

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN**

Hipermedia: La linealidad como acto de voluntad, en  
la era de la Multipantalla y la Sobre-información

**TESIS**

Que para obtener el título de  
Licenciado en Comunicación

Presenta

Julio César Hernández Ortega

Asesor: Javier Ignacio Ávila Guzmán

Octubre, 2016

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

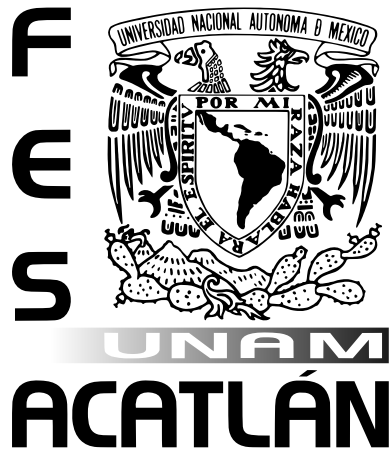
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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.









**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO**  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN

Hipermedia: La linealidad como acto de voluntad, en  
la era de la Multipantalla y la Sobre-información

TESIS

Que para obtener el título de

Licenciado en Comunicación

Presenta

Julio César Hernández Ortega

Asesor: Javier Ignacio Ávila Guzmán

Octubre, 2016

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México



# Agradecimientos

Empezar un proyecto, de cualquier índole, siempre tiene un componente de vanidad. Este trabajo nació un de una incesante necesidad de encontrarme como investigador; tomar de pretexto un trabajo que cierra mi ciclo como estudiante de licenciatura, para fincar un pequeño escalón en mi incipiente –y aún virtual– carrera como una persona de letras, de teoría, de ideas: de academia.

Estas palabras son las últimas que teclearé en un documento que ha sido formado y repensado en varios escritorios, en mesas de cafetines y en mi habitación. Son las últimas letras de un proceso largo que inicia hace un par de años con muchas hojas trabajadas a lápiz y rayoneadas, pasando por dormir entre libros, noches de café y de infinitos intentos de seguir adelante; claro, claudicar es parte del proceso y se debe aprender a caminar con él. Este trabajo es lo que me gustaría pensar como el primer, lento y largo paso hacia mi lugar en el mundo; significó afianzar una decisión que sin mucho darme cuenta tomé hace varios años, la decisión de intentar comprender el mundo y la realidad a través de hacerle preguntas, de buscar y cuestionar, y de encontrar en ese quehacer humano una forma de vivir honesta y constructiva con y para la sociedad.

Este trabajo es una tesis para obtener el título de licenciado en Comunicación, pero también es un intento humilde por aportar a la disciplina. Y como el mundo es viceversa, no sólo yo aportó; me dio la oportunidad de ponerme a prueba, aprender más haciendo consciente mi ignorancia y mi necesidad de cuestionamientos, y así, derribarme varias veces para encontrar el camino mas no el lugar. Esto es aprender que nada está acabado, y que sólo cuando se acaba, está muerto; que una idea, un texto –como la vida misma– es siempre perfectible.

Espero que mi proyecto como investigador, docente y hombre de ideas, no quede sólo como eso, sino que más bien se pueda ir construyendo poco a poco hacia una forma de vida, una forma de vivir aprendiendo y aprehendiendo lo que me rodea para la comprensión y mejoramiento de mi entorno que es de todos.

Agradezco infinitamente a mis padres y hermanas, que quizá sin entender del todo mi búsqueda vital, comprendieron que debía ser así. Sin su apoyo esto jamás hubiera sido posible. Les agradezco también la confianza que han depositado en mí, desde sus palabras de aliento, hasta las pláticas enérgicas, que más que otra cosa, fueron un detonador para seguir; asimismo, fueron un trago de realidad que sabe a un luchar y soñar, y justo después de haber soñado, trabajar; así sea.



A mis padres y hermanas, que con su comprensión, dudas y comentarios me daban la confianza de saber que quizá no yerré en el camino. Muchas gracias por su apoyo incondicional.

A mis amigos, familiares y seres más queridos que siempre han estado conmigo en las más buenas y las peores. Que con una amable pregunta o maleada y juguetona carrilla, estuvieron al pendiente de este trabajo. Nombres... Varios pero no muchos; con que yo los sepa es más que suficiente, y que lo sepan por estas letras preliminares de un volumen que habitará en una biblioteca o perdido en un *index* digital, no se compara con las tardes, noches y veranos de acalorada plática, triste o divertida, aburrida o eufórica. Ustedes lo saben.

Es ya un cliché que a un tesista se le irrita con la simple y llana pregunta, “¿Y la tesis?”, de lo manifiesto que es una de las preguntas más frecuentes y que sí puede llegar a convertirse en una ligera angustia del decir, “Ya quiero acabar” o un vacío, “Ahí va”. A cada uno, que siendo cercano y apreciado, o lejano, le agradezco en su justa medida, poco y mucho dependiendo de a quién me refiera. Esto, porque en mi afán de observador cuasi-profesional o en formación, de investigador, el mundo, las personas y sus preguntas pueden ser un foso de interesante conversación o vacua repetición. En su justa medida, a cada uno de ellos en anónimo y masa, que al cruzarse en mi camino, o viceversa, me pudieran aportar algo en este proceso. ¿Qué no es así el mundo, un constante cruzar con avatares que en potencia aportan? A ellos, a los conversadores ocasionales.

A mis maestros, los apreciables, que sin su mediación, pasión y quehacer quizá no hubiera encontrado este amor por la búsqueda de conocimiento, por la disciplina y mi curiosidad por observar más allá. A mis compañeros de aula, que más que aula fue trinchera. Gracias a la Universidad Nacional Autónoma de México, por siempre mi *Alma Mater*.

A quienes se han borrado y a los que están, porque uno nunca está acabado y siempre se está haciendo en compañía. A los que me han regalado o prestado un libro, que nunca falten.

Regreso... A mis abuelos, abuelas, tíos, primos, sobrinos y esa gran familia en construcción. A mi padre por su historia, por su mirada del mundo, por su practicidad ante los problemas de la vida, por su esfuerzo y su forma de ser con y para el mundo. A mi madre que la re-descubrí hace unos años en unos libros suyos guardados en cajas, que me permitieron verla como la universitaria que camina por los pasillos de la escuela cargando bajo el brazo los libros de Marx y Engels, de Mattelart y de Galeano, devorándolos como la gran lectora que será siempre; libros que ahora son herencia en mi biblioteca.

A mis hermanas por acompañarme en este trajín que se llama vida y a su familia por siempre acogerme y apoyarme, siempre y para toda la vida. Saben cuánto las quiero.

A la música, a los libros, al café de la tarde, y a quienes aprecio.

Termino de escribir la parte donde se le da licencia al riguroso tesista para que se desborde sin marco teórico, sin metodología. Fue necesario ampliar este apartado; si bien se le había otorgado una cuartilla, fue menester continuar la segunda y ahora la tercera.

Que este volumen sea un firme escalón para seguir en el camino del conocimiento y la comprensión. Y como dice el título de uno de mis libros preferidos de Oriana Fallaci, “Nada y así sea”...

En lo que respecta, termino anotando que el soñar y la vigilia son dos lugares opuestos que se sintetizan en el trabajo, porque al soñar por soñar el hombre corre el riesgo de dormir perpetuamente, y de no soñar, la vigilia sería sólo un incontable número de sucesos que afectan y no cobran significado vital, ese significado vital, que con la medida justa de misticismo, acompaña al ser humano desde que aprendió a caminar y luego a hablar...

Porque sigamos el camino de la comprensión y la humanización. Para que no nos perdamos.

**“Es cierto, a veces los sueños producen pesadillas,  
pero no soñar produce idiotas”**

**Paco Ignacio Taibo II**

“Sal ahora del horno, vas chorreando un reguero de llamas hasta los baños. Date una ducha fría. Péinate, ponte loción y vístete. Te sientas a la máquina, golpeas las teclas, ellas responden, como siempre, tienes que terminar, sacar lo que ya se había venido formando sin que lo advirtieras, hiciste que se volviera posible la realidad cortante que al cristalizarse es tan conocida, aquí la tienes, ante ti, nítida en la formación exacta de las palabras que la componen y la animan, le dan vida, la incendian, la hacen arder perennemente, la imprimen en esta página y te hacen ver que, ahora sí, ya terminaste de escribir el libro”

Extracto de “Cerca del fuego” de José Agustín



<b>Introducción</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo 1. La posibilidad de significar en la existencia humana</b>	<b>15</b>
1.1 El Salto Cualitativo	15
1.2 Soportes de registro de signos-información en el devenir de la civilización	21
1.3 Del Libro a la Red como herramientas de acceso a la información	24
1.4 Cultura de información en los cuatro grupos culturales	33
<b>Capítulo 2. El sistema re-creador de signos-información</b>	<b>40</b>
2.1 Un acercamiento a la Hipermedia desde Manuel Martín Serrano	40
2.2 El Ser como sistema dentro de la estructura hipermediada	54
<b>Capítulo 3. La línea, la multidimensión y las múltiples pantallas en la sociedad</b>	<b>62</b>
3.1 Multipantalla y Sobre-información	62
3.2 Lo lineal frente a la multidimensión	69
3.3 La línea Marcúsiana: Secuencialidad y Repetición	78
<b>Capítulo 4. Construcciones y usos de la información a partir de plataformas: Entrevista</b>	<b>92</b>
4.1 Lo cualitativo para abordar el fenómeno	92
4.2 Entrevista focalizada: El discurso sistematizado	96
<b>Capítulo 5. Presentación de resultados</b>	<b>103</b>
5.1 Resultados y análisis de la entrevistas: Conceptos y representaciones sobre la Hipermedia y las prácticas en este entorno	103
5.1.1 Información/Sobre-información	105
5.1.2 Multipantalla	125
5.1.3 Linealidad	137

5.1.4 Voluntad	142	
5.1.5 Hipermedia	154	
<b>Capítulo 6. Análisis de resultados</b>	<b>180</b>	
6.1 La cuarta mediación: El sistema hipermediacional	181	
6.2 Los significados del Tiempo y del Espacio en la Hiper-modernidad 200		
6.3 Las pantallas como espejos negros	206	
6.4 Los fragmentos que condensan la realidad como forma de existencia		212
6.5 Infoxicados, aburridos, hiperactivos e interpasivos	218	
6.6 El Big Data como Inconsciente Colectivo: De Jung a Asimov		231
6.7 El Listón de Ariadna	237	
6.8 La Segunda Navegación	244	
<b>Conclusiones</b>	<b>251</b>	
<b>Referencias</b>	<b>255</b>	
Anexos	260	
Transcripciones de entrevistas	260	
Tablas de análisis	378	

# Introducción

Los estudios en Comunicación, comienzan a afianzarse como una propuesta fundamentada en metodologías científicas probadas; asimismo, a lo largo de las últimas décadas, se han construido modelos teóricos que desde la Comunicación generan aproximaciones abstractas a fenómenos relacionados con los procesos de masas, culturales, políticos, ideológicos, etc. De igual forma, la Comunicología ha venido construyendo su lugar dentro de las Ciencias Sociales y Humanas; se debe seguir caminando con miras a que esta área de conocimiento se afiance por méritos propios.

Queda bastante trecho para definir el lugar de la disciplina como una ciencia, ya que aún; quizá por su reciente devenir y ponderación de su objeto de estudio; cuando se discursa sobre las Ciencias Sociales y Humanas, la Comunicación o Comunicología parece no haberse ganado el lugar que le corresponde en varios círculos académicos y sociales.

Cuando se habla de “la comunicación”, nos encontramos con diferentes representaciones de lo que es. Lo anterior tiene que ver con que al ser un fenómeno presente en los procesos humanos; hace millones de años que el humano en su proceso de hominización aprendió a comunicarse; parecía ser algo de poca relevancia, ¿No si el humano se comunica hace millones de años y de diferentes maneras, ya sería experto en la materia?.

Efectivamente, el ser humano como especie animal, ha creado en devenir uno de los sistemas de comunicación más complejos –si no el más complejo– que se pueden ver en el reino animal; Aristóteles define al hombre como *Zoon Politikón*, el animal que habla. De igual forma, como complemento a la idea previa, se han descubierto sistemas de comunicación utilizados por otras especies de mamíferos como los cetáceos y primates menores, quienes por evolución, han normado un sistema de significantes que les ayudan a mantener relaciones sociales en sus contextos; siendo los sistemas de comunicación humanos los de niveles más complejos hasta ahora conceptualizados.

Varias disciplinas son las que han dedicado un lugar de sus objetos de estudio para ir construyendo el cuerpo teórico-conceptual que hoy está al alcance de quienes pretender estudiar la comunicación. Se debe recordar el concepto acuñado por Kuhn, “ciencia nueva”; el cual es explicativamente hablando; el contrario a la “ciencia normal”. La segunda es toda aquella ciencia que se ha establecido como un paradigma explicativo de la realidad; en cambio, la ciencia nueva, está basada en aquéllas anomalías que la ciencia normal ha dejado a un lado por la imposibilidad de explicarlas a partir de los

modelos normales de ciencia. Se podría decir que, epistemológicamente, la Comunicación es una de esas ciencias –aún se sigue discutiendo si lo es o no y por qué–, que no pudieron haberse construido sin el desarrollo de otras como la Lingüística o la Sociología, entre otras. Si se sigue la línea propuesta por Kuhn, la Comunicación como disciplina tuvo que esperar –metafóricamente– a que otras áreas de conocimiento humano se establecieran y propusieran problematizaciones y cuestionamientos que devinieran en tomar en claro fenómenos y teorías que fueran moldeando lo que hoy se conocen como estudios en comunicación.

Lo anterior también tiene que ver con algo que ocurre actualmente en la ciencia, los marcos conceptuales han venido construyéndose a partir de nuevas conceptualizaciones de diferentes ciencias, es por eso que, por ejemplo, Abraham Moles, quien por formación fuera físico y filósofo, toma préstamos conceptuales de la física para comprender fenómenos comunicativos como la “baja o alta intensidad energética”; es un claro ejemplo de cómo la Comunicología, ha necesitado tomar conceptos generados en otras ciencias para ir construyendo su cuerpo teórico-conceptual.

Lo anterior no tiene que ver, por supuesto, con una falta de inventiva de quienes se han dedicado a conceptualizar la comunicación; tiene que ver con el propio proceso científico relacional, donde diversos conceptos en su polisemia y su propio devenir, sirven para generar relaciones de sentido que en primer lugar dan mayor comprensión a un fenómeno abstracto.

El mismo Javier Ávila –asesor de este trabajo–, insiste en tomar responsabilidad del momento en que se encuentra el área de conocimiento; en diversas de sus clases menciona estar, “en momentos fundacionales para la Comunicación”; esto debido a que si bien ya hay toda una serie de estudiosos que le han dedicado su vida al entendimiento de este proceso humano, al ser un área amplia y compleja, queda trecho por caminar para ir estableciendo un conocimiento más articulado de este fenómeno milenario que el humano ha venido practicando y complejizando cada vez más.

Algo que parece importante recalcar es, que como ocurre en muchas áreas del conocimiento humano, existe una división entre el “hacer” de manera pragmática, instrumental, y el “hacer y conocer” de manera articulada y profunda. La Comunicación no es la excepción; como seres comunicantes o *Zoon Politikón*, todos tenemos la capacidad de llevar a cabo un proceso comunicativo, asimismo de profesionalizarlo por medio de estudios que ayuden a ser “comunicadores profesionales” o ejercer la comunicación de manera profesional; y es justo ahí donde radica la división –que si bien no es privativa, es importante conocerla–, de quien es un comunicador profesional a un

comunicólogo. Si se parte de la raíz griega de *logos*, es decir, el estudio o tratado de, la Comunicología pretender ser el área donde se estudia el proceso, desde niveles básicos como la comunicación interpersonal, hasta niveles complejos de la comprensión de comunicaciones institucionales o sociales. Como se menciona, no es un afán racionalista de dividir arbitrariamente a quienes ejercen la profesión, de quienes estudian el proceso; ya que es posible llevar a cabo ambas dimensiones de la disciplina y articularlas en un quehacer profesional. Lo que es importante, es reconocer que es posible generar conocimiento desde y para la Comunicación con criterios de validez y certeza, y no sólo profesionalizar “comunicadores”, sino en la medida de lo posible ir construyendo en diálogo con quienes profesionalizan el proceso y quienes desde los estudios teóricos, epistemológicos y metodológicos trabajan, para aportar interpretaciones de la realidad desde la disciplina y que éstas puedan articularse con vaciados interpretativos propuestos por otras áreas de conocimiento y ayuden a la comprensión del ser humano como ser cultural, político, social, etc.

El presente trabajo tiene como objetivo, poner a discusión una serie de fenómenos que se potencian a partir de la generación de nuevas tecnologías de comunicación e información, así como la propuesta –que comenzó siendo una hipótesis teórica– de que existe un sistema mediacional nuevo, que se desarrolla a partir de dichas nuevas formas de comunicarse, informarse e interactuar en contextos conectados.

En el afán de ir aportando nuevas perspectivas al estudio formal de la comunicación; como se menciona arriba; esta tesis se centró en construir teóricamente y proponer conceptualmente clarificaciones, así como abrir nuevas problematizaciones que en forma de líneas de investigación pueden potenciar nuevos estudios.

El primer capítulo, es el apartado que funge como acercamiento contextual al problema. Fue menester hacer un recorrido histórico-conceptual del devenir humano, entre la hominización y la humanización mediada por los procesos culturales de generación de sentido; de igual forma se adentra históricamente en el devenir de las plataformas en las que el ser humano ha plasmado su mundo e la interpretación de éste.

El vaciado teórico-conceptual se encuentra en el capítulo dos y tres; fue necesario que se le dieran dos apartados, debido a que si bien a lo largo de la tesis lo teórico-conceptual siempre está presente, es en estos dos donde se explican de manera amplia la perspectiva sistémica con las que se trabajó, así como formalidades referentes al *corpus* teórico.



La justificación metodológica, así como la explicación del proceso a seguir en la construcción de los instrumentos, su aplicación, sistematización y análisis de la información recabada, están contenidas en el capítulo cuatro del presente. El proceso metodológico devino en la obtención de una gran cantidad de información que es reportada a lo largo del apartado cinco en forma de lexías.

Al haber llevado a cabo el proceso de investigación; atendiendo a la lógica cualitativa; se tomaron como ejes rectores las preguntas de investigación y los objetivos trazados en el diseño del trabajo, con esto no cerrando el proceso a “comprobar o negar hipótesis” generadas como apriorismos; dando lugar a la emergencia –siempre acotada dentro del tema y las preguntas–, donde fueron surgiendo hipótesis teóricas emergentes; es decir, que si bien al inicio del diseño se pretendía explicar el sistema individual de apropiación de información de cada grupo cultural inserto en la Red; fue pertinente no avanzar a esta explicación debido a que es importante primero asentar una aproximación teórica y generalizaciones conceptuales, para así después poder generar un instrumento adecuado para aplicar a sujetos pertenecientes a los cortes culturales propuestos en el capítulo uno; fincando futuros estudios e instrumentos a aplicar con lo obtenido en este trabajo.

De ninguna manera fue desechada la pregunta rectora de la tesis, se logran asentar cuatro fenómenos y su conceptualización, por los cuales se entienden las prácticas que los cuatro grupos culturales generan en la red y cómo es que enfrentan una realidad sobre-informada y multipantalla; llevando más allá de lo descriptivo los cuatro conceptos desarrollados en el último capítulo.

Finalizando este apartado introductorio, se aclara una operacionalización recurrente. El concepto de “desaceleración”, se debe entender como un proceso no de “frenar”, sino de “dejar pasar o “dejar a la inercia de las circunstancias”. Se explica con el siguiente ejemplo: Cuando un automóvil se acelera, implica que quien ejerce acción decide llevar a mayor velocidad su viaje, el frenar –al igual que el acelerar– implica una acción determinante que descansa en el sujeto; ahora bien, cuando se deja de acelerar, no se frena estrictamente, se desacelera; es decir que se deja a la deriva de las circunstancias –por ejemplo una pendiente que se asciende o desciende–; de igual forma la decisión de dejar de acelerar descansa en el sujeto, pero que el auto se detenga o vaya a mayor velocidad ya no depende del sujeto, sino de las circunstancias del momento y contexto en el que se decide dejar de acelerar.

Aclarado esto, se parte del supuesto que si bien la tecnología acelera procesos en los seres humanos, frena otros y también desacelera algunos. Un ejemplo claro de esta desaceleración es el de focalizar atención a los diversos focos de información; se acelera la capacidad de abarcar mucho, pero en pos de esta aceleración, intuitivamente parece que se desacelera el poner atención a un solo foco de atención. Como se ve en el modelo del auto, nadie, voluntariamente frenó el proceso de atención, sino sólo dejó de parecer relevante y de deja a la deriva del devenir, quizá de una pendiente que asciende y terminará por frenar la capacidad meramente humana de llevar a cabo una acción en sosiego como lo es el informarse o comunicarse interpersonalmente.

¿Qué procesos ha acelerado la interconectividad en los humanos?, ¿el ser humano se comunica mejor?, ¿Se conoce mejor el mundo a partir de la abundancia de las informaciones?, ¿Qué prácticas aceleran y cuáles desaceleran los procesos de comunicación e interpretación en los sujetos insertos en el tercer entorno?; estos y muchos cuestionamientos más van a ir tomando forma a lo largo de este trabajo, el cual tiene como objetivo esclarecer y también ser una semilla de preguntas generadoras que en un futuro devendrán en más certezas y –como en todo trabajo de conocimiento– más dudas.

El objetivo con el que se comenzó este trabajo versaba sobre la posibilidad de determinar el sistema de apropiación de información en los cuatro grupos culturales que interactúan, dentro y fuera de la Hipermedia, a partir de los usos, prácticas y percepciones de ésta, para conocer las diferencias y similitudes de los procesos no-lineales de construcción de realidad; físicos y en red; y como ya se mencionó arriba, ni el objetivo, ni la pregunta general de investigación sobre los usos y prácticas de cada grupo generacional fueron desechadas, pero a lo largo del extenso proceso, se fueron relegando para una posterior investigación. Esto porque fue pertinente asentar un marco teórico y metodológico para la futura investigación, con miras más empíricas.

En este trabajo se logró identificar una serie de fenómenos que podrían hipotéticamente servir de semas de análisis aplicados a cada uno de los cuatro grupos o sectores de población mencionados en el el primer capítulo del trabajo. Asimismo, queda de manifiesto el proyecto de generar un instrumento de análisis adecuado para generar información de carácter empírico y sistematizable.



# Capítulo 1. La posibilidad de significar en la existencia humana

## 1.1 El Salto Cualitativo

Al hablar de la capacidad del ser humano de significar por medio de los aparatos de abstracción, se puede partir de la posibilidad fisiológica-cultural que se desarrolló en el hombre primitivo. Pero se debe aclarar que el ser humano, no fue el primero que desarrolló esta capacidad de significar la realidad.

Diversas especies animales han desarrollado a lo largo de la evolución, sistemas de comprensión de su entorno, dicha comprensión es la que se denomina como “salto cualitativo” ya que al estar inmersos en una realidad cambiante y donde la sobrevivencia de la especie está en función a la capacidad de usar su entorno; el significar asegura la normalización de signos que implican situaciones de uso vitales, como puede ser la alimentación o el defenderse de depredadores.

Para ejemplificar el salto cualitativo que especies animales han generado, y el cual radica en el uso de información y la manipulación de ésta, un ejemplo extraído de la Teoría de la Comunicación de Manuel Martín Serrano (2007), puede ayudar a comprender estos usos sígnicos de interacciones, donde nos explica que los Cucos tienen que sustituir un huevo del nido de otro pájaro para que éste los empolle por ellos; aquí el uso de información es medular ya que si bien no existe comunicación en la acción del Cuco, éste, evolutivamente, ha podido significar que otra ave puede servirle para empollar sus huevos. Es a partir de este ejemplo que se puede hablar de usos informacionales en especies que no son humanas.

El ejemplo se explica de la siguiente manera: El Cuco ha aprendido a lo largo de su proceso evolutivo, a encontrar un significado en diversos significantes que lo rodean; el signifiante es la otra ave, y está en interacción no significativa con el Cuco, hasta que éste genera el significado de “empollador”, al cumplir fines específicos del primero. Luego entonces dicho significado pasa a las siguientes generaciones de Cucos, los cuales ya saben significar que el otro ave es su “empollador potencial”; esto da claro ejemplo de usos informativos vitales en especies menores a la del ser humano.

El ser humano, al igual que distintas especies animales generó un uso informacional importante que fue el que lo llevó a la sobrevivencia en contextos hostiles; regresando a la teoría, Manuel Martín Serrano explica que, el terreno de las acciones comunicativas son de orden heterónimo, al depender de dos actuantes que se implican en una relación y de los vaciados de uso simbólico, y bien si el ser humano, a partir de la capacidad de encontrar significados en los significantes del mundo, pudo generar normas de signo, que en el devenir cultural generaron códigos con los cuales podría mediar la realidad, comprenderla y usar la información construida en esa relación Significante (hallado)- Significado (construido). Esta capacidad de generar significados en la realidad y en dialéctica con el mundo es medular para el desarrollo de sistemas de información que dieron cuenta y dan cuenta de la actividad humana y da paso a la ruptura de la “hominización” (proceso evolutivo) y la “humanización” (proceso cultural).

A lo largo de la historia de la humanidad, han venido existiendo distintas formas de registrar la información que es de importancia para el ser humano, dependiendo del contexto y del espacio donde esta información se genere y preserve. Una característica esencial del desarrollo histórico de la información, es la “continuidad” de la que se le ha dotado a lo largo de los años, es así que por medio de una sistematización organizada de los signos e informaciones, se ha “conocido” el desarrollo de la humanidad. La linealidad con la que se ha venido trabajando, es el intento de la consonancia entre el sujeto y su realidad, el intento de “linealizar” algo que por antonomasia atiende a lógicas de generación y transformación complejas donde lo lineal o secuencial, parece ser un acto de voluntad ante la discontinuidad de las representaciones de la realidad y los discursos humanos.

Para poder comprender cómo es que el ser humano, a partir de esos desarrollos cognitivos y sus actos de significación, puede generar realidad, es medular la explicación del concepto “información”. Existen diversas operacionalizaciones del concepto, debido al devenir filológico y etimológico de la palabra, pero para fines de esta investigación; y porque se cree es la explicación más neutra y completa del concepto; se dirá que “La etimología del término en castellano “información”, no presenta mayores dificultades, sobre todo si se tiene en cuenta que encuentra sus equivalentes en otras lenguas romances” (Iramain, 2000, p. 92), a partir de esto, el autor remite a la conceptualización de Corominas y Pascual que dice: “Información proviene de la conjunción latina *in-formare*, que significa dar forma” (en Iramain, 2000, p. 92), esta simpleza de la conceptualización, da pie a complejizar el proceso de “in-formarse” y de construir “información”.

Ahora bien, si “informar” significa “dar forma”, ¿a qué se le da forma?, esto genera la interrogante sobre qué hay antes del significado. Para que el significado se “forme”, debe existir una relación directa del uso del interpretante que pueda generar del significante, así generando el uso, puede significar “algo”. Regresando al ejemplo del pájaro Cuco, éste sólo genera significado a partir de la interiorización del significante, a partir de un uso. ¿Puede existir algo antes de la construcción de información, de su uso y significado? Se podría decir que informar es generar una secuencia de algo que no tiene forma, para su comprensión.

Esta discusión ontológica es de gran importancia para el desarrollo de las teorías de la Comunicación y de la Información, pero sirve en esta investigación como punto de partida para la comprensión del sistema y de cómo a partir de la sistematización de información, a lo largo de la Historia y en el devenir de ésta, las formas de identificarla, interiorizarla y usarla, han cambiado en constante interacción con la tecnología, las prácticas y la cultura.

Para comenzar a delinear el cambio tecnológico-práctico-cultural de la civilización; que ha puesto de manifiesto que la génesis de la comunicación humana es de orden evolutivo, así como que existen especies que también tienen esta ruptura del proceso de significación y uso; se abordará la sistematización de la lengua en códigos y las plataformas que permitieron generar culturas de registro caligráfico y tipográfico.

El desarrollo de la escritura – que fue posible gracias al proceso de humanización de la especie – , es el parteaguas para la distinción clásica entre “Prehistoria” e “Historia”, esto se debe al proceso revolucionario de la sistematización de la realidad, donde ya no era necesaria la “cosa” en sí para nombrarla, y si bien esto se genera a partir de la abstracción que permitió la acumulación de partículas codificadas en relación (información) en las cuales el mundo se comienza a doblar en la posibilidad del lenguaje; ya que si bien éste funcionaba como marco de referencia del mundo no presente, es decir cuando el ser humano adquiere la habilidad de representar las cosas a partir de signos, se da un salto cualitativo en el desarrollo de la cultura y de los seres que interactúan en y con ella.

Cuando la escritura se comienza a desarrollar, el cambio cualitativo dentro del desarrollo de la cultura de la humanización, genera el devenir del desarrollo de sistemas estructurados, a partir de los cuales el mundo, sus fenómenos y percepciones comienzan a registrarse.

El antecedente primigenio de la escritura, es la representación ideográfica, la cual ya tenía sentidos de interpretación, representando la cosa; que se fue desarrollando miles de años antes que los sistemas cerrados de

escritura, este sistema de representaciones no está datado aún, se tiene el dato sobre las pinturas rupestres más antiguas del mundo –registradas en el documental “La Cueva de los Sueños Olvidados” (2010) de Werner Herzog–, las cuales fueron creadas hace 32 mil años. Es importante recalcar la trascendencia del descubrimiento de dichas pinturas, ya que no se tiene un registro exacto sobre cuándo es que el Homo Sapiens comienza a codificar su entorno; si bien es cuasi-imposible esta datación y escapa de los límites de las Ciencias Naturales, se han podido hacer inferencias sobre algunos de los sistemas de codificación primitivos conocidos por el hombre, a partir de estudios socio-antropológicos y culturales.

Al comenzar a normar códigos, el ser humano empieza a desarrollar la habilidad de abstraer; si bien es un proceso evolutivo y atiende directamente a la posibilitación y evolución de diferentes herramientas fisiológicas y de la mejora del sistema nervioso como sistema de reconocimiento del mundo; ésta le permite ir generando relaciones con el entorno a partir del acceso primitivo a los significantes que la naturaleza ofrecía y el ser humano hallaba. El dato como unidad mínima de información, es una medida moderna que implica la medición objetiva de estos, así que para hablar del proceso de interacción, significación y comunicación, se usa el concepto “significante” como algo que está y que al no generarse significado de éste se estatiza hasta que se le da un sentido de uso, en este caso, el del ser humano, es hasta que éste le otorga un uso, se genera un significado que puede normarse. El significado al ser dotado de existencia y trascendencia a partir de la repetición o redundancia, comienza el devenir del entendimiento humano sobre el mundo, sus relaciones y sobre sí mismo. Según Manuel Martín Serrano el salto evolutivo para que el ser pudiera comunicarse es de suma importancia y atiende a niveles fisiológicos “la capacidad de comunicar nunca hubiese sido posible, sin una sucesión de transformaciones previas de los organismos y comportamiento” (Martín, 2007, p.7). Un ejemplo que se retoma de Manuel Martín Serrano (2007) versa sobre la existencia de una piedra; ésta como unidad de información no tiene sentido hasta que un ser interpretante la dota del mismo; la piedra (como significante no “hallado”), sin la existencia de este ser interpretante no genera ningún vínculo u objeto referenciable, en el momento en que el sujeto interacciona (primer estadio para la comunicación) con la piedra y le da sentido e interpreta (segundo estadio para la comunicación), generando una imagen codificada sobre lo que el objeto es, sólo así puede generar el proceso de comunicación. Es así como finca la antropogénesis de la comunicación y los procesos inherentes a ésta, la abstracción como el salto cualitativo de la especie.

Una característica esencial de las culturas establecidas a lo largo de la historia, es la simbolización del mundo que los circunda, la mitificación de lo incomprensible y el nombramiento de las cosas dentro de su contexto, es así que por medio de este proceso en devenir y en constante transformación, se forman los sistemas de valorización que rigen el pensamiento dóxico de sociedades.

El salto cualitativo del que anteriormente se discursa, versa sobre la lógica de la evolución humana como un proceso biológico, que atiende a niveles naturales de adaptación y uso, es así como se toma en cuenta el nivel “natural” del ser humano, quien es el mamífero en constante lucha dialéctica y por la superación de la naturaleza. Se toma esta categorización del ser humano como ente biológico ya que es a partir de ciertas adaptaciones – que llevaron miles de años – físicas que pudo dar ese salto cualitativo entre lo instintivo y lo interpretativo. Como se menciona anteriormente, no existe una datación cronológica que pueda asegurar el momento exacto en el que el ser humano transita de la “natura” como sistema imperante en sus relaciones con la realidad, a el sistema de la “cultura”, donde se comienzan a generar interpretaciones más complejas del entorno y las relaciones que el humano tenía con y para éste.

Diferenciamos entonces lo que es llamado como realidad “Real” y realidad representada, aquí Jorge A. González (2007) acota sobre la posibilidad que el ser humano – a partir de ese cambio cualitativo – tiene de representar su realidad inmediata “conocemos *objetos* y ello solamente podemos hacerlo por medio de conceptos, por medio de mediadores lingüísticos que aprendemos a utilizar con el lenguaje en el curso de la vida” (González, 2007, p. 35); es así como se sustenta la postura que el hombre tiene dos “naturalezas”, ya que para sobrevivir “se necesita desarrollar una segunda naturaleza, completamente *sígnica*, plena de significado” (González, 2007, p.36), todo esto a partir de la capacidad que desarrolló el ser humano para poder abstraer el mundo que lo rodeaba y así empezar a dar sentido a la realidad como forma de aprehenderla.

Esta segunda naturaleza se finca en la base biológica que el desarrollo de las capacidades cognitivas y de las posibilidades sensoriales trajo, ya que se podría argumentar que al ser un proceso “no-natural” y que atiende a niveles culturales, se debe retomar la idea de la posibilidad de generar cultura a partir de la sistematización de signos y comportamientos y estos no hubiesen sido agrupados sin las herramientas fisiológicas que evolucionaron en el hombre primitivo. Asimismo no se debe tomar por mero reduccionismo evolutivo a lo expuesto anteriormente, ya que al momento de dar ese “salto cualitativo” la



cultura comienza a tomar forma, siempre en negación dialéctica con la parte natural del ser biológico.

Algo importante en ese paso humano fue la capacidad de generar herramientas, y existen categorizaciones en las cuales se diferencia al *Homo Sapiens*, llamándolo de igual forma *Homo Faber*, gracias a la capacidad que desarrolló para crear herramientas que posibilitaran su estar en el mundo y potenciaran diversas tareas como la recolección o la caza. Esto se convierte en parte fundamental de la caracterización del *Homo Sapiens*, como especie, pero lo fundamental de la discriminación entre mamíferos y demás especies, no radica en sólo crear herramientas, ya que distintas especies de animales como aves, chimpancés, nutrias, etc. generan de igual forma herramientas que posibilitan su desarrollo. Otra característica del *Homo Sapiens/Homo Faber* es la capacidad de generar lenguajes; pero de igual forma distintos mamíferos superiores poseen sistemas de codificación para comunicarse; lo que realmente diferencia al ser humano de todas las especies es la capacidad de generar “herramientas para hacer otras herramientas” como “metalenguajes” donde entra en una dinámica de segundo orden y de capacidad reflexiva “es decir *lenguajes que no toman como referente los objetos, sino otros lenguajes, otros signos: lenguajes que hablan de otros lenguajes*” (González, 2007, p. 36); de igual forma el registrar los signos y situaciones medulares de la vida humana es parte de este desarrollo cultural y de la simbolización del mundo. Esta capacidad reflexiva, implica ya no sólo la consciencia de uso y utilidad de los significantes hallados en el mundo; del entorno objetual que rodea al Ser, quien le da un uso; la capacidad reflexiva de segundo orden se desarrolla cuando el Ser está consciente de que es un ser consciente, de que es interpretante del mundo “fuera”, y que puede serlo del mundo “dentro” o mundo abstracto; es decir; el sujeto se da cuenta y cuestiona no sólo el entorno objetual sino también el propio proceso de conciencia, donde se comienza la circularidad del pensamiento entre fenómeno-razón y razón-fenómeno, al punto de reflexionar “sobre un mundo que no está hecho, sino hallado” (Varela, 2011, p. 27), y así como se reflexiona sobre el mundo, se reflexiona sobre el mismo proceso reflexivo, en forma de “autoconciencia”.

