo una de las redes socio digitales Facebook sin embargo fomentamos enérgicamente el entendimiento de esto como una selección consciente, una suerte de recorte de un collage de redes que interactúan en el espacio virtual. Sería un completo error imaginarse a las redes socio- digitales como aisladas de las otras, entre ellas compiten se nutren y desempeñan roles de coordinación e interrelación. Sin embargo, la convergencia entre otras redes sería tema para una investigación profunda y específica al respecto de cómo se relacionan estas y el peso de estas interrelaciones, por el momento y para fines enriquecedores de esta investigación se abordarán las redes vecinas previamente mencionadas como enriquecedoras de la discusión y del análisis ahí expuesto.

2. Mecanismos virtuales de riesgo, cohesión social una alternativa más

Como hemos mencionado anteriormente, observamos dos principales formas de abordar el riesgo para el tratamiento de los mecanismos virtuales de cohesión social y por tanto también de las estructuras de significado que están basadas en estructuras virtuales. Esta dualidad del riesgo se puede entender como riesgo por sus consecuencias objetivas y perceptivas en cuanto a su existencia contra el exterior, planteando sus afecciones a mundos no virtuales y, por el otro lado, los riesgos dentro de estas estructuras de sentido.

En esta investigación se busca conseguir avanzar en el desarrollo de procesos o creación de herramientas de análisis comprensivo que nos permitan abordar de mejor manera los retos de la sociología contemporánea. Se considera que la idea de sociedad del riesgo es en definitiva una parte sustancialmente importante para el desarrollo de la sociología post-fenomenológica. La construcción de una tipología como se ha realizado en el sentido weberiano apunta a iluminar un fenómeno para conseguir deshilvanar lo que se puedan considerar estructuras o ligaduras de sentido, que permitan comprender o avanzar en la comprensión de un fenómeno, en el caso de los mecanismos virtuales de cohesión social la idea de riesgo figura como una trampa mortal suspendida en el techo de la habitación.

¿Qué pasaría si de un momento a otro dejara de existir el internet o se viera comprometido por un ataque hacker o terrorista, quizá un desastre natural de dimensiones planetarias? La respuesta a aterrado a más de uno, sin embargo, desde la sociología del riesgo tendría que entenderse solo como otra pugna de sentido respecto a consecuencias posibles, habría que entender la profundidad de sus riesgos objetivos, así como perceptuales. En esta investigación no podemos plantear ni aspiramos a detallar en cada uno de los riesgos exteriores e interiores de la dependencia a estructuras virtuales o tecnológicas sino queremos evidenciar que la existencia de estas estructuras es per se una forma de riesgo en donde se congregan cientos de inseguridades y problemas a tratar desde un enfoque comprensivo que entienda la resistencia tecnológica como el menor de los riesgos contemporáneos.

En el planteamiento de las características tipológicas se crearon dos grandes grupos basados en su principal relación de sentido con el planteado mecanismo de la cohesión

social, en principio partimos de las características condicionales. Son estas características las más cercanas a la disputa de la percepción de riesgos relacionados a sus formas de vida no basadas en estructuras tecnológicas. Ya hemos hablado de la resistencia tecnológica y de la polarización que esto puede generar en distintas comunidades, sin embargo, este se comprendería como un riesgo que, aunque se mantiene en disputa en palabras de Beck se ha convertido en un riesgo tolerable en palabras de algunos usuarios hasta necesario. Esta afirmación implicaría que las formas de vida tecnológicas ya han pasado por un proceso normalizador que ha terminado por diluir, por conseguir una ruptura de las expectativas de grandes consecuencias. En otras palabras, las estructuras tecnológicas al ser pauperizadas, expuestas a procesos de normalización han terminado por absorber la resistencia a las mismas como otro de los discursos accesibles dentro de las mismas estructuras. El acceso a grandes flujos de información e interconectividad y las constricciones de diseño han terminado por dejar atrás preguntas referentes a sentidos morales y éticos con respecto a su lugar, y han terminado por tomar el lugar donde se discuten los riesgos.

Es entonces que podemos afirmar que las disputas de riesgo de las consecuencias objetivas o perceptuales de los mecanismos virtuales de cohesión social han sido reducidas a otro discurso en disputa dentro de la misma habitación llamada "Facebook". En cuanto a las características condicionales en su dimensión perceptual podemos encontrar el mismo patrón de movimiento de la discusión del riesgo, un latente debate con respecto a los diseños o condiciones que determinan ciertos comportamientos o reacciones a sus usuarios. Uno de los ejemplos más comunes es el de condicionamiento acción/recompensa inmediata comparada a las máquinas de monedas en los casinos, una forma provocativa y tildada hacia la adicción a las redes socio-digitales.

Se invita a recordar que la separación de las características tipológicas ha sido un ejercicio de entendimiento, sin embargo, es relevante para la comprensión de este fenómeno que sea entendido como parte de un mecanismo, es decir el movimiento de sus elementos también implican movimiento de sus relaciones y por tanto del fenómeno en su totalidad como decía Carl Marx "el todo es más que la suma de sus partes". La crítica a la adicción

a estos fenómenos es también pues permeable u observable desde las características operativas desde donde se crítica principalmente la búsqueda consiente y diseñada por parte de sus creadores como responsables de una búsqueda constante de mayor absorbencia y tiempo de uso con fines de lucro a sabiendas de que ese tiempo activo en las redes socio digitales termina por ser perjudicial para muchos de los usuarios.

Como se ha mencionado con anterioridad esta investigación no busca hacer un juicio de valor respecto al uso o limitaciones de las redes socio-digitales sino evidenciar las dinámicas de construcción de la percepción y construcción de límites perceptuales del riesgo en entornos de estructuras virtuales de sentido, lugares donde se desarrollan los mecanismos virtuales de cohesión social. Es relevante para esta investigación que, una vez planteada esta idea busquemos comprender las discusiones que han alcanzado mayor relevancia en relación a los daños provocados o perceptibles como reales, que, aunque se mantienen siempre en disputa son a su vez cada vez más objetivos en sus consecuencias fuera del mundo virtual. En el siguiente apartado observaremos algunos de estos lugares comunes en las disputas del riesgo de las redes socio-digitales más populares actualmente, en particular de Facebook.

3. Un vistazo público a problemas de comunidades privadas.

No hay que perder de vista que “Facebook” y las distintas redes socio-digitales son en principio empresas privadas libres de regímenes nacionales o estatales en cuanto a su existencia, de alcance global y con influencia por diseño y construcción de limitaciones de discurso mayores a las que se podían imaginar. Sin embargo, hay que comprender que el fenómeno de las redes socio-digitales gravita entre lo público y lo privado, así como la misma percepción del riesgo que siguiendo a Beck termina por ser compartido, así se evidencia que los riesgos de empresas privadas sostenidas en estructuras digitales y en particular de Facebook han terminado por volverse problemas públicos y de índole legislativa para muchos de los países en donde se desarrollan.

Facebook sigue siendo un ejemplo paradigmático y esa es la razón por la que ha sido elegido para esta investigación. ¿Habría una manera mejor de encontrar respuestas a las constantes interrogantes que se les hacen a las problemáticas de Facebook que con su creador Mark Zuckerberg? En el podcast de Lex Fridman¹⁰⁸ se abordan muchas de las temáticas más populares de la índole del riesgo siendo las más relevantes: seguridad, libertad de expresión, censura y salud mental en relación directa a redes socio digitales. Como se ha mencionado con anterioridad, el principio de esta investigación es avanzar en el desarrollo de herramientas de análisis comprensivo para encarar los retos venideros, en este sentido recomendamos revisar el video completo para los detalles, sin embargo, es importante mencionar la intención de advertir el futuro de una de las compañías más grandes al momento.

Para Zuckerberg el futuro existe y se enfatiza en la capacidad de desarrollar nuevas maneras de conectar, de mejor dicho generar mayor facilidad de conexión para lo humano, el mundo se ve en un punto donde la realidad aumentada termina por ser más relevante para la vida diaria, donde más comunidades son capaces de convertir la tecnología en formas de hacer más eficientes sus vidas en general no solo en sentido laboral sino en cada punto que se pueda. En cuanto a la discusión respecto a los riesgos durante el podcast previamente citado, podemos observar que Zuckerberg está constantemente defendiendo la idea de neutralidad y de búsqueda por soluciones a problemas que competen o nacen más allá de las redes y que simplemente son replicados en niveles virtuales.

La seguridad fue esgrimida con argumentos de constante actualización y protección de datos, sin embargo, se aceptó que incluso la mejor seguridad en el mundo es susceptible a ser quebrantada y hay que comprenderla como un trabajo en perpetuo desarrollo, falible y enfocado en poder solucionar las grietas tan pronto sea posible. Es necesario entender que en un mundo tan expuesto las grietas y la vulnerabilidad debe ser considerada como

¹⁰⁸ Lex Fridman. [Lex Fridman] (26 febrero 2022). Mark Zuckerberg: Meta, Facebook, Instagram, and the Metaverse | Lex Fridman Podcast #267. YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=5zOHSysMmH0&t=1s&ab_channel=LexFridman)

una condición de la existencia y no como algo curable, sino como un mal tratable una condición y no tanto una enfermedad terminal como se ha planteado. Así como no se puede tratar la diferencia de pensamiento como un crimen así la libertad de expresión y la censura son un condimento perfecto para comprender más a fondo la perspectiva pública de Facebook, para Zuckerberg existe una línea muy clara para lo censurable en seguimiento de un sentido común basado en la seguridad y la salud física y mental, para el empresario y programador estadounidense no existe una manera de definir una línea objetivamente clara con respecto a lo censurable, sin embargo se busca reducir los riesgos procurando eliminar o erradicar incitaciones a la violencia o la discriminación, se busca algorítmicamente y bajo conciencia de la posibilidad de equivocación los patrones o tendencias que se dirigen hacia la violencia o el crimen.