Un punto medular de las discusiones sobre la bipartición del Ser como “Conciencia” – “Experiencia”, ayuda a explicar el proceso circular de “autoconciencia” que el sujeto fue adquiriendo en el proceso del salto cualitativo. La segunda episteme, de reflexión, donde el Ser “flexiona” el pensamiento al proceso mismo, explica la posibilidad de interpretación del mundo. Varela (2011), recalca en *De Cuerpo Presente*, que el proceso de conciencia se ha visto como “descorporizado”, como dos partes divisibles del Ser inserto en el mundo; como siglos atrás Descartes explica las dos

sustancias del Ser en la parte de “razón”, separada de “experiencia”; Merleau-Ponty le da nombre a lo que se encuentra en medio de las dos sustancias en un intento primario de corporizar la razón y la experiencia vistas en la posibilidad de un proceso circular donde la razón es experiencia y la experiencia es razón. Esta doble flexión circular del Ser consciente de su mundo objetual y de él mismo como proceso de reflexión y acción, forma parte del salto cualitativo del Ser humano como sujeto de interpretación de su mundo, asimismo a partir del proceso circular “corporizado” comienza a representar su mundo objetual acompañado de su mundo simbólico.

Cuando el hombre pudo pintar un bisonte, sin tener frente al bisonte, el proceso de abstracción y de referencialidad comienza a fincar las bases de la información interiorizada como mediadora de la realidad y del registro del ser humano.

## **1.2 Soportes de registro de signos-información en el devenir de la civilización**

A partir del salto cualitativo del ser humano como especie, y de la posibilidad de codificar distintos patrones de la realidad en forma de lenguaje, se comienza un proceso en el que la memoria juega un papel determinante en la generación de procesos culturales en torno a la información; y los soportes donde el ser cultural ha venido vaciando ésta, han tenido un desarrollo importante así como los usos cognitivos y comunicativos que se le han dado a dichos soportes.

Antes de la posibilidad de sistematizar signos lingüísticos, el ser humano fue capaz de registrar historias a partir de la representación pictórica, como se menciona anteriormente, se tienen datadas las pinturas rupestres más antiguas que se encuentran en la Cueva de Chauvet, Francia.

Existen varias teorías sobre la capacidad y las necesidades de expresión del ser humano que apuntan que la creación artística atiende al orden de la representación de lo espiritual. Como eje central la representación de su entorno cargado de signos que reflejan un orden trascendental de las cosas. Se hace referencia a la posibilidad de las culturas de ir “totemizando” sus interacciones con la naturaleza. Si bien la expresión artística no se ciñe a códigos de comunicación cerrados y atiende a la necesidad de expresión ante el mundo, es importante recalcar la capacidad de abstracción – la cual ya ha sido mencionada antes – que permitió configurar estándares de representación.

Dichas representaciones expresivas no contienen un lenguaje sistematizado, están fincadas en representaciones iconográficas que fueron mediadas por una conciencia abstracta; es así como el ser humano representó figuras zoomórficas en su mayoría donde se plasma la acción de cazar al tótem como alimento sagrado “Muchos autores han coincidido en señalar que los animales representados están en relación con la caza deseada [...] Resulta sorprendente la exactitud anatómica con la que aparecen representados los animales” (Rodríguez, 2005, p. 8). Los soportes donde dicha información se plasmó, van desde las paredes hasta huesos; dichos lugares de información cumplieron con necesidades expresivas donde el ser plasmaba signos que al ser articulados se prestan a interpretaciones. Las intenciones expresivas no están muy claras, pero ciertas hipótesis apuntan a el valor simbólico ritual de las representaciones y a los deseos del autor o autores.

Cuando se habla de representaciones pictóricas de la Prehistoria, no se contempla la posibilidad de concebirlas como un lenguaje articulado donde el signo tenga funciones sintácticas normadas y estructuradas, se puede decir que las plataformas de registro de datos son previas a la posibilidad de codificar sistemas complejos y gramaticales en forma de lenguaje formal y tuvieron que haber sucedido factores culturales para la creación de un lenguaje formal.

Que no se encuentren textos en soportes de la época Prehistórica, no significa que el humano no estuviese en proceso de sistematizar el código de comunicación, pero sí que ponderaba la función oral del lenguaje primitivo de los usuarios, donde no se desarrollaban aún las capacidades de escritura de textos con fines culturales, políticos o religiosos.

El Ser, en proceso evolutivo y cultural, generó un código el cual primigeniamente se construyó a partir de consensos sobre lo que la “cosa” es en la realidad representada, esta dinámica fue ponderada a lo largo de la creación de las sociedades ya que “el *Homo Sapiens* existe desde hace 30 mil y 50 mil años. El escrito más antiguo data de apenas hace 6 mil años” (Ong, 2013, p. 12), y es por eso que la oralidad es una parte fundamental de la construcción social en términos de cronología, ya que la escritura no fue desarrollada en un proceso de generación espontánea y atiende a órdenes de complejidad más amplios, como herramienta de uso social y cultural.

Existen varias posibilidades que sólo se mencionan en este trabajo con fines de contextualizar. Estas son las interrogantes que se abren a posteriores discusiones fuera del campo de la comunicación: a) Los soportes de información no se desarrollaron hasta hace 6 mil años en culturas hegemónicas de las que actualmente tenemos registro, b) En los milenios

anteriores a la datación del escrito más antiguo, no tenían la necesidad de registrar en plataformas físicas acerca de su realidad y su relación con el mundo, o c) Pudiese que existieran plataformas físicas y lenguaje escrito en éstas, pero los materiales no perduraron. Son interrogantes rectoras para el desarrollo de la cultura y de la comunicación de información.

Retomando a Wittgenstein y el determinismo lingüístico, quien dice que el lenguaje abarca la realidad y todo lo que no esté dentro de éste no tiene posibilidad de existir, a partir de este isomorfismo el mundo está en directa relación con el lenguaje y sus posibilidades tanto representativas como enunciativas dentro de contextos expresivos. Asimismo la oralidad tiene esta función histórica de tradición dentro de las culturas en devenir, gracias a la posibilidad que el lenguaje brinda, como sistema organizado de lo real.

En las primeras civilizaciones, las cuales Walter Ong llama “Culturas Orales Primarias” (2013), la oralidad cumplía su función expresiva y una mínima función de registro por medio de la tradición oral, es un claro ejemplo de que en esas culturas no se utilizaban aún herramientas de soporte para el lenguaje y su sistema. Dichas civilizaciones se caracterizan por la redundancia de sus representaciones lingüísticas ya que al no tener plataformas de registro y divulgación, se atienden a la repetición y mnemotecnia que sucede de generación en generación, por otra parte; las culturas que tienen acceso a soportes de signos, tienden a ser más sistemáticos al momento de generar un discurso en texto.

Si bien el concepto “texto” se puede encontrar en ambas culturas, por la acepción griega del término “tejido”, al plasmar textos en soportes, se atienden a lógicas sistematizadas de orden, mientras en las que no existen soportes, el texto no se registra por sistema, sino se “registra/conserva/cambia” por uso y comunidad de ideas, con herramientas como la mnemotecnia y la redundancia.

Es de gran relevancia esta diferenciación –que el mismo Walter Ong genera–, ya que existen indicios sobre las diferentes formas de generar realidad a partir de estas dos posibilidades: La oralidad y la escritura.

En el texto de “Oralidad y Escritura: Tecnologías de la palabra” (Ong, 2013) se discuten varios ejemplos sobre cómo es que la oralidad atiende a mecanismos diferentes, a los que las culturas caligráficas – o más aún las tipográficas – se ciñen. En torno a la redundancia; la cual es una de las características más marcadas y a lo acumulativo que tienden a ser las culturas sin registro físico, se ponen de ejemplo la Retórica Aristotélica donde el orador hacía uso de fórmulas mnemotécnicas y asistía la comprensión del discurso por medio de repeticiones temáticas que en forma de tópicos redundantes cumplían la función de retención en el escucha; asimismo en las culturas

caligráficas y tipográficas, se pueden rastrear resabios de la oralidad del Ser. Ong cita un ejemplo donde se trata un párrafo del Génesis de una versión de la Biblia de 1610 en el cual se cuentan nueve conectores *and* que hilan el discurso, comparado con el mismo extracto del Génesis de la *New American Bible* de 1970 donde sólo se encuentran dos conectores *and*; esto muestra que en la versión más reciente de la Biblia Americana, la cual, siendo el mismo texto que el del siglo XVII, tiene una redacción mucho más sistematizada –y ya no tan redundante y acumulativa– gracias a que surge en un contexto donde la escritura cumple una función más estructurada y las ideas dejan de ser acumulativas para ser más fluidas. La función de los conectores en el primer ejemplo es de acumular cronológicamente los sucesos de la creación, enlistándolos –linealizándolos– como cuando se cuenta un relato por medio de la expresión oral.

La importancia de recalcar estos momentos culturales en el devenir de la Historia de las ideas y de la comunicación de éstas, lleva a la consideración que la posibilidad de registro de información a partir de la idea de perpetuidad por medio de la sistematización del discurso, sea un factor de relevancia que tiene implicaciones en las formas de pensar y re-pensar la información y las relaciones de los seres con acceso o conocimiento de ésta.

No se puede hablar de registro de información cuando se discursa sobre estas Culturas Orales Primarias, ya que si bien la tradición cumple la función de reproducción, no existe en sí un soporte físico donde signos e información ocupen un espacio. El lenguaje y la información tienen la característica de ser estructuras abiertas –a pesar de que son parte de un sistema cerrado– , a partir de la posibilidad conceptual y de uso que tienen, donde una palabra es usada en un contexto determinado con un fin y en otro contexto gira lingüísticamente, atendiendo necesidades de significado y uso.

Se puede decir que la escritura significa otro salto cualitativo del ser humano, en relación a cómo construye el mundo y sus ideas, a partir del registro de ésta y que se convierte en un proceso imperante para la construcción de una cultura de información, conocimiento y comunicación.

### **1.3 Del Libro a la Red como herramientas de acceso a la información**

Anteriormente se trató el tema de las plataformas como cambios de paradigmas de herramientas para la conservación y producción de signos-

información, y se enunciaron varias plataformas antiguas como lo son las paredes de las cuevas, huesos, etc.

Ahora se da pie a la tecnología que revolucionó la concepción de información, y fue gracias a ésta que existió un proceso de masificación de la información y poco a poco tuvo una escalada potencial en la cultura: el libro; y cómo a partir de esta creación y su masificación las relaciones culturales, de conocimiento y apropiación se modificaron.

Si la palabra se percibe como una tecnología desde la mirada de Walter Ong, los libros vienen a dar un soporte tecnológico a la palabra. Para Nicholas Carr “la tecnología es expresión de la voluntad humana. Con nuestras herramientas buscamos ampliar nuestro poder y control sobre nuestra circunstancia” (Carr, 2011, p. 61), esta acepción de tecnología deriva del pensamiento que la tecnología facilita las relaciones y acciones humanas por medio de la dominación del entorno para que el Ser se desenvuelva con mayor facilidad y comodidad en la realidad.

Es así como el libro pertenece a la categorización de lo que se llama “Tecnologías Intelectuales” (Carr, 2011, p. 62), las cuales, como el mapa o el reloj nos sirven para ampliar y sostener nuestra capacidad mental, así como para poder acceder a información que en la realidad, su comprensión no mediada podría parecer incognoscible, por ejemplo: el mapa amplía y sistematiza el conocimiento de un terreno, hasta la totalidad del planeta tierra y el reloj signa el paso del tiempo para su comprensión, como la calendarización. Estas tecnologías cambiaron la percepción de la vida, ahora se facilita la navegación gracias a los mapas. Asimismo las tradiciones antiguas como la agricultura se beneficiaron por la sistematización de los tiempos. Que esto se haya dado por medio de normas signadas y utilizadas no significa que anteriormente dichas actividades no se pudiesen realizar, pero sí significa que cuando se desarrollaron dichas tecnologías, el bucle tecnológico y las prácticas generaron beneficios para dichos sectores en donde se insertó, ponderando los beneficios prácticos y pocas veces los usuarios las cuestionaron.

La historia del libro se remonta a las tablillas de arcilla donde se grababan distintos datos sencillos para llevar a cabo cálculos sobre los bienes de alguna persona, estos cálculos tenían la finalidad de registrar en una plataforma signos (aquí sí se podría hablar de “datos” en la acepción moderna de “computar”) para poder acceder al número de animales que se tenía; es la forma más antigua de lo que hoy se puede denominar libro, ya que el concepto de libro no sólo atiende a la representación que actualmente se tiene en el imaginario colectivo de un objeto rectangular con hojas de papel y palabras impresas.

Se puede decir que las tablillas fueron la primer forma de lo que hoy se conceptualiza como “libro”, asimismo, pasaron milenios para que las tablillas pudiesen contener más que sólo datos de cuentas. Según Carr, fue hasta

finales del cuarto milenio antes de Cristo [...] cuando los sumerios, que vivían entre los ríos Tigris y Éufrates, en lo que hoy es Irak, comenzaron a escribir con un sistema de símbolos en forma de cuña, llamado cuneiforme, mientras que no tan lejos al oeste los jeroglíficos egipcios desarrollaban formas cada vez más abstractas para representar objetos e ideas. (Carr, 2011, p. 71)

Es así como las plataformas empiezan a adquirir un uso de registro de información como lo puede ser de textos sagrados, calendáricos, mitológicos, etc.

Así como el surgimiento de distintas plataformas y sus usos fueron deviniendo constantemente, los procesos mentales y de comunicación también se han venido modificando y van directamente relacionados al avance tecnológico, y éste al desarrollo cultural.

Si bien el cerebro y las formas expresivas no cambian con la rapidez con la que actualmente las plataformas cambian, se puede hacer un rastreo en culturas antiguas como la ya mencionada Egipcia y la Griega.

Un momento importante en la historia de las ideas se remonta a principios del siglo IV a.C. cuando la escritura y su registro aún era una novedad y existían disonancias entre los pensadores y usuarios de la tecnología de la escritura y su registro. Recalquemos que el Ser y la tecnología están directamente ligados, pero los tiempos de apropiación y las formas son distintas dependiendo del contexto y de la forma de abordar dicho tema, desde el “Determinismo Tecnológico” o el “Instrumentalismo”; donde el primero “condena” al ser al influjo de los avances tecnológicos y la segunda; la tecnología, está en función del Ser y su utilización; pero lo relevante de las dos posturas son la categorización y la dialéctica que se finca en la relación “Ser-Tecnología” mediados por las prácticas, que es en lo que se centra este trabajo.

Se pueden rastrear en la cultura occidental momentos en los que el cambio tecnológico entran en discusión con formas ya establecidas de acceso y creación de conocimiento y del cuerpo conceptual.

Se recalca el caso de los Diálogos de Platón, el cual son textos sistematizados, basados en enseñanzas y conversaciones de Sócrates –quien

fuera maestro de Platón– y si bien en la cultura griega no era una cultura totalmente caligráfica, y el pensamiento cumplía las características de reproducción formuláica (mnemotécnica y acumulativa), para su preservación y comunicación. Un punto importante para diferenciar lo oral de lo escrito, es que el segundo proceso atiende a lógicas donde el contenido del tejido puede ser no lineal y no es necesaria la redundancia como soporte de comprensión y preservación; es decir, la escritura tiene la posibilidad de generar más discontinuidades y tener una estructura no lineal.

Un caso interesante es la escritura de dichos diálogos platónicos. Estos diálogos que hasta nuestros días han sufrido infinidad de traducciones, al leerlos se pueden rastrear características del pensamiento oral, donde el texto se teje a partir de lo que se dice, que se dijo, mas no un cuerpo estructurado de ideas donde las ideas se van entrelazando por medio de una redacción compleja. Se perciben dichos textos como momentos discursivos creados a partir de la comunicación de dos seres en dialéctica emergente, donde a manera de discusión construyen un sistema de ideas espontáneas en ese momento y espacio en particular; además de lo anterior, la estructura de diálogo, implica un orden lineal de presentación de ideas. Lo anterior se percibe debido a que todo proceso cultural, proviene de una situación previa que en el momento de transición –en este caso de lo oral a lo escrito–, se fusiona hasta que en el devenir, sólo queden pequeños resabios del proceso anterior. En los textos platónicos, se percibe esa síntesis entre lo oral y lo escrito, tanto es así, que existen críticas hacia el sistema de escritura como plataforma de conocimiento.

En el “Dialogo de Fedro”, escrito por Platón hacia el siglo IV a.C., donde Sócrates y Fedro mantienen una conversación acerca de distintos discursos que versan sobre la concepción del amor, encontramos expresiones que explican la concepción que se tenía de la escritura como forma de preservación del conocimiento filosófico.

El primer discurso pronunciado por Fedro es extraído de una plataforma física, “Muy bien, querido amigo; pero enséñame, por lo pronto, lo que tienes en tu mano izquierda bajo la capa. Sospecho que sea el discurso.” (Platón, 1962, II, p. 249); cabe mencionar que al inicio de dicho diálogo, Fedro comenta que intentará recitarlo de memoria para así “ejercitarse a sus expensas” (practicar el método Socrático de recordar), aquí existe la contradicción entre lo que la tecnología de la escritura en plataforma y el método hegemónico utilizado por los filósofos; y se puede notar cierta ironía de Sócrates hacia Fedro, al insistirle que leyera directamente el discurso.



Al desarrollarse el diálogo sobre las concepciones del amor y al agotar dicho tema, se enfrascan en la discusión sobre la escritura y salta la huella contextual en el discurso, sobre la valorización que Sócrates tenía del arte de la retórica y de la dialéctica, y se contrapone con el pensamiento de la caligrafía como modo de creación y preservación de conocimiento.

Sócrates le narra a Fedro la historia de cómo en el antiguo Tebas (Egipto), el Dios Teut, quien “Se dice inventó los números, el cálculo, la geometría, la astronomía, así como los juegos del ajedrez y de los dados, y, en fin, la escritura” (Platón, 1962, II, p. 295), se presenta con el rey Tamus y le comunicó y mostró todos los nuevos inventos que habían sido creados por él. Asimismo Teut, le mostró todos los beneficios que los humanos podrían tener con sus invenciones. Todas las explicaciones parecían no tener contra, hasta que llegado el momento de presentar la escritura, y Teut asegurando que había inventado un “remedio contra la dificultad de aprender y retener” (Platón, 1962, II, p. 295), el rey expresa una serie de argumentos que nos es esencial citar completamente:

*“Ingenioso Teut, respondió el rey, el genio que inventa las artes no está en el caso que la sabiduría que aprecia las ventajas y desventajas que deben resultar de su aplicación. Padre de la escritura y entusiasmado con tu invención, la atribuyes todo lo contrario de sus efectos verdaderos. Ella no producirá sino el olvido en las almas de los que la conozcan, haciéndoles despreciar la memoria; fiados en este auxilio extraño abandonarán a caracteres materiales (letras) el cuidado de conservar los recuerdos, cuyo rastro habrá perdido su espíritu. [...] Porque cuando vean que pueden aprender muchas cosas sin maestros, se tendrán ya por sabios, y no serán más que ignorantes, en su mayor parte, y falsos sabios insoportables en el comercio de la vida”* (Platón, 1962, II, p. 295)

Este es uno de los registros más antiguos que se tienen sobre una discusión cuasi-epistemológica sobre cómo el Ser se relaciona a partir de plasmar información en una plataforma, y todo lo que en cuestión de construcción de conocimiento se refiere; a partir de un nuevo paradigma como lo fue en el siglo IV a.c. la escritura de discursos en la antigua Grecia. Si bien la escritura existió milenios antes de dicha discusión; no se comenzó a normar su uso en el área del conocimiento y la filosofía hasta ese momento, de igual forma no significa que la oralidad como forma de comunicación de ideas desapareciera. Debido a esto, en la literatura se habla de “tiempos homéricos”

como un estadio de la cultura literaria donde todavía la poética dependía del contexto y era más un suceso único al momento de recitar o escuchar una historia.

El ejemplo más claro de esta práctica poética se encuentra en Homero, ya que se sabe que Homero no escribió sus versos, y la Iliada y la Odisea, llegan hasta nosotros por la sistematización de los versos – que antiguamente se cantaban por Rapsodas – en las versiones impresas de hoy en día.

No es hasta la Edad Media, cuando la cultura –que ya venía siendo oral y nunca podrá dejar de serlo a partir del salto cualitativo del lenguaje; pero se va impregnando de la tecnología de la escritura cada vez más–, va tomando formas más caligráficas en torno a la información relevante a una cultura determinada.

Como se menciona arriba, que una cultura vaya tomando tintes más caligráficos o incluso tipográficos, no significa que la cultura se desprenda de la característica de “oralidad”, y las dos formas van interactuando y construyendo realidad y conocimiento, haciendo más compleja las relaciones de información.

La Edad Media es en la Historia de Occidente, un momento importante en torno al fenómeno de creación de plataformas. Es en este momento, cuando se crea la representación que hasta ahora conocemos del “libro”. Bien se han encontrado impresiones de distintos tipos al rededor del mundo, como en China y Corea, que datan de siglos anteriores a la imprenta de Gutenberg, pero estos no fueron sistemas de impresión en masa. Durante la Edad Media, la cultura caligráfica de los monjes y copistas de textos cristianos prevaleció por siglos –y cabe mencionar que dicha cultura caligráfica no era en sí secular y estaba restringida al cuerpo monástico– no es hasta que Gutenberg comercializa la imprenta de tipos móviles a mediados del siglo XV, que se masifica la impresión y permea poco a poco la cultura caligráfica y más aún la tipográfica que toma por antonomasia como plataforma el libro como forma de preservar y acceder al conocimiento.

Al hablar de la masificación de esta tecnología y sus productos, que se refiere a la capacidad de imprimir en mayores cantidades información, comparado con el anterior método de copiar a mano textos “Porque si en 1450, sólo había en Europa un taller de imprenta, el de Gutenberg y Fust, en el 1500 ya existían más de mil impresores repartidos por todo el continente” (Martínez-Val, 2005, p. 43); si el producto de libro ya existía antes de Gutenberg, el paradigma de producción y el contexto cultural permitieron su extensión. Como tecnología masificada tuvo distintas implicaciones sociales de gran relevancia para el mundo y sus concepciones, un ejemplo de esto fue la Reforma Protestante del siglo XVI.

Recalcando las implicaciones que una tecnología de información y conocimiento puede tener en la concepción de la realidad y el sistema de valores; la Reforma Protestante iniciada por Lutero, es un ejemplo claro de cambio paradigmático a partir de herramientas tecnológicas de conocimiento e información. A partir de la Reforma, donde uno de los ejes rectores de ésta, era la posibilidad de secularizar el texto madre de la cristiandad; la Biblia, a partir del desarrollo de la impresión y secularización de dicho texto, se revoluciona la forma de acceder y la mediación al texto. Con la nueva posibilidad de tener un acercamiento a los conceptos cristianos por medio de la lectura de la Biblia, se comenzó a romper el paradigma de la mediación de dicha información por parte de los clérigos hacia los feligreses. Tan radical fue dicha innovación, que fue el inicio de la separación, en dos principales facciones cristianas y la polarización del sistema de creencias en Europa. Este fenómeno es esencial para contextualizar cómo las distintas formas de acceder a la información y de crearla y reproducirla, pueden tener implicaciones de gran importancia para la cultura.

Si bien este proceso no es de generación espontánea e implica diversos factores, lo que se remarca en este apartado es la importancia de las plataformas de información y conocimiento como parte fundamental de procesos culturales, de comunicación e información.

Erasmus de Rotterdam, quien en el siglo XVI, ya estaba inserto en un contexto caligráfico y lo tipográfico comenzaba a permear el pensamiento académico, era un defensor de la escritura como forma de acceder a información y soporte de la memoria, y esto se relaciona directamente con lo mencionado anteriormente y el paradigma oral del conocimiento que defendió Sócrates siglos antes, ya que el registro de información como devenir fue un parteaguas para la construcción de conocimiento y la comunicación de éste.

Es así como aprovechando la tecnología y su asimilación en el campo de la educación, Erasmus de Rotterdam recomendó el uso de libretas donde los estudiantes pudiesen registrar frases y datos “Estos cuadernos, que se dieron en llamar <libros [de lugares] comunes>, o simplemente <lugares comunes>, se convirtieron en adminículos imprescindibles para la escolarización del Renacimiento” (Carr, 2010, p. 218); el objetivo de dichos cuadernillos era, el de tener acceso a la memoria y a las ideas completas de los libros por una especie de formulación mnemotécnica, pero ahora con soporte físico ya no sólo oral y acumulativa, para así poder generar relaciones de signos/información para acceder al conocimiento; en suerte de base de datos donde se conoce el proceso (frase en el cuaderno), para acceder al cuerpo completo de información. Un ejemplo homologable actualmente al método de Rotterdam, son los sistemas de citación usados en documentos académicos – APA,

Oxford, etc. –, donde a partir del indexamiento de diversas frases con un sistema de reconocimiento, se puede remitir al cuerpo completo de información del que fue extraída la idea.

Se va dibujando el desarrollo y la importancia que ha venido teniendo el “registro” como forma de construcción de realidad y de consensos y la forma de acercarse a la información.

Cuando el libro se convierte en la plataforma hegemónica de acceso y registro de conocimiento, el proceso de masificación del conocimiento se potencia, ya que si bien aún la construcción de conocimiento se limitaba al ámbito académico y estaba muy relacionado con la lectura en voz alta de los textos –como reminiscencia oral impregnada en las sociedades– tuvieron que pasar siglos para que esta forma de construcción se asimilara como un aspecto de la vida cotidiana de las culturas.

El salto a la Red, es un paso equivalente a los dos mencionados anteriormente: al salto de la abstracción humana y al salto de la sistematización por registro en plataformas. Si bien los saltos mencionados arriba son de gran relevancia, lo característico del salto a la Red es la rapidez con la que se está llevando a cabo; si se necesitaron miles de años de adaptación biológica y acoplamiento cultural para los dos primeros saltos, el tercero, haciendo uso de los primeros como escalón de civilización, comienza a devenir no hace más de 40 años con la explotación de recursos tecnológicos. Y así como el sistema de escritura tiene resabios del oral, lo que ocurre en la Red contiene a ambos procesos sintetizados en este nuevo sistema de acceso a la información e interacción, y se puede prever que sustituya al libro como plataforma hegemónica de acceso al conocimiento, como anteriormente éste lo hizo con la oralidad y sus herramientas de narración y comprensión.

Brevemente, la historia de la Red se puede resumir en una serie de momentos en la historia; desde la conexión de dos ordenadores a distancia en el año de 1967, pasando por la creación de ARPANET (Advanced Research Project Agency Net) en 1969 creado como proyecto militar por los Estados Unidos de América. En 1989 se le comienza a denominar World Wide Web (WWW) gracias a la implementación del sistema Hipertextual. En 1995 comienza el *Boom* comercial y en 1998 nace el concepto “Internet2” y “El propio Vicepresidente de los EE.UU., Al Gore, fue el encargado de anunciar ante la prensa la llegada de una revolución “más importante que la invención de la imprenta” (Rubio, s/f, p. 1), esto dio paso a la creación de buscadores en línea que permiten el acceso a la información de manera más rápida y presumiblemente precisa que el paradigma de búsqueda basado en textos y libros.

Otro paso relevante es la pretensión de indexar grandes cantidades de información para uso “común” dentro de la Red, a partir de las mejoras que se han venido teniendo de los operadores Booleanos los cuales generan búsquedas a partir de palabras clave en la creciente Red. En el año 2002 “se produjeron en medios de almacenamiento impreso, filmado, magnético y óptico alrededor de 5 exabytes de información nueva” (González, 2007, p.39), es decir que en ese año se produjo en información registrada el equivalente a “37,000 nuevas bibliotecas con colecciones del mismo tamaño que la del Congreso de EUA.” (González, 2007, p. buscar); si se toma en cuenta que la biblioteca del Congreso cuenta con 17 millones de libros, la cantidad de información producida y registrada en diversas plataformas es inmensa. Se debe tomar en cuenta que esta cifra atiende a plataformas no necesariamente virtuales, pero recordemos que actualmente la Red ha alcanzado estándares de Multimedia donde se encuentra indexada información en distintos formatos, ya sea en texto, video, audio, etc. y la cifra habrá aumentado en relación a la registrada en el año 2002.

Las formas de construcción de conocimiento, acceso a la información y búsqueda, han cambiado radicalmente a partir de esta pretensión de indexar toda la información posible en la Red, o también actualmente llamada “Nube”, es así que grandes corporaciones como Google, han emprendido la labor de “digitalizar todos los libros jamás impresos y hacer su texto <detectable y examinable> *online*” (Carr, 2010, p. 197); hacer “detectable y examinable” un texto quiere decir que el operador Booleano será capaz de encontrar a partir de búsquedas específicas, el texto al que estamos refiriendo; es decir que no será necesario conocer el autor y el título del texto, sino sólo con introducir una cita textual del texto o fragmentos de éste, te dará un resultado exacto de lo que se busca; esto actualmente es posible hacerlo, pero no es del todo certero aún.

El paradigma está cambiando y parece ser que la hegemonía del libro y otras formas como las orales “cara a cara” o referentes a la segunda mediación; como herramientas de acceso a la información está en decadencia; y no por su inutilidad o por su falta de certeza, atiende más a fenómenos de inmediatez y de rupturas espacio-temporales en la concepción de la realidad.

Se encuentra el Ser frente al paradigma de la sublimación inmediata de la necesidades tanto informacionales como de sociabilidad y comunicación, y los procesos alrededor de los datos/información y comunicación se encuentran en constante cambio, y es un cambio poco medible, en comparación con los dos saltos cualitativos mencionados con anterioridad, ya que debido a la rapidez y a su naturaleza autopoietica avanzan con gran velocidad y el tiempo de acoplamiento del Ser a las herramientas es menor, luego entonces es cuasi-imperceptible.

Este apartado del capítulo sirve como breve historia de las plataformas para así tener un panorama amplio de los cambios de paradigma y las implicaciones en torno a las plataformas o soportes en los cuales las culturas han impregnado su conocimiento dentro del proceso de información-comunicación.

## **1.4 Cultura de información en los cuatro grupos culturales**

Actualmente se presume que la civilización está transitando por la Era de la Información –se le llamará sociedad de la información- o de la Red Global, en la cual se discursa que el Ser se encuentra en constante irritación por fuentes de información y genera usos vitales de ésta.

Existen diversas posturas sobre la sociedad de la información, y aún existen disonancias con el concepto, así que se operacionaliza una definición de dicha sociedad, como: Aquella sociedad donde a partir de la innovación tecnológica, desarrollo de infraestructura digital y plataformas, apropia, re-crea y hace uso de la información en constante cambio –potenciada por la ruptura de barreras temporo-espaciales–, para la vida diaria y la construcción de conocimiento que es el siguiente estadio de la sociedad. De igual forma se han creado diferenciaciones conceptuales entre “información” y “conocimiento” y en la definición que se ha dado se hace hincapié en que el proceso –si se ve lineal– devendría en lo que se ha nombrado como sociedad del Conocimiento.

No es menester de este apartado generar un análisis sobre las posturas que se han venido generando desde la masificación de la Red y sus potencialidades; pero haremos una acotación y diferenciación sobre lo que se llama sociedad de la información y sociedad del conocimiento, asimismo se irá entrando en el terreno conceptual del tema.

Si se presume que en una sociedad de la información, la mayoría de la población tenga acceso a las plataformas donde se encuentra dicha información, se deben tomar en cuenta factores variados como las posibilidades de infraestructura; hasta la posibilidades y capacidades cognitivas del Ser para acceder a ésta, ya que a pesar de que existan las posibilidades físicas, económicas y políticas para dicho acceso, no asegura que una sociedad y sus individuos hagan uso de la información. Delia Crovi entiende por sociedad de la información como “una sociedad caracterizada por un modo de ser comunicacional que atraviesa todas las actividades (industria, entretenimiento, educación, organización, servicios, comercio, etc.)” (2002, p. 16); en esta definición dada por la autora se remarca el concepto

“comunicacional” como parte fundamental del proceso; y a pesar de que es muy común ligar la información con la comunicación, existen diferencias rectoras que ayudarán a explicar los procesos y diferenciar entre el proceso de “información” y el de “comunicación”, así mismo el concepto “conocimiento” – que está ligado a los anteriores – atiende a dinámicas complementarias, no excluyentes y no iguales.

La primera contradicción, para comprender mejor los términos, se centra en que información, no es igual a comunicación. El proceso de información atiende a órdenes unidireccionales, donde, en el modelo clásico de comunicación, el receptor es irritado por una fuente y no existe una retroalimentación hacia el emisor, y a pesar que el receptor haga uso de la significación de la información recibida, no es determinante para que se distingan usos comunicativos “No todas las interacciones significativas son comunicativas” (Martín Serrano, 2007, p. 40), es decir que a pesar que el concepto de información está directamente ligado al de comunicación no necesariamente se dan los dos al mismo tiempo o que dicha información le exprese algo al receptor; ergo la información es un axioma determinante para el proceso, pero puede darse de manera independiente como proceso no-comunicativo, a pesar de que el receptor tenga usos significativos que modifique por medio de la interacción con la información, su pensar o hacer. La relación de los dos conceptos se da de la siguiente manera: Para que pueda existir comunicación, necesariamente está inmersa en el proceso la información; pero de manera contraria es imposible que se dé; existe la información sin que necesariamente exista comunicación. En el siguiente capítulo se abordará con mayor exactitud el cuerpo conceptual y teórico del trabajo, por ahora se acota la diferenciación a grandes rasgos de ambos conceptos.

Ya que se ha explicado a grandes rasgos la diferencia entre información y comunicación, podremos comprender mejor la conceptualización que se le ha venido dando a la sociedad y los usos que tienen de la información.

Para que una sociedad pueda llamarse de la Información, el eje rector sería el uso que los sujetos inmersos, hacen de los vaciados informacionales que en ésta circulan, y no sólo por su capacidad de infraestructura tecnológica. Si bien la sociedad mexicana – y muchas otras alrededor del mundo – apenas está transitando a este estadio de usos informativos, habrá que acotar, cuánto en verdad se transita a ésta y cómo lo hace. Es relevante que el uso de plataformas está en aumento y en zonas urbanas ha dejado de ser un tema de clases sociales y sectorizaciones económicas, es por esto que cada vez más va permeando en el imaginario y usos colectivos dentro de los procesos económicos, de comunicación, políticos y de sociabilidad.

Según números del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI) arrojados en el año 2014; para abril del 2013, el 43.5% de la población en México de seis años de edad en adelante, se declaró usuario de Internet; y de esta cifra el 74.3% de los usuarios no rebasa los 35 años de edad, significando que el uso está en relación a los jóvenes, quienes se adaptan y apropian las plataformas con mayor facilidad.

Se pueden interpretar de la siguiente manera los números arrojados por el INEGI, partiendo de una perspectiva de relación generacional. De igual forma, a partir de los datos del Instituto y de caracterizaciones de varios autores, se operacionalizan las nomenclaturas de los cortes generacionales.

El primer corte generacional, basándose en las estadísticas del INEG, es el que comprende de los 6 años de edad, hasta los 17 años; siendo el 35.3% del total de usuarios de Internet en México. A pesar de que existan categorizaciones ya construidas de este sector cultural, y se le ha denominado como “Nativos Digitales”, estos cortes generacionales están basado en valores cuantitativos, pasando por la sectorización de dicha generación, la cual se dice nace de 1989 en adelante; para fines de esta investigación se toma en cuenta el año de nacimiento, pero al mismo tiempo una categoría subjetiva que tiene que ver con la concepción del mundo “antes de la tecnología en red doméstica” y “después de ésta”; concluyendo, para fines de este texto, que este primer corte generacional que el sujeto perteneciente a esta generación debe no tener una consciencia del mundo “sin tecnología en red doméstica”. Esta primer categoría se caracteriza culturalmente, por una inserción inmediata al momento de nacer al contexto digital, si se toma en cuenta que hace 17 años – en 1997 – la Internet ya se comenzaba a normar en los usos y en la comercialización, las computadoras de escritorio se convertían en herramientas esenciales para distintas profesiones y como se menciona anteriormente en 1995 se da el *Boom* comercial en torno a las computadoras y su uso en Red. Este estrato de la sociedad nace en un contexto en proceso de digitalización, el cual se acelera a inicios de los años noventa, debido a diversos factores como la caída del Bloque Socialista, y la aceleración de los procesos neo-liberales y las concepciones de liberación de mercado. Se puede decir que este grupo cultural en lo general, viene a insertarse a una estructura y dinámica determinada de revolución tecnológica y no alcanzan a percibir la ruptura de paradigma y de soportes referentes a la información y la comunicación; un niño promedio de 10 años de edad difícilmente podrá identificar un teléfono de disco o le será totalmente ajena la máquina de escribir como herramienta de escritura, así mismo en cuestión de obtención de información, este grupo cultural, no cuenta en su sistema de representaciones y de usos a la biblioteca como medio de



búsqueda de información, a esta generación la llamaremos de “Inserción” o “Nativo Digital”.