Asimismo, durante la conversación se menciona la importancia creciente de visualizar y dedicar espacios públicos virtuales al cuidado de la salud mental y global del usuario. Comienza a hacerse evidente la necesidad de una reconstrucción de la noción de salud mental en relación a redes socio-digitales y se hace un llamado por parte de la misma red social a la búsqueda de profesionales en estos ámbitos para un cuidado más completo de algo que ya sea por ignorancia o ineptitud no se prevenía desde el nacimiento de la red social.

En resumen la conversación termina por hacer más evidente que en principio el diseño y desarrollo de estas redes socio-digitales fue torpe y sin considerar consecuencias y posibles daños en distintas dimensiones, sin embargo al poner sobre la mesa cada vez más los riesgos es necesario y se vuelve un movimiento social y no solo una exigencia la búsqueda de asimilar y trabajar en las consecuencias y riesgos no solo como riesgos en el sentido bekeniano sino como daños en el sentido de Luhmann. Una de las temáticas más interesantes y que se relacionan directamente con esta investigación y la idea de riesgo es la pregunta ¿cuál es la definición de daño? ¿O que podemos considerar daño potencial? Junto con estas preguntas ¿Cómo podemos o que define a un experto? Se consideran como respuestas irresolubles, así como la condición de considerar a los

algoritmos como provocativos enfrente de una sociedad pasiva o una sociedad reaccionaria que termina por hacer ignición debido a verse expuestos a los algoritmos.

Todas estas preguntas sin respuestas definitivas sino como formas de avanzar en el desarrollo de la red social, planteando las capacidades computacionales como cada vez más cercanas a ser superadas para llevarnos a decisiones meramente filosóficas o morales en cuanto a límites reales de alcance. La capacidad de corte y selección de usuarios para fines publicitarios era algo inimaginable al comienzo de esta red social sin embargo el planteamiento de machine learning con las capacidades técnicas actuales están guiando la conversación a puntos filosóficos debido a las capacidades exponenciales de avance tecnológico y computacional. Por último, habría que preguntarnos junto con nuestros ponentes ¿Cómo afectan las redes socio-digitales la calidad de vida? Es necesario hacer preguntas que nos lleven a discusiones relacionadas a búsquedas consientes de decisiones sobre cómo se quiere vivir, ¿si no hubiera un límite tecnológico respecto a condicionamiento y selección racional? ¿Seguiríamos teniendo las mismas definiciones del riesgo con respecto a las redes socio digitales?

En cuanto al documental de Netflix “El dilema de las redes sociales”¹⁰⁹, podemos observar un planteamiento hostil y definido hacia la comprensión del riesgo de las redes sociales como una forma de control y destrucción del libre albedrío, en donde las redes sociales racionalmente condicionan a todo el mundo para seguir consumiendo. En esta investigación consideramos que es clara la intención de criminalizar el uso de redes sociales partiendo del supuesto de búsqueda única de control social. La vida pública, política y cultural del mundo ya no puede ser entendida de la misma manera, las redes socio-digitales traen consigo una nueva dimensión de análisis de riesgo, es acaso ¿suficiente para detener su viralización plantear a estas redes como el enemigo a vencer, como una fuerza contraria a la libertad y el desarrollo? La tecnología ahora, como en todas las épocas de la humanidad, se ha mantenido en una constante evaluación de riesgo y lucha por la hegemonía o el control simbólico sobre las demás perspectivas, la mayor

¹⁰⁹ Larissa Rhodes. (2020). El dilema de las redes sociales. Netflix. <https://www.netflix.com/mx/title/81254224>

diferencia es la visibilidad de intenciones y discursos abiertamente transparentes para los usuarios.

A manera de reflexión y conclusión de este el cuarto capítulo se propone que más que nunca es necesario realizar una revisión crítica a las condiciones, consecuencias y fuerzas que se involucran en la construcción de la visión de riesgo global. Ya en el cuerpo del capítulo se ha dado una revisión de una propuesta de visualización del riesgo dentro de la caracterización propuesta, sumado a esto se han planteado nuevas preguntas e incertidumbres que bajo el análisis de esta investigación serán de óptimo interés para la sociología y su devenir histórico. Los retos de los años venideros en este respecto se encuentran más allá de una simple reflexión al respecto, habría que preguntarse de igual manera ¿Cuál es el rol del sociólogo como un especialista del riesgo? ¿Cómo es posible aportar a una discusión en donde la línea de define la escucha está más cercana al amarillismo y la mercadotecnia que a la búsqueda de verdad? ¿Es posible llevar estas discusiones a un cauce de construcción de soluciones y perspectivas que permitan confeccionar una sociedad deseada? ¿Son acaso necesarias las normativas morales y éticas o la búsqueda de coincidir en que entendemos por una sociedad mejor? ¿Las problemáticas ambientales, de salud mental y condiciones de vida serán más relevantes en estructuras socio digitales? ¿No es acaso una falsa dicotomía plantear aceptación o rechazo como únicas alternativas?

CONCLUSIONES

El propósito de la creación de esta investigación ha sido desde el principio la búsqueda de avanzar en el desarrollo comprensivo de la cohesión social en estructuras socio digitales. Nuestra unidad de análisis o propuesta explicativa los mecanismos virtuales de cohesión social, logra dar un paso en la dirección reflexiva dando por sentadas dos cosas. La primera es que hay condiciones que permiten la existencia y operatividad de la cohesión social en entornos digitales. Y la segunda que estas tensiones y movimientos provocan consecuencias y riesgos nunca vistos como lo son en la sociedad contemporánea.

Es entonces necesario comprender que las interacciones digitales son a su vez llenas de sentido y con valor simbólico, se encuentran en un continuum expositivo a bombardeos mediáticos y diversidad de opiniones y disputas de sentido siendo, cada vez más compleja la construcción de algo considerable como verdad. Se observa una sociedad en constante disputa de sentido, condicionada y limitada a su acceso al pensamiento crítico. Siguiendo la construcción de la caracterización tipológica del fenómeno de la cohesión social en entornos digitales podemos comprender lo siguiente: las interacciones digitales dependen del diseño de la plataforma, las plataformas son entornos y al mismo tiempo extensiones cognitivas y expresivas de los usuarios que deciden adentrarse en ellas; son pues también extensiones de cohesión social y de construcción de significado. Reglas, castigos y juegos de poder son pre-aceptados al aceptar términos y condiciones al crear un usuario. Se reproduce en la práctica, dosis administradas de conflictos y viralidad, algoritmos reinan en la selectividad de construcción de cámaras de eco. Usos políticos e ideológicos son dotados de sentido por bombardeos promocionales al alcance del clic más cercano. La cohesión social en entornos de virtualidad puede ser entendida como un proceso regulador/ reproductor, en donde se visualizan y discuten al momento discursos y diferentes esferas valorativas.

Comprender la cohesión social como un fenómeno intersubjetivo sostenido en estructuras de sentido que se constituyen tanto en forma digital como no digital nos permite avanzar hacia preguntas de corte filosófico, ético, moral y sociológico, sin embargo ¿Qué significa avanzar en la construcción de herramientas de análisis sociológico?

La propuesta desde el constructivismo hacia la comprensión de los fenómenos de la virtualidad representa un reto comprensivo pues, aunque cada día hay más estudio al respecto se sigue avanzando lentamente. Como cualquier desarrollo científico toma tiempo en desarrollarse e indudablemente tiene que pasar por muchos tropiezos y errores e incompletud, consideramos este uno más de ellos, una propuesta que configurada para dar luz solo a ciertas áreas del fenómeno, en particular a la cohesión social. Podemos afirmar que los mecanismos virtuales cohesión social existen operan y tienen consecuencias no solo en sentido weberiano sino luhmanniano.

Esta investigación nace de un impulso argumentativo contra las nociones de polarización e individualización dadas por diferentes medios con respecto a las redes socio-digitales. Nuestra respuesta es clara y concisa: Facebook es el ejemplo paradigmático, y ha sido elegido pues completa y crea más de una necesidad, conforma un resumen de muchos otros formatos similares de aplicaciones y propuestas de software y aplicaciones respaldadas en comunidades o interacción. Somos conscientes de las limitantes de esta investigación y su capacidad explicativa, para nuestra consideración esta tesis cumple con explicar, justificar y avanzar en la comprensión del fenómeno cohesión social en entornos digitales.

Nos quedan más dudas que respuestas y se toma esto como un aporte positivo a la construcción de conocimiento, en ningún momento se ha buscado encontrar el hilo negro sino proponer la construcción de un modelo explicativo que nos permita avanzar en la comprensión de la sociedad contemporánea partiendo de la ausencia de un hilo negro sino de cientos conformados en sistemas complejos que retan al intelecto, la curiosidad y la determinación por avanzar un paso a la vez en la comprensión de la sociedad. Esperamos haber encontrado la manera de pasar la bandera de la curiosidad a quien haya leído esta investigación con la esperanza de inspirar la búsqueda de respuestas y nuevas preguntas que nos permitan no solo conocer sino interactuar conscientemente en el devenir histórico de la sociedad.

Tomando en cuenta lo anterior, ¿Podemos sostener que existen y se produce cohesión social en ámbitos virtuales? A consideración de esta investigación y a forma de aspiración a generar discusión sociológica respondemos que, si existe y se reproduce, pero más relevante que su existencia es el modo en que esta se reproduce o cuando no lo hace. Hasta este punto hemos tomado las principales avenidas de información y conexiones planteadas bajo los supuestos de interconectividad y respuestas, pero no todas las entradas o inputs digitales son respondidos, muchos de estos se quedan perdidos en la bastedad, abandonados a una suerte de olvido digital, en otras palabras, habría que entenderse a la cohesión social desde el lente de calidad y no solo como una forma

esquelética de interacción. Se interactúa con la máquina en un primer nivel, pero ¿Podríamos entender esta como una forma básica de cohesión entre máquina y hombre?

Asimismo, podemos preguntarnos si ¿La idea inicial de mecanismos virtuales de cohesión social se sostiene? Congregamos en esta investigación muchas formas de visualización y conceptualización de la cohesión social. Y al igual que las demás nuestra construcción de cohesión social en entornos de virtualidad se sostiene en la apertura a nuevas discusiones al debate y a la constante reconstrucción. A través de esta investigación hemos enriquecido las nociones y las directrices que nos permiten ampliar la concepción inicial, notando como principal diferencia la asociación al riesgo como simultánea y en constante movimiento.

Desde luego podemos confrontar aseveraciones como ¿Si se puede hablar realmente de cohesión social en ámbitos virtuales, o simplemente se trata de nuevas formas de interacción social? A nuestro entendimiento podemos sostener que nuevas formas de interacción social son posibles e ineludibles en el devenir histórico de la humanidad, el planteamiento diferenciador para la cohesión social dentro de entornos virtuales es la misma diferencia que se encontraría entre caminar rápido y correr a toda velocidad, siendo los dos movimientos del cuerpo con dirección y esfuerzo. Sin embargo, es ineludible distinguir que, aunque los dos ejercicios anaeróbicos no son comparables en su efecto en el cuerpo, así de la misma manera los mecanismos virtuales de cohesión social son en su delimitación suficientemente diferentes como para entenderse como un fenómeno que no restringe su constante desenvolvimiento con nuevas formas de interacción, pero constituyéndose como una forma de cohesión social en diferente liga.

Por último, vale la pena preguntarnos si ¿En la red socio digital "Facebook" se producen grados de integración social, lazos de proximidad y mayor sentido de pertenencia? La invitación de esta investigación es a la aproximación amistosa y a su vez crítica con las herramientas socio digitales, en este sentido habría que preguntarnos primero ¿Cómo podríamos referirnos a una diferencia en la calidad o la relevancia de una u otra forma de integración social frente a otra? ¿Qué sería la respuesta si nos preguntamos cómo medir la diferencia entre los lazos de proximidad o de sentido de pertenencia con otros?

Estas preguntas no buscan la especulación abierta ni la contemplación hacia el infinito sino una asociación de sentido que nos permita construir desde la post-fenomenología nuevas maneras de entender los grados de integración, los lazos de proximidad y el sentido de pertenencia. Siguiendo esta propuesta y en consecuencia a lo mencionado en la caracterización tipológica la actividad, la interacción digital y los niveles de respuesta alumbrarían las primeras imágenes de una revisión al respecto de estos conceptos. Sin embargo, al no haber un consenso con respecto a estos términos en su aplicación con metodologías nacidas híbridas entraríamos en territorios perceptuales. En otras palabras, es necesaria la construcción de modelos de análisis sociológico que nos permitan usar las nuevas herramientas de análisis sociológica para la construcción crítica de estos conceptos para dar una respuesta clara y contundente en la medida que el consenso sea plausible a una realidad hostil y cambiante.

GLOSARIO DE TERMINOS RELEVANTES

Cohesión social: proceso regulador/reproductor en cuya operación podemos observar interiorización de valores, aceptación o rechazo de normas y en un nivel más subjetivo integración e identificación en un entorno dado.

Comunidades virtuales: Conjunto de usuarios en constante interacción y cuyos miembros comparten intereses, atracción o intenciones comunes, estas son variables dentro de sus formas de interacción simbólica.

Crecimiento no orgánico: Puede entenderse como formas de crecimiento o escalación de métricas de maneras no relacionadas a la interrelación directa con los usuarios de un espacio virtual, en este caso se puede entender el fenómeno del marketing y el uso de campañas publicitarias o de usuarios fantasmas o bots.

Crecimiento orgánico: Entiéndase en términos de construcción de lo orgánico como proveniente de una interacción entre usuarios o de usuario en usuario sin la intermediación de alteraciones virtuales como bots, programa maligno u otros métodos de replicación de usuarios.

Diseño de configuración: Entiéndase como las limitaciones, restricciones, constricciones y opciones de input o de condición de posibilidad para la interacción de un usuario con un medio, en este caso con el digital. Puede entenderse más a profundidad inclusive en el sentido artístico y de marketing relacionado a colores formas y percepción global de marca.

Entornos tecnológicos: Entiéndase como espacios que pueden observarse como envolventes a un sujeto u sociedad mediados por estructuras tecnológicas, entre estas las redes sociales, el internet o los teléfonos inteligentes por dar unos cuantos ejemplos.

Interconectividad virtual: cualidad de los entornos digitales en asociación con sus usuarios que permite la fluida interacción y accesibilidad a contenido y flujos de información de manera rápida y eficiente.

Mecanismos virtuales de cohesión social: Propuesta de herramienta teórico/metodológica para abordar las dinámicas e interacciones simbólicas dentro de una sociedad mediada por entornos tecnológicos.

Nichos virtuales: Conjunto de usuarios cuyo hilo conductor es el interés y consumo de un factor en específico. Entiéndase con mayor relación hacia las practicas de consumo de productos o experiencias específicas.

Pauperización: Esta palabra puede entenderse como empobrecimiento de, sin embargo, en esta investigación será usada como abaratamiento, dígase antónimo de encarecimiento de, planteando de esta manera el uso como sinónimo de abaratamiento de.

Prosumidor: Conjunción de dos palabras productor y consumidor buscando unificar en un termino la descripción de cuando un usuario no es limitado a ser un consumidor, sino que simultáneamente se conforma como un productor.

FUENTES DE CONSULTA:

Bibliografía

- Álvarez Mabel, et al., *"TIC y Web 2.0 para la inclusión social y el desarrollo sostenible"*, Madrid España, Dykinson, 2015,360 pp.
- Baudrillard Jean, *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairos, Tercera Edición. 1987, 196 pp.
- Beck Ulrich, Giddens Anthony; Lash Scott, *Modernización reflexiva*, España, Alianza, 1997, 272 pp.
- Beck Ulrich, *La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad*, España, Paidós básica, 1986, 308 pp.
- Broncano Fernando, *Mundos artificiales filosofía del cambio tecnológico*, México, Paidós mexicana, 2000, 324 pp.
- Capacho Portilla, José Rafael, *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales: TIC*, Colombia, Editorial Universidad del Norte; Grupo Editorial Ibáñez, 2011, 358 pp.
- Castells Manuel, *La era de la información: economía, sociedad y cultura volumen I la sociedad red*, Madrid, 8 Ed. cast.: Alianza Editorial, S. A., 1997, 628 pp.
- Chan, J. et al. *Reconsidering social cohesion: developing a definition and analytical framework for empirical research*, s/lugar de edición, Vol. 75, No. 2 (Jan., 2006), pp. 273-302
- Clark Andy, *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*, U.S.A, Oxford University Press, 2003, 240 pp.
- Collins Randall, *¿La sociología puede crear inteligencia artificial?*, en "Perspectiva sociológica". Bernal, Argentina, Universidad Nacional de Quilmes, 2009. 240 pp.
- Debord Guy, *La Sociéte du spectacle*, Francia, editorial Buchet-Chastel, 1967, 133 pp.
- Durkheim Emile, *El suicidio*, Argentina, Editorial Losada, Edición 2004, 447 pp.
- Durkheim Emile, *La división del trabajo social*, España, Editorial Akal, Edición 1987, 492 pp.
- Echeverría, Javier, *La revolución tecnocientífica*, España, FCE, 2003, 280 pp.

- Giddens Antony, *Las nuevas reglas del método sociológico: crítica positiva a las sociologías interpretativas*, Buenos aires Argentina, Amorrortu editores, 1993, 173 pp.
- Granovetter Mark. *La fuerza de los vínculos débiles*, España, Política y Sociedad, núm. 33, Universidad Complutense de Madrid, enero del 2000, pp. 41-56.
- Hall Stuart, *Political belonging in a world of multiple identities*, en *Conceiving Cosmopolitanism*, London, Oxford University Press, 2002, pp. 25-31.
- Idhe Don, *Los cuerpos en la tecnología Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, Barcelona España, Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. 2004, 153 pp.
- Idhe Don, *Post-fenomenología y tecnociencia. Conferencias en la universidad de Pekín*, Spain, Arsgames, 2009, 142 pp.
- Jenson Jane, *Mapping social cohesion: the state of Canadian research; "Identifying the links: social cohesion and culture*. Canada, © Canadian Policy Research Networks Inc., 1998, 64 pp.
- Kearns, A. et al. *Social cohesion and multilevel urban governance*. Urban studies, s/lugar de edición, Vol. 37, No. 5-6 995-1017, Mayo 2000, pp. 845–850
- Lash Scott, *Crítica de la información*, Argentina, Amorrortu, 2005, 384 pp.
- Lockwood David, *Civic Integration and Social Cohesion. En Capitalism and Social Cohesion: Essays on Exclusion and Integration*, Suecia, Palgrave MacMillan, 1999, 203 pp.
- Mcluhan Marshal, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Ed. Barcelona España, Paidós Ibérica S.A., 1996. 363 pp.
- Mcluhan Marshal, *La aldea global*, España, Gedisa S.A., 1995, 203 pp.
- Mcluhan Marshal, *Understanding media: the extensions of man. (Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del hombre)*. New York. Londres. 1964. Reeditado por el MIT en 1995. Edición en español de Editorial Paidos.
- Mead George H., *Espíritu, persona y sociedad*, Buenos Aires, Paidós Editorial, 1968. 408 pp.
- Mumford Lewis, *Técnica y civilización*, España, Alianza, 1971, 522 pp.

- Parsons Talcott, *The social system*, Londres. Taylor and Francis e-Library, Edición E-Book, 2005. 448 pp.
- Pérez Serrano María Gloria y Sarrate Capdevila María Luisa, *Las TIC promotoras de inclusión social*, España, en Revista española de pedagogía, Vol. 69, N° 249, 2011 (Ejemplar dedicado a: Infotecnologías y Mundos Virtuales), págs. 237-254
- Tafoya Ledesma Edgar, *Reflexividad de las formas tecnológicas de vida en Scott Lash en Acta sociológica núm. 67*, México, mayo-agosto de 2015, pp. 111-139
- Toeffler Alvin, *The Third Wave*, United States of America, Bantam, 1984, 560 pp.
- Weber Max, *Ensayos sobre metodología sociológica*, Buenos aires Argentina, Amorrortu Ediciones, 1958, 269 pp.