El segundo estrato generacional usuario de la Red, al cual nombraremos de “apropiación” o de “Migrantes”, comprende de los 18 años de edad a los 34 y tiene el 39% de usuarios en el país. La característica de esta generación radica; si bien aquéllos que oscilan entre los 18 y 20 años quizá sean el umbral de apropiación y de inserción; en que pueden identificar en su historia de vida, el proceso de digitalización en ámbitos familiares y en su contexto general, así como la ruptura del paradigma anterior de acceso a la información y de comunicación. Los sujetos de esta generación o estrato cultural, aún interactuaron con y por medios “no-digitales” como el caso de teléfonos de línea común, fichas bibliográficas para usos de búsqueda, y en la parte con más edad de la generación, presenciaron cambios como la creación del teléfono celular y vivieron el proceso que hasta la fecha continúa.

Se denomina de “Apropiación”, ya que al nacer no se insertan directamente en un contexto digital; fueron aquéllos quienes comienzan a apropiarse de las plataformas y de los usos, y que a pesar de su interacción con tecnologías anteriores, se acoplaron rápidamente a las nuevas tecnologías de Información y Comunicación.

A partir de las cifras se puede observar que el primer grupo generacional no está muy alejado de la cifra del grupo de “Apropiación” siendo el 35.3% el porcentaje del grupo de “Inserción” y un 39% del grupo generacional de “Apropiación”, dando un total de 74.3% de usuarios de la Red.

El tercer grupo cultural del que se hablará en el contexto de la sociedad de la información, abarca una edad de 35 a 54 años de edad. Es importante recalcar que el corte de edad que se hace es una aproximación general apoyada en las estadísticas y que existen puentes generacionales donde existen usuarios de mayor edad que tienen usos característicos del segundo grupo y que por contexto de vida se acoplaron al cambio tecnológico y acoplaron a los cambios de paradigmas.

Este tercer grupo; al cual se le nombra como “Grupo de Brecha” o “Migrantes Tardíos”; ocupa la estadística con un 21.3% de usuarios, como se puede ver, apoyados en las cifras, el número de usuarios baja proporcionalmente en relación con el rango de edad; esto se puede explicar en primera instancia y como principio de este trabajo, gracias a que este grupo cronológicamente se aleja del umbral de cambio de paradigma, si bien este umbral es cuasi-imposible rastrearlo con fecha exacta, se puede aproximar a mediados de la década de los noventa, cuando el proceso comienza a masificarse en la vida cotidiana del sujeto y sus modos de interacción,

significación y comunicación empiezan a modificarse. Asimismo este grupo interactuó aún más con tecnologías análogas y sus procesos de educación y de construcción de realidad se vieron marcados por lo analógico.

Este estrato se caracteriza por un uso incipiente de las plataformas y la Red, y entre más edad del sujeto de la generación, se puede decir que menor interacción con las nuevas tecnologías. Tienen un uso esporádico y sus procesos no están determinados por el uso de nuevas tecnologías, como podría decirse en forma de una hipótesis complementaria en construcción de los dos primeros grupos generacionales.

Para concluir con los cuatro grupos culturales y su cultura de información, se sectoriza a los usuarios de 55 años en adelante con un 4.3% por ciento, de igual forma en esta categoría se contemplan a los “no usuarios” que oscilen entre esas edades, ya que existen dos hipótesis principales de los “no usuarios” que rebasan los 55 años: o no tienen interés en interactuar por la Hipermedia, por factores de comodidad, no acoplamiento o dificultad; o atienden al número estadístico de no tener posibilidades económicas o infraestructurales para el acceso. A este grupo denominaremos como “no usuarios” ya que si bien un porcentaje menor las utiliza, su uso es aún más reducido y precario.

En cuanto a la tipología de las generaciones se encuentran diversos términos, lo cual muestra que no existe un consenso en los autores sobre cómo denominarlas. Como se expone, el término de nativos y migrantes digitales, lo acuña Marc Prensky en el año 2001; teniendo como predecesor conceptual, otro propuesto por Tapscott quien denomina a la generación como, “Generación Net”. Así como ellos, otras generalizaciones sobre quienes nacen y en determinadas fechas, con función a la tecnología, fueron propuestas a principios de milenio, una de ellas –y quizá la más reproducida por los medios masivos de información– es, “Millennial”, que parte de sujetos nacidos en 1989, según la literatura del tema, propuesta en el año 2000 por Howe & Strauss. Fabiola Cabra-Torres y Gloria Patricia Marciales-Vivas, sintetizan la definición que opera en los tres conceptos como una generación que:

“Sus preferencias en el aprendizaje tienden hacia el trabajo en equipo, las actividades experienciales, y el uso de tecnología. Sus fortalezas incluyen realización de múltiples actividades simultáneamente, la orientación a metas, actitudes positivas y un estilo colaborativo”(Cabra-Torres y Marciales-Vivas, 2009, p. 324)

Otras de las nominaciones que se le dan al intento de homogeneizar a los sujetos nacidos después de 1989 (algunos como Howe & Strauss amplían el espectro hasta 1981), son las siguientes: Generation Y, Screenagers, y Google Generation.

Como se recuerda, en este trabajo se utilizan los conceptos “nativos y migrantes”, lo anterior debido a que se considera es el que mejor se adecua a las necesidades, ya que conceptos como el de “Millennial”, en su secularización en la cultura, se puede malinterpretar. Lo anterior ocurre porque si bien no todos los nativos son millennials, puede haber migrantes que pertenezcan a los cortes cuantitativos cronológicos que estandarizaron Howe & Strauss.

Se propone que para el entendimiento más complejo sobre las características de los sujetos y sus cortes generacionales, se le añade a la caracterización tipológica una categoría cualitativa que dependa ya no solamente de distribuciones temporales, sino también de la conciencia del sujeto en torno a un mundo sin conexión y el mundo con conexión; esto debido a que no en todos los contextos los sujetos que nacen, por ejemplo, en 1989 nacen en una estructura digitalizada, con acceso doméstico a la red y con el imperio de la tecnología en sus vidas.

Luego entonces, y sólo como comentario en torno a estas categorizaciones, el que un sujeto sea nativo o migrante, millennial o no, radicará en la conciencia que tengan de la ruptura que fenoménicamente les tocó transitar; ergo, si un sujeto nace en 1991, pero recuerda en su historia de vida la transición y los procesos que tuvo que llevar a cabo (por ejemplo comenzar a buscar información ya no en un libro escolar, sino en Encarta), para “migrar” sus prácticas ponderando la tecnología, cualitativamente no pertenece a la definición de “nativo” propuesta por Prensky. Se comprende el empeño por sistematizar las generaciones, pero debido a la rapidez y a los distintos contextos en los que la tecnología domesticada se inserta, ya no es factible el encasillar sujetos con variables cerradas y cuantitativas.

Lo anterior es un comentario que será de utilidad para comprender cómo es que aún no hay un disenso –y surge la pregunta sobre si se podrá hacer– en torno a los cortes culturales y deberá ser puesta a prueba o ser semilla para en el futuro intentar comprender los nichos en los que ha devenido la cultura y las prácticas a partir del factor tecnológico.

Acotado lo anterior se resume que, más de la mitad de la población mexicana no tiene acceso a Internet, por diversos factores, principalmente por el económico. Este trabajo se centra en usuarios de Internet, ya que las tendencias de desarrollo mundiales apuntan a una digitalización y a alcanzar el

estadio de “Sociedades de la Información”, y con el presente trabajo no se pretende sectorizar a la sociedad y brindar apologías de poder sobre los usuarios; es un acercamiento a comprender las distintas culturas de información y su sistema de interacción, para así generar mejores procesos de sociabilidad y construcción de conocimiento, y no sólo quede como un mote conceptual, lo cual parece estar sucediendo, ya que se discursa de sociedades conectadas, cuando aún no se comprenden las implicaciones de estas afirmaciones, quedando en el plano de lo político y del determinismo tecnológico característico de la hipermodernidad.

Ya se abordaron, a lo largo del presente capítulo, a algunos conceptos como: Hipermedia, interacción, comunicación, los cuales serán parte esencial del siguiente capítulo el cual está destinado a la conceptualización y a la discusión teórica de la investigación.



# Capítulo 2. El sistema re-creador de signos-información

## 2.1 Un acercamiento a la Hipermedia desde Manuel Martín Serrano

Históricamente, se ha conceptualizado la forma en que el hombre interactúa y media sus relaciones, de distintas maneras, de igual manera la forma y el fondo de estos procesos ha venido transformándose, potenciado por cambios tecnológicos o culturales. Existen posturas como la de McLuhan que se acercan a un determinismo tecnológico de las relaciones “hombre-máquina”, quien postula que los cambios culturales están en función de los cambios tecnológicos que se van desarrollando, es decir que la tecnología genera cultura. En palabras de Lance Strate, quien interpreta el llamado “determinismo tecnológico” McLuhaniano:

No se le puede añadir algo al sistema y obtener el mismo sistema más lo añadido, sino que más bien el resultado es un sistema totalmente nuevo. Si introducimos un sistema de escritura a una sociedad tribal, ponemos en movimiento una serie de efectos que, con el tiempo, podrían resultar en la formación de un imperio (2012, p. 65).

Dando por hecho por hecho que es certero el punto, pero si se re-piensa la ecuación, y que las tecnologías insertas en un contexto sí pueden generar cambios culturales, como en el ejemplo de la escritura inyectada a un sistema oral. ¿La cultura y sus necesidades también infieren en el proceso de producción tecnológica? En primera instancia se puede decir que esta relación compleja entre Tecnología-Cultura está mediada por las prácticas y usos de lo tecnológico, es decir; utilizando el ejemplo de Strate, “podría resultar en la formación de un imperio”, el “podría” atiende a la dimensión de las “prácticas” que se generen o no, de lo “añadido al sistema”; es decir si en la cultura a la que se inyecta el sistema de escritura, ésta no genera prácticas sociales y culturales con “la escritura” (como lo inyectado), simplemente no se interiorizará el uso del sistema en la cotidianidad, o el proceso puede quedar truncado por distintas situaciones conceptuales que frenen la dialéctica mediada por las prácticas.

Se entrará en terrenos teóricos y conceptuales, comenzando a dibujar el concepto Hipermedia. Actualmente se discursa en distintos ámbitos de la sociedad, sobre nuevas tecnologías y nuevas formas de interactuar mediadas por plataformas; asimismo se observa que en el plano económico tiene implicaciones mayores, traducidas en campañas publicitarias, marketing y comunicación política. Pragmáticamente el concepto no dice mucho, pero tiene una función importante desde hace unos años a la fecha.

Las nuevas formas de interacción mediadas han fructificado en el ámbito de lo social, como se vio en el capítulo anterior y cada vez más la sociedad se irá insertando en lo que llamamos Hipermedia.

La Hipermedia se define, en palabras de Pires y Rosales como “un documento que integra información en distintos tipos de formatos: texto en todas sus formas, imágenes estáticas (fotografías, gráficos e ilustraciones), imágenes en movimiento (vídeo y animaciones) y audio (música y sonido)” (2006, p. 308). Se define como un “documento”, al instrumento mediador de realidad e información, y agregaremos que a pesar de la no existencia real, sino virtual de su estancia espacio-temporal, tiene un lugar dentro del espacio virtual; concepto que en su acepción latina deriva de *virtus* y alude a la fuerza potencial de realizar algo, o la posibilidad de realizar algo; en términos hegelianos se podría hablar de negatividad o “lo que no es, pero tiene posibilidad de ser”. Entonces el espacio virtual se operacionaliza como “el lugar de las posibilidades” o “el lugar donde lo que no es puede ser”; haciendo acotación a que no es un espacio en la realidad, sino más bien un espacio abstracto, con soporte físico como servidores, pero no se puede hablar de que dentro de los servidores exista un espacio; el proceso dentro de estos genera espacios donde plataformas convergen y son receptáculos de datos/información y actualmente se ha abierto a las posibilidades interactivas y comunicativas entre seres.

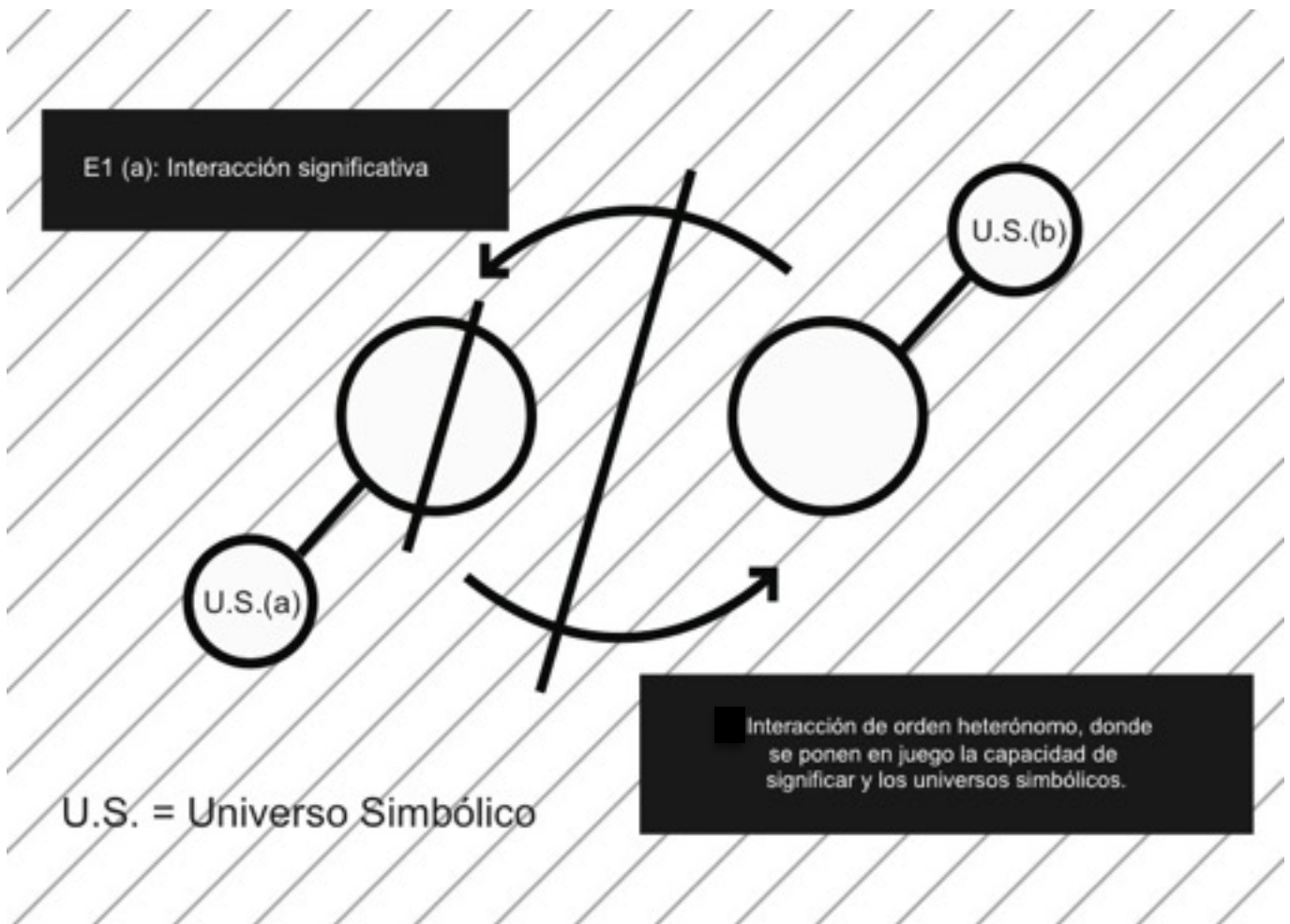
Luego entonces, la Hipermedia se ha caracterizado principalmente por la convergencia de contenidos multimedia e hipertextuales, conceptos que se explicarán con detenimiento más adelante; pero el punto es, el proceso sistémico y relacional entre lo inserto como tecnología y la dimensión cultural del contexto como una relación dependiente una de otra y que se autorreferencia en el sistema y es autopoietica.

Se comenzará la discusión teórica con extractos de la Teoría de la Comunicación de Manuel Martín Serrano, y se dará pie a la graficación de los estadios necesarios para el proceso de comunicación, esto como corolario para la mejor comprensión del sistema y sus mediaciones.

**Interacción:** Es el primer estadio del Ser para que se pueda generar el proceso de comunicación, y a pesar de ser complementario a dicho proceso, se puede dar de manera autónoma e independiente. Consiste en una irritación sistémica donde el Ser se encuentra en relación con “otro sujeto”, pero ese sujeto/ente, puede o no generar implicaciones para el Ser receptor y objeto directo de la irritación. Estas implicaciones pueden ser de orden significativo o no, pero el esquema general de interacción se explica de la manera siguiente, donde el primer Ser tiene una relación con el otro ente/Ser, pero no existe un vínculo significativo de segundo orden (de reflexión) basado en un sistema de signos y la intención de ser significado o que el receptor signifique por voluntad. Cuando el ser humano – en tiempos prehistóricos – encuentra en su ambiente objetos (significantes), como una piedra, al comienzo no le da importancia a la presencia o irritación de ésta, ya que tampoco tiene cifrado en el código la representación de “piedra”, ni un uso conceptual o funcional. Aquí se retoma el mismo ejemplo que Engels menciona sobre el “uso” de la piedra en contextos humanos “la cosa adquiere el valor de su uso o función; recordamos, a manera de ejemplo, cuando señala que probablemente el primer nombre de una piedra debe haber sido “hunde cráneos” y es su nombre el que permite transmitir, comunicar y socializar su uso” (Ávila, s/f, p. 2) como un claro ejemplo del proceso de significación con “algo” “hallado”. Se puede decir que cuando el Ser entra en contacto con algo que en potencia es una irritación para su sistema receptor, puede o no pasar al estadio de la significación, el cual es diferente al primero de interacción, en el ejemplo de la piedra, no se puede hablar de interaccionar ya que la piedra –antes de ser significada– contiene un significante en potencia con el cual no se interactúa, pero puede ser significado en el segundo estadio. El primer estadio, el de interacción sólo se puede dar entre seres actuantes, sin que esto signifique pasar al orden de la significación, a continuación se explicará a mayor detalle las diferencias de las interacciones significativas y las no significativas.

En este diagrama, se grafica de manera sintética, el proceso donde dos seres con la capacidad de significar y poseedores de un universo hetero-autónomo simbólico, interaccionan e intercambian procesos de acción en función del propio universo simbólico de cada uno de estos. Se nombra como “Universo Simbólico (a) y (b)” para denotar que el sistema es completamente diferente de aquél con el que interactúa, cabe mencionar que los dos Universos Simbólicos parten de un código de referencia interpretativa, que puede ser el mismo o puede ser distinto en los dos interactuantes.





**Figura 1: Esquema de interacción significativa**

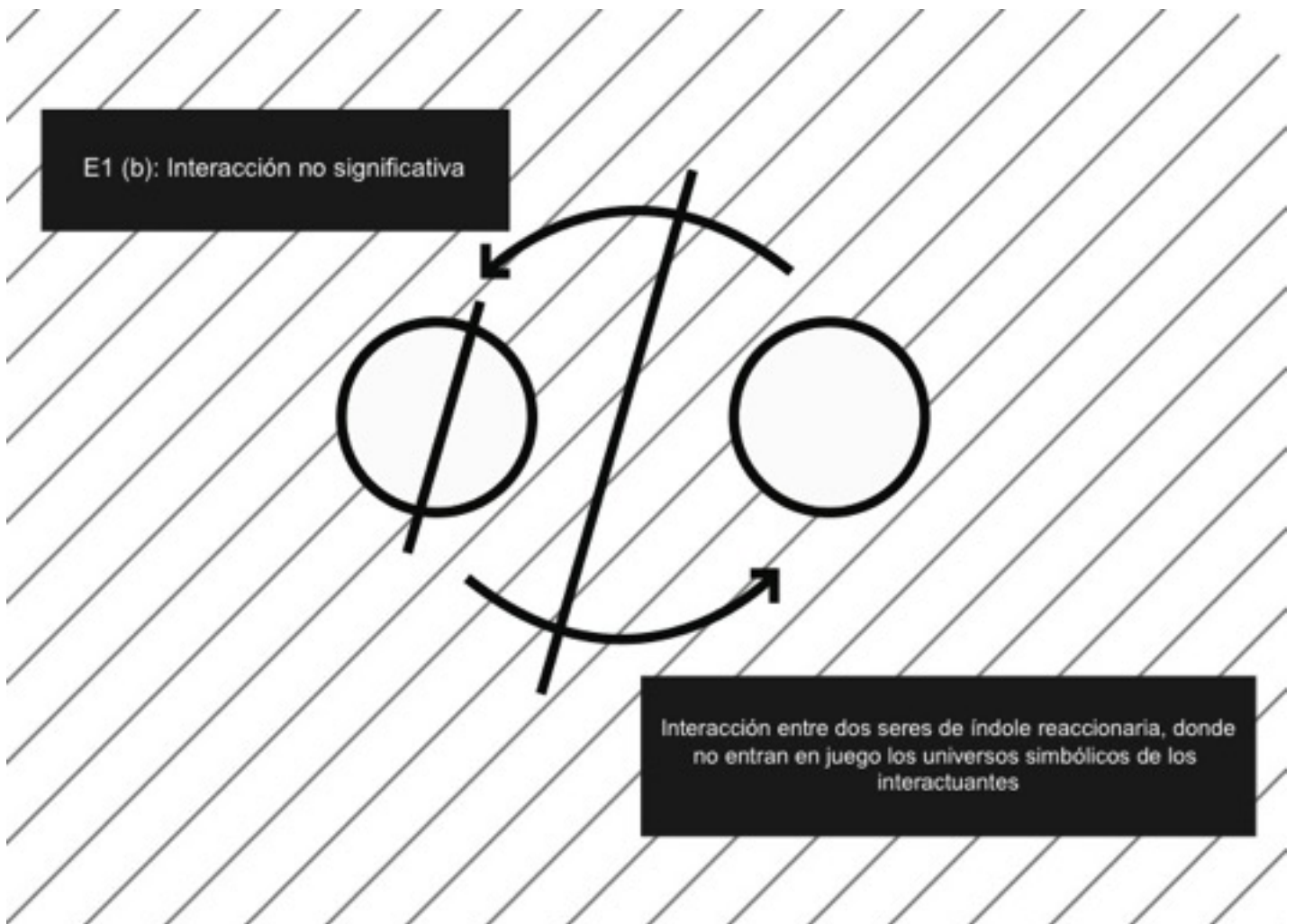
Fuente: Elaboración del autor

Cuando el encuentro de “significantes en potencia” o “hallados”, puede o no ser significativa, se conceptualiza como “irritación”, como estado primero donde se puede o no interactuar o significar, es decir es una “interacción en potencia” (siempre y cuando las dos o más partes del proceso sean sujetos de acción), pero no generada. En el ejemplo anterior, el de la piedra; ésta no tiene capacidad de significar y sólo puede representar un significante hallado, para un ser con capacidad de usarla y posteriormente significarla, interiorizando el signo; asimismo al hallarse la piedra; y no tener la cualidad de interactuar; se denomina como “irritación sistémica de un significante con potencia de ser significado”. Existe la posibilidad que el sujeto en cuestión le resigne una función y concepto a lo que halla.

Reforzando lo anterior, para Manuel Martín Serrano (2007), todas la interacciones son de orden heterónomo, es decir que para que exista se necesita necesariamente de dos agentes o más en el proceso, ya sea para beneficio o no de uno de los agentes implicados en dicha interacción. Dentro del plano de la autonomía, la relación se da entre un agente y un objeto, al cual puede darle signo o uso, y se denomina como implicación.

Las interacciones tienen la característica de uso entre los animales, desde los más primitivos, hasta mamíferos mayores como el ser humano, derivan de

acciones instintivas o no cargadas de un signo, que pueden irritar comportamientos en agentes externos, es por eso de la naturaleza heterogénea del proceso. De igual forma el proceso de interacción, es una acción donde dos agentes se coordinan, esta coordinación puede o no ser comunicativa, puede no tener un significado cifrado en el universo simbólico de los dos agentes que interactúan; un ejemplo claro de este tipo de interacción es cuando animales copulan, sin tener un significado cifrado; generan uso heterónimo de las acciones, para un fin. Este tipo de interacción es de orden no-comunicativo y coaccionado. Cuando caninos copulan, interactúan en el nivel de acción y de uso, sin tener que generar un proceso de comunicación complejo o de persuasión, es decir, parafraseando a Moles, el gasto energético es de alta intensidad por no ser una interacción comunicativa (a la que se denomina de baja intensidad energética). En el caso del proceso de reproducción de los caninos, la interacción cumple dinámicas de “reacción”, es decir, tienen que ver con instintos de reproducción y no existe un consenso significativo y comunicativo para los interactuantes, pero sí actúan en comunidad para un fin determinado no interiorizado ni consciente; es éste un claro ejemplo de interacción no significativa por medio de procesos reaccionarios.

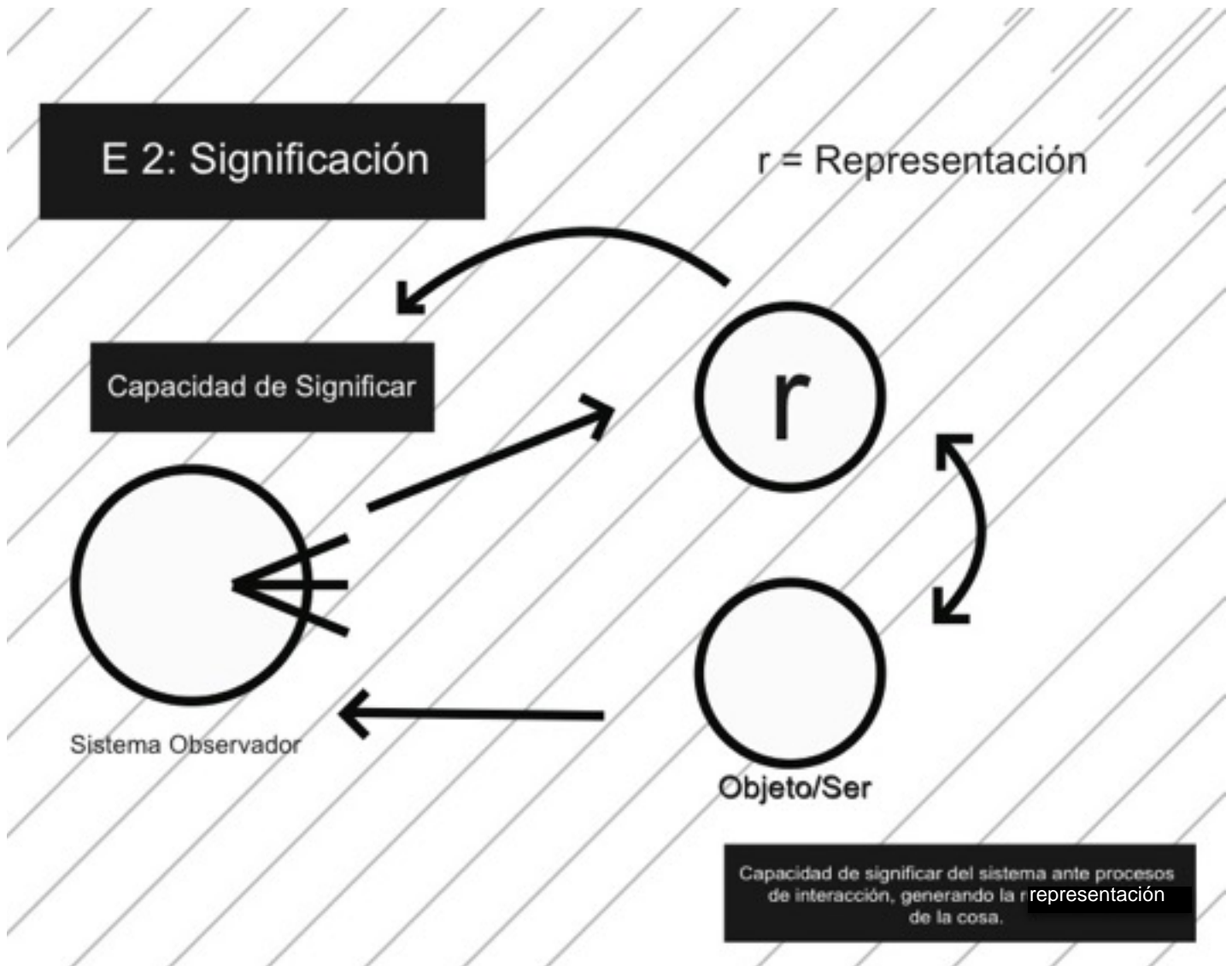


## Figura 2: Esquema de interacción no significativa

Fuente: Elaboración del autor

**Significación:** Es el estadio posterior a la interacción entre seres, y se caracteriza por el uso sónico normado de conceptos a las cosas o a los seres, y la intención cobra importancia en el proceso, asimismo entra en el proceso la categoría de conciencia en el Ser, donde a partir del sistema de valoración imperante en el que el sujeto está inmerso, y el código; genera un uso conceptual y funcional de lo observado. Es importante recalcar que los tres estadios necesarios e independientes, están en función de la capacidad biológica y neuronal de percibir el mundo a través de los sentidos, “El significado es información previa que posee cada Receptor y que utiliza para operar con la información que recibe; y para darle alguna aplicación” (Martín Serrano, 2007, p. 30). En esta definición de significado, entran en el proceso vaciados previos de signos e información que son pareados fenomenológicamente en el ámbito expresivo, en el cual a partir del marco referencial de Receptor se genera una imagen mental que representa a la cosa.

En este tercer esquema se representa gráficamente el proceso de significación de un ser que interactúa con otro, y que al generar conciencia del signo, a partir de su vaciado conceptual, puede descodificar y comprender al sujeto. Asimismo en este proceso de significación, no es necesaria la presencia de otro Ser interactuante o con capacidad de significar, ya que; como se ha mencionado arriba; el Ser puede significar su mundo hallado; ya sean sujetos dentro de éste, otros seres comunicantes de distintas especies o cosas materiales alrededor de su entorno; todo esto a partir del código mediante el cual explica y da sentidos al mundo. En este estadio del proceso es donde el mundo simbólico comienza a tomar forma e interactúa en la Doxa – basándonos en lo escrito por Jorge A. González (2007), la Doxa es todo el sistema de información en abstracto, con el cual referenciamos las experiencias percibidas y atiende al orden de redes de relación simbólica – , de igual forma se sustenta la relación heterogénea del proceso, donde los signos y el lenguaje no son arbitrarios, sino convencionales; como sustenta la teoría Saussuriana.



**Figura 3: Esquema de significación**

Fuente: Elaboración del autor

“Las manifestaciones de un Emisor (E) puede ser reconocidas por un Receptor (R) porque tienen una forma predeterminada” (Martín Serrano, 2007, p.31)

Estas señales con signo cobran relevancia cuando el usuario las “reforma”, en el vaciado conceptual de su universo de uso simbólico, el cual es todo el vaciado de signos que puede manejar, aunque no tenga acceso completo a la Doxa o a todo el sistema de signos en uso; a partir de estar “reformación” le genera un uso, el cual debe estar dentro de los límites del sentido y del uso conceptual y funcional de cada signo.

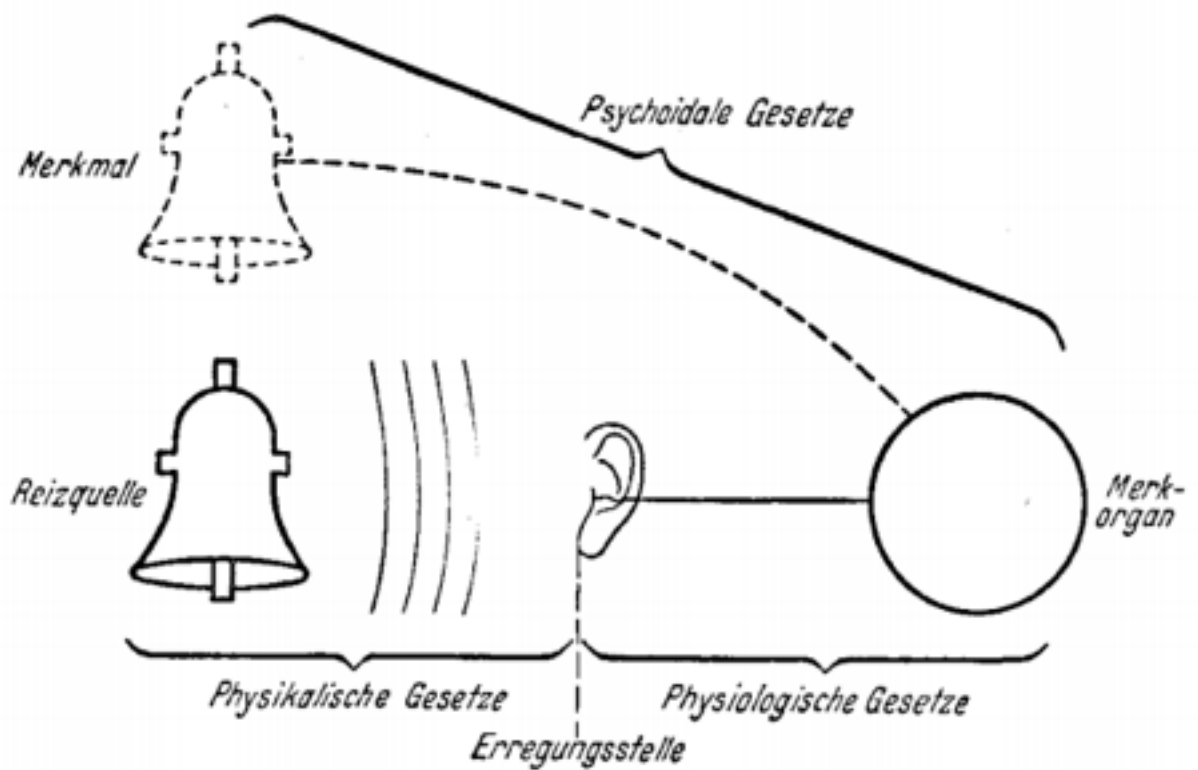


Abb. 39. Die Vorgänge beim Merken

**Figura 4: Representación del significante por medio de la primera mediación en un ser interpretante.**

Fuente: Von Uexküll, J. (1956) Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Recuperado de: [http://monoskop.org/images/1/1f/Uexkuell\\_Jakob\\_von\\_Streifzuge\\_durch\\_die\\_Umwelten\\_von\\_Tieren\\_und\\_Menschen\\_Ein\\_Bilder\\_buch\\_unsichtbarer\\_Welten\\_1956.pdf](http://monoskop.org/images/1/1f/Uexkuell_Jakob_von_Streifzuge_durch_die_Umwelten_von_Tieren_und_Menschen_Ein_Bilder_buch_unsichtbarer_Welten_1956.pdf)

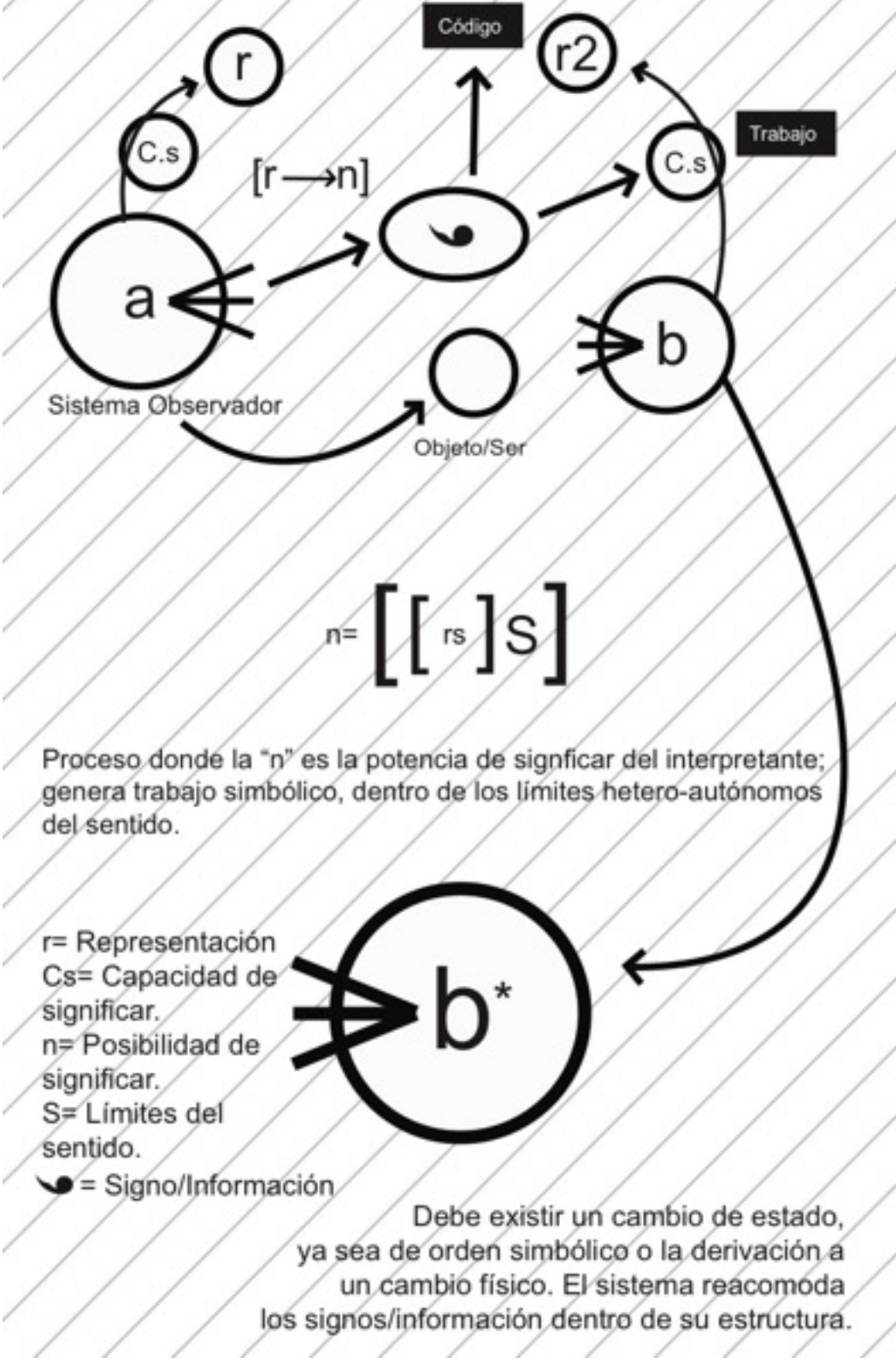
Esquema, donde el sistema es irritado por un objeto no interactuante, donde la primer mediación sensorial del Ser se reafirma (en este caso por el sentido del oído); en este esquema se puede observar que el sujeto interpretante tiene un significado de la irritación sistémica que se le presenta; en el Universo Simbólico hetero-autónomo existe el significado de la irritación, lo anterior no puede ser catalogado como una “interacción”, pero sí como una “irritación” del mundo circundante, pasando por la primera mediación y el segundo estadio: la significación.