Referencias en línea:

- Alejandra Naveira, Historia de Facebook: nacimiento y evolución de la red social de los (más de) 2.000 millones de usuarios, [en línea], N/A, en línea, 29 Octubre 2021, Dirección URL: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-la-red-social/#:~:text=La%20historia%20de%20Facebook%20comienza,a%20sus%20compa%C3%B1eros%20de%20Harvard.&text=Este%20%C3%A9xito%20llev%C3%B3%20a%20Zuckerberg,4%20de%20febrero%20de%202004>, [consulta: 20 de enero del 2022]
- Asociación de Internet .MX, *15° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2018*, [en línea], 25 páginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2BHa_bitos%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMe_xico%2B2019%2Bversio_n%2Bpu_blica.pdf , Consultado 16/8/2020
- Castro Méndez y Evelyn Norma, *Análisis del discurso visual de Facebook. Un proceso de empoderamiento social y desacralización del poder de Hosni Mubarak*.

- *Estudios de Asia y África*, [Online]. 2017, Vol. 52, N.1, 61-96 pp. <https://doi.org/10.24201/eea.v52i1.2284>. [Consulta: 30/09/2020]
- INEGI(Instituto nacional de estadística y Geografía) junto con IFT (Instituto federal de telecomunicaciones), *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2019*, [en línea], 18 páginas, México, COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 103/20, 17 de Febrero de 2020, https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDU_TIH_2019.pdf, Consultado 16/8/2020
- Jorge Galindo, “EL CONCEPTO DE RIESGO EN LAS TEORÍAS DE ULRICH BECK Y NIKLAS LUHMANN”, [en línea], *Acta Sociológica*, Volumen 67, pp. 141-164, México, May–August 2015, (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0186602815000262>), [consulta: 20 de marzo de 2022]
- Larissa Rhodes. (2020). *El dilema de las redes sociales*. Netflix. <https://www.netflix.com/mx/title/81254224>
- Lex Fridman. [Lex Fridman] (26 feb 2022). *Mark Zuckerberg: Meta, Facebook, Instagram, and the Metaverse | Lex Fridman Podcast #267*. YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=5zOHSysMmH0&t=1s&ab_channel=LexFridman)
- Manuel Castells, *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica, 2001*, [en línea], 25 páginas, octubre 2001, http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html [Consulta: 24/03/2021]
- *Mexicanos en Canadá, mexicanos en Barcelona oficial, mexicanos en Hawái (s.f.)*. *Información [Grupo de Facebook]*. Facebook. Recuperado el 15 enero 2022 de <https://www.facebook.com/groups/112152675486617>, <https://www.facebook.com/groups/57332439401>, <https://www.facebook.com/groups/286936555953988>.
- Minor Mora Salas, et al., *Cohesión social: balance conceptual y propuesta teórico metodológica* [en línea], El Colegio de México y el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, 202 pp., México, Consejo Nacional de Evaluación de

la Política de Desarrollo Social, 2015, https://www.coneval.org.mx/InformesPublicaciones/InformesPublicaciones/Documents/COHESION_SOCIAL_BALANCE_CONCEPTUAL.pdf [Consulta: 10 de Mayo del 2020]

- Silvia M. Montenegro, “La sociología de la sociedad del riesgo: Ulrich Beck y sus críticos”, [en línea] Pampa. Revista interuniversitaria de estudios territoriales, Año 1, No 1, pp. 117-130, Santa Fe, Argentina, (file:///D:/Descargas/Dialnet-LaSociologiaDeLaSociedadDelRiesgo-3288983.pdf) [consulta: 20 de marzo de 2022]
- Simon Kemp, DIGITAL 2021 Global overview report, [en línea], United Kindom, 300 páginas, N/A, We are social ltd, Kepios Pte. Lte., Hootsuit inc., enero 2021, Direccipon URL: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/> , [Consulta 25 de enero del 2022].

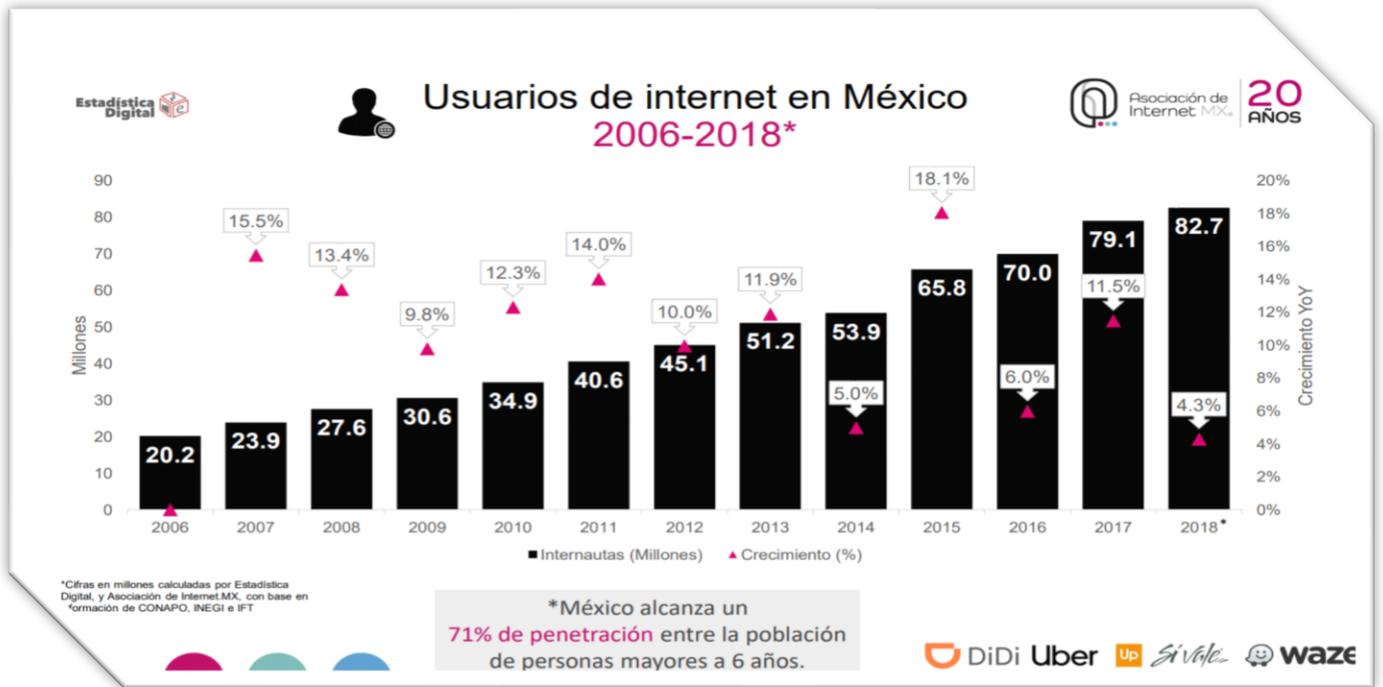
Apéndice:

Este apéndice es un seguimiento de documentos y referencias mencionadas en la tesis prestada en 2023 con título: “Mecanismos virtuales de cohesión social, operación, modelos, formas en las que transforman las dinámicas sociales actuales, riesgos y consecuencias” presentada por Osmar Emilio López Linares y representa las diferentes formas donde se han encontrados muestras estadísticas representativas de los distintos años en los que se ha desarrollado esta investigación. La conjunción de datos estadísticos y análisis comprensivos desde la teoría son cada vez más necesarios para el desarrollo científico sociológico, cada vez hay nuevos retos y nuevas inquietudes, en este momento histórico donde el acceso a la información y a los flujos de contenido con una parte de la cotidianidad, en este lugar buscamos dar una breve extensión de lo que se puede encontrar fácilmente.

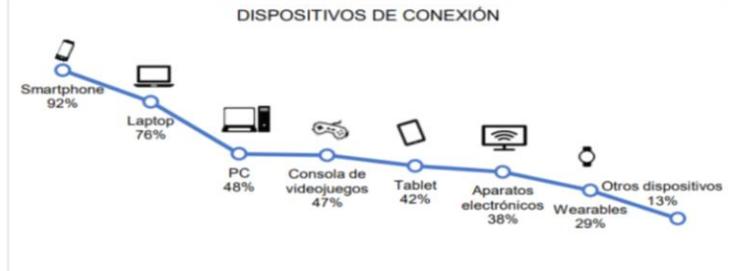
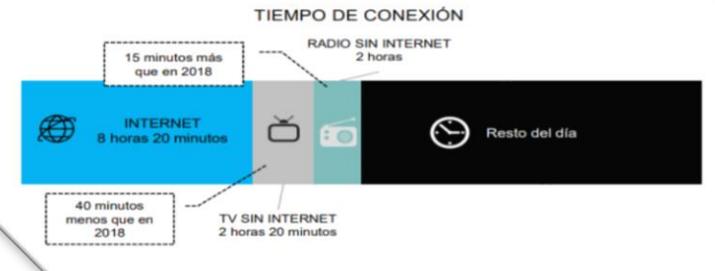
Aparte de los distintos links compartidos en las notas a pie de página hemos construido un conjunto de imágenes que sirven como apoyo para la lectura, sustento de algunas ideas y una forma diferente de expresar una de las principales ideas que sostienen esta investigación la idea de cohesión social en entornos de virtualidad. La primera parte de este apéndice se sostiene por la asociación exclusiva de México y la vinculación y crecimiento de sus usuario desde 2006 hasta 2018. Las primeras imágenes representan el crecimiento de los usuarios constante y sin pausa, hábitos de conexión, el promedio de perfil del internauta mexicano y la mayoría de las actividades realizadas por los usuarios una vez acceden a internet. La profundización de todas estas imágenes se presentan durante la investigación, este recóndito espacio dentro de la misma representa solo un brevario cultural respecto a las investigaciones, un apoyo arcaico en imágenes al alcance de unos cuantos clics.

Por último se propone una revisión más reciente del estudio llamado “ We are social” un estudio en principio financiado con fines mercadológicos que termina por evidenciar el crecimiento sostenido de usuarios, la búsqueda de mayor crecimiento

y la forma en que los usuarios terminan por encontrar su lugar como usuarios. El recorte principal de esta información está relacionada a nuestro ejemplo que referenciamos durante la investigación “Facebook”.