El uso conceptual y funcional de los signos es un tema que se aborda más adelante, pero sirve ahora para entender que cada signo tiene dos dimensiones que por medio de la semiosis personal, la cual depende del sistema exterior del ser (Doxa), la experiencia expresiva y el sistema de uso del ser; y que a partir de este proceso de pareamiento, se le da sentido al mundo por medio de las relaciones comunicativas, significativas o interactivas que se dan.

**Comunicación:** Este estadio es el tercero y último en el proceso, y para que se dé, es necesario que los dos estadios anteriores se completen. A partir del estadio 1 (interacción), más el estadio 2 (significación); en el estadio 3 (comunicación), el ser interpreta y representa la cosa o al ser en oposición y sólo así puede comunicarlo al (E) o a otro (r). Aquí el proceso se puede complejizar cuando el (E) se convierte en (r), o el (r1) decide comunicar a un (En), posteriormente el Receptor del mensaje o la información “reformada” por medio del trabajo simbólico y expresada genera el estadio 2, pasando por el primero, donde genera representación de lo “recibido”. Este proceso se norma por los límites establecidos del uso y sentido dentro de la realidad y la Doxa imperante, esto gracias a la cualidad del código, de ser necesariamente compartido para que el proceso se lleve a cabo.

En el esquema las “c.s.” refieren a “Capacidad de significar”; como en esquema 2, de igual forma se acota que [R->n], refiere a la posibilidad de generar un sin fin de representaciones, siempre y cuando estén dentro de los límites del sentido y de uso de los representado, para su comprensión. Asimismo este estadio se complejiza por el hecho que debe existir un cambio en el receptor del mensaje o sujeto 2 de la interacción comunicativa mediada por un mensaje, es decir a partir del proceso debe generar una acción, o un cambio de estado, físico, simbólico o ambos, a partir de la significación e interiorización de lo mediado.

**E 3: Comunicación**



r= representación    r2= representación del segundo sujeto    b\*= sujeto b con un cambio de estado

**Figura 5: Esquema básico de comunicación**

Fuente: Elaboración del autor

A partir de la comprensión de los estadios principales para que el proceso de comunicación se dé, se puede hacer la relación sobre cómo estos estadios se dan en el contexto hipermediado y en la Red.

La Hipermedia se ha conceptualizado como un “espacio simbólico” con soporte físico, pero donde el proceso es ajeno a la plataforma. Asimismo se le ha denominado así como paradigma de creación y re-formación de información, así como lugar donde los seres a partir de una hipermediación interactúan con otros seres o se apropian y usan información.

Al hablar de mediación, nos remitiremos a la Teoría de las mediaciones, donde existen de igual forma tres tipos de mediaciones en la realidad. Manuel Martín Serrano ubica la tercera mediación: La Mediación Social.

Existen dos mediaciones anteriores a la social, las cuales fueron desarrolladas por Javier Ávila Guzmán, que son de gran pertinencia para comprender las mediaciones que un Ser tiene en la realidad.

La primera mediación es de carácter biológico y fenoménico, sustentada en la capacidad del sistema nervioso de percibir y mediar el mundo, es decir cuando un sujeto mira un objeto, lo media directa y primeramente por el sentido de la vista (o cualquier otro sentido fisiológicamente capaz de percibir el mundo); y a partir de esta mediación, la cual está relacionada con el primer estadio mencionado arriba, el de irritación o el interacción significativa, puede o no generar una acción o un cambio energético en su ser o su entorno.

Como segunda mediación, se tiene, a la que se da entre sujetos interpretantes y comunicantes, esta mediación se puede encontrar en los tres estadios ya referidos; ya que en el primero, por la interacción simbólica, puede pasar al estadio 2 (E2) donde por voluntad de intención comunica al sujeto 1 lo que pasa por la primer mediación o por una segunda o hasta la tercera. Se habla de una mediación interpersonal en la cual dos seres con las mismas características comunicativas comparten dialécticamente significado; es decir cuando el sujeto 1 mira un objeto y lo media gracias al primer estadio interactivo, pueden generar un uso de comunicación de lo percibido, asimismo el sujeto 2 en el proceso, deberá pasar necesariamente por el E1-E2 y E3 para que el proceso de segunda mediación se dé.

La tercer mediación, la mediación social, implica una plataforma externa y versa sobre las mediaciones masivas como lo son el periódico, la televisión, la radio, donde los signos/información mediados tienen la característica de “uno para todos en un contexto” donde un mensaje no tiene un receptor único; y en forma de inferencia emergente, podemos decir que en la Hipermedia se pueden dar mediaciones de los tres tipos, lo cual la excluye de la



categorización de “medio masivo” o un lugar donde sólo se generan mediaciones del tercer tipo.

Algo similar a las mediaciones que Manuel Martín Serrano y que las refuerza, se encuentra en la TGS. Bertalanffy explica cómo es que los seres observadores “no son guiados por la misma evidencia física hacia el mismo cuadro del universo, a no ser que se parezcan sus trasfondos lingüísticos” (Bertalanffy, 2006, p. 233), a lo anterior el autor lo ha llamado como “relatividad de las categorías”, y pueden ser homologadas las dos primeras mediaciones explicadas por Javier Ávila; es decir para Bertalanffy la primera categoría relativa es la Biológica, la cual depende de la organización psicofísica del hombre – en términos de mediaciones, equivale a la primera mediación que depende de la posibilidad sensorial y perceptiva del Ser –, no se percibe la realidad de la misma manera al tener organizaciones psicofísicas distintas de otros seres vivos “Equivale, en sustancia, a afirmar que, del gran pastel de realidad, cada organismo vivo corta una rebanada, que puede percibir y a la cual puede reaccionar gracias a su organización psicofísica” (idem, p. 239); esta “rebanada de realidad”, es lo que Jakob Von Uexküll conceptualizó, desde la Biología, como “Umwelt” y depende de la estructura de los órganos receptores, todo lo demás está fuera del mundo perceptivo del Ser, Von Uexküll llama Umwelt (se traduce del alemán al español como: Ambiente) a todo eso que puede ser percibido por el ser en cuestión, siempre y cuando cumplan las características que le atañen. El Umwelt es el acotamiento de la realidad perceptible dentro de una realidad más extensa, Von Uexküll lo teoriza dentro del plano biológico; lo que es relevante es su Umwelt para una especie – que puede ser totalmente determinante para su subsistencia – para otra especie puede no ser importante, quedando fuera del Umwelt del segundo, estos recortes de realidad no son excluyentes categóricamente, ya que pueden tocarse y ciertos estímulos del entorno o irritaciones, atañer a distintas especies, llevando a interactuar en un plano de la realidad compartido, pero no siempre igual, ni con los mismos fines; como se ha revisado en los casos de “interacción no comunicativa” o “coercitiva” en especies animales.

Es así como la relatividad de la categoría biológica del Ser, se homologa a la primera mediación, sólo se puede mediar aquello que por sus características y las del observador en el plano psicofísico y depende exclusivamente de las capacidades biológicas de éste. Se puede discursar que el Umwelt (Welt: mundo) es el mundo perceptible de cada especie determinado por su estructura biológica perceptiva.

Von Bertalanffy menciona una segunda posibilidad de relatividad, en las categorías; nos dice que existe una “relatividad cultural”. Aquí valdrá la pena

poner a discusión si es posible homologar dicha relatividad, con el sistema de la segunda mediación; la interpersonal.

Si bien el autor nos habla de que dicha característica de las categorías es de orden cultural, donde dependiendo del entorno de interpretación, las cosas en la realidad serán representadas de distintas maneras, es decir, las variaciones semánticas que se tienen de las mismas cosas, pero en contextos culturales distintos “La mesa es para el físico un agregado de electrones, protones y neutrones, para el químico un revoltijo de compuestos orgánicos, para el biólogo un complejo de células leñosas, para el historiador del arte un objeto barroco...” (idem, p. 248); es claro cómo a partir del contexto cultural en el que el Ser esté parado y lo use como punto de referencia, la relatividad de la mediación varía. Si bien la percepción es algo inherente al ser humano, y está posibilitada por sus estructuras psicofísicas, en el segundo orden; el de la conceptualización, está en determinación del código; que es de dimensión cultural, es aquí donde se vislumbra aún más la posible homologación entre la relatividad cultural de la TGS y la segunda mediación.

Cuando un sujeto entra en el proceso de la segunda mediación, es decir; media la realidad para otro sujeto, por medio de la expresión, el código toma relevancia para el cierre del proceso comunicativo interpersonal. Asimismo el código que sirve para mediar en este segundo proceso mediacional, tiene las características de compartido y redundante, para la comprensión entre los sujetos del proceso.

Si la relatividad cultural que se da en un proceso de segunda mediación es distante por el no dominio del código por parte de uno de los sujetos, el proceso puede truncarse. Retomando el ejemplo citado, cuando un físico se refiere a una “mesa” como un “agregado de electrones”, podrá mediar esa información de manera certera a alguien que domine el código, si no es así; a pesar de que el segundo sujeto en cuestión entienda lo que es una “mesa”, no comprenderá del todo el contexto desde cual el primero ha mediado o relativizado el concepto “mesa”. La mediación interpersonal, está basada en el código, y éste a su vez está en determinación de un orden cultural.

Si en el plano de lo biológico existen cortes de realidades o Umwelts, basados en el entorno físico circundante y en la estructura psicofísica de la especie, y dicho recorte es inconsciente e irreflexivo; ¿En el plano cultural-simbólico se puede también hablar de “Umwelts Simbólicos” donde el Ser, en un recorte de segundo orden genere burbujas de significación? Si bien la Doxa puede denominarse el Universo simbólico (o el Welt) completo e incognoscible, el Ser genera Universos “recortados” que le atañen sin necesidad de conocer y/o utilizar lo que queda fuera de su Umwelt simbólico. De esta forma el Ser

interactúa y comunica, a partir de la segunda mediación, con los demás seres que comparten la relatividad de categorías, es decir el código, “La conceptualización está vinculada a la cultura, por depender de los sistemas simbólicos que aplicamos “ (idem, p. 249), la segunda mediación es una mediación de relatividades culturales; el Universo simbólico es el Umwelt simbólico de uso hetero-autónomo.

Cabe mencionar que dicho Universo simbólico, en los seres humanos no queda fuera de la primera mediación, si bien es determinada por lo biológico, en la ruptura cualitativa; que se trata en el primer capítulo de este trabajo; entra al momento de interpretar, por este salto de autoconciencia y de la capacidad de significar el mundo hallado, ya no sólo media significantes por su función, sino que los significa también por su concepto y es de orden hetero-autónomo por desprenderse del lenguaje convencional. Asimismo al entrar en interacción por medio de procesos comunicativos – en la segunda mediación – ,existen intercambios entre los universos simbólicos de los actantes, generando cambio de estado y reacomodo del sistema.

Es así como las dos mediaciones propuestas por Javier Ávila, se sustentan en la TGS, y las bases biológicas y simbólicas de ésta.

Los procesos que se llevan a cabo en la Hipermedia comprenden los tres estadios necesarios para la comunicación, así como las tres mediaciones, ya que un sujeto inmerso en ésta, tiene la posibilidad de ser irritado sistémicamente – no se debe enjuiciar la palabra “irritación” con una connotación negativa, ya que se toma como el paso previo o detonante que gatilla el sistema, para que algo pueda o no generar sentido –; una analogía que puede explicar más el término irritación se ejemplifica de la siguiente manera: Cuando un sujeto se encuentra caminando por la calle, es propenso a escuchar ruidos provenientes de diversas fuentes, como sonidos de autos o las bocinas de estos; si el sujeto sólo oye dicha “irritación” sin prestar atención – o desde Martín Serrano sería una interacción no significativa – y sin dotarle de sentido, seguirá caminando y sólo será signado en a priori como ruido circunstancial; pero si el sujeto percibe que la irritación tiene implicaciones en su Ser, podrá transitar por el primer estadio y así sucesivamente. Bien, si la Hipermedia se observa como un espacio, se pueden dar irritaciones por signos o información que se desprenden de una tercera mediación como lo es en contenido informativo en línea y el Ser puede no dar, o dar importancia a dicha información y transitar por los estadios.

Cuando se habla de una segunda mediación en la Hipermedia, se parte del supuesto de que es posible tener comunicación interpersonal por medio de diversas plataformas, ya sea de manera sincrónica o acrónica; asimismo las

brechas de tiempo-espacio se reducen en la medida que la velocidad de emisión o respuesta de un mensaje se potencian. De igual forma se pueden encontrar mediaciones del tercer orden en mensajes masificados o contenidos que se desprenden de medios masivos de información como notas periodísticas, programas televisivos, etc.

En resumen, en las plataformas hipermediadas se conjugan complejas relaciones interactivas, sígnicas y de comunicación; gracias a las posibilidades tecnológicas de multimedia, hipertexto y multipantalla y cada vez el ser se inserta cada vez más a estas dinámicas hipermediadas, y las cuales reconfiguran los procesos de apropiación y uso informativo y comunicacional.

Siguiendo lo dicho por Manuel Martín Serrano, por Javier Ávila, y complementando con lo propuesto por la Teoría General de Sistemas de von Bertalanffy, se puede generar una hipótesis teórica sobre la Hipermedia como una “cuarta mediación”, ya que si un sistema no se explica por la suma de sus partes, y en la Hipermedia se dan las tres mediaciones mencionadas, en ésta se debe generar una cuarta mediación donde confluyan las tres primeras, pero con un sistema de relaciones que no se explica por la suma de las tres ya trabajadas.

## **2.2 El Ser como sistema dentro de la estructura hipermediada**

A partir de la caracterización de las interacciones y las mediaciones en las que el Ser está inmerso, y por las cuales genera representación del mundo, así como usos funcionales y conceptuales de signos e irritaciones, se puede hablar que dicho Ser, ha venido transitando de una supuesta linealidad del proceso, para pasar, a las múltiples bifurcaciones que la Hipermedia ofrece en términos de información y medios de interacción y comunicación con otros seres. Que se dé importancia a la potencialización de la multidimensión en la Hipermedia, no significa que fuera de ésta no se den procesos multilineales de apropiación y construcción de información, este tema está tratado con mayor especificidad más adelante. Asimismo otro factor determinante dentro de esta dinámica es la eliminación de barreras espacio-temporales, posibilitando sincronías donde antes imperaba la acronía.

Si se toma al ser como un sistema abierto informacionalmente, el cual está en perpetua interacción con su entorno y que en las mediaciones tradicionales se encontraba en irritación constante por emisores específicos o no específicos, a partir de las cuales –acompañadas de situaciones contextuales– interacciona, significa y comunica; al estar dentro de una

estructura virtual donde imperan las múltiples mediaciones y posibilidades más abiertas para la construcción de relaciones de signos/información, el proceso se complejiza; y se puede hablar de una forma distinta de acceder a información, así como de construir realidad.

Bertalanffy se refiere a los Sistemas como “Conjuntos de elementos en interacción” (2006) y los cataloga como “Sistemas abiertos” y “Sistemas cerrados”.

Los sistemas cerrados, son aquellos que por antonomasia se encuentran aislados del medio que lo rodea, es decir que todo lo que ocurre dentro de éste depende únicamente de las relaciones establecidas dentro del mismo sistema, no teniendo interacción e implicaciones con otros sistemas ajenos; es decir, que la Fisiología “nos habla de las reacciones, de sus velocidades, y de los equilibrios químicos que acaban por establecerse en un recipiente cerrado” (Bertalanffy, 2006, p. 39), y es aquí donde se puede hablar de Ser como un sistema abierto en el nivel informacional, ya que depende de lo que lo circunda y genera cambios dentro de su sistema y puede detonar cambios en otros sistemas, sí sólo si se habla en la dimensión de información, ya que en el ámbito fisiológico-organizacional, el Ser como sistema es cerrado, es decir; el Ser como sistema se caracteriza por ser cerrado organizacionalmente, pero abierto informacionalmente, con características importantes para su apertura en lo informacional.

Al hablar del ser humano con la capacidad de ser un sistema cerrado-abierto, se debe contemplar las dos dimensiones, que funcionan de distintas maneras. En el nivel fisiológico-organizacional, basándonos en la teoría de Bertalanffy, el sistema depende de las relaciones internas y de los cambios que se dan dentro de éste, como ser vivo puede interactuar con agentes externos que puedan generar cambios dentro del sistema fisiológico y de manera autopoietica regularse, pero la interacción no es totalmente abierta sistémicamente, como lo es en el nivel informacional.

La Cibernética, al ser un postulado que surge en paralelo al pensamiento de la TGS, y la cual se enfoca en el estudio de los procesos de manejo y control a distancia, a la par de la creación de la Teoría Matemática de la Información, por Claude Shannon y Weaver, donde se intenta explicar en primera instancia el proceso de transmisión de información por un canal ruidoso; se comienza un proceso de entendimiento entre las relaciones sistémicas que se van dando en la realidad. Es así que a partir del giro que se da a la Cibernética, la de segundo orden, se re-piensa al sistema como algo que tiene propiedades de apertura y cerrazón.

No obstante la segunda Cibernética considera a la sociedad en un sentido inverso: organizacionalmente cerrada (capaz de ejercer la autoorganización dentro de sus propios límites mediante procesos complejos de interacción entre sus propios elementos) e informacionalmente abierta (capaz de crear, producir, ampliar e incluso transgredir el repertorio de opciones informadas en el interior del sistema) (Rodríguez, 1996, p. 67).

Es así como se trata el concepto de Ser como sistema, el cual no puede ser tratado como algo totalmente abierto ya que esto supondría que cualquier cambio en el entorno significaría un cambio en el Ser, pareciendo un determinismo del entorno en el cual, el Ser está a expensas de lo que suceda a su alrededor sin posibilidad de discriminación de las irritaciones que le circundan. Asimismo, si se tomara como universal la apertura del sistema, no podrían explicarse las diferentes reacciones y cambios sistémicos que dos sujetos, inmersos en el mismo ambiente bajo los mismo estímulos, reaccionan y apropian de manera distinta.

Lo anterior – basándonos en la cita de arriba – significa que el sistema se autoorganiza dentro de sí mismo a partir de las relaciones internas heteroautónomas, pero que informacionalmente tiene la capacidad de influir en su entorno, así como el entorno informacional influye en la autoorganización simbólica del Ser en cuestión.

El Ser, como todo sistema vivo, se encuentra en constante incorporación y eliminación de materia, nunca alcanzando –lo que los sistemas cerrados sí alcanzan– un equilibrio, sino manteniéndose en estado uniforme, esto es homologable a la incorporación y eliminación de información. No se puede hablar de una *metabolización* de información, como podría hablarse en términos físicos y biológicos, este proceso se da en una dimensión más amplia, la cual se encuentra dentro del universo simbólico del usuario, ya sea de un emisor de información o de un receptor; para utilizar las denominaciones clásicas de la teoría. Asimismo, al desprenderse de la Física y la Biología, la Teoría de los Sistemas tiene un pareo conceptual entre energía e información, siendo la primera la moneda de cambio de los sistemas vistos desde la Física, y la segunda siéndolo en sistemas referentes a la comunicación, esta denominación atiende a niveles básicos de comunicación donde la fuente de información dependía de una fuente de energía (como el modelo matemático de información de Shannon y Weaver), pero si se ve en términos más generales esta homologación conceptual; la información es a partir de la cual el

proceso de comunicación se lleva a cabo, tomando en cuenta los estadios mencionados anteriormente.

Otro concepto importante y que viene siendo medular desde los inicios de la comunicación como disciplina, es la “Retroalimentación”, vista en términos mecanicistas, es la acción que lleva a cabo un sistema en respuesta de un estímulo informacional, emitido en principio por el (E), convirtiéndose el (R) en (E), como se explicó en el primer apartado de este capítulo. Bertalanffy explica que existen diversos procesos biológicos que atienden a este esquema de retroalimentación como la homeostasis o mantenimiento de equilibrio en organismos vivos, como lo es la termorregulación en los animales de sangre caliente. Estos ejemplos que se desprenden de la Biología, sirven para ilustrar la capacidad de la Teoría de los Sistemas para explicar niveles más complejos donde las relaciones de los interactuantes son más caóticas como lo es en las interacciones comunicativas y de información.

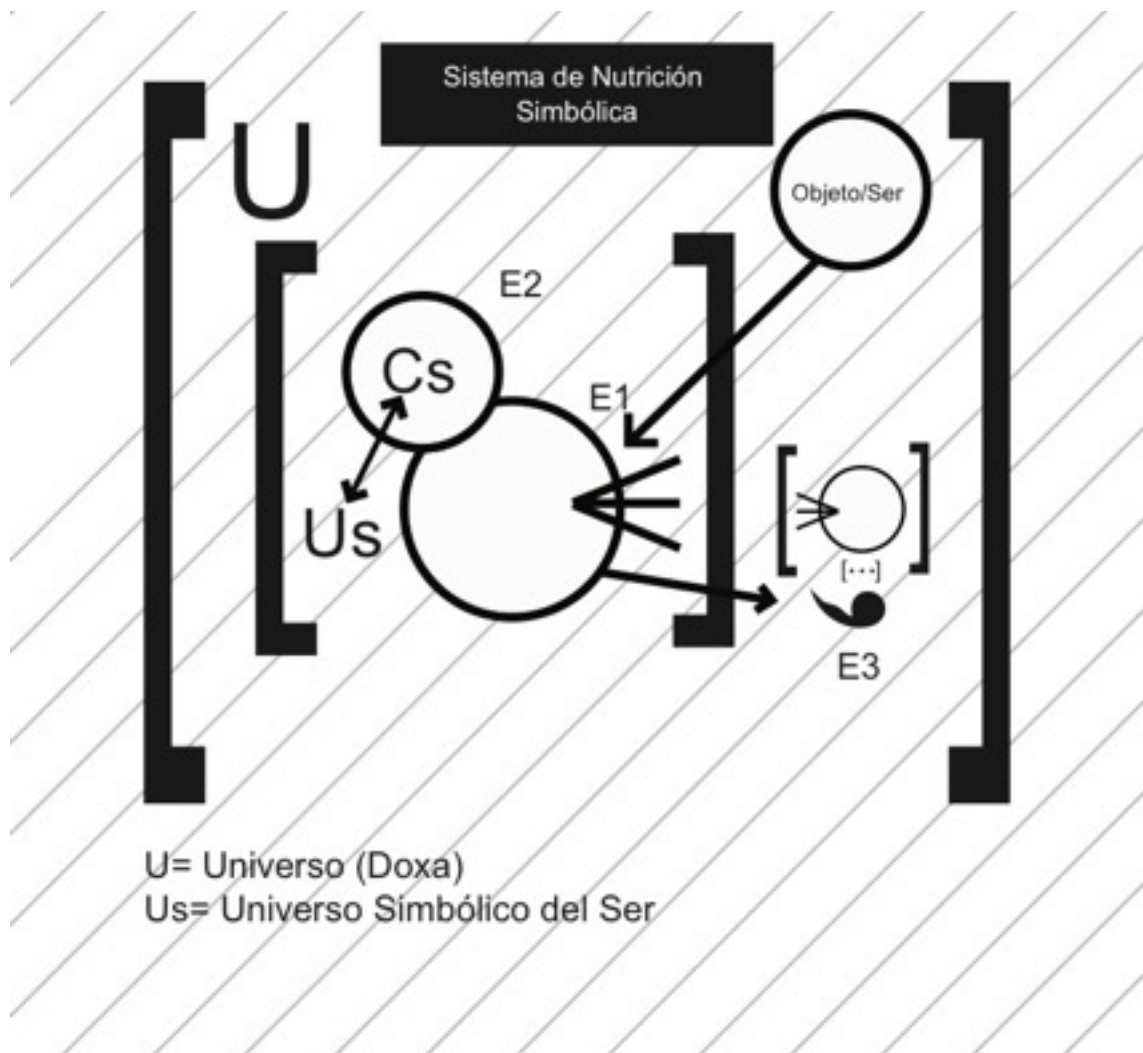
Ahora bien si el Ser es un sistema cerrado/abierto, propenso a la irritación significativa o interacción en el plano simbólico y de información, en su medio inmediato y no inmediato, cuando entra en dinámicas hipermediadas, esta capacidad y posibilidad de interacción se potencia debido a la mayor cantidad de “inputs” o fuentes de datos, que se pueden encontrar en dicho espacio virtual, esto genera un cambio en la forma en que el Ser busca, identifica, apropia y usa información; así como la forma en que el sistema simbólico se mueve.

Ya se puso el ejemplo, que en la Hipermedia el Ser está propenso a irritaciones sistémicas variadas, por la capacidad, en la realidad hipermediada de acortar temporo-espacialmente las relaciones y la información, es decir que se entra en una vorágine de signos en un devenir perpetuo a una velocidad nunca antes imaginada.

El Ser, al estar en una dinámica de intercambio con su entorno, debe estar acoplado desde el nivel fisiológico hasta el comunicativo para esta labor de construcción de realidad por medio del trabajo; la denominación de “trabajo” no está exclusivamente determinada, a la acción de transformación material, bien se puede extender dicha acepción conceptual al trabajo que hace un Ser al momento de reformar una interacción significativa y todo el proceso que deriva de este primer momento consciente.

Si se toma en cuenta la definición de Bertalanffy de sistema, que es la más primitiva que se pueda enunciar, ya que posteriormente se puede discursar de sistemas complejos o de “sistemas de sistemas”; y el ser como sistemas se encuentra en constante interacción con otros sistemas y con sistemas de segundo orden (sistemas de sistemas); parte del axioma que un

sistema no puede ser explicado por la suma de sus partes y la atomización de sus partes tampoco pueden explicar la totalidad, el ser atiende al mismo eje rector para considerarse como un sistema. Asimismo atiende a un orden de “organización” por relaciones de las partes del sistema. Como sistema abierto informacionalmente, el Ser atiende a lógicas homologables a la metabolización cuando se habla de signos/información. El siguiente esquema grafica el proceso en el cual esta apropiación simbólica se lleva a cabo y cómo es que el entorno y los signos en juego pasan.



**E1= Primer estadio (Interacción) E2= Segundo estadio (Significación)**

**E3= Tercer estadio (Comunicación) Cs= Capacidad de significar**

**Figura 6: Sistema básico de nutrición simbólica entre los seres.**

Fuente: Elaboración del autor



A partir de este esquema de “nutrición simbólica del Ser”, se da paso a dilucidar cómo es que el Ser dentro de esta estructura de Hipermedia, se comporta como un sistema cerrado-abierto. En el esquema anterior, de manera sintetizada se puede observar que los tres estadios interactúan en el proceso, y haciendo uso de la homologación de “metabolismo” el sujeto observador e interpretante, apropia signos/información de su entorno, para sintetizarlos por medio del trabajo simbólico que está normado por los límites del sentido y de la capacidad y amplitud de su universo simbólico, para después extraer lo aprehendido por medio del proceso de comunicación hacia otro sujeto con las mismas características de la estructura, pero con un distinto acomodo del sistema y de las formas de sintetizar lo nutrido, aprehendido o mediado, generando un proceso de reformación simbólica por medio de sistemas mediacionales como los códigos comprendidos.

Si ya se generó la hipótesis teórica de que la Hipermedia representa un sistema mediacional distinto al de los tres primeros, se debe tomar en cuenta que el proceso por el cual se apropia de signos e información es diferente a la suma de las tres mediaciones anteriormente explicadas; y si bien confluyen, el sistema tiene relaciones diferentes donde la realidad virtual o en plataforma influye en la realidad real o física y viceversa, y que los universos simbólicos que interactúan dentro y fuera de éstas tienen relaciones de apropiación y uso que transitan de lo Virtual a lo Real y de forma contraria. Uno de los objetivos de este trabajo es la explicación del sistema mediacional que se genera en la Hipermedia y en contextos multipantalla, donde el Ser se ha venido insertando por medio de las nuevas prácticas que ha engendrado la tecnología.

Retomando lo dicho anteriormente sobre “algo que se le inyecta al sistema”, se debe recordar que todo lo que viene a insertarse en dinámicas sistémicas está mediado por las prácticas que se llevan a cabo con lo inserto, con lo que ya existe y con lo que deviene como negativo o posibilidad de práctica.

Existe un acercamiento al concepto “Hipermediaciones” dado por Carlos A. Scolari la cual define como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecno-lógicamente de manera reticular entre sí” (Sierra, 2009, p. 392); esta definición dada hace unos años, tiene como característica la ponderación de la tecnología como eje rector del proceso, si bien se ha mencionado que es relevante esta variable en el proceso de mediación, se considera que la definición dada por Scolari, queda incompleta ya que sólo menciona ciertas características acumuladas y en cierta medida tautológicas; es decir; pondera la definición en el aumento de sujetos “interconectados” y nos dice que “intercambian” pero no explica cómo

se diferencia el intercambio simbólico en esos contextos “interconectados tecnológicamente”. Scolari centra su definición en “aumento de sujetos interconectados” y “Tecnología”.

Si la Hipermedia, se categoriza como una “cuarta mediación”; el constructo mediacional con el que se ha venido trabajando y se seguirá trabajando a lo largo de este trabajo, ayudará a construir una definición de la Hipermedia (como estructura) y las Hipermediaciones (como sistema) más completa y clarificará lo que al principio Carlos A. Scolari ha denominado como “Procesos de intercambio entre muchos sujetos interconectados”; recalcando que la Hipermedia y sus procesos no se pueden explicar únicamente por la suma de las diferentes mediaciones ( $M1+M2+M3 = M4$ ), ergo, no sólo atiende a procesos sumativos, sino de generación de diferenciación por medio de relaciones sistémicas.

Como primera acotación, y tomando en cuenta los estadios de la comunicación, desde la irritación-interacción, el Ser tiene los mismos procesos en la Realidad Real y en la Virtual o en plataforma, es decir; en la Hipermedia también interactúa, significa y comunica, pero con distintas variaciones como: Exceso de información, mayor rapidez y sincronía, exceso de inputs/output informativos y de signos, así como de datos, la posibilidad de manejar diversas fuentes de información de manera simultánea (Multipantalla), posibilidad de generar discontinuidades emergentes o voluntarias en procesos de lectura o apropiación de signos/información (Hipertextos), contenidos en diversos formatos (Multimedia), potencialización de la segunda mediación en la cual el Ser puede generar comunicación interpersonal, más canales informativos pertenecientes a la categoría de Mediación Social o tercera mediación (medios masivos que generan contenido para plataformas en red), y una primera mediación fenoménica basada en pantallas; éstas como fuentes de simple información y no de necesariamente de comunicación; de igual forma se tiene la capacidad de conocer una realidad más global, así como manejos informacionales globales; todo para que el Ser intente construir realidad tal y como lo hace en el suprasistema Realidad.

Si el Ser es un sistema, por antonomasia interactúa con otros sistemas (sujetos) y con sistemas más amplios informacionalmente, pero cerrados, como lo son las plataformas, donde confluyen signos/información, temas y construcciones variados.

El sistema del Ser en la Hipermedia apenas se alcanza a vislumbrar; en el apartado final del trabajo se construye dicho sistema y se explica a partir de la sistematización de datos recabados por la técnica usada en este trabajo.

Se pasará a la caracterización y conceptualización de dos ejes rectores del trabajo, como lo es el concepto “Multipantalla”, que ha venido permeando las prácticas comunicativas y de información; como sólo un ejemplo tenemos: Las grandes cantidades de dinero que se le inyectan a la creación de plataformas que permiten la interacción de sujetos con contenidos de la misma temática (series de televisión), pero en diferentes plataformas (una serie de televisión con contenido extra en aplicaciones en plataformas virtuales). Este es sólo un ejemplo de cómo se ha sistematizado desde la industria el uso de diversas pantallas simultáneas; y en el plano personal, cómo los sujetos manejan diversas ventanas en sus prácticas diarias en red. Asimismo el concepto “Sobreinformación” atiende a la saturación informativa que se presenta en red y a la vorágine de signos-datos-información que al alcance de un “click” se puede, o no, acceder y el proceso de secuenciación de dicha vorágine.

Se tiene virtual acceso a la panacea de la información gracias a las herramientas, pero ¿existe el acceso cognitivo a ésta?

Teóricamente, Manuel Martín Serrano y la explicación de los estadios necesarios y las mediaciones –la cuarta es una propuesta a desarrollarse, dada la importancia que las mediaciones en Red están tomando en el habitus de los seres humanos– , y la TGS aplicada al Ser; aportan fuerte cuerpo teórico-epistemológico, para así poder operacionalizar los conceptos que en el capítulo consecuente se encuentran. De esta manera, dichos conceptos podrán insertarse al análisis sistémico.

En el siguiente capítulo se entra al terreno conceptual propio de las dinámicas hipermedia, así como aportes explicativos y conceptuales.

# Capítulo 3. La línea, la multidimensión y las múltiples pantallas en la sociedad

## 3.1 Multipantalla y Sobre-información

*“El poeta Po Chu Yui se burla de Lao-Tsé: ”De sabios es callar, los que hablan nada saben” – dicen que dijo Lao-Tsé en un librito de ochocientas páginas”*

*Gabriel Zaid.*

Como se ha venido tratando en esta tesis, un factor determinante desde el plano tecnológico, para el desarrollo de lo que se llama sociedad de la información, ha sido la capacidad –que va en aumento– de la conectividad y del acceso a la Red casi desde cualquier lugar en la urbanidad; asimismo la masificación de herramientas que soportan conexiones cada vez más rápidas, la proliferación de una cultura de la aplicación (pequeños software que se instalan en dispositivos móviles como teléfonos celulares y tabletas, con funciones muy específicas, con fines de entretenimiento o de compra-venta de productos y servicios; así como aplicaciones para soporte de Redes Sociales), que cada vez más se reproducen culturalmente y en el plano de la economía. ¿Cómo la dinámica multipantalla, ha venido y seguirá transformando la forma de construir realidad?

Tomando en cuenta factores como la posibilidad de conectarse casi en cualquier lugar y que los adelantos en infraestructura y de mejoras en los soportes y plataformas, se puede decir que el uso en distintos niveles de la sociedad se ha venido normando, y cada vez el uso de Internet está más ligado a procesos culturales, económicos, políticos, y demás subsistemas o suprasistemas de la realidad; es decir, a lo largo de algunas décadas el uso se ha masificado y se le han encontrado nichos de “uso” donde antes no existían y cada vez, las actividades humanas se reproducen en la Red, tomando tintes y características de Hipermedia, así como la reproducción de información vía multipantalla.

El Ser, ha venido transitando culturalmente por diversos usos de plataformas; desde las plataformas que se resignificaron, a partir de su uso

como soporte de información en sociedades primitivas, pasando por la creación de soportes en papiro o pieles curtidas, la sistematización de un proceso en masa para la reproducción de información con la Revolución de Gutenberg, y hasta hace pocas décadas –alrededor de cuatro decenios– la Revolución de la información reducida a “datos”, o el llamado “Big Data” que consta de bases de datos con distintos usos, y la digitalización de la cultura; así como las nuevas formas de interacción en la realidad virtual, ya sea Ser-Sistema Cerrado, Ser-Ser en hipermediación y distintas acciones que se han potenciado y ganado eficiencia por el factor de reducción del tiempo-espacio.

Si bien la televisión, como soporte e institución social, desde hace más de medio siglo ya ofrecía una pantalla a la vida del Ser, ésta se caracterizaba –aún lo hace– por la transmisión de contenidos a partir del proceso de la Mediación Social; es decir “de uno a muchos” y su desarrollo fue en crecimiento relativamente lento, ya que el proceso de “televisación” de la sociedad se consolidó en los años ochenta del siglo pasado; recordemos que la televisión se insertó en un sistema donde entró como centro de la familia y se normaron prácticas como el “mirarla a una hora en específico” con los miembros de la familia; teniendo sólo un televisor en casa. En la dinámica McLuhaniana, la práctica con la que se normó la televisión como tecnología, era de orden colectivo y familiar, tomando parte del proceso de conformación familiar desde los años cincuenta cuando la clase media comienza a asimilarse a la cultura del electrodoméstico (muy característico del “Baby Boomer” norteamericano y de lo que se denominó “American Way of Life”), es así como comienza el devenir de la pantalla en seno de las relaciones familiares y de construcción de realidad.

Esta primer pantalla en masa –se recuerda que el cine fue la primer pantalla pero sus características no son cercanas en cuestión de “poseer uno” y que la práctica social de asistir al cine emula a la del teatro, donde es necesario un espacio determinado para el suceso– no surge como una plataforma de conservación de signos/información específicamente, ni se caracterizó por eso en su creación, pero se puede decir que en el suprasistema de la sociedad, es decir la Doxa; generó dinámicas de reproducción simbólica por uso y por apropiación; como ejemplo se puede hablar de las Representaciones Sociales que si bien siempre han existido en la dinámica de las sociedades, cuando esta primer pantalla surge, potenció el proceso de consensuar distintos signos y discursos que estaban mediados por esta tecnología y por las prácticas que culturalmente se normaron, asimismo el concepto de opinión pública toma más forma, aceptando, negando o reproduciendo lo que gracias a la televisión y sus prácticas formaron los vaciados conceptuales hegemónicos en contextos determinados. Cabe

mencionar que los medios masivos de información han conformado esa función social de mediar realidades y de reducir disonancias cognitivas entre el sujeto y su realidad; pero cuando surge la televisión el proceso autónomo-heterónimo de asimilación de realidad se potencia, ya que al ser un medio audiovisual y con el cual no se necesita tener una instrucción letrada –como en los diarios y publicaciones escritas–, y que de igual forma no alcanzaron niveles de masificación por producción como lo hizo la televisión; cualquier persona capaz de ver-escuchar puede acceder a este medio; asimismo la radio es un medio popular y con características de masificación similares, pero la televisión, por su característica de imagen-audio (el texto pasa a un segundo nivel de importancia y necesidad) es más incluyente y atractiva en el plano sensorial.

Cuando el ordenador surge, y su consumo se masifica a mediados de los años noventa, la dinámica multipantalla comienza a nacer. Si bien era posible tener varios televisores en casa, las prácticas que se desarrollaron entorno a esta tecnología inyectada a la sociedad, no se caracterizaban por la multiplicidad de pantallas, es decir, no se veían dos televisores al mismo tiempo con contenido distinto. ¿Por qué el ordenador se inserta como una segunda pantalla en la vida cotidiana del Ser?

Para contestar esa pregunta, es pertinente explicar el cómo la radio se convirtió en un sistema de compañía, ya que su uso transmutó en distintos sectores poblacionales por las características de su contenido y por el contexto en el que se desarrolla.

La radio como tecnología, se caracteriza por ser el primer medio masivo de información donde los signos/información se mediaban en la relación “uno a muchos” y donde no se necesitaba cognitivamente mucho para tener acceso a éste (los sordos son los únicos excluidos en la dinámica), y en cuestión de soporte, la producción se fue abaratando, siendo los aparatos receptores de fácil acceso y la infraestructura sencilla gracias a los avances tecnológicos y a la característica de transmisión de las frecuencias por ondas. Es así como esta tecnología se popularizó y logró insertarse rápidamente en la vida del sujeto.

Bien, con esta breve explicación, se entra al porqué de la denominación de medio de compañía.

Las características del contenido que se transmitía demandaba un nivel de atención no tan secuencial (dependiendo del sujeto y del nivel de atención que decidía poner); simple, el sujeto puede estar escuchando música o alguna conversación del locutor pero es capaz de llevar a cabo otras actividades de la vida diaria mientras escucha la radio; asimismo la televisión también puede fungir como acompañante en diversas actividades cotidianas del Ser, pero

nunca –al menos en las prácticas normales– la radio y la televisión de manera simultánea

Otro factor importante en relación con la televisión, era la incapacidad de retener o registrar lo acontecido en ésta; como eje rector era la transmisión de contenido en vivo sin la posibilidad de registrarlo –era posible pero no era una práctica común–; esto sólo se da hasta la revolución de la cinta magnética en los años ochenta (cultura del video, aprovechada por la industria musical y cinematográfica); puede ser otra explicación de la inversión de tiempo-atención cuando se miraba televisión antes de la existencia, y más aún de la masificación y asimilación, de la grabación en video. La televisión era un suceso mediado con la posibilidad de verlo a distancia (Del griego Tele=Distancia, y del latín Visio=Vista).

El proceso del ordenador es similar al de la radio, con variaciones complejas, donde el sujeto reparte atención entre acciones-signos/información, ergo la dinámica se vuelve más caótica, ya que pueden confluír varios aparatos emitiendo información.

El ordenador nos ofrece la posibilidad de transitar de su pantalla a otra (otro ordenador, el televisor, etc.), y de manejar contenidos iguales, similares o totalmente distintos.

Si la televisión fue la primer pantalla que ofreció contenidos masificados y de fácil acceso, cuando las computadoras personales entran en la dinámica social se comenzaron a normar prácticas de multiplicidad de pantallas, “Buena parte del mundo, desarrollado y menos desarrollado, ha pasado a ser una sociedad mediática y multipantalla” (Pinto en Pérez, 2008, p. 16), a pesar de las brechas económicas que distintos países como México, han venido agudizando, en términos de tecnología al alcance de la población cada vez se reduce más el abismo (ponderando en políticas públicas la infraestructura de acceso a la Red); y que existen comunidades donde servicios primarios son escasos, la compra y el uso de herramientas con conectividad va en aumento considerable. Sólo como ejemplo de estos intentos desde la política en México, es importante recordar el programa educativo lanzado por el Gobierno de Vicente Fox (2000-2006) “Enciclomedia”, el cual consistía en insertar tecnología en comunidades de escasos recursos y urbanizadas, por medio de pizarrones inteligentes (con características de hipertexto, multimedia y discontinuidad en el proceso de aprendizaje), siendo un proyecto fallido por no considerar los factores de uso y apropiación de dichos pizarrones. Lo anterior puede ser explicado como “algo” inyectado en el sistema, que no se asimila al sistema primigenio por la no-práctica.

En palabras de José Manuel Pérez Tornero, la “omnipresencia de las pantallas” ha sido algo que se ha venido gestando a partir de la generación de nuevas tecnologías de información y comunicación “A la pantalla del televisor se le han sumado la del ordenador, la del teléfono móvil y la de las consolas de videojuegos; además de otras que, como el «i-pod» y similares están en plena expansión” (Pérez, 2008, p. 16), ahora se tienen más pantallas en la dinámica como las de las tabletas. Al inicio de la vida del ordenador, aquéllos que tenían acceso a éste se encontraban en una relación de “hombre-máquina” donde interactuaban con un sistema cerrado de algoritmos para llevar a cabo funciones como cálculos, escribir textos (como una extensión y mejora de la máquina de escribir), y las ventanas en las que podía transitar eran mínimas, es decir se podía sólo utilizar un “programa a la vez”; posteriormente con la capacidad de conectarse en red, y las mejoras en las interfaces; que permitían ya el lanzamiento de varias ventanas a la vez y transitar por ellas; el Ser ya no sólo estaba frente a una pantalla de sistema cerrado, ahora podía interactuar con personas a distancia (que se puede denominar ya una dinámica Hipermediada desde la teoría de las mediaciones, y no sólo por los diversos soportes de información).

Asimismo, las pantallas cada vez más, se pueden encontrar en diversos ámbitos de la vida del ser humano “las nuevas pantallas están creando marcos prácticos –desde el punto de vista físico– y pragmáticos –desde el punto de vista de los usos del discurso– diversificados y novedosos.” (Pérez, 2008, p. 16), los signos/información se diversifican de manera exponencialmente incalculable, y generan cambios en las formas de mirar la realidad y de asimilar información.

Aquí una acotación importante en relación con el término Hipermedia (central en los procesos multipantalla) , ya que es pertinente ir tejiendo el vaciado conceptual. Se discursa que el eje rector de la Hipermedia es la posibilidad de acceder a distintos contenidos en diversos formatos, no sólo ya por la multimedia o medios focalizados en una forma de mediar; y las diversas características ya desarrolladas en el apartado anterior; lo relevante es dotar al concepto Hipermedia de una acepción más completa. Fenoménicamente la Red genera una forma de acceder a la información, interactuar y comunicar – sin caer en tautologías– que aglomera diversos procesos de mediación y distintas dimensiones de ésta, en un proceso complejo donde se tocan y trastocan las tres primeras mediaciones, donde confluyen sin ser una suma de las tres, es decir, la síntesis de mediaciones previas en una mediación compleja. Es así como el concepto toma más fuerza teórica y no sólo se reduce a los distintos media que soporta.



Regresando a las múltiples pantallas con posibilidad de manejarse, el Ser ha acoplado prácticas de “transito entre pantallas” y una dinámica menos focalizada del ver/apropiar, la atención focalizada que medios anteriores – como el libro por ejemplo– demandaban, ha venido en detrimento y desarrolla “Una mirada horizontal y «mosaical», que no se corresponde con la linealidad del cine, sino que va de un lugar a otro, de una pantalla a otra, de una parte de una pantalla a otra.” (Pérez, 2008, p. 17); el autor hace la comparación de la mirada lineal desde el cine, ya que argumenta que al ser un suceso con tiempo-espacio determinado para “ver” se genera una línea, la cual se va rompiendo en contextos multipantalla; asimismo habla de una mirada inquieta que salta de un foco de atención a otro.

Existen diferentes posturas que hablan que la plasticidad del cerebro puede soportar el manejo de diversas fuentes informativas o inputs, lo relevante de la discusión es el proceso de forma-fondo que esto conlleva siendo esta hipótesis cierta, escritores como Nicholas Carr son detractores de lo que se ha venido conceptualizando como multitasking (muy relacionado con la dinámica de multiplicidad de pantallas), ya que las interfaces generan posibilidades de tránsito no sólo de pantalla a pantalla, sino de ventana dentro de una pantalla, a otra ventana dentro de la misma pantalla o de otra pantalla “Hoy, cuando nos asomamos a la Red, encontramos ventanas dentro de ventanas dentro de ventanas, por no hablar de las filas de comandos dispuestas para activar más ventanas emergentes” (Carr, 2011, p. 141), como sucede en la actualidad con los correos electrónicos, pasando por la revisión de textos científicos, noticias, vida social, donde el Ser está en constante irritación sistémica por el sistema y puede o no, atender a dichos cambios en las ventanas, y potenciando por el entorno real o no hipermediado.

La posibilidad del Ser, del manejo informativo y de signos en esta dinámica apunta a dos hipótesis: A que su atención se divide sin jerarquía u horizontal, o a que sigue siendo una atención vertical pero priorizada, fragmentando su atención de manera desproporcionada.

Si al proceso se le añade, que la cantidad de información y signos que se reproducen va en aumento de manera indiscriminada, se puede ya hablar de “sobreinformación” como abundancia de ésta en palabras llanas.

La multiplicación de la información y el entorno multipantalla pueden estar creando una saturación para las mentes y los sentidos, y estar conduciendo en ocasiones a una especie de embotamiento perceptivo que lejos de ayudar al aprendizaje sería una barrera para su desarrollo. Éste es un proceso que tiene que ver con lo

que Scout Lasch ha denominado el crecimiento de la seudoinformación ligada a una cultura informativa (Pérez, 2008, p. 17).

Si en las dinámicas cotidianas de construcción de realidad por medio de signos/información la Hipermedia, la multipantalla y la sobreinformación generan pérdidas de fondo en la secuenciación de discursos; en el nivel educativo –que como se ha mencionado también ha permeado– debe tener implicaciones similares.

Tener acceso con herramientas a cantidades exorbitantes de información, ¿dota al sujeto ya de un acceso cognitivo?, ¿el transitar de pantallas en pantallas y ventanas en ventanas asegura que se conozca más? Ahora bien, si mínimamente se puede acceder a mucha información, se puede decir que en forma se tiene, pero ¿En fondo?. Tomando en cuenta el tiempo-espacio el proceso se debe acelerar... ¿y la secuenciación, se puede decir que genera fondo?

Habrán que analizarse las implicaciones de estas dinámicas ya practicadas en la realidad, para conocer la respuesta de algunas interrogantes, y así poder conocer cómo a partir de una infinidad de signos-datos-información se generan relaciones, sólo así se podrá hablar de conocimiento y de manejo informacional.

Una de las prácticas más cotidianas por las personas insertas en Red es el compartir información, en una espiral de reproducción de discursos que por el factor espacio-tiempo limitado del Ser, pocas veces se interioriza. Existe un fetiche informacional y una virtualidad imaginara de acceder a ella a partir de soportes y plataformas.

Cuando se tienen varios inputs abiertos, la memoria a corto plazo se satura, dando poca probabilidad a que información vital o discriminada, pase a interiorizarse a la memoria a largo plazo, “Cuando estamos *online*, a menudo nos mostramos ajenos a todo cuando acontece en nuestro derredor. El mundo real retrocede mientras procesamos el flujo de símbolos y estímulos provenientes de nuestros dispositivos” (Carr, 2011, p. 146), para Carr, una distracción que distrae de otra distracción no cumple con la función de descanso cerebral, para que un problema que está embotado en un “bucle mental”, pueda interiorizarse y generar posibles resoluciones sistematizadas.

Para cerrar este subcapítulo y parafraseando a Zaid (2010), en estos tiempos los universitarios y mucha gente con acceso a información; quieren escribir mucho, compartir mucho y leer poco, ergo se debe aprender a secuenciar signos/información, para no perderse en la vorágine y la

sobreinformación característica de la era de la Hipermedia y las dinámicas multipantalla.

### **3.2 Lo lineal frente a la multidimensión**

El concepto clásico de “línea” y el que está más interiorizado, es aquél que dice que: Una línea es una sucesión de puntos. Bien, se tienen en cuenta, en esta definición dóxica; dos componentes diferenciables, el punto y la línea, siendo que la línea es una sucesión de puntos, la línea es sí sólo si, estos puntos están conectados por ellos mismos.

Cuando se habla de líneas es casi inevitable pensarlas como algo recto e invariable, pero como se irá dibujando a lo largo de este apartado y del siguiente, las líneas necesariamente no son euclidianas y menos cuando se discursa desde un plano abstracto donde la geometría euclidiana sirve sólo para una comprensión aproximada del concepto “línea”.

No es menester de este texto y mucho menos de la disciplina de la que se desprende, cuestionar o teorizar sobre geometría euclidiana, pero nos ayudará a comprender mejor cómo es que a partir de ciertas dinámicas de construcción de realidad, a partir de procesos donde existen signos/información de por medio, se generan líneas discursivas en el terreno de los procesos informativos y comunicativos.

El primer postulado de Euclides dice que dos puntos, siempre pueden ser unidos por una línea recta, y que toda línea o figura que no cumpla con uno o más puntos de los 5 que se desprenden de dicha geometría, se denomina ya como “no-euclidiana”. A pesar de que a continuación se comience a hablar de líneas, estos procesos de linealización, pueden ser percibidos como euclidianos, donde no existen discontinuidades, ni varianzas; pero esto claramente es perceptivo y por asimilación del concepto; asimismo cabe resaltar que existen líneas con curvaturas y varianzas de pendientes, las cuales también pueden verse como un proceso de secuencia de puntos unidos, no en línea recta; pero sí en una secuenciación que genera un tipo de línea.

A lo largo de este apartado y del siguiente, se desarrollan las posibilidades que de una secuenciación, donde a pesar de percibirse como recta, en el fondo no lo es. Primero se da paso a varios ejemplos de cómo a lo largo de la Historia y en varios campos de conocimiento, la línea –como abstracto– ha sido de utilidad para la comprensión de fenómenos.

Este concepto ha estado presente en diversas áreas del conocimiento como en la Historia, la Epistemología, la Física, etc. En la Física –a *grosso modo*– se utiliza para graficar fuerzas o vectores de continuidad, así como desplazamientos; por otra parte, y remitiéndonos al primer capítulo; la Historia de la humanidad puede ser abstraída como una línea continua donde diversos acontecimientos se van desarrollando –aunque como se trata más adelante, esto no quiere decir que esté ausente de rupturas y discontinuidades ya asimiladas–, recordemos el nombre de “Línea del tiempo” que se le da a las graficaciones con sentido didáctico para la comprensión de momentos históricos en los salones de clase de educación básica; asimismo el Tiempo como unidad, es la abstracción más pura de la linealidad en la Física clásica.

Existen diversas formas de conceptualizar una línea o secuencia así como diversos ejemplos donde se ha tomado el concepto para explicar ciertos procesos o dinámicas donde el ordenamiento de las partículas conformadoras de “algo” se linealizan para su entendimiento, (tomando como base la definición clásica donde es “una secuencia de puntos”); asimismo, al ser una conceptualización muy abstracta el de la línea, nos serviremos de ejemplos donde se ha utilizado, para aclarar y dar forma a la operacionalización que ocupamos en este trabajo.

Si bien la definición clásica dice que una “sucesión de puntos”, genera una línea, se puede decir que dicho proceso de linealizar situaciones en la realidad es normal para la comprensión.

En términos de Epistemología existen varias corrientes que nos hablan de cómo ha sido el desarrollo de la ciencia y la filosofía, y se pueden definir de primera mano dos tradiciones o formas de explicarlas; la continuista que parece mirar el devenir del conocimiento como una línea constante donde diversos acontecimientos clave; como la creación de la leyes de la Gravitación de Newton; se van presentando en esta línea en devenir y de constante avance. De igual forma, y dentro de la misma dinámica cronológica, se tiene la construcción conceptual de “paradigma” que nos ofrece Thomas S. Kuhn, donde la línea de conocimiento, se va fragmentando en lo que él llama “Revoluciones Científicas”, las cuales se van creando en una dinámica cuasi-lineal de “Crisis-Creación-Aceptación”, donde cíclicamente las revoluciones van tomando forma de “postulados hegemónicos de ciencia normal”. Por otra parte otro intento de conceptualizar y organizar el conocimiento se puede encontrar en Eliseo Verón (1998) quien habla de la posibilidad de los discursos de ser “intertextuales”, los cuales van interactuando y es cuasi-imposible identificar en un momento específico en la historia de las ideas, la creación, por ejemplo, del Estructuralismo. Este breve acercamiento a posturas sobre “Historia del conocimiento” es un ejemplo claro de cómo el ser humano, ante la

imposibilidad de conocer todo en desorden opta por generar líneas de explicación y sistematización.

Otro ejemplo medular, para comprender, cómo es que la línea es parte fundamental del desarrollo de las cosas en la realidad, es la característica que Ferdinand de Saussure le da a la lengua de “Lineal”; es decir, explica que la lengua tiene un proceso lineal, de consecutividad y contigüidad donde dos sonidos articulados no pueden ocupar un lugar en el espacio ni en el tiempo del hablante, la lengua tiende a ser sintáctica y organizada para su comprensión, siendo que la palabra “C-A-S-A” tiene un desarrollo ya sea en un espacio como palabra escrita, o como significante fonético; lineal.

Cuando se habla de aprehender información registrada y con soporte, las formas clásicas –desde la imprenta y el libro como plataforma– tienden a un proceso de linealización y secuenciación de las cosas; la evidencia más clara es que para comprender un libro o el tema de un libro, es casi imprescindible el leerlo en su totalidad de inicio a fin; ¿No es eso una línea o secuencia? Ahora bien, cabe mencionar que dichos procesos de secuenciar algo, se potencializaron a partir de la sistematización de la realidad en el lenguaje estructurado y conservado.

Retomando a Walter J. Ong, las culturas orales primarias tendían a una linealización de la realidad, pero de manera diferente a la que a partir de la masificación del libro y de la estatización de las lenguas. Ya se mencionaron en el primer capítulo de este trabajo, algunas características de las líneas que ayudaban a comprender la realidad por medio del lenguaje; una de estas características es la acumulación donde el discurso o lo dicho era manifestado como un suceso en devenir, es decir el relato o la expresión tendían a ser sumativos en vez de tejidos complejos de redacción y sintaxis narrativa ya sea mental o escrita.

Esta generación de líneas o secuencias para la comprensión, generan cierto orden; el mismo Ong explica este salto en la construcción de realidad, a partir de la diferenciación de las narrativas primarias y las secuenciales que en palabras del autor encuentra su pináculo a mediados del siglo XIX con la publicación de “Los Crímenes de la Calle Morgue” de Allan Poe “La narración de estructura piramidal, como se ha visto, alcanza su punto culminante en la historia detectivesca [...], la acción ascendente se acumula inexorablemente hasta una tensión casi intolerable” (Ong, 2013, p. 146); si bien es un ejemplo tomado de la narrativa literaria, es una estructura que sólo se pudo dar en un proceso lento; en sociedades letradas, es decir, el autor compara la forma de generar discursos antes de la linealidad de la escritura; los cuales eran

episódicos, acumulativos, y emergentes; al paso del tejido narrativo estructurado y con líneas secuenciales más complejas.

A partir de este ejemplo se entra al terreno de la voluntad, que el Ser aplica al poner atención y consciencia para leer y apropiarse información; por esta linealidad de principio a fin, con intersticios intermedios que exigen llevar una secuencia para su comprensión. Asimismo la posibilidad de la lectura en silencio (característica que se detonó con el avance tipográfico y la estandarización de las tipografías en las obras impresas, ahora difundidas y creadas en red), y los soportes de información, dibujan líneas que el Ser descubre y posteriormente secuenciar en el interior para la generación de sentido.

La secuenciación, permite la introspección de lo apropiado, mediado por un lenguaje en las sociedades acopladas a la caligrafía y a la tipografía; la línea genera sentidos de correspondencia y entendimiento en la complejidad de signos/información en la que estamos insertos.

Antes de que la lengua escrita linealizara de manera hegemónica las narrativas de la realidad, existía otro proceso en el cual la línea también estaba presente, pero de manera distinta; es decir, si en la oralidad las secuencias narrativas “la situación era subsiguiente a lo que era al principio” (Ong, 2013, p. 144) es decir existe un hilo del antes y después, la dinámica tiene poco en común con la presentación lineal de un hecho cronológico como podría presentarse en los medios masivos de información (con todo y los intersticios dentro del producto narrativo actualmente, en una novela literaria, o textos de apoyo para los procesos de enseñanza-aprendizaje). La dinámica tiende a ser menos sistematizada y no siempre será contada o narrada de igual manera por el mismo sujeto –como en los cantares Homéricos–; esto por la no existencia de plataformas donde el discurso se concibiera como terminado, que es algo característico de las sociedades que reproducen signos/información en plataformas físicas-estáticas.

Desde la Literatura se han hecho conceptualizaciones sobre la importancia de la secuencia como eje rector del desarrollo de la disciplina, que puede trasladarse a dinámicas sociales como lo informativo, educativo, cultural (todo proceso que esté mediado por signos/información en plataforma y en dinámicas de construcción de realidad por discurso oral); por los factores que lo implican, que es la interiorización de los signos/información a partir de la tipografía y del “espacio terminado” que los textos en físico presentan; “En nuestra cultura tipográfica y electrónica, hoy en día nos fascina la correspondencia exacta entre el orden lineal de los elementos del discurso y el

orden de referencia” (Ong, 2013, p.144); aquí se abre la pregunta sobre si la línea secuencial es tan lineal, recta y continua.

Para poder comprender las divergencias y convergencias de líneas secuenciales; primero se debe considerar el opuesto dialéctico de la línea; la multidimensión, ya que el proceso entre las dos genera una síntesis.

Lo multidimensional es algo que se viene trabajando desde décadas anteriores, y es un concepto que está muy relacionado con la Complejidad que devino a partir de la Teoría de los Sistemas y existen diversas acepciones teóricas; por ejemplo desde la filosofía de Edgar Morin, la complejidad atiende a lo caótico y al desorden, “La complejidad emerge como obscurecimiento, desorden, incertidumbre, antinomia” (Morin en García, 2006, p. 19), a pesar de esta caracterización de su génesis, el mismo Rolando García explica, que la complejidad en la que varias posibilidades o multidimensionalidades interactúan, no es sinónimo de “complicado” como en varios círculos académicos se le ha homologado.

Si bien lo complicado no es sinónimo de complejo, las relaciones complejas que se dan en distintas dimensiones de la realidad, atienden a dinámicas sistémicas de subsistemas en interacción, e intercambios no siempre iguales entre los sistemas interactuantes a pesar de la autopoiesis y homeostasis características de los sistemas ya explicados.

El concepto de multidimensión está muy ligado al pensamiento de Edgar Morin, quien a partir de las complejidades que se tocan en la realidad, construye desde la filosofía una mirada más holística y complementaria, donde –como explica Bertalanffy en la TGS y Pascal quien siglos anteriores expresó que la totalidad no puede ser explicada por sus partes– es así como el Ser se encuentra inmerso en una realidad donde las dimensiones en las que se encuentra, o categorizaciones a las que está expuesto se diversifican.

La realidad se comienza a re-pensar como algo complejo y multidimensional, cuando distintas formas secuenciales hegemónicas de explicar el mundo, no abarcan ya todos los aspectos que pudieran ser relevantes, es decir; las explicaciones y categorías dentro de los fenómenos de comprensión, se comenzaron a pensar ya no con variables controladas (como pudiera hacerse con modelizaciones de la Física clásica, por ejemplo). Estudiosos del pensamiento de Morin explican la multidimensión a partir de la complejización de las categorías que componen a un Ser y sus interacciones con el suprasistema y subsistemas; “Las unidades complejas como el ser humano o la sociedad, son multidimensionales; el ser humano es a la vez biológico, psíquico, social, afectivo, racional. La sociedad comporta dimensiones históricas, económicas, sociológicas, religiosas. El conocimiento

pertinente debe reconocer esta multidimensionalidad e insertar allí sus informaciones.” (Avilés, 2001, p. 656). La autora del texto explica que los nichos donde el Ser transita como lo es lo biológico y lo social, atienen a dimensiones diferentes, que confluyen necesariamente en la conformación de informaciones y sujetos que las manejen, utilicen y creen realidad a partir de éstas.

Toda actividad de comprensión y asimilación, implica cierto proceso de secuenciación para su comunicación y uso; por más dispersas que estén las relaciones de construcción de sentido y uso, es posible, para su enunciación en primera parte, y posteriormente para su interiorización; se generan secuencias de orden.

Si bien la realidad real, ya se ha conceptualizado como multidimensional, cuando se hablan de contextos hipermediados, las dimensiones en las que interactuamos, explotan y pueden definirse como Sistemas Complejos. Al estar en constante irritación sistémica y frecuentemente de manera simultánea, en el mundo real y en el mundo virtual o Hipermedia, los procesos multidimensionales, de igual forma crecen. Se está al pendiente de lo que ocurre en nuestra realidad inmediata, tanto como de la mediata.

La masificación de la Red y los usos en diferentes dimensiones de la realidad, implica el reconocimiento del incremento de sistemas que interactúan con el Ser, teniendo como consecuencia la necesidad de secuenciar más signos/información, que cuando el mundo no se encontraba tan “ensanchado”. El tiempo y la distancia se acortan, pero el espacio y lo que confluye en éste se ensancha. Es decir, la virtualidad de que algo suceda, siempre ha existido dialécticamente, aunque no podamos percibirlo y no afecte; es la parte negativa de la cosa, pero cuando fenoméricamente puede afectar al Ser lo que sucede cuando el espacio se ensancha, como Seres dentro de espacios más anchos, el sujeto se encuentra con más fenómenos, signos/información, que negativamente pueden o no afectar al sistema, y viceversa el Ser afectar a otros sistemas.

Nos enfocaremos en la dimensión de signos/información, y las múltiples posibilidades de su reproducción en contextos hipermediados, acompañada de la complejidad que implica la globalización, el acortamiento de tiempo y distancia, y la vorágine informativa que se da.

Si la Red es un espacio virtual donde confluyen múltiples dimensiones que se pueden desprender de la realidad real y viceversa, y regresando a la paradoja sobre que el Ser tiene un acceso a la información por herramientas de uso sencillo que se lo permiten, pero informacionalmente y para su interiorización, es más complejo e implican más acciones hetero-autónomas



que sólo la posibilidad de acceder y tener todo al alcance de un click, se ocupará el modelo anterior de “distancia-tiempo-espacio” para su explicación.

Estos tres conceptos abstractos que fueron teorizados y desarrollados por la Física, son fenoménicamente perceptibles para el Ser y no sólo se reducen a datos de medición, y están ligados de igual forma con los signos/información, así como en su uso multidimensional y vital.

Si el Ser puede acceder más rápido a más cosas, que virtualmente pueden o no, estar lejanas en la Red, el espacio de búsqueda de signos/información será más amplio; es decir que se ensancha el lugar virtual donde se puede buscar-encontrar información haciendo que las posibilidades aumenten, y los procesos de discriminación para la asimilación, dependan de mayor cantidad de categorías; luego entonces la construcción de realidad en la Hipermedia tiene como factor importante la cantidad de signos/información a las que el Ser tenga primero: acceso por herramienta, y luego la capacidad de selección, en la creciente base de información, definida como “sobreinformativamente en crecimiento”, la cual, así como el proceso se hace más eficiente para el Ser que interactúa multidimensionalmente, en relación con la posibilidad de acceder; los signos y la información crecen constantemente, reduciendo el tiempo de reproducción y acortando las distancias en las que puede ser recibida, irritando sistémicamente en primera instancia y posteriormente con la posibilidad de ser interiorizada por el Ser entre los estadios de la comunicación e interacción hipermediados.

Se pondrá un ejemplo en forma de metáfora para la homologación del proceso. Al estar dentro de una casa, los Seres dentro de ésta, están potencialmente expuestos a cambios de estado dentro de la casa, ya sea por sistemas internos, cerrados o abiertos, o por externos de igual forma cerrados o abiertos, informativamente pueden ser irritados dentro de la casa (metafóricamente sólo podrán sentir lo que ocurre dentro de la casa), pero si la casa se “ensancha” (por la posibilidad de acceder a signos/información y sistemas, más rápido y a mayor distancia), el espacio donde el Ser puede interactuar se amplía, haciendo que las posibilidades de que un fenómeno informacional les ataña sean mayores; y así es como la casa metafórica crece. Con la Red el espacio donde se reproducen datos/información se ensancha por la reducción del tiempo y distancia para acceder a algo.

Ahora bien, si ya se aclararon las dos posibilidades que son la “Línea” y la “Multidimensión” y recordando que linealizar algo es un proceso de ordenamiento y de secuenciación. ¿Qué tan lineales son los procesos tradicionales de acceso a la información?

Se ha mencionado que existen formas más lineales de acceder a contenidos, abarcaremos lo concerniente a la lectura de material impreso o de espacio terminado. Se puede decir que cuando un sujeto lee un libro, un periódico o algo impreso y donde puede acceder a cierta información, el proceso tiene una línea característica para su comprensión y que se adquiere a partir del proceso, siempre en construcción, de la lectura.

Este proceso de lectura tradicional ha sido determinante durante los últimos mil años en la Historia de la humanidad, y se puede decir que tiende a linealizarse el proceso ya que se requiere una atención focalizada de principio a fin para la comprensión cuasi-total del contenido (esto varía en sujetos con mayor o menor comprensión de lectura y otros factores), así como un vaciado conceptual y contextual con el cual generar relaciones de sentido en lo que se está accediendo. Al leer un texto impreso, para su comprensión, –y es aquí donde la línea genera discontinuidades– en primera instancia debe conocer el código primario en el que está escrito, es decir el acceso a la lengua, con esto se tiene que el sujeto comprenderá cada palabra. Asimismo debe tener un vaciado conceptual en torno al tópico con el que se enfrenta, esto puede definirse como un segundo nivel de lectura donde ya se comienzan a multiplicar las dimensiones donde transita el Ser que se enfrenta a signos/información.

Al leer en una plataforma estática, como lo es un libro, existen lo que se llaman hipertextos mentales voluntarios, los cuales se explican por el simple hecho de la intertextualidad del texto es decir, ese texto tiene de referencias otros textos, los cuales tienen otras referencias. Estas dinámicas intertextuales en los discursos escritos, pueden o no estar manifestadas en el cuerpo del producto; existen formas como la citación o la paráfrasis que abren el diálogo, primero en el soporte y posteriormente, si el Ser requiere, generará esas relaciones en la mente, al mismo tiempo que accede al texto primario, o posteriormente buscará voluntariamente lo remitido.

Como ejemplo para acercarnos al proceso de hipertextos mentales voluntarios, se dirá que: Un sujeto se encuentra leyendo en la comodidad de su casa *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley; en el momento de la lectura lineal del contenido, va a ir encontrando citas de Shakespeare y situaciones donde el personaje principal las inserta y las usa. A partir de esto, recordemos que el primer nivel se da en el contenido donde hay referencias explícitas; el sujeto inmerso en la lectura puede o no, remitirse: a) Mentalmente al universo conocido por él, sobre Shakespeare, b) llevar a cabo la opción “a” (depende si la información está en su universo simbólico), o no; o generar acciones de cambio de estado mental o físico; un cambio de estado físico sería, la búsqueda de eso que se le presenta, ya sea en una biblioteca, en la Red, en su

entorno, con otros sujetos, etc. Cabe mencionar que estas acciones dependerán de la voluntad del sujeto inmerso.

Es así como se puede ir dibujando lo multidimensional que se da en procesos que parecieran ser lineales a primera vista. Es el proceso de abrir “ventanas mentales” o “hipertextos mentales” hacia algo, genera discontinuidades inherentes en las dinámicas que implican signos/información.

Si se lleva una línea en la narración –que de por sí ya es intertextual– y se van teniendo irritaciones sistémicas en potencia, el hipertexto mental puede o no abrirse, hipotéticamente se debe a una acción hetero-autónoma de decisión, de generar las ventanas, o no generarlas, superarlas y no generar un cambio de estado por la información leída.

Luego entonces, si en contextos tradicionales de lectura y acceso a signos/información el proceso tiende a líneas con discontinuidades multidimensionales; en la Red el proceso se potencia a dimensiones más complejas.