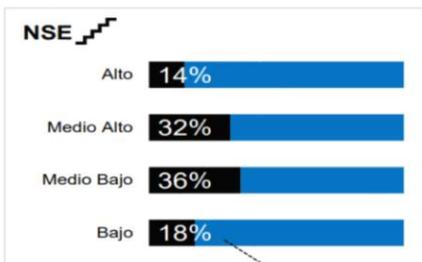
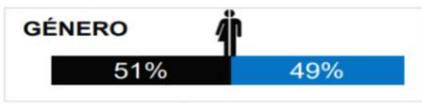
Consultado en: Asociación de Internet .MX, 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, [en línea], 25 paginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2BHa_bitos%2Bde%2Blos%2BUusuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMe_xico%2B2019%2Bversio_n%2Bpu_blica.



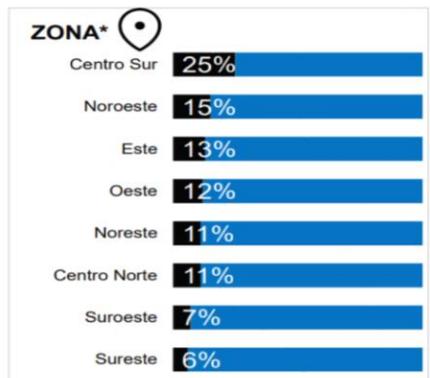
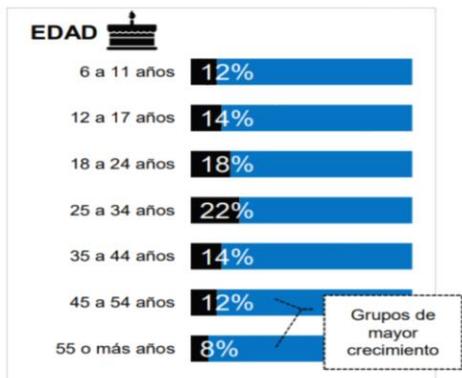
Base: 1,968 + 470 entrevistas de sobre muestra



Consultado en: Asociación de Internet .MX, 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, [en línea], 25 paginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, <https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2Bhábitos%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Bde%2BMéxico%2B2019%2Bversión%2Bpública.pdf>, Consultado 16/8/2020



5% en los últimos 2 años



*CENTRO NORTE: AGS, GTO, QRO, SLP, ZAC
 ESTE: HGO, PUE, TLAX, VER
 SURESTE: CAMP, QROO, TAB, YUC
 SUROESTE: CHIS, GRO, OAX
 *http://bit.ly/RegionesMX

*CENTRO SUR: CDMX, MEX, MOR
 NOROESTE: BC, BCS, CHI, DGO, SIN, SON
 OESTE: COL, JAL, MICH, NAY
 NORESTE: COAH, NL, TAMP

Base: 1,968 + 470 entrevistas de sobre muestra



Consultado en: Asociación de Internet .MX, 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, [en línea], 25 paginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, <https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2BHabitos%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMéxico%2B2019%2Bversión%2Bpublica.pdf>, Consultado 16/8/2020

USO DE INTERNET



Base: 1,968 + 470 entrevistas de sobre muestra

ACTIVIDAD	FRECUENCIA	DISPOSITIVO	Porcentaje
Acceder a Redes Sociales	Varias veces al día		73%
Chats / Llamadas			80%
Enviar/recibir mails			53%
Búsqueda de información			56%
Música / radio en streaming			43%
Leer / ver / escuchar contenido relevante	37%	23%	
Ver películas / series en streaming	Varias veces a la semana		30%
Operaciones de banca en línea			20%
Utilizar Mapas	Cada semana		31%
Solicitar transporte			28%
Videoconferencias / Videollamadas			42%
Búsqueda de empleo	Cada mes		17%
Comprar en línea			45%
Encuentros online (búsqueda de pareja)	Rara vez		21%
Visitas a sitios para adultos			19%
Vender por internet			16%
Gestiones gobierno			19%
Jugar en línea			29%
Cursos en línea / Estudiar en línea			22%
Acceder/crear/mantener sitios / blogs			17%
			28%
	19%		
	27%		
	19%		

Consultado en: Asociación de Internet .MX, 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018, [en línea], 25 paginas, México, publicado el 31 de julio de 2019, <https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bsobre%2Blos%2BHabitos%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMexico%2B2019%2Bversion%2Bpublica.pdf> , Consultado 16/8/2020

En cuanto al INEGI en su Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2019¹, aborda la distribución del acceso de las Tecnologías de la información enfatizando en la diferencia entre población rural y urbana, con más matices respecto a género y los dispositivos en uso y a disposición de dichas poblaciones para su acceso. A continuación, algunas de sus conclusiones:

- El 76.6% de la población urbana es usuaria de Internet. En la zona rural la población usuaria se ubica en 47.7 por ciento.
- De los hogares del país, 44.3% dispone de computadora y 92.5% cuenta con al menos un televisor.
- En México hay 80.6 millones de usuarios de Internet, que representan el 70.1% de la población de seis años o más. Esta cifra revela un aumento de 4.3 puntos porcentuales respecto de la registrada en 2018 (65.8%) y de 12.7 puntos porcentuales respecto a 2015 (57.4 por ciento).
- De los 80.6 millones de usuarios de Internet de seis años o más, 51.6% son mujeres y 48.4% son hombres.
- Entre 2017 y 2019, los usuarios en la zona urbana pasaron de 71.2% a 76.6%, mientras que en la zona rural el incremento fue de 39.2% a 47.7% de usuarios de 6 años o más.
- Los tres principales medios para la conexión de usuarios a Internet en 2019 fueron: celular inteligente (Smartphone) con 95.3%; computadora portátil con 33.2%, y computadora de escritorio con 28.9 por ciento.
- Las principales actividades de los usuarios de Internet en 2019 correspondieron a entretenimiento (91.5%), obtención de información (90.7%) y comunicarse (90.6 por ciento).

¹ INEGI(Instituto nacional de estadística y Geografía) junto con IFT (Instituto federal de telecomunicaciones), Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2019, [en línea], 18 paginas, México, COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 103/20, 17 de Febrero de 2020, https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf, Consultado 16/8/2020

- Los usuarios de Internet identificaron como principales problemas al conectarse a la red la lentitud en la transferencia de la información (50.1%), interrupciones en el servicio (38.6%) y exceso de información no deseada (25.5 por ciento)²

NUMERALIA
RESULTADOS DE LA ENCUESTA NACIONAL SOBRE DISPONIBILIDAD Y USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LOS HOGARES, 2019

Proporción de usuarios de computadora	Proporción de usuarios de Internet	Proporción de usuarios de telefonía celular
43.0%	70.1%	75.1%

Proporción de hogares con computadora	Proporción de hogares con Internet	Proporción de hogares con televisor digital
44.3%	56.4%	76.5%

Proporción de usuarios de TIC por sexo	Mujeres	Hombres
Computadora	50.1%	49.9%
Internet	51.6%	48.4%
Celular	51.7%	48.3%

Edad	Usuarios de Internet por edad	Mujeres	Hombres
Total	100%	51.6%	48.4%
55 años o más	9.8%	53.3%	46.7%
45 a 54 años	13.0%	54.8%	45.2%
35 a 44 años	17.3%	52.1%	47.9%
25 a 34 años	19.2%	53.1%	46.9%
18 a 24 años	15.8%	49.9%	50.1%
12 a 17 años	14.9%	50.6%	49.4%
6 a 11 años	10.0%	46.8%	53.2%

Nota: Los valores para mujeres y hombres están calculados respecto del total de usuarios de Internet de seis años o más por grupos de edad y sexo.

Usuarios de Internet por tipo de uso	
Actividad	Proporción
Para entretenimiento	91.5%
Para obtener información	90.7%
Para comunicarse	90.6%
Para acceder a redes sociales	87.8%
Para apoyar la educación/capacitación	83.8%
Para acceder a contenidos audiovisuales ¹	80.5%
Para descargar software	48.0%
Para leer periódicos, revistas o libros ¹	47.3%
Para interactuar con el gobierno	35.6%
Para ordenar o comprar productos	22.1%
Utilizar servicios en la nube	19.4%
Para operaciones bancarias en línea	16.8%
Para ventas por Internet	9.3%

Estas opciones de respuesta están consideradas dentro de la opción de entretenimiento.
Para más información consulta el portal del INEGI en: <https://www.inegi.org.mx/datos/>

² Consultado en: INEGI (Instituto nacional de estadística y Geografía) junto con IFT (Instituto federal de telecomunicaciones), Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2019, [en línea], 18 paginas, México, COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 103/20, 17 de Febrero de 2020, https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf, Consultado 16/8/2020

Con respecto a la consideración del estudio “We are social” comprendemos que este estudio se encuentra expuesto a la posibilidad de sesgos en su definición y desarrollo, lo que queremos visibilizar es la capacidad y el interés en construir un conjunto de estudios que permitan volver más sencilla la observación de fenómenos sociales que ocurren en interacciones sostenidas por estructuras virtuales socio-tecnológicas. Antes de entrar directamente habrá que mencionar unas cuantas diapositivas que permiten visualizar la capacidad de análisis y las búsquedas que permiten revelar información relevante para una investigación sociológica.

Casos como Cambridge Analítica nos permiten entender que el alcance e interés volcado a la información estadística y la “facilidad” con la que este se mueve. ¿Es acaso necesario hacer o desarrollar preguntas y discusiones relacionadas a la ética y la moral bajo la concepción del conocimiento al alcance de empresas dedicadas al marketing político? Para esta investigación la negación de factores morales y éticos es un reto más en las discusiones y retos del desarrollo de la sociología, sin embargo, buscaremos entregar con la mayor calidad posible la entrega del elemento más relevante para esta investigación. Entre los puntos más relevantes se encuentra la relación entre mayor uso de las redes socio-digitales, con la capacidad de acceso a un teléfono celular con capacidad de acceso a estas aplicaciones, es decir el desarrollo tecnológico y la pauperización de la misma. La mayoría del contenido se guía por lo visual, teniendo un porcentaje de más del 90% de consumo por videos o fuentes visuales. Un promedio de uso diario en crecimiento con un promedio de 4.20 horas a nivel mundial, y a su vez un crecimiento en cuentas y la creación de nuevas cuentas dentro y fuera de la misma red socio-digital. Una de las gráficas más interesantes es la capacidad de registrar información de razones de uso, en el caso del año 2021 ha sido mantenerse al día con un 36.5%, en segundo lugar por entretenimiento o diversión con un 35%, en tercer lugar para llenar espacios de esparcimiento 34.4% y en cuarto lugar con 33% mantenerse en contacto con amigos y sus actividades recientes. Es necesario plantearse la idea de avanzar en la comprensión en este tipo de fenómenos involucra entender mejor las herramientas y el alcance de las mismas.

JAN 2021

DEVICE OWNERSHIP

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO OWN EACH KIND OF DEVICE

MOBILE PHONE (ANY TYPE)



97.1%

SMART PHONE



96.6%

NON-SMARTPHONE MOBILE PHONE



9.0%

LAPTOP OR DESKTOP COMPUTER



64.4%

TABLET DEVICE



34.3%

TV STREAMING STICK OR DEVICE



14.4%

GAMES CONSOLE



21.4%

SMART HOME DEVICE



12.3%

SMART WATCH OR WRISTBAND



23.3%

VIRTUAL REALITY DEVICE



4.4%

20

SOURCE: GWI (Q3 2020). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

THE AVERAGE AMOUNT OF TIME* EACH DAY THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES

TIME SPENT USING THE INTERNET (ALL DEVICES)



6H 54M

TIME SPENT WATCHING TELEVISION (BROADCAST AND STREAMING)



3H 24M

TIME SPENT USING SOCIAL MEDIA



2H 25M

TIME SPENT READING PRESS MEDIA (ONLINE AND PHYSICAL PRINT)



2H 02M

TIME SPENT LISTENING TO MUSIC STREAMING SERVICES



1H 31M

TIME SPENT LISTENING TO BROADCAST RADIO



1H 00M

TIME SPENT LISTENING TO PODCASTS



0H 54M

TIME SPENT PLAYING VIDEO GAMES ON A GAMES CONSOLE



1H 12M

21

SOURCE: GWI (Q3 2020). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.
*NOTES: CONSUMPTION OF DIFFERENT MEDIA MAY OCCUR CONCURRENTLY. TELEVISION INCLUDES BROADCAST (LINEAR) TELEVISION AND CONTENT DELIVERED VIA STREAMING AND VIDEO-ON-DEMAND SERVICES. PRESS INCLUDES ONLINE AS WELL AS PHYSICAL PRINT MEDIA. BROADCAST RADIO DOES NOT INCLUDE INTERNET RADIO.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

OVERVIEW OF GLOBAL INTERNET USE

A SNAPSHOT OF INTERNET USE AROUND THE WORLD

INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS, SO VALUES ARE NOT COMPARABLE WITH PREVIOUS REPORTS

TOTAL NUMBER OF GLOBAL INTERNET USERS



4.66
BILLION

INTERNET USERS AS A PERCENTAGE OF TOTAL GLOBAL POPULATION



59.5%

ANNUAL CHANGE IN THE NUMBER OF GLOBAL INTERNET USERS



+7.3%
+316 MILLION

AVERAGE DAILY TIME SPENT USING THE INTERNET BY EACH INTERNET USER



6H 54M

PERCENTAGE OF USERS ACCESSING THE INTERNET VIA MOBILE DEVICES



92.6%

23

SOURCES: KEPIOS (JAN 2021) BASED ON EXTRAPOLATIONS OF DATA PUBLISHED BY: THE IFLA, LOCAL GOVERNMENT BODIES, GWI, GSMA INTELLIGENCE, EUROSTAT, APJIL, CNNIC, THE UNITED NATIONS. DATA FOR TIME SPENT AND MOBILE INTERNET SHARE FROM GWI (Q3 2020). SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS. + COMPARABILITY ADVISORY: SOURCE AND BASE CHANGES. INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS. FIGURES ARE NOT COMPARABLE WITH DATA PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

MOBILE INTERNET USE

INTERNET USERS WHO ACCESS THE INTERNET VIA MOBILE PHONES

INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS, SO VALUES ARE NOT COMPARABLE WITH PREVIOUS REPORTS

TOTAL NUMBER OF MOBILE INTERNET USERS (CELLULAR AND / OR WIFI)



4.32
BILLION

MOBILE INTERNET USERS AS A PERCENTAGE OF TOTAL INTERNET USERS



92.6%

SMARTPHONE INTERNET USERS AS A PERCENTAGE OF TOTAL INTERNET USERS



91.5%

FEATURE PHONE INTERNET USERS AS A PERCENTAGE OF TOTAL INTERNET USERS



3.5%

AVERAGE DAILY TIME SPENT USING THE INTERNET ON MOBILE DEVICES



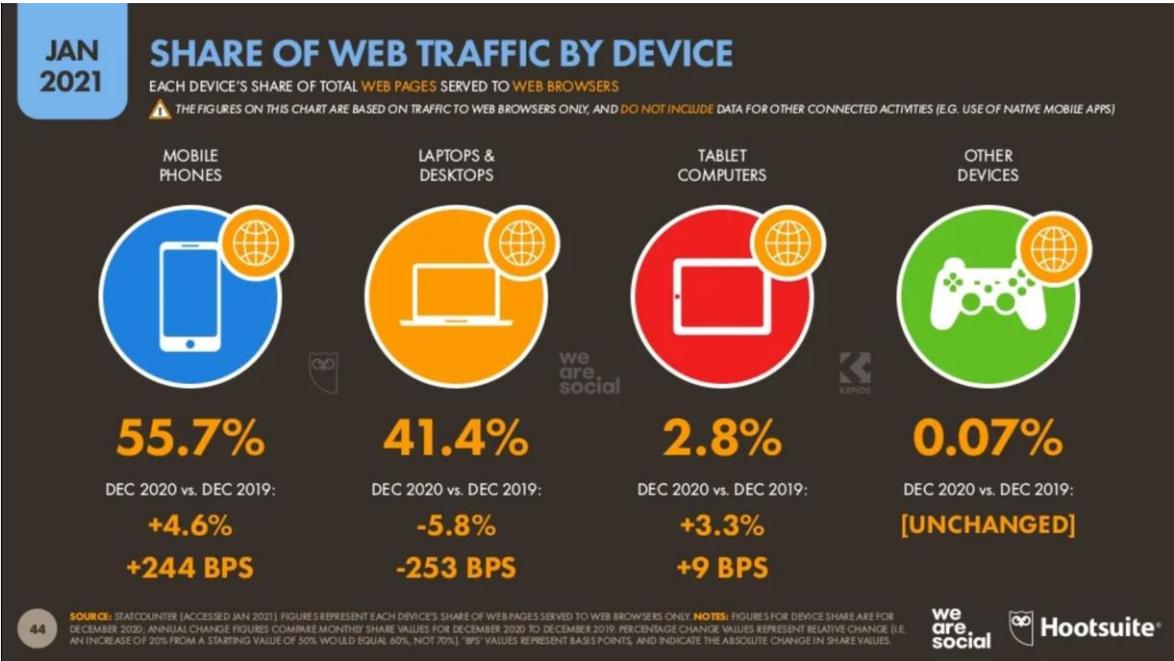
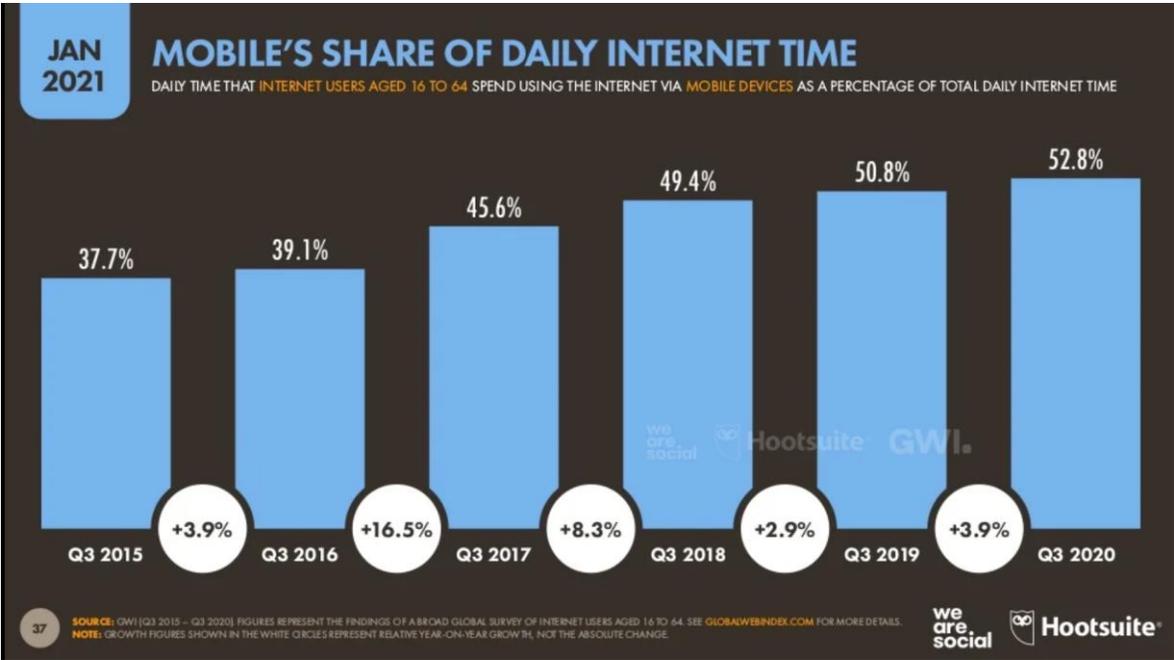
3H 39M

25

SOURCES: KEPIOS (JAN 2021) BASED ON EXTRAPOLATIONS OF DATA PUBLISHED BY: THE IFLA, LOCAL GOVERNMENT BODIES, GWI, GSMA INTELLIGENCE, EUROSTAT, APJIL, CNNIC, THE UNITED NATIONS. DATA FOR TIME SPENT AND MOBILE INTERNET SHARE FROM GWI (Q3 2020). SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS. + COMPARABILITY ADVISORY: SOURCE AND BASE CHANGES. INTERNET USER NUMBERS NO LONGER INCLUDE DATA SOURCED FROM SOCIAL MEDIA PLATFORMS. FIGURES ARE NOT COMPARABLE WITH DATA PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.

we are social

Hootsuite



JAN 2021

ONLINE CONTENT ACTIVITIES

PERCENTAGE OF GLOBAL INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO CONSUME EACH KIND OF CONTENT VIA THE INTERNET EACH MONTH (ANY DEVICE)



58

SOURCE: OWI (Q3 2020). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.