Se utilizó el concepto hipertexto en párrafos anteriores, homologando lo que ocurre en textos en la Hipermedia, donde es común encontrar palabras en color azul, las cuales al darles click te remitirá a un cuerpo más amplio, ya sea en otra página o en otra ventana, con contenidos más ampliados. Mentalmente es un proceso más cerrado ya que depende del universo simbólico del Ser (el cual puede ser muy amplio en referencia a lo “abierto”, poco o nulo), pero cuando se habla de contextos en Red, el sólo hecho de “clickar” la palabra, abre todo un universo de signos/información, cognitivamente imposible de abarcar.

Estas dinámicas de abrir ventanas al momento de estar accediendo a signos/información son comunes en la Hipermedia y poco a poco esta forma de leer se ha estado interiorizando en la cultura, desde contextos académicos con la indexación de artículos y libros especializados, sujetos comunes que navegan en mares de información por gusto, novelas que se digitalizan para su masificación en Red; hasta para la realización de tareas en todos los niveles educativos. Cada vez más se lee en línea, a pesar que el texto impreso se encuentre lejos de desaparecer de las dinámicas culturales.

Escritores como Nicholas Carr, al que ya se ha referido a lo largo de este trabajo; ponen sobre la mesa el problema que puede generarse por prácticas que ponderen la forma y el fondo quede relegado en el proceso.

El autor explica diversas situaciones acerca de la posibilidad de saturar la memoria a corto plazo, por la gran cantidad de irritaciones e informaciones con

las que el Ser se encuentra interactuando, “Cuando nuestro cerebro está sobrecargado, las distracciones nos distraen más” (Carr, 2011, p.155); diciendo que mentalmente es más complicado que algo se interiorice si la memoria a corto plazo trabaja constantemente y las distracciones serán menos controlables. Se añade aquí la variable de la cantidad de outputs/inputs informativos que confluyen en la red, generando proceso de conocimiento someros donde se conoce mucho de todo, pero poco de algo en concreto; de forma se tienen informaciones, pero éstas rara vez tienen un fondo estructurado, secuencial, argumentado e interiorizado. Cuando Nicholas Carr habla sobre la saturación del cerebro y las distracciones, también remite a que al tener tan ocupada la memoria a corto plazo, al estar saltando de información en información, de fuente en fuente; la memoria a largo plazo queda relegada, sin la posibilidad de que aquello que por redundancia y apropiación pasa por la memoria a corto plazo, pueda asentarse en la memoria a largo plazo.

Si el espacio donde se dan estos procesos ya no se limita a cuestiones objetivas y en realidad real, y se ensancha por la posibilidad de transitar en menor tiempo más distancia a posibilidades más variadas; la Hipermedia y lo que se reproduce en ella rápidamente, las dinámicas no focalizadas que se generan en contextos multipantalla y la sobreinformación; son un reto para la generación de líneas secuenciales donde existen más elementos que secuenciar, mediado todo esto por prácticas que los Seres en cuestión generan.

La línea no es tan lineal, y la multidimensión no es tan caótica, lo relevante son los procesos de mediación entre las dos posibilidades y los usos que el Ser genera en la dinámica por la cual construye el mundo.

Concluyendo la diferenciación de los procesos lineales de los multidimensionales, se da paso a la explicación de una hipótesis que habla sobre la posibilidad de que los procesos de secuencia, se reproduzcan al extremo de que en apariencia lleguen a ser líneas inamovibles de interacción con el mundo y su comprensión.

### **3.3 La línea Marcusiana: Secuencialidad y Repetición**

*“La razón tecnológica, se ha hecho razón política.”*

*Marcuse.*

Para finalizar este capítulo del trabajo, se desarrollará de manera breve lo que confiere a las líneas de repetición en las dinámicas de apropiación de signos/información; lo cual se denomina “línea marcusiana”.

Herbert Marcuse (1898 – 1979), fue un notable miembro de la Escuela de Frankfurt, la cual se caracterizó por abordar temas sobre industrialización, ideología, y consumo; desde una perspectiva Freud-Marxista.

Una de sus obras más importantes es *El Hombre Unidimensional* donde expone algunas problemáticas, comenzando por el desarrollo industrial y lo que él llama la era “post-industrial”, donde los procesos de producción están insertos en una mecanización casi total, y a partir de ciertas características de la sociedad y sus prácticas, genera la caracterización de lo que llama “unidimensionalidad”.

Dicho concepto hace alusión a la incapacidad del Ser de generar rupturas en distintos ámbitos de la sociedad, como en la cultura, la ciencia, la política; por el cierre de sentidos y la ponderación de la función en el signo. Identifica que los signos están expuestos al proceso dialéctico, gracias a sus componentes en oposición, la función del signo (pragmático), y el concepto que abarca (lo abstracto en los límites de uso y sentido). Es así, cómo en la sociedad avanzada industrialmente, por la eliminación de oposiciones como trabajo-tiempo, la realidad atenúa el proceso dialéctico de oposición, generando una realidad donde todo está dado, pero todo es posible, lo anterior hace referencia a la teorización de Marcuse desde la teoría psicoanalítica de Freud, donde en las sociedades post-industriales, el proceso de sublimación de deseos pulsionales, se da de manera más rápida y en contextos donde antes no existían.

Asimismo, explica que cuando una sociedad se estatiza en las prácticas lineales o unidimensionales, la posibilidad de la crítica y de la ruptura se atenúa, por la generación de dicotomías sin posibilidad de síntesis.

Con esta breve explicación del pensamiento marcusiano, se pasará a la construcción del concepto de línea marcusiana, tomando algunos ejemplos proporcionados por el autor, así pudiendo generar homologías con los procesos de acceso a signos/información. La administración de líneas es un eje rector del proceso y la masificación de la idea de libertad y bienestar provocan que ciertos procesos se estandaricen (como en los procesos de producción económica).

Si una línea es una secuencia de puntos que algo o alguien organizó para justamente generar una secuencia, existen líneas que están más reforzadas por las prácticas y por los procesos de interacción. Es decir, si la realidad se

caracteriza por ser multicategoría, multivariable, incognoscible en su totalidad y el ser humano siempre ha generado secuencias para el entendimiento y la explicación de ésta, la línea es un proceso normal en la sociedad, en todas sus dimensiones, pero cuando una línea se recalca por la práctica, qué ocurre. Corre el riesgo de que dicha línea se estaticice en la realidad generando posiciones y narrativas que tienen un proceso de semiosis más cerrado.

Cuando una línea ya está definida y su funcionalidad es probada y usada; puede convertirse en una línea administrada, es decir; es un proceso ya dado el cual sólo se gestionará su acceso. Marcuse explica que el operacionalismo lingüístico es una forma de unidimensionalidad, donde el signo sólo se explica por su función, “considerar los nombres de las cosas como si fueran indicativos al mismo tiempo de su manera de funcionar” (Marcuse, 2010, p. 115), este operacionalismo pragmático del signo también es conceptualizado como “Beheaviorismo” social, es decir “el concepto tiende a ser absorbido por la palabra” (Marcuse, 2010, p. 116), sin dejar posibilidad que dicho concepto pueda tener otras rupturas de significado y uso. En este ejemplo de línea marcusiana, en lo lingüístico; la palabra como signo y función de éste, se convierte sólo en un *cliché*; por otra parte, Marcuse explica que todo lenguaje debe contener signos más lineales para un uso inmediato y que no requieren abrirse a otros significados conceptuales y que son necesarios para la comunicación con el código en común entre seres comunicantes.

Así como deben existir signos cerrados en esta dinámica, existen otros que sin el deber de ser lineales y repetitivos para su uso inmediato y sencillo, se cierra el significado a la función de la cosa, excluyendo formas distintas de funcionar o de conceptualizar. Un ejemplo de esta repetición lineal, es que ciertos conceptos de la realidad se explican por medio de tautologías, eliminando la posibilidad de explicarse por medio de secuenciaciones más completas y organizadas, generando un imaginario de estaticidad de las cosas y la realidad donde todo ya está dado y explicado por medio de líneas de repetición o lo que en este trabajo se conceptualiza como línea marcusiana.

Este proceso de repetición o de linealización, puede homologarse en procesos de búsqueda, acceso e interiorización y uso de la información, es decir también se puede dar este proceso donde sistemas interactúan e intercambian signos/información, generar líneas de uso funcional o pragmático por la repetición y generación de *clichés*.

Marcuse explica, que algunos procesos en la sociedad y la cultura, pueden atender a lógicas de administración. Cuando se habla de administración se operacionaliza en este trabajo como un proceso donde cosas existentes o procesos, son dados como líneas de algo o de funcionamiento de

algo, generando procesos probados para modelar situaciones que se presenten en el sujeto que acciona lo que se le administra. El ejemplo más claro y más conocido es cuando se habla de la administración de capital y bienes por el Estado; se tiene una cantidad estipulada de recursos que van a ser dados a instituciones para que los usen, pero el uso de estos debe ser controlado y medido por el Estado para saber si su uso es el correcto. Aquí el concepto marcusiano de administración no se separa de la dinámica que se ejemplifica arriba; para él la sociedad se encuentra administrada –medida y con miras a la eficiencia pragmática– por la hegemonía (recordemos la formación Freud-Marxista del autor); en este trabajo, al hablar de sistemas, nos hemos referido como suprasistema, es decir todo el vaciado dóxico que se usa y que tiende a linealizarse y estatizarse por su uso, pero que no está exento de ser modificado por la interacción de un subsistema de menor dimensión o nivel.

Un ejemplo que puede aclarar el pareamiento del concepto de Marcuse con el que atañe a este trabajo, es la tecnocratización de las políticas públicas y de las dinámicas de consumo, que cada vez más se trasladan a dinámicas de Tecnologías de la Información (TI), donde es un lugar común pensar y expresar que “Tecnología = Bueno”, sin maniqueísmos, se puede afirmar, y se reafirma esta línea marcusiana del discurso que circula en los sistemas; que no se puede cerrar el signo “Tecnología de la Información”, encasillando los beneficios que ésta trae y que por distintos factores como el económico se pondera ante mermas o dificultades que pueden acarrear. La tecnocracia tiende a formar líneas marcusianas, institucionalizando políticamente, prácticas que por antonomasia discursiva, parecen benéficas, cerrando la posibilidad de generar una crítica constructiva, dando por seguro que la inserción de tecnología en un sistema, modificará por sí sola y en la línea del progreso a dicho sistema.

Noam Chomsky, en octubre del 2014, en un enlace realizado en la Feria Internacional del Libro del Zócalo de la Ciudad de México; expresó que los científicos sociales y críticos deben resaltar las cuestiones problemáticas que la tecnología acarrea, ya que los beneficios se muestran por sí solos, “hay que criticar aquellas cosas que la tecnología está desacelerando o está volviendo superficiales.” (Chomsky, 2014, La Jornada); en esa tónica se puede comprender cómo es que una línea marcusiana funciona y en este caso en particular sobre Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), donde el signo está cerrado y parece ser sólo sinónimo de “bienestar, progreso, mejora, facilidad”, dejando de lado conceptualizaciones que puedan ayudar a comprender mejor el fenómeno y no sólo repetir usos y representaciones que se dispersan social y culturalmente por medio del discurso y las prácticas.

Se puede decir que la línea marcusiana es un proceso vicioso, en ciertas ocasiones, que no permite la búsqueda y ruptura de representaciones estáticas en la realidad y en el universo simbólico del Ser.

Al ser una línea administrada tiende a la repetición indiscriminada de uso, un ejemplo en la Hipermedia son los buscadores con motores Booleanos que funcionan con semas claves que arrojan un resultado que esté dentro del campo semántico de las palabras utilizadas y del sistema de información de la plataforma; el buscador más usado en la actualidad y con miras a monopolizar el acceso a grandes cantidades de signos/información es Google.

Cuando un sujeto entra al motor, y tiene un objetivo de búsqueda pero aún no conoce específicamente en qué portal lo puede encontrar; por ejemplo busca información sobre la Teoría de la Relatividad de Einstein, en primera instancia sabe qué buscar y dónde –en Google, que no es más que un motor de búsqueda con millones de artículos, textos, fotos, audio y video indexados; en este caso con contenido acerca de Einstein y su teoría– tecleará una serie de “palabras clave” que le arrojarán –muy probablemente– millones de resultados. La práctica a primera vista parece un proceso sencillo donde el sujeto en cuestión, en menos de un minuto podrá acceder a lo que presuntamente está buscando; en las prácticas cotidianas de búsqueda; en su mayoría, el proceso es relativamente sencillo.

En este proceso entra el concepto “redundancia”, si bien se sabe que un sistema de información apela su funcionamiento a la redundancia de los signos, y que existe descontrol cuando se inserta mayor cantidad de información; se debe pensar que aquello que mantiene al sistema no es la información, en mayor o menor cantidad; sino la redundancia del código con el que la información pueda ser interpretada. Que el código sea redundante, no significa que la información lo sea; el código al ser el cotejo con lo que se parezca el sentido, se finca en la redundancia, la información al ser más variada “están contrarrestando la tendencia natural de los sistemas organizados a la entropía” (Martín Serrano, 2015, p. 9), pero esto no necesariamente significa que la variedad de informaciones sean visibles para todo aquél que accede al mundo informacional hipermediado; la redundancia radica en la repetición y estereotipación de los signos/información.

Ahora bien, en la mayoría de los procesos de búsqueda de signos/información en la Hipermedia, se puede hablar de que se refuerzan dichas líneas marcusianas; el sujeto accede a un índice de millones de posibilidades que contengan relación con lo que busca, luego entonces se puede pensar que lo que ha encontrado es lo más certero. ¿Es esto verdad?



En Google existen distintos mecanismos para que las búsquedas del sujeto estén jerarquizadas, ya sea por prácticas comerciales, o por repetición. Esto es lo que refiere a administración de líneas.

En el orden económico se sabe que si una institución u organización paga cierta cantidad de dinero a Google, sin importar la relevancia del contenido; su página puede aparecer en los primeros lugares en la lista de resultados; es decir, en el caso de la Búsqueda sobre Einstein, cuando el sujeto teclea en el buscador “Albert Einstein” aparecen 90,700,000 resultados que contienen esas palabras claves, o están tematizadas en torno al físico alemán; cabe resaltar que esta cifra se arroja en 0.44 segundos (Estas cifras aparecen en cada una de las búsquedas que se hacen en el motor y varían dependiendo del tema y la conexión); asimismo el mecanismo que jerarquiza los resultados atiende al número de clicks que se le da en el buscador; entre más popular sea la página o artículo indexado, su aparición –con las palabras claves correctas– se darán en las primeras páginas de resultados; escalando lugares ya sea por pago del lugar o por la popularidad de la página.

Con este ejemplo se puede decir que el primer artículo arrojado por las palabras “Albert Einstein”, o es pagado o es el más consultado en el motor. Se puede decir, en el caso de que sea el más popular; que en la práctica se refuerza la línea por repetición, esto no pone en duda la certeza de la información que está vertida, sino lo cerrado que puede ser el proceso en un espacio que apela a la diversidad de signos/información. ¿Que los usuarios opten por elegir el primer resultado, teniendo 90,699,999 en dónde buscar, significa que necesariamente es más certera o se cae en un argumento *ad populum*? Este proceso también tiene implicaciones complejas ya que por ejemplo, se sabe que casi cualquier cosa puede ser buscada en Wikipedia y que no todo es incorrecto, y que a pesar de que miles de personas tienen acceso a editar cualquier artículo, éste pasa por una revisión editorial donde se asevera que la información no es falsa (con sus excepciones ya que no está exenta de contener información no certera).

La Wikipedia es la enciclopedia más consultada en la Hipermedia y está en constante crecimiento gracias a la cooperación de personas que voluntariamente insertan artículos, biografías, fechas, etc. Cabe resaltar que actualmente en la página donde Google arroja los resultados por orden de importancia, si está en el sistema de información de Wikipedia lo que se consulta; ésta presenta un resumen, y si es posible la imagen en el lado derecho; con una ficha técnica breve con datos importantes del tema, jerarquizando y facilitando el acceso a lo que se busca desde la primer interfaz.

Teóricamente se puede decir que estas facilidades que las herramientas de búsqueda otorgan, generan linealizaciones estáticas donde el sujeto, al satisfacer casi inmediatamente su necesidad, no dé fondo al tema en cuestión; todo esto acompañado de una fragmentación arbitraria de los contenidos; es decir se genera una línea marcusiana de búsqueda y apropiación, dentro de un contexto no lineal, “Porque hacer un libro detectable y examinable *online* significa también descuartizarlo. Se sacrifica la cohesión de su texto, la linealidad [secuencialidad u organización] de su argumento o narrativa, que fluye a través de decenas de páginas” (Carr, 2011, p. 202); luego entonces estas líneas administradas de búsqueda y acceso a signos/información son producto de las prácticas que en la Hipermedia se desarrollan por los sujetos inmersos en ésta y se está normando la fragmentación de partículas de información en pro de la velocidad de acceso y del ensanchamiento del espacio de búsqueda; ya que así como se puede buscar infinidad de temas; también es posible buscar libros completos con el insertar palabras claves.

La cuestión de los libros que Google ha digitalizado; y la empresa tiene como objetivo digitalizar la mayor cantidad de textos en el mundo; no es tan sencilla como parece, ya que las palabras clave para que un libro aparezca son incontables. En el documental “Google y el Cerebro Mundial” (2012), una autora china expresa que las palabras claves en el sistema para buscar su obra podían abarcar desde la palabra “casa” hasta “cocina”, sólo como ejemplo de que a pesar de que las búsquedas parecen ser una labor sencilla, aún se necesita conocer un poco acerca de lo que se quiere rastrear para tener éxito en todo el sistema de información.

La línea marcusiana que se traza, se da en la práctica hetero-autónoma del Ser que accede a los sistemas de información ya que es por medio de un proceso de voluntad, de necesidad y satisfacción de ésta, por el cual el Ser inmerso, elegirá o no entrar en contacto con una de las múltiples posibilidades de signos/información que la Red ofrece.

Se discursa que la sociedad está transitando por una era donde lo multidimensional impera y donde la complejidad rige las relaciones sistémicas; generar secuencias o líneas es el proceso por antonomasia de organización, pero cuando esas líneas de organización han perdido, por medio de las prácticas, la posibilidad de ampliarse y generar otros usos y sentidos conceptuales distintos; dentro de los límites del sentido; por medio de la ruptura y la apropiación autónoma del Ser, es cuando se puede hablar de que se estatizó en un proceso de línea marcusiana donde la función de ésta está administrada y por repetición se reafirma como un uso *cliché*.

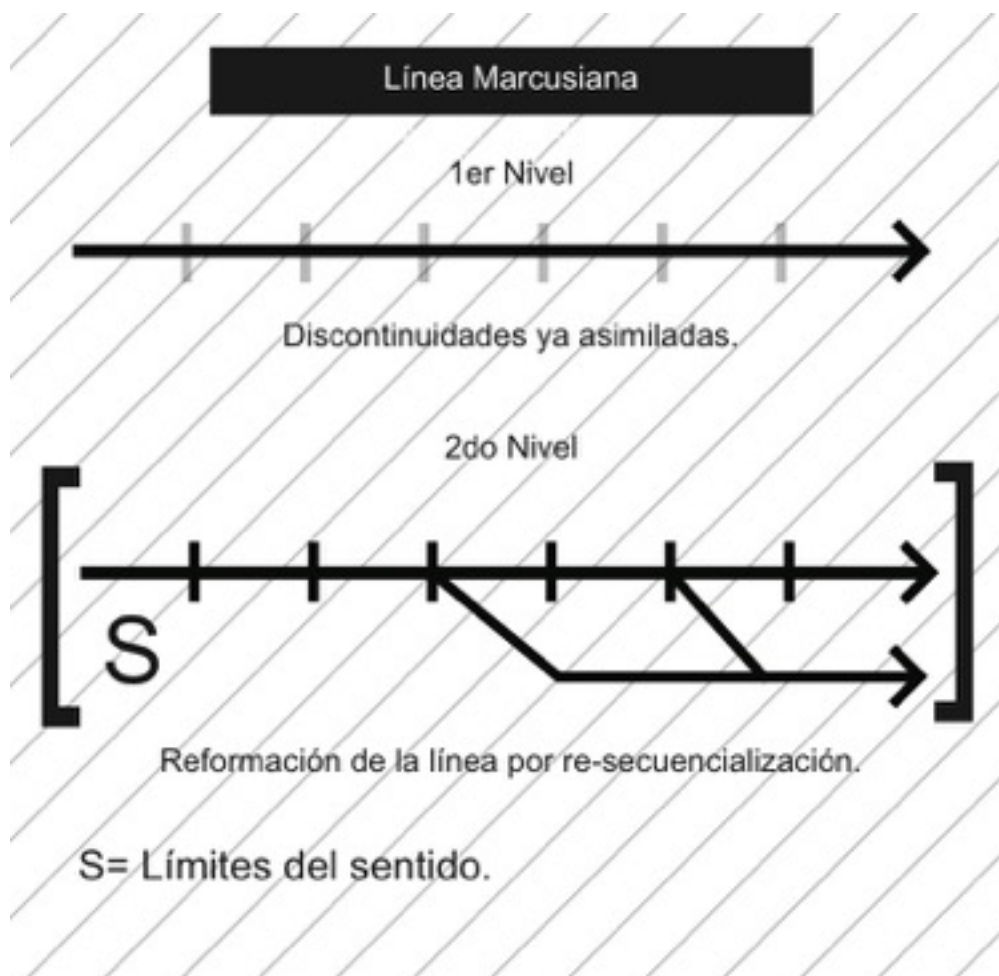
Cuando se puso a discusión el ejemplo de la búsqueda de ciertas palabras clave, se puede decir que en primer nivel, la satisfacción de signos/información que el sujeto en búsqueda encontró con una inversión de tiempo menor, con facilidad –gracias a la rapidez del buscador, y del acortamiento de distancias entre sistemas interactuantes y comunicantes–, puede ocurrir que por el hecho de repetir procesos, el proceso tiende a linealizarse e institucionalizarse. Si el sujeto promedio está normando prácticas de líneas marcusianas, donde el primer resultado de la búsqueda implica ya una plataforma conocida; y teniendo en red una cantidad inmensa de signos e información accesibles y apropiables; se puede decir que el acceso cognitivo del que se presume el Ser puede potenciar por el acceso por herramientas tiene al conocimiento, no podrá acceder a signos/información que estén fuera de las dinámicas y prácticas comunes. El acceso cognitivo atiende a lógicas de voluntad donde el sujeto en cuestión, intentará secuenciar y organizar lo que se le presenta como irritante del sistema, ergo, se reafirma que el tener acceso por medio de las herramientas al conocimiento de informaciones variadas, no asegura que afecte al sistema (Ser).

El proceso de linealización, desde el administrado y de repetición tiene inherentemente discontinuidades que pueden ser o no notorias por el sistema que está en interacción con las líneas y las prácticas; esto a partir de las posibilidades intertextuales del proceso, donde distintas posibilidades confluyen.

Se puede teorizar el proceso de generación de líneas, si se toma en cuenta que la línea marcusiana administrada es el primer nivel donde existe la posibilidad de que el Ser que se inserta en el proceso pueda acceder a signos/información; es decir, es el nivel donde funcionan las repeticiones que por reproducción simbólica y las prácticas en continuo uso y que son necesarias para la construcción de realidad en el ámbito informacional del Ser. En el primer nivel del sistema existen también discontinuidades que construyen el proceso pero éstas no son conscientes por el sujeto de acción, el proceso es homologable en la Historia de la Ciencia donde los textos fundacionales –el ejemplo que Verón en “La Semiosis Social” (1998) utiliza, es el Curso de Lingüística General de Saussure– contienen por antonomasia ideas que anteriormente se desarrollaron y que fueron necesarias para la construcción de un corpus completo, y que si se deconstruyera podría ser posible el rastreo de las ideas primigenias, sin ser completamente certero el acercamiento por deconstrucción. Con la búsqueda y apropiación de signos/información el proceso es el mismo –en plataformas tradicionales o Hipermediadas–; siendo lo que se accede líneas con discontinuidades ya asimiladas por el proceso de

semiosis social, donde el corpus completo se percibe como algo en un espacio terminado e independiente de los demás signos/información.

El Ser como sistema en una realidad tiene la posibilidad de re-formar las líneas que por prácticas se han convertido en líneas administradas y de repetición. Retomemos la definición clásica de línea, que al inicio de este apartado se abordó; si el Ser tiene la capacidad de secuenciar y es el proceso de ordenamiento de las cosas el que genera realidad en el sujeto, y es a partir de éste que construye el mundo simbólico en interacción con la realidad real. Pasando a un segundo nivel de secuenciación, transitará de la repetición al re-ordenamiento de la secuencia a partir de las posibilidades que su universo simbólico de uso y concepto le permitan.



**Figura 7: Esquema general de la Línea Marcúsiana.**

Fuente: Elaboración del autor

La línea se puede resecuenciar, por medio de un proceso hetero-autónomo de voluntad. No se puede deconstruir completamente, pero se

pueden generar rupturas y a partir de éstas, resecuenciar, siempre dentro de los límites del sentido del contexto en el que está inserto.

En el esquema se pueden observar los dos niveles primarios donde las secuencias se encuentran, en el primer nivel, de repetición o administración funcional, sabiendo que todo discurso y proceso no es de generación espontánea y tiene características inherentes a lo intertextual; la línea en sí tiene discontinuidades discursivas y de acción que por la repetición y uso se han convertido en incognoscibles, si acaso sólo se pueden inferir por deconstrucción de la línea. El segundo nivel es donde dichas discontinuidades, por un proceso de voluntad del interpretante y usuario son hechas manifiestas por éste (si bien no al cien por ciento de la deconstrucción de la línea), se genera una secuenciación de síntesis de los componentes del discurso o acción/proceso en cuestión; luego entonces la línea en primer nivel no supera los límites de uso y administración y tiene a repetirse como un apriorismo funcional e incuestionable.

La ruptura de la línea marcusiana tiene como característica la apropiación de su contenido simbólico en lo funcional y negativo o conceptual para sistémicamente conociendo las partes de la línea, secuenciar; añadiendo significados o usos re-pensando la secuencia; esto como forma de ruptura y de aprehensión interiorizada de lo que puede ser; superando la repetición del proceso en el cual el fondo se sacrifica por la forma, donde se abarca simbólicamente más, pero de manera trivial, superficial y lábil.

Ya se mencionó anteriormente, que la línea o el proceso por el cual se secuencia la realidad, los signos/información y los procesos, no son rectos ni planos, a pesar de eso, en el esquema anterior, con el fin de graficarla para una mayor comprensión, se ha trazado como una línea euclidiana, donde los dos puntos son unidos uniformemente por una línea recta.

Se debe recordar que en el primer nivel se percibe como recta, por proceso de comprensión, es el ejemplo claro de las líneas de tiempo” o de los pasos que hay que seguir en un proceso, donde 1 siempre va antes del 2, generando secuencias rectas y de consecuencia, esto no quiere decir que el fenómeno sea plano o consecutivo, ya el simple hecho de caracterizarlas como intertextuales da pie a saber que la fundición discursiva de dicha línea es de orden complejo donde los componentes ya asimilados de la línea se encuentran en distintos niveles o dimensiones.

Este proceso puede explicarse con una analogía directa a las formas graficadas en tercera dimensión (donde ya la profundidad nos da otro posible vector y no sólo los ejes X-Y) de cadenas proteicas, que a simple vista y a la mirada de alguien fuera del contexto de la química sólo percibe el proceso

como un cúmulo de cosas que en cadena forman líneas, pudiendo existir hasta cadenas proteicas con forma de línea recta, pero si se acerca y se observa cada una de sus relaciones existen variaciones de pendientes y de curvaturas. En el ejemplo anterior, el cual se usa en términos de comparación explicativa y didáctica; es posible deconstruir la línea de ése tipo (cadenas proteicas), ya que se trata con elementos conocidos e invariables que forman cadenas complejas; en los procesos de signos/información y comunicación es imposible –como se ha recalcado varias veces– la deconstrucción controlada y medida, por el carácter de la relatividad de las mediaciones y de los signos, donde las categorías entran en contacto constante y síntesis con el universo simbólico el que actúan y con los que interactúan.

Cuando en un proceso donde los signos/información actúan, sólo se percibe el primer nivel; el recto; de la línea que es administrada, los niveles complejos y de posible resecuenciación quedan relegados a un nivel no perceptible, esta línea que por antonomasia, no es ni recta ni plana, en el uso se comienza a convertir en eso, en algo recto, plano y con poca posibilidad de ruptura y/o reформación, ésta transición a niveles más profundos del proceso atiende a niveles de voluntad del Ser.

El unir puntos en un nivel profundo, puede generar líneas rectas, a pesar de que sus uniones no lo sean, o que estén en dimensiones o niveles distintos.

El fundamento epistemológico del concepto se ubica en los universales aristotélicos que se desprenden del método hipotético-deductivo, donde el universal será verdadero a partir de generación de verdades en formas de silogismo, es decir la línea marcusiana atiende a ordenes de generalidades o universales de uso y práctica, donde las particularidades del proceso quedan en segundo orden de importancia, siempre y cuando el universal sea verdadero o reforzado; por eso mismo se puede hablar que un proceso de linealización repetitiva es equivalente a una falacia *ad populum*, justo por la aceptación como universal o Imperativo Categórico inamovible.

Cuando se habla del proceso que parte de lo general a lo particular, epistemológicamente, el sujeto que se acerca a un objeto, generaliza a partir de lo ya conocido y propondrá una reafirmación o negación del universal, siempre con miras a la posibilidad binaria del sí universal, o no universal.

En el proceso de búsqueda de signos/información, existen generalidades que mediadas por las prácticas, se refuerzan y estatizan, eliminando la posibilidad de generar discontinuidades voluntarias con el propósito de secuenciar hetero-autónomamente lo que encuentra en la vorágine de sobreinformación. Las rupturas o discontinuidades voluntarias, implican un proceso del Ser a la inversa del generalista aristotélico, ya que en la dinámica

multidimensional en la que se presupone se está transitando y las TIC's que aceleran en el sistema, necesita; para el conocimiento del Mundo a partir de los signos/información generados, reproducidos y en apropiación a los subsistemas; un proceso metódico, consciente y organizado para que las secuencias narrativas de la realidad generen sentidos más amplios y la homeostasis sistémica entre forma y fondo de lo conocido y comunicado sea más estable. Lo anterior implica la normalización por ordenamiento de las múltiples irritaciones informativas que el Ser que trans-vive en la realidad real y la virtual-sígnica percibe; ampliando las posibilidades de poder traspasar el umbral entre la Sociedad de Red (donde sólo existe la infraestructura), a la sociedad de la información (donde el manejo informativo es consciente y compartido), ambas como modelos utópicos e hipermodernos, sustentadores de prácticas indiscriminadas y marcusianas de "inserción de tecnología = progreso", como universal irrefutable, eliminando particularidades inherentes de procesos Multidimensionales y complejos.

La línea no es tan lineal, ni la multidimensión es tan caótica; la línea recta es la forma, pero no es recta, ni siempre continua en el fondo.

Si los procesos de búsqueda en la Hipermedia está administrados y medidos por mecanismos lineales como lo son la jerarquización por clicks, el pago de espacios, la indexación de lo popular, lo acumulativo de estos procesos genera líneas de repetición de forma, "particularly pervasive usage in countries like Italy, Japan, Germany, and Spain. And according to a 2007 study published in the Journal of Computer-Mediated Communication, people using search engines put more trust in results that appear higher on the page, for no good reason." (Quartz, Agosto 5, 2015); a partir de estas dinámicas, las cuales parecen no tener ninguna razón consciente aparente y se confía en los primeros resultados; es como las líneas de repetición se han venido marcando en contextos de búsqueda de información a partir de motores semánticos, lo anterior es sólo un ejemplo de dicho fenómeno el cual se ha venido documentando.

Asimismo, retomando la cita de Herbert Marcuse (2010) con la que comienza el apartado "La Razón tecnológica se ha vuelto razón política", se puede observar que distintos conceptos contrarios o diferentes se fusionan en un mismo significado, generando la percepción de que son indivisibles; si bien es sólo la percepción ya que tiene la posibilidad de reconfigurarse y cuestionarse; estatiza el sema "Lo tecnológico es bienestar", la línea se configura en que si bien "tecnológico" comprende un amplio campo semántico, se le asocia directamente con otro concepto de igual amplitud semántica como "bienestar", sólo por medio de la voluntad hetero-autónoma se puede llegar a niveles más profundos en todo proceso que tienda a la linealización recta y

plana; la línea anterior tiene varios signos que pueden deconstruirse para reorganizar la línea saliendo de la repetición: la tecnología es bienestar.

Lo que ocurre en el lenguaje, a partir de esta dinámica, es la fusión de conceptos, en lugar de su síntesis, como ejemplo de esto, el sustantivo en alemán *Traumarbeit*, deriva de dos conceptos raíz *Traum* (sueño) y *Arbeit* (trabajo), el sustantivo utilizado por Freud para denominar el proceso de los sueños (*Traumarbeit*), se crea con la síntesis de dos conceptos que en particular no tienen cercanía, teniendo ambos un campo semántico amplio e irreconciliable; esto no quiere decir que tanto la palabra *Traum* o *Arbeit* sean sustituibles una por la otra, o que por individual cierran su significado, el nuevo sustantivo sí es de significado cerrado que atiende a necesidades en un contexto determinado; es decir se cierra el concepto por síntesis, pero las partículas del proceso dialéctico siguen estando en su campo semántico (sin ser transfigurados) con posibilidades de semiosis o de posibles síntesis posteriores si el lenguaje, sus usuarios y la realidad lo requieren. Asimismo se explica la creación del nuevo concepto cerrado por relación y no por suma, el proceso relacional, nos permite ver las partes que componen un todo y el todo es diferente a la suma de sus partes; cuando es por suma o fusión las partes quedan fundidas en un todo sin la posibilidad de conocer sus relaciones, la relación del concepto *Traum* con el concepto *Arbeit* se crea en síntesis, sus campos semánticos diferentes se relacionan (no se suman) para la creación de un sustantivo nuevo. El alemán es una lengua que tiene como característica la sintetización de palabras/conceptos, para la creación de otros, sin llegar a ser un lenguaje de simple suma. Lo que ocurre en el proceso contrario de “líneas marcusianas” es que dos conceptos contrarios se fusionan y parecen ser sinónimos, si en el ejemplo anterior, de *Traumarbeit*, se fusionaran, la palabra trabajo o la palabra sueño parecerían estar siempre emparentadas, como en el caso Google=Conocimiento; si bien “Google” y “Conocimiento” no se sintetizan en un sustantivo nuevo, por asociación y linealización se fusionan, aparentando ser sinónimos.

Lo anterior no significa que en el español, esté condenado a la linealización o fusión de conceptos, por el simple hecho de ser flexiva; pero se dan casos donde los conceptos se fusionan y al separarse, aparentan ser lo mismo. A pesar de que en el campo semántico de “Google” pueda estar tocando el de “conocimiento”, individualmente no se explican igual, ahora existe una línea marcusiana que nos dice que “Google es Conocimiento y Conocimiento es Google”, cerrando el concepto a una línea administrada con una función, pero estatizada.

Pudiera parecer que se trata de fenómenos distintos el de la línea de repetición en el plano discursivo, y el de la línea de repetición de procesos en



la Hipermedia, pero se considera que es un modelo de comprensión y apropiación de realidad que puede homologarse a distintos fenómenos donde estén de por medio signos/información y comunicación. El plano de lo discursivo es medio y fin de los actuales procesos sociales en la Red y de apropiación; ahora con una mayor cantidad de información transitando y reformándose en nuestro espacio virtual fenoménico ,donde parece ser que cada vez más se estatizan líneas de repetición, donde existen posibilidades mayores de reconfiguración y de comprensión.

# Capítulo 4. Construcciones y usos de la información a partir de plataformas: Entrevista

## 4.1 Lo cualitativo para abordar el fenómeno

A lo largo del desarrollo de la ciencia, se han buscado y asentado, distintos métodos para poner a prueba concepciones teórico-conceptuales y a la realidad misma.

El concepto Metodología, hace referencia a la postura epistemológica con la que el sujeto observador se acerca al objeto o sujetos de estudio. Existen dos grandes paradigmas metodológicos, que a lo largo del devenir de la ciencia se han ido desarrollando.

Normalmente se habla del paradigma cuantitativo y del cualitativo; estos términos también pueden encontrarse en Jesús Ibáñez (Ortí, 1992) como “Metodología distributiva” (para la cuantitativa), y “Metodología estructural” (para la cualitativa).

Dichas tradiciones metodológicas tienen fundamentos en las dos grandes escuelas filosóficas griegas; la cuantitativa en el Método aristotélico y la segunda en la racionalidad dialéctica platónica.

Para poder diferenciar la metodología cualitativa de la cuantitativa; y describirla; es necesario un esbozo a las dos posturas epistemológicas correspondientes.

El paradigma cuantitativo tiene sus fundamentos en el Materialismo Aristotélico y finca la relación a partir de la premisa “hipotético-deductiva”, donde se parte de lo general para poder deducir las particularidades que por asociación pertenecen a un universo, es decir; el proceso de creación de conocimiento tiende a la lógica del apriorismo, donde un modelo previamente estatizado, por medio de la formulación hipotética y de la puesta a prueba de dicha hipótesis, puede o no caber dentro del modelo; comprobando el “supuesto” en forma de silogismo lógico, o negándolo.

El llamado Método Aristotélico de descripción y clasificación, es la forma más elemental de la metodología cuantitativa, por ejemplo, los silogismos lógicos fincados por Aristóteles como forma para explicar la realidad objetiva a partir de deducciones que parten de lo que son comúnmente llamados

Universales Aristotélicos; la premisa “Todos los hombres son mortales” donde “Hombre” y “mortales” son universales inequívocos, le sigue a al complemento “Sócrates es hombre”, la conclusión de dicha premisa es que “Ergo, Sócrates es mortal”; este es el ejemplo más utilizado cuando se habla de procesos lógicos de verdad, donde la hipótesis se puede llegar a comprobar por el simple hecho de formular las premisas de manera correcta.

Es así como elementalmente, por medio de una hipótesis y su comprobación lógica, se puede afirmar que algo es verdadero; este es el principal fundamento epistemológico del paradigma cuantitativo. Dicho paradigma ha sido útil a lo largo del desarrollo de la ciencia, donde por comprobación, la realidad toma forma objetiva y palpable; Thomas S. Kuhn menciona en *Estructura de las Revoluciones Científicas* que la ciencia “normal” es esa que trabaja con problemas ya sistematizados, los cuales por medio de control de variables, puede ser reproducidos, y que a partir de “rupturas” o “anomalías” explicitadas en los modelos aplicados, el científico puede o no descubrir algo nuevo y no sólo repetir la experiencia de conocimiento.

Lo anterior no se explica como una forma de descalificación a la metodología cuantitativa, ya que a partir de la instauración institucionalizada en occidente del positivismo comtiano y objetivista, diversas ciencias naturales progresaron y construyeron un corpus teórico-metodológico que ha ayudado a la comprensión de ciertos fenómenos de la realidad. De igual forma la estructuración de la Matemática como sistema universal de medición de la realidad, ha sido medular para el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

El Positivismo de Augusto Comte, finca el proceso de construcción de realidad, a partir de concebir al sujeto (S) como observador de un objeto (O), dicho objeto está fuera del sujeto y éste tiene la responsabilidad de conocerlo descorporizándolo, y sólo teniendo una relación de observador no perturbador, es por eso mismo que a esta postura también se le denomina objetivista, donde lo positivo o lo que en realidad es, es inmutable, con pretensiones de establecerse como “una ley universal”.

Asimismo, otra de las características que separan lo cuantitativo diametralmente de la metodología cualitativa; es la pretensión de la primera, de construir generalidades las cuales puede explicar a las partes que conforman los nichos de clasificación por medio del empirismo. Como se menciona anteriormente, esta postura se ha venido desarrollando por siglos, todo esto gracias “al deseo de precisión y a la preocupación de eliminar las afirmaciones sin contenido” (Ander-Egg,1995, p. 41); lo anterior toma sentido desde la lógica positivista donde la medición exacta de los fenómenos sociales se tradujo en las significaciones numéricas y de representatividad dentro de universos, a

partir de las distribuciones del fenómeno entre los sujetos de estudio; es por eso que Ibáñez (en Ortí, 1992, p. 172) recalca que también se les nombra como distributiva.

Otra característica de la metodología cuantitativa o distributiva –y que toma relevancia dentro de las ciencias sociales por la incapacidad de llevarla a cabo en su totalidad–, es la asepsia con la que el observador; en pro de la objetividad; se acerca al objeto de estudio, esto significa que el investigador tiene el deber de no vaciar su Ser a la hora de observar fenómenos y describirlos sin cabida a juicios subjetivos. Lo anterior es un resabio epistemológico derivado de las Ciencias Naturales y exactas como la Matemática, donde las certezas por medio del código numérico y los procesos, generan verdades. En las Ciencias Sociales es utilizada de manera exitosa la cuantificación de fenómenos; y ejemplo de esto es la técnica de la Encuesta, donde a partir de tratados conceptuales se generan variables de análisis que posteriormente se traducirán a cifras de distribución “acerca de lo que se dice”, a partir de preguntas cerradas y tabulables con valores numéricos.

Según Alonso Ortí, existen dos dimensiones donde los fenómenos pueden transitar; el “hecho” y el “discurso”. El “hecho” es la materia de análisis que puede ser abordada desde la metodología cuantitativa, ya que el “hecho” transita por la dimensión de lo “externo”, “los *hechos externos* (acontecimientos físicos de todo tipo, actos humanos en su exterioridad material), considerados independientemente de la conciencia interna de los actores que los producen o sufren” (Ortí, 1992, p. 172); el hecho como comprobable en la realidad externa, como fenómeno objetivo, puede tomar forma de dato que hablan de la recurrencia cuantificable.

Al ser este un trabajo donde se analizarán los discursos –los cuales, dentro de la definición de Ortí transitan por la dimensión de lo “interno”–, a partir de la premisa de que los discursos se producen en “situaciones de comunicación interpersonal más o menos controladas” (Ortí, 1992, p. 171), se utilizará el enfoque cualitativo, no menos certero que la matematización de los fenómenos, para la construcción de un sistema donde el funcionamiento de las relaciones entre los elementos a partir del tratado de información arrojada por las técnicas, las cuales están desarrolladas en el apartado siguiente de este capítulo.

En la investigación cualitativa no se hacen uso del código matemático para el análisis de los fenómenos de la realidad; esto no la hace menos certera ya que en sentido amplio del concepto medir; no sólo se mide a partir de la distribución de cifras o medidas numéricas, “Wehl, por ejemplo expresa, que el único aspecto decisivo de todas las mediciones es la *representación simbólica*;

los números no son de ninguna manera los únicos símbolos utilizables, a objetos de acuerdo con normas” (Ander-Egg, 1995, p. 42); entonces queda de manifiesto que medir no es sinónimo de cuantificar pues en palabras del autor, “la cuantificación es una de las modalidades de la medición” (idem); los fenómenos no cuantificables de la realidad, o abordados desde la postura estructural-cualitativa puede ser mensurables por medio de la simbolización de los momentos y la estatización de un fenómeno en sucesión.

Si bien el método cuantitativo tiene a apriorismos, a partir de la puesta a prueba de un modelo distributivo, en la investigación cualitativa se aborda el objeto o sujetos de estudio desde una mirada inductiva, es decir, a partir de particularidades se construye una explicación sistematizada del fenómeno, dando cabida al conocimiento descriptivo y al análisis. A partir del análisis y el conocimiento del fenómeno explicado e interpretado por un sujeto –quien jerarquiza la importancia de información en función de la pregunta general de investigación–, de igual forma el proceso no se finca directamente en una hipótesis de resultados, ya que se pondera la emergencia y construcción de información; lo anterior no queriendo descalificar la utilidad de las hipótesis apriori, pero sí ponderando el carácter de emergencia de los conceptos, así abriendo la posibilidad de ir generando hipótesis teóricas a lo largo del proceso de investigación; el cual parte de lo particular a lo general. Que se llegue a una generalización a partir de un análisis cualitativo sobre un fenómeno de la realidad, no implica necesariamente la generación de una Ley, como es la pretensión de los métodos de investigación cuantitativos.

La relación epistemológica entre el investigador y el objeto o sujetos de estudio, en la investigación cualitativa; se basa en una relación dialéctica, donde el observador no es un simple receptáculo de datos-signos-información, que describe lo observado y traduce con un grado de objetividad ascético.

En palabras de Alfonso Ortí (1992, p. 190) la actitud del investigador que se inserta en el terreno de lo cualitativo y su relación epistemológica con el objeto de estudio son las siguientes:

- Praxis: Donde la teoría se fusiona con la vida y mantienen una relación directa de diálogo.

- La toma de consciencia: Co-implicación del sujeto y su objeto.

El proceso de diseño metodológico en lo cualitativo, está en constante emergencia a lo largo de todo el proceso de investigación –contrariamente a lo que el paradigma cuantitativo o positivista dicta; obligando a diseñar y acotar de manera cerrada la investigación y el diseño metodológico, por el cual se pondrá a prueba el fenómeno y la hipótesis generada apriorísticamente– , y el

proceso se define como “proceso de encuentro, no de búsqueda”, como anteriormente se menciona, la apertura y emergencia del proceso, no cierra la posibilidad de ir generando hipótesis teóricas que van emergiendo a lo largo del proceso de investigación y del diseño instrumental.

## **4.2 Entrevista focalizada: El discurso sistematizado**

Se dará paso a la explicación de la técnica que se desprenden de la metodología cualitativa, como forma de análisis de los fenómenos problematizados en este trabajo.

Como se desarrolló en el apartado anterior, se parte del supuesto que la medición no necesariamente se desprende de las técnicas cuantitativas, donde la realidad se estandariza por medio de variables numéricas y por distribución de éstas; en la metodología cualitativa no se puede discursar sobre medidas estándares modelizadas que nos ayuden a comprender y estatizar un fenómeno con fines explicativos; como sería el caso de las estadísticas construidas a partir de cuestionarios cerrados donde la repetición y distribución de variables dependientes, dan nichos de análisis.

Para Alfonso Ortí (1992), una de las características más importantes de las técnicas cualitativas o estructurales, es la observación directa de la que se hace uso, ya que “entrañan un contacto vivo”, donde el investigador entra en interacción directa con el sujeto de estudio, al contrario de lo que el paradigma cuantitativo clásico dicta, donde la relación debe ser de asepsia, esperando una objetividad mayor al momento de aplicar el instrumento. En las técnicas cualitativas, como lo es la Entrevista Focalizada, el entrevistador funge como mediador e interactuante con el discurso que el entrevistado va construyendo en emergencia, a partir de una serie de temas y preguntas gatillo.

Asimismo, como proceso comunicativo, que es la entrevista; abarca planos multidimensionales, donde la dialéctica constante entre el entrevistador y el sujeto de análisis, generan síntesis y a veces contradictorias que dan pie a la construcción de un discurso el cual, posteriormente puede ser analizado, dejando entrever las prácticas, representaciones y opiniones del sujeto. Que se parta de lo particular a lo general, es decir, que los estándares de validez no se sustenten en una muestra representativa, no quiere decir que lo que el entrevistado discurre, sea sólo aplicable a su persona; ya que por ser de índole proyectivo “permite revelar el sistema ideológico subyacente en el sistema de la lengua del hablante” (ídem, p. 196); partiendo de esto, el sujeto siempre está parado en un contexto el cual externa por medio de su discurso; el sujeto habla

desde donde está inserto, pudiendo, por medio del análisis del discurso emergente, conocer el plano ideológico que emerge en forma de autorreferencia y reproducción. Estas “huellas contextuales” –llamadas así por Teun A. Van Dijk– pueden ser señaladas de manera más completa cuando se generan relaciones complejas de sentido en los discursos; que cuando por medio de “respuestas estereotipadas” (las respuestas controladas de una encuesta) y descontextualizadas se aborda un fenómeno cultural.

Esta técnica al ser necesariamente comunicativa y *face to face*, tiene la virtud de generar un vínculo de confianza, y al mismo tiempo el entrevistador ejerce un poder al ser el generador de preguntas; si bien éstas son emergentes, se desprenden de un cuerpo estructurado de tópicos los cuales en forma de guía abierta direccionan el discurso construido, mas no las respuestas, como sucede en la encuesta. En comparación con la técnica DELFI, la cual también se aplica a expertos, como forma de analizar el discurso de terceros inmersos totalmente en la temática tratada en la investigación, se considera de mayor relevancia para este estudio, la no construcción de un discurso con cabida a la revisión o a la reflexión al momento de desarrollar el tema por escrito; es decir dar pie a la preconstrucción de ideas para desarrollar el tema; como se hace en el DELFI al pedirles desarrollar un tema en específico a los expertos.

Cabe resaltar que el proceso metodológico de esta investigación, fue en ascendente, donde las entrevistas son el primer paso para ir generando un análisis complejo del fenómeno. En la tesitura de la emergencia dirigida de la investigación cualitativa, se decidió llevar a cabo una serie de entrevistas a sujetos directamente relacionados a las prácticas digitales, ya sean profesionales en manejo de Redes Sociales, académicos, publicistas e investigadores, con el fin de ir generando relaciones entre los conceptos abstractos desarrollados anteriormente en capítulos pasados, y cómo estos son percibidos, analizados y practicados en contextos funcionales y profesionales, ya que si bien existen en el plano teórico-conceptual, su uso generalizado y muchas veces indiscriminado es frecuente.

La finalidad de realizar las entrevistas a distintos *expertise* en su campos laborales y académicos deriva de –como se ha mencionado– extraer el contenido no explícito del contexto ideológico y de prácticas de ciertos grupos culturales donde el fenómeno de la Hipermedia y la Sobre-información impera y se desarrolla, con esto generando polos de consenso, o casos típicos; y de disenso o casos extremos, es decir que el modelo ideal del sujeto perteneciente y reproductor de las representaciones y prácticas hacia una determinada actitud o fenómeno, o del núcleo duro que discrepa de forma

crítica, así abriendo dos categorías donde los primeros reproducen las huellas ideológicas y los segundos discrepan; a partir de otro vaciado ideológico.

La selección de los sujetos a entrevistar atiende a órdenes de cualidad, donde la relevancia del sujeto y su posible capital social dentro del gremio, le permiten dar juicios de valor aceptados dentro de su contexto, asimismo se da por sentado que son una parte representativa del conjunto, como sujetos validados para sostener por medio de la expresión su representación y función; siendo portavoces de un grupo cultural determinado. Se seleccionaron cinco sujetos para aplicar la entrevista.

Las entrevistas realizadas en este trabajo son de índole focal o abierta semidirectiva, donde a partir de una guía de tópicos a desarrollar a lo largo de las entrevistas, se agotan los campos conceptuales pertinentes. Dichos campos conceptuales se desprenden directamente del problema de investigación y de la pregunta general y son los siguientes: Hipermedia, Linealidad, Voluntad, Multipantalla y Sobre-información, siendo los suprasemas rectores que poco a poco han ido tomando forma, con la triangulación entre concepto-teoría-metodología. Como primer paso metodológico, la pertinencia de la entrevista, radica en categorizar conceptos abstractos o suprasemas, teniendo dos fines: El primero asentar bases conceptuales consensuadas y operacionalizadas con lo descrito en los capítulos 2 y 3, y el segundo; tener una base sólida para la posible creación de Grupos de Discusión en investigaciones posteriores con usuarios comunes; siendo las entrevistas materia de análisis y materia para la construcción de tópicos e instrumentos de análisis a aplicarse en futuros Grupos de Discusión; generando una relación lógica de construcción entre lo que el discurso de los *expertise* arroja, y el discurso que emerja en los grupos, lo anterior siguiendo la lógica que Alfonso Ortí (1992) quien recomienda triangular las entrevistas semi-directivas con Grupos de Discusión, para así generar un análisis más complejo del fenómeno.

La duración de las entrevistas oscila en los 90 minutos, siendo menor el tiempo en unas, por haber agotado las temáticas de manera satisfactoria en un menor rango de tiempo. Asimismo, todas las entrevistas aplicadas están registradas en audio; con lo cual se dio paso a la transcripción total de estos.

A partir de los textos extraídos de los audios, se procede a sistematizar los discursos por separado, fragmentando por lexías el cuerpo completo, lo anterior con el fin de establecer relaciones en cada uno de los nichos conceptuales, pudiendo hacer comparaciones en el plano de los diversos discursos y sus cargas ideológicas, luego entonces poder generar relaciones de correspondencia o consenso, así como de disonancia o disenso, entre los distintos lexemas sistematizados de cada uno de los sujetos de estudio; siendo



las segundas relaciones –las de disenso– más relevantes, en la lógica epistémica de encontrar más que de buscar. Al encontrar disonancias, se puede ir polarizando de mejor manera la postura radical o núcleo duro; con las primeras relaciones consensuales, se identifica el sujeto típico en contexto, del que ya se habló arriba.

Siendo lo anterior el primer nivel de análisis, para la construcción del sistema hipermedial, así como del sistema de usos y representaciones en contextos Multipantalla y de Sobre-información del usuario en Red. El segundo nivel; no como superposición, más bien en la lógica de dimensión donde se relacionan niveles y dimensiones; se construye tomando en cuenta la entrevista como paso prioritario, deviniendo en materia prima de análisis y materia para futuros diseños metodológicos como el Grupo de Discusión.

La mecánica de análisis partió de la descomposición de las entrevistas en lexías, las cuales pueden ser consultadas en el Anexo; dichas lexías cumplen la función “fragmentadora/condensadora” en la dinámica de comprensión y análisis de discursos, “Se busca reducir cada texto a los vectores o ejes que lo organizan. Para identificar el sentido, se reduce el texto a un esquema lógico de relaciones entre elementos.” (Alonso y Fernández, 2006, p. 17); es decir, si se observa el discurso en su extensión, se pueden ir hallando lexías condensadoras que ayudan a construir respuestas a cuestiones operacionalizadas en supra-semas de análisis. Como ya se ha mencionado, los supra-semas son los cinco ejes rectores: Hipermedia, linealidad, voluntad, multipantalla y sobre-información; por proceso metodológico, se analizó en última instancia lo concerniente al supra-sema “Hipermedia”, lo anterior se debe a que al ser un concepto teorizado recientemente, fue necesario que se analizaran primero los otros cuatro supra-semas para así ir construyendo en conjunto los sub-semas con cuales generar consensos y disensos, así como los argumentos donde se sintetizan las lexías analizadas.

A continuación se presentan los conceptos madre, por orden de análisis; con sus respectivos sub-semas, asimismo estos conceptos generales extraídos del problema de investigación fueron los tópicos usados para llevar a cabo las entrevistas.

- Información / Sobre-información.

- Representaciones del concepto.
- Abundancia.
- Utilidades.
- Sobre los espacios donde se encuentra (plataformas/soportes)

- Formación y Reproducción

- Multipantalla.

- Representaciones: ¿Qué es la multipantalla? Concepciones Teórico-Conceptuales. Cuestiones Históricas.
- Implicaciones del proceso en el ámbito educativo.
- Implicaciones del proceso en el ámbito Socio-Cultural.
- Ventajas y bondades: Aceleración de procesos con un “fin” determinado.
- Desventajas y dificultades: Desaceleraciones o aceleraciones sin “fin” determinado

- Linealidad.

- Cómo se forma una línea.
- Qué es una línea.
- Usos benéficos de la línea o de secuenciar algo.
- Lo No-lineal.

- Voluntad.

- Representaciones de “lo voluntario”.
- Sentidos voluntarios.
- Sentidos contruidos, repetidos o administrados.
- Aburrimiento.
- No-voluntad.

- Hipermedia.

- Prácticas de cada grupo cultural.
- Percepciones comparadas de Espacio-Tiempo entre el primero y segundo entorno, contra el tercer entorno.
- Discontinuidades, Fragmentaciones y condensaciones.
- Sobre el concepto Hipermedia: Consensos y disensos.

Información sobre información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
¿Qué es? (Representaciones)	Porque pues ha habido un cambio en la dinámica y un cambio; lo que los críticos han planteado como "Sociedad de la Información", la "sociedad del conocimiento" o "la sociedad de la información y el conocimiento"; donde la moneda de cambio, primero era, tal vez, la información; o sea primero se identificaba la información como una moneda de cambio, un eje a través del cual se iban a dirigir, o a ir desglosando todos los procesos, incluso económicos, como fenómeno global dentro de los países y después de que surgió el auge de todas la tecnologías, que así las nombran como	con la variedad; creo que en términos de información, es muy interesante, es algo que aporta mucho valor, vuelvo; lo bueno de la inteligencia colectiva, hace 10 años buscabas información sobre un pequeño hostal que hay en Mazunte, por ejemplo pues quizá tienes la información que te daban ellos, Simplemente puta si hay 15 mil personas opinando de un restaurant de Morelia, si dicen que es malo... bueno es malo, si dicen que es bueno es bueno... A mí el valor que me aporta, que tener mucha información bien usada es buena, es que ya no sólo es mi cabeza, son	filtran tu información, todo lo que estás generando como consumiendo, entonces no creo que se trate ahí de brechas, creo que se trata más bien de datos, de la habilidad para almacenar ese tipo de datos, que es más nivel operacional, computacional... J: Digamos que estamos "condenados" al Big Data... L: Yo creo que al menos por ahora, sí.	en los 80 decía Isaac Asimov que cada quien podía aprender lo que quisiera, desde donde quisiera; esta era la metáfora de lo que haría la tecnología en el aprendizaje; sí, pero ese cocktail, requerimos que alguien lo quiera beber, si no, no importa que tan buenos "barman" haya, si alguien no se quiere beber el cocktail, entonces el ejemplo no va a resolver la falta de comprensión, yo creo que es eso; una sociedad incluso más comprensiva, más que informativa, la sociedad de la información, yo buscaría la sociedad de la información, esa es la que yo creo que deberíamos ir a buscar. porque no estamos ahí; aunque gozosamente se dice que estamos en la sociedad de	J: ¿Qué hay antes de la información? F: Es que hay información como dato, como signo, como... o ¿a qué...? J: Sí, o sea digamos que están estas dos posibilidades ¿no?, el dato cuantitativo y el signo cualitativo ¿no?, ¿qué hay antes de? F: El fenómeno, el ser fenómeno, hay muchos de los fenomenólogos como Husserl, te pueden dar muchos datos relevantes para hablar del fenómeno, y puede estar ahí, pero no... existe, no es información, no es nada... Hasta que se le... alguien adquiere consciencia de	... No nos encontramos en la sociedad de la información, es una utopía a la cual no se ha llegado, y se teme no llegar a ella, y sólo transitar por una ilusión. ...Las Tecnologías de Información y Comunicación, son sólo la posibilidad infraestructural, y no necesariamente implica su uso racionalizado. ...Existe desinformación de cómo se usa tanto las herramientas de acceso, la misma información, la validez y los entornos. ...Es útil siempre y cuando tenga un fin (aquí puede entrar el argumento de "ponderamos los medios, pero olvidamos los fines")	...No hay un consenso teórico-conceptual general, ni próximo entre los entrevistados sobre ¿Qué es información? O sobre el proceso de informar, informarse (Van desde lo fenomenológico como explicación previa, datos, o comunicados) éstos mediados por distintas plataformas, pero principalmente por herramientas tecnológicas en red. Lo anterior se relaciona directamente con la poderación de la construcción de infraestructura y la dotación de ésta a la sociedad en su conjunto, creyendo que por el simple hecho de tener la herramienta, los procesos de construcción de información y de búsqueda se	

Figura 8: Extracto de la tabla de análisis de semas.

Fuente: Elaboración del autor

Cabe resaltar que para mayor especificidad en el análisis, se elaboraron 5 tablas distintas, donde cada una en específico abordaba un supra-sema rector (una para “información”, otra para “voluntad”, etc.), y se desarrollaban en éstas cada uno de los sub-semas de análisis, con esto teniendo una mejor organización de la información, de igual forma dio la oportunidad de poder seleccionar más de una vez distintas lexías que pudieron ser analizadas desde distintos enfoques; por ejemplo, si una lexía en particular versaba sobre la posibilidad de “poder estar presente en muchos lados a la vez”, se analiza en el sub-sema “Discontinuidades” que pertenece al concepto de “Hipermedia” y también podría abordarse como materia de análisis para el sema “Lo no-lineal” del supra-concepto “Linealidad”.

Cuando se tuvieron completas las tablas, se procedió a generar “consensos” y “disensos” en torno a los temas, dicho proceso se llevó a cabo al final de cada tematización en las tablas (anexo1); a partir de dichos consensos y disensos hallados, se construye una “argumentación” donde se sintetiza todo el proceso y se explica obteniendo resultados analizados, los cuales se encuentran en el próximo capítulo. Cabe recordar que este primer análisis sirve en primer nivel como operacionalizador de conceptos y de modelos, siendo parte medular de la explicación del fenómeno; así como en un segundo nivel, para la construcción de los tópicos que se utilizan en el segundo instrumento aplicado; el análisis del discurso construido en colectivo en grupos de discusión.



# Capítulo 5. Presentación de resultados

## 5.1 Resultados y análisis de la entrevistas: Conceptos y representaciones sobre la Hipermedia y las prácticas en este entorno

A continuación se presentan en forma de argumentos, los resultados obtenidos por medio del análisis del discurso de las cinco entrevistas realizadas a los *expertise*. Se extraen lexías importantes para el análisis, el vaciado completo de la descomposición por lexías se encuentra en una tabla de Excel, donde también se puede acceder al cuerpo completo de consensos y disensos, así como los argumentos.

En este primer nivel, se extraen las lexías más relevantes, se comentan y sirven de apoyo para que en el siguiente apartado del trabajo, se puedan ensayar con argumentos de autoridad las conclusiones de manera compleja y así tener un nivel de análisis completo, partiendo metodológicamente de lo que arrojan las entrevistas, su sistematización y posteriormente la construcción de un argumento que concluya el proceso de esta tesis, así como modelos y esquemas que ayuden a sintetizar y comprender los análisis y aportes.

A partir del discurso de los entrevistados, se polemiza y se discuten sus posturas, analizando y contrastando con vaciados teóricos conceptuales así como argumentos fincados en la teoría y el contexto.

- Rubén Durán: Rubén Durán Soto es Maestrante en Gestión de instituciones Educativas con Modalidad Virtual por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva por la UNAM, egresado de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán en la preespecialidad de medios electrónicos. Cursó un Diplomado en Comunicación Organizacional y el Diplomado Aplicaciones de las TIC para la enseñanza promovido por la H@bitat Puma de la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC) de la UNAM.

- Jacobo Pérez: Experto en branding digital, manejos informativos en red para marcas, entusiasta del uso de la Internet como forma de eficientar los procesos humanos como los comerciales, de aprendizaje y de conocimiento del mundo. Co-fundador de la firma "Tramuntana", especializada en marketing digital.

- Lorena García: Licenciada en Comunicación y actualmente se dedica al manejo de información en redes sociales para empresas como Mercado Libre y Metros Cúbicos.

- Alejandro Byrd: Maestro de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, de la Universidad Nacional Autónoma de México. Imparte clases en la carrera de Comunicación, es especialista en temas de tecnología, educación y procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos digitales, así como en teoría, epistemología y metodología. De igual forma se desenvuelve en el ámbito de la consultoría en comunicación.

- Francisco Alarcón: Maestro de la Facultad de Artes y Diseño, de la Universidad Nacional Autónoma de México. Se especializa en el área de diseño de interfaces, así como en la investigación de contextos digitales y plataformas multimedia. De igual forma se ha adentrado al terreno de la Hipermedia.

La lógica de análisis parte de la descomposición del discurso en lexías, cada una ubicada sistemáticamente en 28 sub-semas, con los cuales se fueron triangulando, en forma de argumentos, lo arrojado por el sujeto en entrevista, lo teórico-conceptual desde distintos autores y posturas, los cuales atienden a argumentos de autoridad; y con lo construido y operacionalizado por el autor. Es así como estos argumentos son la primera etapa del análisis completo que aborda este trabajo, posteriormente servirá como materia para la construcción de tópicos de análisis para futuros grupos de discusión; es pertinente observar estos resultados tanto en individual –ya que asientan las bases teórico-conceptuales– , como parte complementaria de lo que podría ser el segundo análisis donde se sintetizarán; retomando lo dicho por Alfonso Orti (1992) quien recomienda generar una comprensión más completa de la realidad utilizando dos técnicas; en primera instancia la Entrevista y en segunda el Grupo de Discusión.

El presente trabajo concluyó la primera etapa del proceso que recomienda Alfonso Ortí. Se limitó la investigación al uso de la técnica de entrevista focalizada, pero finca bases teóricas para la construcción de nuevos instrumentos en el futuro.

Varias lexías pueden repetirse en diversos apartados, esto debido a la complejidad de los conceptos; además, con el fin de abarcar lo mayor posible en el análisis, estas lexías se repiten gracias a que pueden interpretarse desde diferentes aristas.

### 5.1.1 Información/Sobre-información

#### Representaciones sobre lo que es información.

Para dar paso al reporte de las entrevistas, a partir de la extracción de las lexías más importantes; se comienza con la aproximación que los entrevistados tuvieron al concepto madre de “información” y al de “sobre-información”. Se da prioridad a las diferencias o disensos que fueron arrojados por los sujetos, para ir comprendiendo las aristas cualitativas y de juicio, que surgen al someter a los entrevistados una dinámica comunicativa emergente.

A partir de poner lexías literales de los distintos sujetos, se van a ir mostrando los resultados de la aplicación del instrumento.

En primera instancia, se expondrán los extractos referentes al término información y sus matices en el discurso.

Francisco Alarcón: “Informar es ingresar, es entrar a la forma, así como ahorita lo podemos reflexionar, es tener conciencia de la forma, una conciencia que se puede analizar desde dentro, desde fuera de la forma, pero no hay información sino tengo conciencia de la forma o del ser, o de la forma del ser... si no hay este acercamiento, esta interactividad, no existe la posibilidad de estar ingresando o saliendo de la información”.

Rubén Durán: “si tienes un “trabajo sobre la información”, si trabajaste sobre la información, entonces ya generaste bases para decidir, no que los demás decidan por ti, eso se me hace muy incongruente estos muros donde dice “no votar”, o sea... está totalmente en contra de, y qué vas a decir, de todos modos si no crees en el sistema, entonces habría que ver de qué modo aportas”.

Lorena García: “para mí es un conjunto de datos bien valiosos”.

El concepto varía en las concepciones, por una parte se relaciona con los datos, y por el lado más profundo, se habla del proceso epistemológico que el Ser genera al entrar en contacto con informaciones. La postura que nos habla sobre “entrar” en las información da muestra de un proceso complejo, que se explica por la formación del entrevistado.

A pesar de que las preguntas referentes sobre ¿Qué es información?, se detonaron en las entrevistas, sólo estos tres construyeron una caracterización más o menos operacionalizada. A continuación se tocan las lexías que refieren a las construcciones sobre los distintos tipos de sociedades, es decir, sobre las posibles sociedad de la información o de la Comunicación.



Rubén Durán: “lo que los críticos han planteado como sociedad de la información, la “sociedad del conocimiento” o “la sociedad de la información y el conocimiento”; donde la moneda de cambio, primero era, tal vez, la información; o sea primero se identificaba la información como una moneda de cambio”. La lexía anterior hace referencia a que se ha venido discursando sobre un cambio de paradigma en torno a las sociedades y cuáles son sus supuestos estadios. Cuando se cuestiona sobre la real existencia de dichos estadios, Durán responde de la siguiente manera, “incluso los mismos teóricos no se han puesto de acuerdo, no, no, no puede haber una fecha exacta en la que; “bueno a ver a partir de aquí comenzó esta era de la información, y aquí termina; y aquí empieza la del conocimiento”; es que no está marcado históricamente”. Por razones claras en los procesos culturales y sociales, no pueden determinarse fechas exactas de ruptura, ya que atienden a procesos intertextuales e intercontextuales, pero deja claro que aún es muy ambivalente el dar por sentado que se está transitando siquiera por la sociedad de la información. Parece ser son conceptualizaciones que como abstractos funcionan, mas en la realidad tienen pocas expresiones visibles que no van más allá de hablar de infraestructuras y herramientas.

Jacobo Pérez expresó sobre las conceptualizaciones de las sociedades, los siguientes puntos de vista, “cómo la información o la conectividad es como ese gran río que nos conecta y esa moneda de cambio”, en esta lexía se reafirma la posibilidad que la información en la sociedad actual nos brinda. Si bien es un motor de cambio y moneda de cambio, se interpreta como algo que es sublime y con lo cual podemos transformar la realidad. Si bien explícitamente no aborda las caracterizaciones y diferenciaciones entre las posibles sociedades, en categorías posteriores puede referirse a ellas.

La postura de García, apunta directamente a negar completamente el tránsito entre sociedades conectadas e informadas, “yo creo mucho que no estamos en ninguna Sociedad del Conocimiento... en una sociedad de nada! O sea... sí, quizá estamos en una sociedad de la información, porque todo lo tenemos muy inmediato, lo tenemos a la mano, y podemos tener acceso a él – no todas las personas, acoto otra vez– pero las que sí tenemos acceso, pero eso no quiere decir que seamos unos seres súper racionales y pensantes y que con esa información podamos hacer algo de utilidad, o podamos hacer... como trenzarla y hacer discursos increíbles, creo que no, y eso sería una sociedad del conocimiento en sentido estricto y nosotros no lo somos, aunque tengamos la información, entonces yo creo que estamos justo ahí parados, en la sociedad de la información”; aquí pondera que si bien estamos conectados y las informaciones atienden a órdenes no temporales de inmediatez, eso no

significa que necesariamente estemos siendo conscientes de las posibilidades que se abren cuando se tienen manejos informativos conscientes.

Las siguientes lexicas, pertenecen a la entrevista realizada al Doctor Alejandro Byrd, y es determinante su reproducción literal, ya que genera juicios importantes sobre las posibles sociedades que en el discurso hipermoderno se han venido manejando:

“Entonces el ejemplo (al referirse a los ejemplos que él proporciona en clase, y que los alumnos según dicen comprender a partir de ofrecerles la información completa) no va a resolver la falta de comprensión, yo creo que es eso; una sociedad incluso más comprensiva, más que informativa, la sociedad de la información, yo buscaría la sociedad de la comprensión, ésa es la que yo creo que deberíamos ir a buscar”.

“No estamos ahí; aunque gozosamente se dice que estamos en la sociedad de la información y el conocimiento, son lugares por habitar, nosotros vivimos por ejemplo en la sociedad mediática, o mediatizada, en la mediocracia de pasadita, otra partidocracia, otra pasadita; pero no se han generado procesos comprensivos, me explico...entonces si alguna vez llegásemos a la sociedad de la información, sería porque somos sujetos informados capaces de discutir y generar entonces con ello procesos de conocimiento y entonces arribaríamos a la del conocimiento”.

En torno a la misma temática, el Maestro Alarcón expresó lo siguiente, “la sociedad del conocimiento es la que tiene la capacidad crítica y reflexiva de procesar la información; que no me trago todo lo que dice Aristegui, o Grupo Imagen o todo lo que dice cualquier periódico del PRI o del PAN, no sé... cada uno tiene cierta información, si yo me creo esa información y no reflexiono y no critico, y no indago el proceso y hago dialéctica a través de eso, no hay conocimiento y no sirve para nada”. De nuevo, la complejidad que el Ser requiere para manejar informaciones variadas, salta a relucir en las lexicas del Maestro, ya que es una mirada más completa y de rupturas voluntarias, así como de accesos voluntarios del Ser a “entrar en la información”, entrar en la forma y no sólo percibirla.

## **Abundancia**

Como segundo sub-sema de análisis, la abundancia toma un papel determinante para la comprensión y construcción del análisis. Esta categoría está estrechamente ligada al de sobre-información, la cual nos habla de las posibilidades que la Internet brinda para acumular grandes cantidades de

información y la promesa de la hipermodernidad de poder acceder por medio de herramientas.

Se parte del supuesto de que a partir de las nuevas tecnologías conectadas, la percepción sobre grandes vaciados de signos/información son más visibles y se les han dado diversos usos como en la política, la medicina, la mercadotecnia, etc.

Las posturas de los entrevistados, en torno a la abundancia de información, fueron las siguientes.

Ruben Durán al hablar de grandes cantidades información expresó, “Se va generando una cantidad gigantesca de información. No tenemos siquiera la capacidad de dimensionar o de conocer cuánta información se ha generado, cuánta además es visible... que a lo que tenemos acceso a través de Internet es solamente una parte de la Web, por ahí está la teoría de la Deep Web, donde nosotros nada más estamos viendo la superficie... lo que sobresa”, de igual forma remite a una posible saturación del sujeto al estar en constante contacto con fuentes que emiten informaciones, “la cuestión sobre la saturación de la información que se pueda generar con este bombardeo de información que hay en las pantallas, pues ahora encontramos pantallas en las vías mientras vas manejando, pues hay pantallas con anuncios y también son pantallas multimedias”.