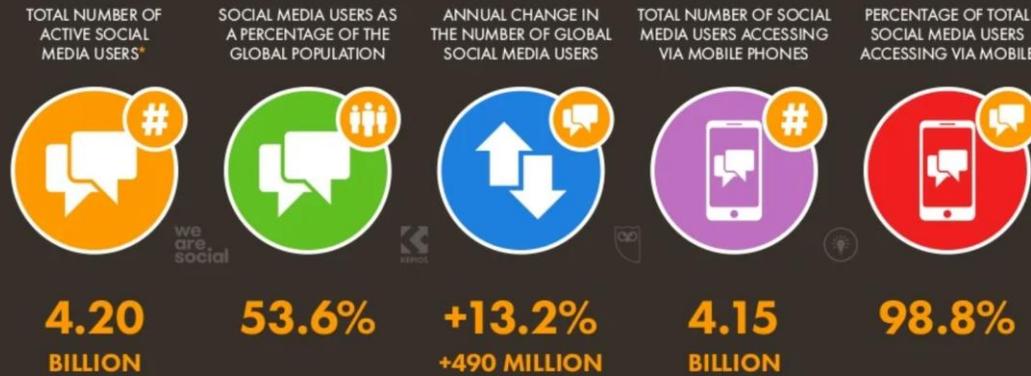
we are social Hootsuite

JAN 2021

SOCIAL MEDIA USE AROUND THE WORLD

USE OF SOCIAL NETWORKS AND MESSENGER SERVICES, WITH DETAIL FOR MOBILE SOCIAL MEDIA USE

▲ SOCIAL MEDIA USER NUMBERS MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS



79

SOURCES: KEPIOS (JAN 2021), BASED ON EXTRAPOLATIONS OF DATA FROM COMPANY EARNINGS ANNOUNCEMENTS; PLATFORMS' SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (CNNIC, MEDIASCOPE).
*ADVISORY: SOCIAL MEDIA USERS MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS, AND MAY EXCEED INTERNET USER NUMBERS IN SOME COUNTRIES. †COMPARABILITY ADVISORY: BASE CHANGES AND HISTORICAL REVISIONS. DATA MAY NOT CORRELATE WITH FIGURES PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.

we are social Hootsuite

JAN 2021

SOCIAL MEDIA BEHAVIOURS

PERSPECTIVES ON HOW INTERNET USERS AGED 16 TO 64 ENGAGE WITH SOCIAL MEDIA

VISITED OR USED A SOCIAL NETWORK OR A MESSAGING SERVICE IN THE PAST MONTH



98.1%

ACTIVELY ENGAGED WITH OR CONTRIBUTED TO SOCIAL MEDIA IN THE PAST MONTH



90.2%

AVERAGE AMOUNT OF TIME PER DAY SPENT USING SOCIAL MEDIA



2H 25M

AVERAGE NUMBER OF SOCIAL MEDIA ACCOUNTS PER INTERNET USER*



8.4

PERCENTAGE OF INTERNET USERS WHO USE SOCIAL MEDIA FOR WORK PURPOSES*



40.4%

89

SOURCE: GLOBALWEBINDEX (Q3 2020). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.
 *NOTE: FIGURE FOR SOCIAL MEDIA ACCOUNTS MAY NOT INDICATE ACTIVE USE OF ALL ACCOUNTS EVERY MONTH. IN THIS CONTEXT, USING SOCIAL MEDIA FOR WORK PURPOSES INCLUDES PEOPLE WHO USE SOCIAL MEDIA TO NETWORK FOR WORK, TO FOLLOW WORK CONTACTS, OR TO FOLLOW ENTREPRENEURS AND / OR BUSINESS PEOPLE.

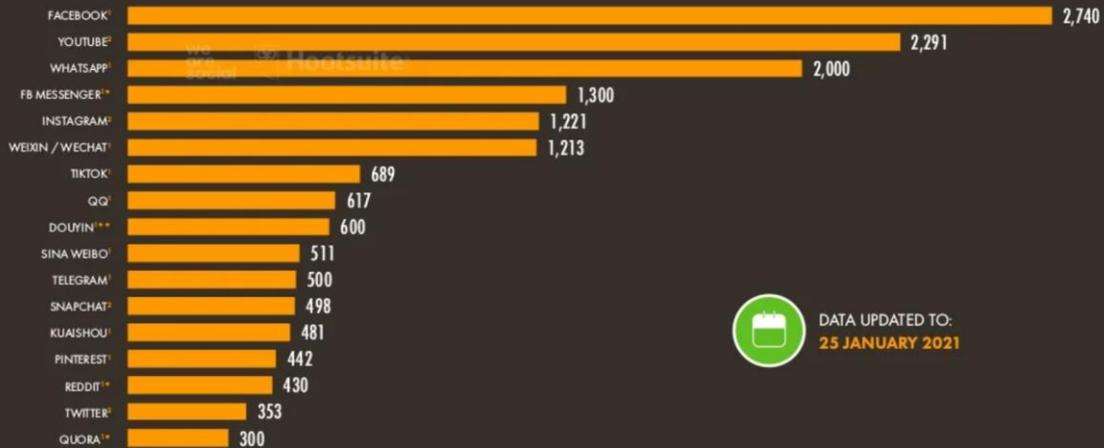
we are social

Hootsuite

JAN 2021

THE WORLD'S MOST-USED SOCIAL PLATFORMS

THE LATEST GLOBAL ACTIVE USER FIGURES (IN MILLIONS) FOR A SELECTION OF THE WORLD'S TOP SOCIAL MEDIA PLATFORMS*



DATA UPDATED TO:
25 JANUARY 2021

93

SOURCES: KERIOS ANALYSIS (JAN 2021), BASED ON DATA PUBLISHED IN: (1) COMPANY STATEMENTS AND EARNINGS ANNOUNCEMENTS, (2) PLATFORMS' SELF-SERVICE AD TOOLS.
 NOTES: PLATFORMS IDENTIFIED BY () HAVE NOT PUBLISHED UPDATED USER NUMBERS IN THE PAST 12 MONTHS, SO FIGURES WILL BE LESS RELIABLE. (**) FIGURE FOR DOUYIN USES THE REPORTED DAILY ACTIVE USER FIGURE, SO MONTHLY ACTIVE USER FIGURE IS LIKELY HIGHER.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

SOCIAL MEDIA PLATFORMS: USER OVERLAPS

PERCENTAGE OF USERS AGED 16 TO 64* OF EACH SOCIAL MEDIA PLATFORM WHO USE OTHER SOCIAL MEDIA PLATFORMS

▲ THE PLATFORMS INCLUDED IN THE "WHO USE ANY OTHER PLATFORM" COLUMN HAVE CHANGED, SO VALUES ARE NOT COMPARABLE WITH THOSE PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS

	WHO USE ANY OTHER PLATFORM	WHO ALSO USE FACEBOOK	WHO ALSO USE YOUTUBE	WHO ALSO USE INSTAGRAM	WHO ALSO USE REDDIT	WHO ALSO USE SNAPCHAT	WHO ALSO USE TWITTER	WHO ALSO USE TIKTOK	WHO ALSO USE PINTEREST
FACEBOOK USERS	98.9%	100.0%	92.3%	74.8%	17.7%	29.6%	53.8%	35.8%	35.2%
YOUTUBE USERS	98.7%	81.4%	100.0%	72.9%	17.6%	28.9%	52.0%	34.6%	34.3%
INSTAGRAM USERS	99.8%	85.5%	94.5%	100.0%	20.6%	35.3%	60.7%	40.5%	39.6%
REDDIT USERS	100.0%	84.1%	94.7%	85.5%	100.0%	56.8%	76.1%	56.5%	64.3%
SNAPCHAT USERS	99.9%	85.3%	94.4%	89.0%	34.4%	100.0%	68.3%	57.9%	53.8%
TWITTER USERS	99.8%	86.9%	95.3%	85.7%	25.9%	38.2%	100.0%	42.5%	42.3%
TIKTOK USERS	99.7%	85.0%	93.3%	84.2%	28.2%	47.7%	62.5%	100.0%	47.0%
PINTEREST USERS	99.8%	85.5%	94.6%	84.1%	32.9%	45.3%	63.7%	48.1%	100.0%

96

SOURCE: GWI (Q3 2020). SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS. *NOTES: ○ ONLY INCLUDES USERS AGED 16 TO 64. DOES NOT INCLUDE USERS IN CHINA. PERCENTAGES REPRESENT THE USERS OF THE PLATFORM IDENTIFIED IN THE LEFT-HAND COLUMN WHO ALSO USE THE PLATFORM IDENTIFIED IN THE ROW AT THE TOP OF EACH COLUMN. PERCENTAGES IN THE "WHO USE ANY OTHER PLATFORM" COLUMN REPRESENT USERS WHO USE ANY OTHER SOCIAL MEDIA PLATFORM, INCLUDING PLATFORMS NOT LISTED IN THIS TABLE.

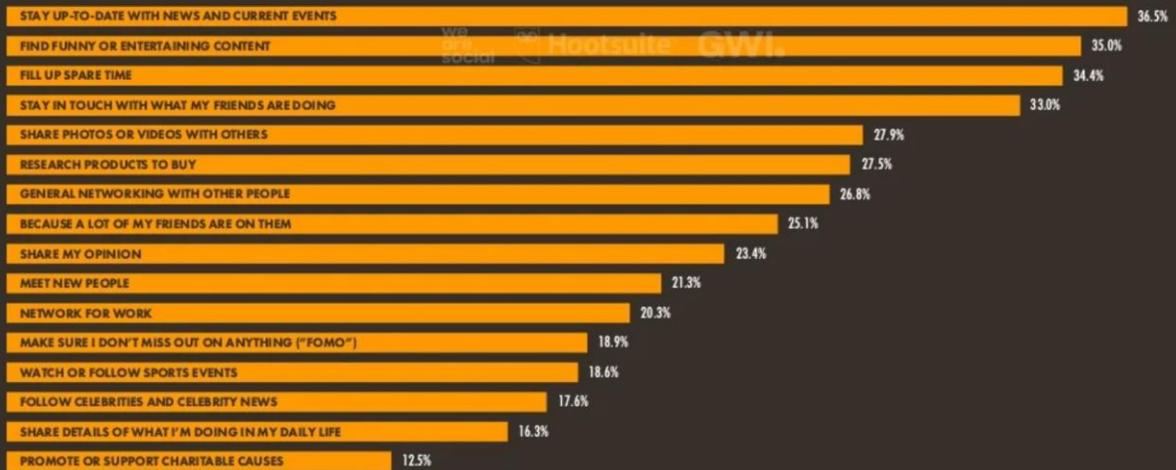
we are social

Hootsuite

JAN 2021

REASONS FOR USING SOCIAL MEDIA

PRIMARY REASONS WHY GLOBAL INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE SOCIAL MEDIA



97

SOURCE: GWI (Q3 2020). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GLOBALWEBINDEX.COM FOR MORE DETAILS.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

FACEBOOK ACCESS BY DEVICE

THE DEVICES THAT FACEBOOK USERS USE TO ACCESS THE PLATFORM

PERCENTAGE OF FACEBOOK USERS ACCESSING VIA ANY KIND OF MOBILE PHONE



98.3%

PERCENTAGE OF FACEBOOK USERS WHO ONLY ACCESS VIA A LAPTOP OR DESKTOP COMPUTER



1.7%

PERCENTAGE OF FACEBOOK USERS WHO ACCESS VIA BOTH PHONES AND COMPUTERS



17.3%

PERCENTAGE OF FACEBOOK USERS WHO ONLY ACCESS VIA A MOBILE PHONE



81.0%

112

SOURCE: FACEBOOK'S SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (JAN 2021), BASED ON FACEBOOK USERS AGED 18 AND ABOVE.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

FACEBOOK USERS BY LANGUAGE

THE NUMBER OF USERS IN FACEBOOK'S ADVERTISING AUDIENCE* WHO SPEAK EACH LANGUAGE, WITH RESPECTIVE SHARE OF TOTAL AUDIENCE

#	LANGUAGE	USERS	SHARE	#	LANGUAGE	USERS	SHARE
01	ENGLISH	1,100,000,000	50.4%	11	JAVANESE	58,000,000	2.7%
02	SPANISH	340,000,000	15.6%	12	THAI	55,000,000	2.5%
03	HINDI	180,000,000	8.2%	13	TURKISH	41,000,000	1.9%
04	ARABIC	160,000,000	7.3%	14	URDU	40,000,000	1.8%
05=	INDONESIAN	150,000,000	6.9%	15	RUSSIAN	36,000,000	1.6%
05=	PORTUGUESE	150,000,000	6.9%	16	ITALIAN	34,000,000	1.6%
07	FRENCH	120,000,000	5.5%	17	GERMAN	33,000,000	1.5%
08	FILIPINO	75,000,000	3.4%	18	TRADITIONAL CHINESE	29,000,000	1.3%
09	VIETNAMESE	72,000,000	3.3%	19	POLISH	20,000,000	0.9%
10	BENGLI	71,000,000	3.3%	20	JAPANESE	18,000,000	0.8%

114

SOURCE: KEPO'S ANALYSIS OF DATA PUBLISHED IN FACEBOOK'S SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (JAN 2021). *NOTES: FIGURES IN THE "SHARE" COLUMN REPRESENT THE NUMBERS OF ACTIVE FACEBOOK USERS WHO SPEAK EACH LANGUAGE AS A PERCENTAGE OF FACEBOOK'S TOTAL GLOBAL ADVERTISING AUDIENCE. FIGURES REPRESENT FACEBOOK'S ADVERTISING AUDIENCE, AND MAY NOT CORRELATE WITH MONTHLY ACTIVE USERS. ADVISORY: "USERS" MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. + COMPARABILITY ADVISORY: BASE CHANGES.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

FACEBOOK'S TOP CITIES BY ACTIVE USERS

CITIES AND BROADER URBAN AREAS WITH THE GREATEST NUMBER OF ACTIVE FACEBOOK USERS

CITIES WITH THE LARGEST NUMBER OF ACTIVE FACEBOOK USERS

#	CITY	CITY ONLY	CITY + 40KM
01	DHAKA	17,000,000	20,000,000
02	MUMBAI	16,000,000	18,000,000
03=	DELHI	13,000,000	19,000,000
03=	CAIRO	13,000,000	19,000,000
05=	MEXICO CITY	12,000,000	19,000,000
05=	KARACHI	12,000,000	12,000,000
07=	ISTANBUL	11,000,000	11,000,000
07=	LIMA	11,000,000	12,000,000
07=	HO CHI MINH	11,000,000	16,000,000
10	SÃO PAULO	10,000,000	15,000,000

URBAN AREAS WITH THE LARGEST NUMBER OF ACTIVE FACEBOOK USERS

#	URBAN AREA	CITY + 40KM	CITY ONLY
01	MANILA	26,000,000	3,500,000
02	BEKASI*	21,000,000	2,700,000
03	DHAKA	20,000,000	17,000,000
04=	DELHI	19,000,000	13,000,000
04=	CAIRO	19,000,000	13,000,000
04=	MEXICO CITY	19,000,000	12,000,000
07=	MUMBAI	18,000,000	16,000,000
07=	JAKARTA*	18,000,000	8,600,000
09	HO CHI MINH	16,000,000	11,000,000
10	SÃO PAULO	15,000,000	10,000,000

115 SOURCE: FACEBOOK'S SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (JAN 2021). *NOTE: THE FIGURES FOR "CITY + 40KM" FOR BEKASI AND JAKARTA INCLUDE SOME OVERLAP. ADVISORY: "USERS" MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. + COMPARABILITY ADVISORY: BASE CHANGES.



JAN 2021

FACEBOOK ACTIVITY FREQUENCY

THE NUMBER OF TIMES A 'TYPICAL' USER AGED 18+ PERFORMS EACH ACTIVITY ON FACEBOOK

NUMBER OF FACEBOOK PAGES LIKED (LIFETIME)



1

FEMALE: 1 MALE: 1

POSTS LIKED IN THE PAST 30 DAYS (ALL POST TYPES)



11

FEMALE: 12 MALE: 10

COMMENTS MADE IN THE PAST 30 DAYS (ALL POST TYPES)



5

FEMALE: 7 MALE: 4

FACEBOOK POSTS SHARED IN THE PAST 30 DAYS (ALL POST TYPES)



1

FEMALE: 1 MALE: 1

FACEBOOK ADVERTS CLICKED IN THE PAST 30 DAYS (ANY CLICK TYPE)



11

FEMALE: 14 MALE: 9

116 SOURCE: FACEBOOK'S SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (JAN 2021). NOTE: FIGURES REPRESENT MEDIAN VALUES FOR ACTIVE FACEBOOK USERS AGED 18 AND ABOVE.



JAN 2021

SHARE OF FACEBOOK PAGE POSTS BY POST TYPE

EACH POST TYPE'S SHARE OF THE TOTAL NUMBER OF POSTS MADE BY FACEBOOK PAGES

AVERAGE NUMBER OF PAGE POSTS PER DAY



2.37

PHOTO POSTS' SHARE OF TOTAL PAGE POSTS



35.6%

VIDEO POSTS' SHARE OF TOTAL PAGE POSTS



15.1%

LINK POSTS' SHARE OF TOTAL PAGE POSTS



47.2%

STATUS POSTS' SHARE OF TOTAL PAGE POSTS



2.1%

123

SOURCE: LOCOWISE (JAN 2021). FIGURES REPRESENT AVERAGES FOR Q4 2020. NOTES: FIGURES ARE AVERAGES BASED ON A WIDE VARIETY OF DIFFERENT KINDS OF PAGE, WITH DIFFERENT AUDIENCE SIZES, IN VARIOUS COUNTRIES AROUND THE WORLD. VALUES MAY NOT SUM TO 100% DUE TO ROUNDING.

we are social

Hootsuite

JAN 2021

FACEBOOK POST ENGAGEMENT RATE BY PAGE SIZE

COMPARING THE AVERAGE FACEBOOK PAGE POST ENGAGEMENT RATE ACROSS PAGES WITH DIFFERENT NUMBERS OF FANS

AVERAGE FACEBOOK PAGE POST ENGAGEMENT RATE*: PAGES WITH FEWER THAN 10,000 FANS



0.45%

AVERAGE FACEBOOK PAGE POST ENGAGEMENT RATE*: PAGES WITH 10,000 - 100,000 FANS



0.25%

AVERAGE FACEBOOK PAGE POST ENGAGEMENT RATE*: PAGES WITH MORE THAN 100,000 FANS



0.08%

126

SOURCE: LOCOWISE (JAN 2021). FIGURES REPRESENT AVERAGES FOR Q4 2020. *NOTES: "ENGAGEMENT RATE" (AS USED HERE) COMPARES THE COMBINED TOTAL OF A POST'S REACTIONS, COMMENTS, AND SHARES WITH THE TOTAL NUMBER OF PAGE FANS. FIGURES ARE AVERAGES BASED ON A WIDE VARIETY OF DIFFERENT KINDS OF PAGE, WITH DIFFERENT AUDIENCE SIZES, IN VARIOUS COUNTRIES AROUND THE WORLD.

we are social

Hootsuite