De igual forma señala el Maestro Durán, que las cantidades de información siempre han sido grandes, sólo que ahora son más visibles en la Red, “yo creo que no nada más ahora, siempre ha habido esa cantidad de información, nada más que ahora nos sentimos abrumados o saturados de algún modo por ella...”; esto ocurre por la capacidad de almacenar que se tiene y de la lógica aditiva de la Red donde siempre habrá más y nunca menos. Las implicaciones de tales efectos sumativos son algo rector que se aborda más abajo.

El primero en hablar abiertamente del Big Data y la abundancia de datos, signos e informaciones fue Jacobo Pérez, “Sí que hay mucha información el problema no es la cantidad, sino la variedad, también el problema del Big Data”. Como se ha explicado el Big Data ha dado la posibilidad de almacenar grandes cantidades de información y filtrarlos por medio de algoritmos y estadística, siendo éste por antonomasia el mecanismo que media y proporciona soporte a lo generado y registrado en Internet.

Las lexías arrojadas por Pérez suelen ser ambivalentes ya que por una parte parece ser un convencido a ciegas de las bondades y aceleraciones que la abundancia de información acarrea, y en otras partes de la entrevista

ejemplifica situaciones en las cuales el tener un exceso de información no se valoriza de manera positiva. Lo anterior se puede observar en las siguientes lexías, “digo está muy guay tener la abundancia”, de igual forma una lexía importante es la siguiente, “Hay más posibilidades. Está guay, porque puedo escoger entonces, con lo cual creo que esa desaceleración hace que sea una mejor decisión, óptima, me refiero”. A primera vista parece atribuirle bondades al fenómeno de la abundancia, pero cuando se va entrando al terreno de los problemas que dicho fenómeno puede traer, lo que emerge en el discurso es contradictorio y lleno de matices, que quizá puedan explicarse por reflexiones que fueron dándose a lo largo de la aplicación de la entrevista.

Los matices comienzan a surgir en lexías como esta, al hablar de la certeza que puede existir cuando se se tienen grandes cantidades de información creadas por la comunidad, “Vale pues, me parece que esa información, claro es información que quizá no es tan buena, ya no es la cantidad sino cómo la uses...”, el factor del sujeto entra en esta lexía, “Las decisiones las toman las personas... mucha información de qué te sirve... si no lo haces de manera inteligente o no le prestas atención; o si realmente le das más relevancia a otra cosa, a otro tipo de información que te nubla o deja opaca esa otra información”, a pesar de que parece que el discurso de Pérez apunta a un determinismo del motor-máquina hacia el sujeto que interactúa con éstas, sale a relucir todavía la categoría de “usuario” que manipula. Lo anterior toma más forma cuando menciona, “la cantidad de información está ahí, pero no toda es veraz y siempre hay que como que saber interpretarla, entender mucho el contexto, fuente, y sobre todo interpretarla y darle el valor...” y al cuestionarle sobre la posibilidad de que el grueso de la población pudiera tener la habilidad de la que se presume sólo unos cuantos tienen, la de hacer manejos racionales de información en contextos donde la libertad y la abundancia imperan, respondió lo siguiente, “Creo que no toda la sociedad está preparada para la cantidad de información”. Cuando el sujeto contradice su construcción es cuando se comienza a hablar de las posibilidades de embotarse informativamente, es decir de no poder procesar la vorágine de informaciones a las que actualmente está expuesto un sujeto conectado, “el problema claro, es que tienes tanta información y de repente como te quedas bloqueado...”. De ir construyendo una postura totalmente a favor de la abundancia, recae cuando emerge la problemática de las capacidades cognitivas y de entendimiento al momento de tener tiempos prolongados de exposición y tratamiento de signos/información, esto se reafirma en la lexía siguiente, “Mucho.. muchísimo, a mí en lo particular el agotamiento intelectual, por trabajo, me ha tocado consumir mucha información y leer, y te vuelves loco”.

Las diferencias cualitativas en las expresiones elementales y que surgen al inicio de la construcción emergente de su discurso son abismales, de estar totalmente a favor, pasa a tomar en cuenta emergencias negativas. A pesar de esto, le encuentra bondades que están relacionadas con la acumulación y uso de información para optimización de bases de datos, de igual forma pondera la utilidad que da el acumular experiencias de la comunidad para tomar decisiones primarias, “y ahora dice “Quiero un vuelo a la playa” ¿Qué hago me voy a Puerto Vallarta, o me voy a Cancún, o me voy a Mazunte? ¿Si me voy a Mazunte qué hago? Me voy a Huatulco, o a Puerto escondido... Oye y si me voy en sábado... lo voy a convertir en un proceso más largo, más chingón”; aquí se dibuja una de las posibilidades aprovechadas por el mercado de la acumulación de experiencias, basadas en verdades creadas por la comunidad y sus emociones, antes que por un criterio mediado de racionalización. No se quiere decir que lo que opine la mayoría sea siempre falso, pero sí que esto deriva a falacias *ad populum*, y más si esta dinámica mercantil pasa a la toma de decisiones más determinantes como las decisiones políticas. Sería delegar la responsabilidad a las experiencias acumuladas sobre las decisiones; desde la más elemental como qué comer, hasta por quién votar, si es que la dinámica mencionada permea otras dimensiones de la vida del Ser en sociedad.

Las lexías de Lorena García apuntan hacia una mirada crítica y expresa cierta angustia al verse inmiscuida en contextos de sobre-información. Para comenzar a ejemplificar su sentir, el siguiente extracto, “te voy a poner un ejemplo tonto; pero hoy en días salen grupos de música cada 5 minutos, entonces es muy difícil tener la atención de cada uno, y de repente aparece un grupo nuevo “¿ya lo conoces?” “¡¡No!!”, y de repente a mí me abruma, porque no puedo escucharlo todo y no puedo conocerlo todo es como “¡Esperen! Por qué están saliendo, no lo hagan es mucha información!”. Cuando se le cuestiona sobre las implicaciones que acarrea el tener abundancia de información y de outputs emisores de información, consideró algo que será medular durante el análisis, la distracción del Ser y la no focalización de atención a partir del aumento de información, “Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir “ya voy a trabajar”, porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea una hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo; entonces creo que nos distraemos mucho más porque eso hace que nuestras tareas y nuestra productividad por un rato se haga un lado, eso no te permite trabajar bien, o estudiar. Antes ibas a la escuela; bueno yo, ya no me tocó ir con smartphone a la escuela por ejemplo, pero ibas a la escuela y escuchabas el Ipod, y eso te empezaba a distraer, ahora ya no me imagino, cómo son los niños que traen su

smartphone, y que neta no pelan al maestro, cómo le tiene que hacer el maestro...”.

En cuestiones sobre conocimiento y las posibilidades que ha brindado la abundancia al alcance de todos, García genera el siguiente argumento al hablar sobre si entre más información, más racional se es como Ser, “Yo creo que no he... porque mientras más información tengamos, va a ser mucho más difícil poder especializarte y tener este conocimiento profundo, entonces yo creo que no. Cada vez va a haber más información, un día no sé qué le va a pasar a la información o a la Red, así va a quebrar, o no sé a dónde se vayan a mandar esos datos, o cómo se vayan a manejar esos números... pero no, yo creo que a más información, menos razonamiento, o no sé...”. De igual forma, esto se relaciona directamente con las posibilidades de almacenar en la memoria personal todo lo que ofrece la Red, en palabras de Lorena García ocurre lo siguiente, “tienes tanta información que no creo que haya algo que puedas retener así... hoy en día tal cual, creo que no; lo aprendes un rato, sí; pero luego se te olvida porque también necesitas guardar otras cosas, tener otros datos, entonces como que vas desechando “esto sirve, esto no””.

A continuación se presentan las lexías obtenidas del discurso del Doctor Alejandro Byrd, las cuales giran en torno a el sub-sema de abundancia en cuestiones de información, principal característica de contextos en red. “Hay una enorme cantidad de información y cualitativamente, muy superior a la capacidad que usamos para procesar, tenemos para procesarla, tenemos capacidad en el montaje neurológico para procesar esa información pero no la usamos, y cuanto menos usamos esa capacidad, más limitada se ve, cada vez por eso requerimos más que se le ancle un pie de foto a la fotografía, o a la imagen, para que nos digan qué significa, porque si no entro a la enorme aventura de tener que pensar por mí mismo”. En el extracto anterior, la abundancia está relacionada con el fenómeno de la reflexión, se comienza a dibujar una de las problemáticas centrales que se abordan en este trabajo, el embotamiento informativo por exceso de fuentes de información, así como la negación de los procesos de sosiego y reflexión que se dan en momentos de calma. El proceso ambivalente entre angustia y compulsión se funden en una dinámica hipermoderna donde el tiempo que el sujeto emplea para conocer la realidad parece ser no suficiente y la exposición a signos/información, puede llegar a devenir en un contrario, en vez de informar, desinforma por exceso y compulsión.

En torno a la temática de abundancia de información y sus percepciones en contextos digitales y no digitales, el Maestro Francisco Alarcón, lo aborda desde el plano de la abundancia en sistemas informacionales y cómo es que el sujeto interactúa con ellos y las posibilidades de contemplarlos en su realidad.

En primer lugar se le cuestiona sobre la utilidad y el sentido de acumular información, “tener constancia de lo que pasa, y existencialmente, para comprender el Ser, el Ser como lo maneja Heidegger, nos da mucha información para que actualmente se procese la forma en que una persona acumule información y que su historia, desde el punto de vista Histórico y Antropológico; siempre tenemos acumulación de datos, cualquier ejemplo te sirve: una pintura mural, un friso, un mural egipcio; todo eso es acumulación de datos, cada quien los acumula de diferente forma y diferente estructura, pero todos tenemos ese sentido de la acumulación como parte de la validación de la existencia”; lo aborda desde la conciencia del Ser, que a partir de conocer su historia por la acumulación de información, toma conciencia de su existencia. De igual forma, a nivel complejo heideggeriano, la voluntad del interpretante es el eje rector para la utilización de los vaciados informativos que se han ido construyendo a lo largo del tiempo, por ejemplo, toma en cuenta que desde que el ser humano ha intentado plasmar su realidad en soportes físicos se podría decir que se ha desarrollado un proceso cultural de acumulación de signos/información. En la abundancia nada existe si no se tiene conciencia de que se puede acceder, “siempre hay abundancia, y pueden estar grandes bases de datos, pueden estar muchos sistemas de procesamiento, de contabilización, una gran red semántica, o web semántica que contiene toda esa información, pero no existe, nada de eso existe, nada de eso es, si no tengo la conciencia de todo lo que existe y de todo lo que es”.

Cuando se discursa sobre la veracidad de la información en contextos sobre-informados, el Maestro sigue aludiendo a que la posibilidad de construir realidad es responsabilidad del sujeto, ya que el motor no tiene un *Ethos* que pueda diferenciar entre la verdad, las certezas y lo falaz, “tenemos siempre una confrontación tesis-antítesis, de la cual surge siempre un proceso dialéctico que epistémicamente a ti te da toda la posibilidad de crear tanta información se te antoje, ahí lo único que hay que ponderar es que con los sistemas, la veracidad y la... lo cierto de la información, no está implícita en la información”, la certeza se construye, no se encuentra en las bases de datos constituidas por algoritmos sumativos y de recurrencias o repeticiones”, en referencia a el proceso que el Big Data sigue, “en todas las categorías del Big Data, ya sea como una simple estadística, como un simple conteo, como un recuento”; el recuento de la suma, y nunca de las discriminaciones por calidad, es lo que impera en la lógica del motor de acumulación y búsqueda en la Red.

Un fenómeno que fue remitido en las cinco entrevistas, es la posibilidad de “cansarse” o “embotarse” a partir de la abundancia y la dificultad que deriva del tener grandes cantidades; se han venido citando y la lexía que condensa el sentir de Alarcón en esa tónica es la siguiente, “Pues todos estamos eh” –

cuando se le pregunta sobre si cree que la información y el exceso cansa—, y pone el siguiente ejemplo, “cada Ser, en torno a lo que recibe y a lo que procesa, ayer por la tarde, cuando toda esta información de las elecciones y esperando el conteo y el PREP, etcétera, llegó un momento en el yo ya me saturé, dije: “no, ¡ya! vámonos, ya me voy a dormir, mañana me espero a que me digan todo procesado”, despierto, busco la información, y aún no hay certeza, no hay algo concreto, me vuelve a entrar esta angustia, una angustia sartreana de decir: “estoy ante la nada, ante la posibilidad de que esto pueda o no pueda ser”; el cansancio deriva en una pérdida de sentido y a una no-voluntad de procesar, de no construir, esto cuando se habla de un Ser informado y consciente de su proceso como lo es el Maestro; cuando se habla de personas comunes con poca habilidad para manejar información, puede ocurrir con más frecuencia y de manera no-racional o intuitiva, es decir acrítica.

De las primeras conclusiones de este apartado, y sólo teniendo como referente de análisis las lexías; se puede decir que la abundancia complejiza los procesos de construcción de realidad, y que a pesar de que se cree que el sujeto tiene más posibilidad de elección, ésta abrumba en ciertos niveles conscientes del proceso. Es decir la abundancia abrumba, cansa y muchas veces hace difícil la comprensión de la realidad, lo anterior en palabras de los entrevistados.

## **Utilidades**

La información es un constructo útil para el ser humano, que ha servido para conocer y prever el desarrollo de la humanidad. Se parte del supuesto hegeliano, que todo fenómeno en la realidad tiene negatividades, es decir, lo que no es y puede ser. Este sub-sema, refiere a las formas en que se ha venido utilizando la información, y cómo es que estas formas han transmutado a partir de que se han venido vaciando y registrando en el tercer entorno, conceptualizado por Rafael Vidal Jiménez. Esta conceptualización es de gran ayuda para ir ensayando los resultados con la teoría y que tiene lugar en el apartado siguiente, por lo pronto se seguirá en el primer nivel de análisis, extrayendo lexías y contrastándolas.

Cuando se habla de utilidades, va implícito el concepto de voluntad, es decir que no se concibe algo útil si no hay una sentido de uso de por medio. De igual forma entra en el terreno de las posibilidades, que se le dote de utilidad en el discurso, no necesariamente significa que se lleve a cabo en la práctica.

Se comienza con los extractos de la entrevista de Rubén Durán y cuando se le pregunta sobre la utilidad, construyó el siguiente argumento, “con esa



información; generar nuevo conocimiento y entonces ir clasificando y orientando a que, pues no nada más se trate de estar difundiendo información, sino que las personas, la sociedad que interactúa con esas tecnologías estén produciendo conocimiento”. Se percibe el deber ser de lo que se supondría son las prácticas sistémicas que caracterizan a las sociedades de la información.

De igual forma, y entrando en los terrenos de la utilidad de la información en contextos digitales, se le dota de la capacidad de abrir líneas o espacios de búsqueda que le permiten al sujeto acceder a nuevas formas de conocimiento, así como a nuevos contenidos que están indexados, esto por medio de los hipervínculos, “si tú estás leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un hipervínculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de hipervínculos”. Menciona esta posibilidad ya que es común que en vaciados informativos, se le administren al sujeto caminos de navegación y búsqueda por medio de estos aparatos de acceso como los hipervínculos.

Con la siguiente lexía, se abre el espacio del discurso generado por Jacobo Pérez, “la información como que da poder”, y es de remarcar, ya que comúnmente se atribuye inherentemente poder a quien tenga acceso a la información. Parece que indiscriminadamente o linealmente el poseer información empodera al sujeto. En el discurso aparece como algo que de manera espontánea “dona” un poder, sin saber exactamente cual. Esto apunta a una sobrevaloración de los vaciados informativos de primer nivel y una carencia de criticidad sobre lo que se aprehende del mundo mediante y mediado por signos/información. La omnipotencia de la información se ha establecido en el discurso generalizado.

El matiz de la afirmación anterior, surge en esta aseveración, “hay que tener mucho contexto de esa información”, donde ya en una segunda mirada a la cuestión, cae en el punto de que la información por sí sola no genera nada, que el usuario es quien genera el beneficio, siempre y cuando se tenga el contexto y texto con lo que se trabaja la información. El poder no viene sólo, siguiendo la lógica foucaultiana, el poder se ejerce, no existe unilateralmente ni por generación espontánea.

Cuando se comienza a hablar de las posibilidades y utilidades que el tener información indexada da, por medio de la acumulación en contextos digitales, Pérez da argumentos positivos como el siguiente, “la cuantificación, es lo que hace Wase, lo que hace es cuantificar cuánto tráfico hay y te pasa

información”; se recuerda que cuando se habla de Big Data, se refiere al mecanismo de acumulación de información y datos que son utilizados por plataformas y entidades políticas y comerciales para optimizar procesos. En el caso de Wase, la aplicación móvil que ofrece rutas en las ciudades para evitar el tránsito, está basada en la acumulación de experiencias en tiempo real, cuantifica las opiniones y valoraciones para ofrecer rutas alternas. De igual forma la pregunta lanzada por Pérez, “¿qué pasaría si conectáramos, hoy en día a todas las personas del mundo y pudiéramos estudiar los patrones de médicos?”, ofrece una visión pragmática de la acumulación de información, en este caso en contextos médicos, la resuelve de la siguiente manera, “lo que tiene el Hospital Español, etc.. cada uno de sus historiales, información mía, propia con mis propios estudios, con mis propias patentes, si rompiéramos esa base y lo que hiciéramos, tener 500 historiales de cáncer de pulmón y de colon, tuviéramos millones de patrones, nos ayudará a solucionar problemas, entonces sí que creo que es un motor de cambio todo el tema de la información”. Las bondades y utilidades de la acumulación y de abundancia de información tienen alcances benéficos en usos humanitarios y de mejora de calidad de vida, así como para conocer más acerca de una enfermedad, la distribución de generalidades cuantificadas, es algo que ayuda a la investigación científica. El generar información en comunidad puede tener utilidades benéficas para la humanidad, pero no siempre se acumulan con dichos fines.

El uso liberalizado de la información acumulada también tiene el siguiente matiz, “la información es libre sí... pero tampoco seamos pendejos...si fuera diseñador, no me gustaría que mis sillas, la gente las hackeara, digo es mi creación, digo sí que creo que si la información genera un bien común debería ser libre, pero también creo que cierta información pues obviamente se debe comercializar”, y un “la gente usa mal la información” da la postura negativa de los usos informacionales.

Otra de las bondades que Pérez le dota a la información en contextos digitales es el de poder tener la opción de generar decisiones más racionales, “Sabes... tomar decisiones. Antes podíamos ser mucho más intuitivos, ahora somos más pragmáticos, más científicos; imagínate que ahora estoy buscando trabajo, antes quizá me llegaba una oferta, y era la única cosa que podía tener, no tenía más información y la aceptaba; ahora quizá me meto a investigar quién es la empresa, qué hacen, qué no hace; o quizá me llegan ya varias ofertas, abre mucho más posibilidad, con lo cual ha hecho más lento el proceso de tomar la decisión, pero mejor incluso”; esto parece ser que es algo real, e inserta el término de “intuitivos”, diciendo que a partir de tener grandes cantidades de información, se elige mejor. Lo anterior es una aseveración que

no se considera real, ya que él mismo se contradice cuando habla de que le parece mejor y más sencillo que el motor le ofrezca resultados con los cuales ahorrar tiempo y evitar decidir de forma consciente, “en páginas de ropa, por ejemplo, a mí me gusta la camisa esa de cuadros, y me recomienda de repente unas botas... las del chico ése por ejemplo, está de puta madre! El sistema sabe que toda la gente que lleva ese tipo de camisas, también usa ese tipo de botas como de montaña, a mí me gusta, me ayuda y me suma”, luego entonces parece ser que las decisiones no las toma el Ser, sino sólo decide en el nivel de las opciones que se le administran, ergo la abundancia no implica que se tomen mejores decisiones, se toman decisiones existenciales rápidas y sin mucho gasto energético.

Cuando se aborda el tema de la utilidad de la información, Lorena García hace hincapié en que las esferas comerciales son las que más utilidades generan de la acumulación de información por medio de mecanismos del Big Data. Comienza con esta afirmación sobre quiénes sacan más provecho, “para una marca es súper importante identificar ese nicho, qué les gusta, qué quieren, como preferencias, entonces ahora está súper marcado ahora es muy marcado cómo los jóvenes prefieren redes sociales y prefieren tal”, en la misma tónica complementa la idea con la siguiente lexía, “en la parte de programación, hay muchísimas herramientas que te ayudan a percibir los datos de un consumidor en Internet, tan es así que el *retargeting*, que es lo cuando tú buscas un viaje a Chile, te sales de ahí, entras a FB y de repente ves que al lado te aparecen muchísimos como de “Hotel en Chile”, entonces de un ingreso a una página o a un sitio, ese sitio obtiene tus datos, tus preferencias, entonces eso es como, pues eso para las marcas está súper bueno, esa parte de la tecnología les viene a beneficiar mucho a ellos”. La administración de datos y de contenido específico en nichos de consumo es uno de los usos más recurrentes de signos/información o datos. Es raro que se encuentre en el discurso utilidades hetero-autónomas que vayan más allá del uso recreativo o de consumo en la Red.

Luego entonces si las marcas y gobiernos hacen uso óptimo de los datos, signos e información recabados en red por medio de las prácticas registradas, el problema de que el sujeto promedio use para su beneficio la acumulación y la abundancia de información, está relacionada con el uso de las herramientas, no sólo con el uso primario e intuitivo, sino con el uso de segundo orden, es decir, el tener un uso para la satisfacciones de necesidades y no sólo conocer el proceso mecánico de encender-navegar-apagar, que atiende al orden de la intuición. El segundo orden implica usos racionales, que es el segundo paso de saber usar una herramienta o un sistema.

Otra cosa que acerca a conocer las prácticas generadas en los motores de búsqueda de información, y que apunta a usos primarios y de repetición, se extrae de la siguiente lección, “Porque por ejemplo de encontrar, me viene mucho a la mente Google, hace poco Merca 2.0 hizo un estudio de las palabras más buscadas, de los temas más buscados en México, y uno de ellos es como “adelgazar”, “dietas”, o médicos, para “automedicarse” de padecimientos, y yo lo he hecho de “Tengo esto, voy a Google, y a ver qué tengo”, y pues ya casi casi, a veces me dice que me voy a morir, entonces te asusta!”, en este ejemplo se observa que los usuarios ponderan el uso de la herramienta, más que lo que ésta les arroja o las posibilidades de profundizar. De igual forma las líneas de repetición, en este caso, las palabras más buscadas según el ejemplo citado por García, están orientadas a temáticas que se nutren de experiencias personales, aglomeradas en dispersiones sumativas, es decir, si un millón de personas ya han preguntado sobre dietas, el primer resultado arrojará la información más consultada; siendo que ésta no necesariamente es la más certera, y pocas veces tiene criterios de construcción racional.

Las utilidades que se le ven a la información y a su fácil acceso parecen ser sólo aproximaciones solipsistas a problemas individuales, o para satisfacer necesidades elementales acompañadas de la rapidez que ofrece el obtener respuestas populares en los motores de búsqueda. De igual forma, parece ser que la utilidad que más se le achaca, es que facilita las decisiones por medio de ofrecer respuestas hipermediadas, en primera instancia por el algoritmo – sin un *Ethos* en específico–, y en segundo lugar por la acumulación de aceptación, traducida en clicks. La administración de información al sujeto es la utilidad que más resalta, por la reducción de tiempo y la reducción, ilusoria, de toma de decisiones personales racionalizadas.

Como anotación final, Lorena García encuentra que, la gente que tiene acceso a grandes vaciados de información, cree que domina más su realidad, aunque este dominio sea sólo una ilusión, “Y dices “ay ya sé esto... y ya con esa línea de información tengo para compartir mi conocimiento en Twitter, o para crear un tuit y decir: Estoy harto de los políticos”; realmente eso no te hace como un especialista en el tema, o en el tratamiento de esa información”; la utilidad de creer que se sabe más, es otra función de la información que se encuentra en el discurso.

El Doctor Alejandro Byrd, construye el siguiente argumento que remite a la utilidad de la información en contextos en los que no existían las plataformas virtuales y la realidad estaba, en algunas dimensiones super-estructurales, narrada por mediadores sociales como lo son los medios masivos de comunicación, “Usted lo dice con más precisión de la que yo pudiera alcanzar. La palabra clave sigue siendo “sentido”; antes parecía que no importaba un

difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer “Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no”, toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del *Pater Familias*, en la casa”. La lexía anterior, cobra relevancia en el análisis ya que pone a discusión el papel de los aparatos mediadores en contextos digitales e interconectados.

Si bien antes, en contextos de mediación social, la realidad se consensuaba a partir de lo mediado por las instituciones que cargaban con el capital social para hacerlo, generando consonancias de realidad en un grupo determinado y contexto determinado, cuando se abre la posibilidad de ampliar el espectro de mediadores, la figura del *Pater Familias* se debilita; pero no quiere decir que desaparezca. Al tener la oportunidad de acceder a diferentes vaciados de información mediada o hipermediada, el proceso de construcción de la realidad por parte del sujeto se complejiza, ya que se potencian los mediadores y ya no sólo basta con entrar a la forma y dar forma (in-formarse) a los contenidos emitidos en una proporción de uno a muchos, como ocurre en la tercera mediación.

### **Sobre los espacios donde se encuentra la información**

Se remiten a las plataformas, desde las físicas hasta las virtuales, el ejemplo más consistente es esta lexía obtenida de la entrevista con Rubén Durán, “pues es lo que podemos conocer como las “tecnologías”, estas tecnologías, pues van desde hace muchos años; a través del uso de los pizarrones, primero; o durante mucho tiempo de gis, después ya con plumones los pizarrones blancos, el uso de otros materiales educativos; que también es toda una línea de investigación y de producción de materiales educativos donde encontramos, obviamente, la producción de audiovisuales con temáticas educativas, programas de televisión; de ahí que surgiera, por ejemplo este proyecto de Telesecundarias, donde se estructuraban todas las clases a través de programas de televisión”, en torno a las plataformas digitales, Jacobo Pérez apunta lo siguiente, “el Kindle me gusta mucho para leer, una gran herramienta, te permite llevar muchísima información, en cualquier momento, en un espacio muy pequeño, y no significa que tú en un futuro tengas que tener una biblioteca llena de Kindle... Tener un libro de ilustración, estamos en una librería, o un cómic... es lo que es... el olor, la sensación de leer”.

Las lexis anteriores, consensuan que la información puede soportarse en medios físicos, y que ahora se ha venido transitando a colgarlos en red, con lo cual el acceso y la posibilidad –la palabra virtual deriva del griego posibilidad–, no asegura su utilidad, su consulta o trascendencia. Esto debido a que, se recalca lo que impera en los motores de información es la suma de clicks traducidos en popularidad, los manejos comerciales de contenidos que aparecen en los primeros lugares de los resultados administrados debido a la venta del espacio. Dicho espacio, el primero de los resultados, es el que más se consulta estadísticamente.

### **Formación y reproducción de la información**

Lo que refiere este sub-sema, es a las formas en que se producen y reproducen signos/información en la Doxa y en el universo simbólico del sujeto; la manera en que se apropian, a partir de acceder a plataformas que contienen y producen contenidos.

Lo primordial es acotar que en Internet, los accesos a informaciones están mediados en primera instancia por el motor booleano, y posteriormente por las palabras clave utilizadas para que se arrojen los resultados, en esta tesitura el Maestro Durán menciona lo siguiente, “todos los sitios, están en esto que sería ya la Web 3.0, o la Web Semántica, ya tiene incorporado un motor de búsquedas, entonces los motores de búsqueda, de algún modo han dirigido a que los usuarios, lo primero que hacen al entrar en su computadora, es hacer una búsqueda y esa búsqueda la hacen con base en una idea que ya tienen... qué necesito?”. En relación al motor y las prácticas que se registran por medio del Big Data, están estrechamente ligados los procesos de arrojar palabras clave al motor y el cómo se sistematizan las búsquedas, “Ahora con la Web Semántica o la Web 3.0... todos los portales que nosotros navegamos, incluso nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen ya integrados estos gestores de búsqueda “Semánticos”, nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamos, en cuanto a “palabras clave””; siendo parte importante el proceso de reproducción de líneas de búsqueda a partir de las palabras más utilizadas, ya que como menciona Durán, el motor aprende de nuestros comportamientos, Durán lo explica de la siguiente manera, “Entonces el sistema ya lo está identificando como un usuario que le gusta ese nivel de contenidos... Y entonces le va a sugerir contactos con ese mismo nivel “Pues si a ti te gusta ver videos porno, de chistes, de tonterías, pues entonces yo te voy a sugerir otros usuarios””; aquí comienza a tomar forma la hipótesis de las líneas administradas; las cuales están explicadas en el capítulo tres del

presente trabajo; líneas que se le van presentando al sujeto cuando interactúa por medio del motor y esto se va dibujando como una brecha de segundo orden, ya no explicada por la falta de herramientas o *gadgets*, sino por las prácticas, “entonces, ahí se va generando esta otra brecha, que es la “brecha de acceso al conocimiento” la brecha de acceso a esa información valiosa... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario, tratar de encontrar la herramientas que le permitan “re-educar” a sus dispositivos, pero él mismo re-educarse”; García lo refiere de la siguiente manera, cuando habla de que el motor ofrece contenido a partir de lo que ha aprendido de tus búsquedas más frecuentes, “en Internet te va a aparecer una lista de solamente esos grupos; entonces eso puede ser bueno porque te enfoca, pero también es tanta información, que creo que tienes que saber hacer tus propios filtros personales, para encontrar la información correcta”; ella lo hace en el plano de acceso a contenidos musicales, pero el proceso ocurre sin distinción en todo tipo de contenidos en red.

Como se percibe en las lexis del Maestro Durán, las formas de reproducción de información atienden a dinámicas que en primera instancia están regidas por el motor del Big Data, en torno a esto; Jacobo Pérez refiere lo siguiente, “claro yo estudio Booleano, y entiendo los patrones de búsqueda y cómo funcionan”, dando por sentado el precedente de que para tener usos óptimos, se debe conocer el sistema de manera profunda, ya que para aprovechar y poder saltar las líneas de repetición que ofrece el motor, debe haber conciencia de que se hace. Siguiendo la misma línea sobre los patrones de búsqueda de información, así como de reproducción, expresó, “Creo que el patrón de búsqueda, lo aprendes y luego obviamente, por mis estudios, que tienen que ver mucho con TIC, sí que tengo más conocimientos para optimizar esas búsquedas, y porque entiendo el sistema...”, remarcando que la habilidad de acceder a informaciones y las prácticas tienen que ver con una alfabetización del usuario que va más allá de los usos primarios intuitivos.

Cuando se le cuestiona sobre procesos de búsqueda en red, surge esta lexis que condensa muchos de los patrones que se desarrollan en contextos digitales, “Yo no busco... yo descarto”. Lo anterior da pie a poner especial énfasis en el proceso del buscar o rastrear, ya que si bien se habla de búsquedas, ocurre un fenómeno donde parece ser que los sujetos, más que buscar, descartan y hallan en su navegar diario por la Red. Dicho fenómeno se aborda y refuerza a lo largo del análisis y comprensión de los procesos hipermediacionales.

Siguiendo por la misma línea del discurso, Lorena García menciona algo similar cuando se trata de comprender el proceso de búsqueda de información, “por una parte sí es como buscar, por la otra yo creo que es encontrar, pero

encontrar no perderte, encontrar no estar perdido en el mundo”, luego entonces si parte del buscar está relacionado con el encontrar y elegir, la creación de filtros personales es algo que a) se da por voluntad, o b) se deja al albedrío de lo que la huella digital de búsquedas y prácticas segmente y administre al usuario que sólo habita o navega. García lo ejemplifica, “Lo hacen sin querer (los usuarios), es como inherente, lo tienes que hacer, más bien ellos son menos conscientes (de los filtros), yo ya estoy casi segura de que ellos son menos conscientes, de que “ay sí, voy a poner aquí que me gusta ir al concierto de tal, mañana voy a tener un chorro de anuncios de ve a este concierto y ve aquí”, ellos son menos conscientes de esos procesos y de por qué esa información está siendo filtrada o usada, para cualquier otro fin...”. Asimismo, este proceso que se describe como inconsciente, deriva en lo que se denominará “saltos involuntarios” o “discontinuidades involuntarias”, es decir que se navega y salta de información en información debido a que el sujeto toma lo que el motor le ofrece para así ir saltando de ventana en ventana, muchas veces sin saber dónde se va a acabar, “yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al FB, estoy como en todos lados al mismo tiempo”; dicho proceso de salto está potenciado por los hipervínculos que se le van presentando al usuario que en proceso de búsqueda o navegación va decidiendo pulsar.

Ella, al hablar desde su posición de administradora de información por medio de redes sociales, acota, que percibe una apatía por parte de los usuarios que se han venido acostumbrando a que el motor o el gestor de información les ofrezca la información correcta con un mínimo gasto de energía, por ejemplo: “tú le tienes que dar todo al consumidor”, para que no vaya hasta tu página y busque “se renta departamento”, o sea no, tú le tienes que dar lo que quiere”, reforzando la idea de que el usuario se desenvuelve más como un consumidor que un sujeto que aprehende la realidad, es decir se percibe y practica como consumidor en todas las dimensiones; “creo que a veces buscamos así a lo “súper imbécil”, o no sabemos cómo buscar realmente”.

Para aclarar su postura sobre cómo es su proceso de acceder, construir y reproducir información, mencionó esto, “Haciendo categorías, ordenándolo, obviamente ordenándolo, pero por categorías, o por sistematización, o búsqueda de tendencias, o de gustos...”, la cual en comparación con el proceso de descarte de Pérez, parece ser más sistematizada y organizada.

Para Alejandro Byrd, ha habido un cambio en la forma en que las nuevas generaciones norman sus construcciones de realidad a partir de la información, “las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi



problema es con el pensamiento lógico”, aseverando que el problema no es el formato de mediación, sino la pérdida del anclaje lógico estructurado que ponderaban habilidades como la lectura sistematizada. De igual forma habla de una falta de comprensión de lo que se nos presenta como información, “instruyo al respecto, usted como mediador del aprendizaje, da por hecho que allí está ya, y a la hora de la ejecución nomás no pasa, y con la agravante de que no está el docente ahí para lamentarse con él de que no se entiende; el fondo es el mismo “comunicación y acción”, diría yo, porque faltaría decir “qué hago yo con esto” y tener una iniciativa de aprendizaje y de acción”; esto refiriéndose a su experiencia como docente, donde parece haber una simulación de comprensión, acompañada por incomprensiones al momento de tratar de seguir instrucciones, esto se lo atribuye a la falta de comprensión más allá de si se tienen manejos informativos complejos; de hecho esta aseveración va relacionada con lo mencionado arriba, donde refiere a que antes de pensar en una sociedad de la información, debería cuestionarse si se tiene la capacidad y la voluntad de comprender.

Al hablar sobre la exposición del Ser a la información, refiere lo siguiente, “si alguien más o menos está expuesto a los medios, se puede enterar de la noticia bomba de la de ayer, la de hoy; no pasa nada y hay un conocimiento de... hay un proceso informativo desarrollado, pero no hay una discusión racional, inteligente, argumentada, acerca de eso; hay aspectos más bien emocionales alrededor de las cosas, hay posiciones que tocan más por esa fibra sensiblera, incluso, generada desde los medios, porque también asumimos acríticamente de forma cómoda, porque pensar es algún tipo de trabajo que a veces queremos evitar”, y lo complementa relacionándolo con el sentido que da el proceso comprensivo, “esta otra utopía que también sé que está en ese terreno, sería la de la comprensión, no serviría de mucho, porque seríamos algo así como autómatas que discuten, si no partimos de la comprensión ¿Quién es el otro? ¿Qué hace, por qué hace lo que hace...? ¿Quién soy yo?”. Las preguntas elementales del Ser, son la génesis del intento y camino de la comprensión humana, en palabras del Doctor Byrd, si se evitan; por distintas causas, como la compulsión, la hiperactividad y el aburrimiento alimentado por saltos de contenidos; el proceso de crear realidad queda a la deriva por aleatoriedades; de igual forma el tiempo y las velocidades van siendo factores determinantes en los procesos de creación y reproducción de información, ya que se percibe una enajenación del sujeto en las informaciones y mas no en el proceso de informarse como acción epistemológica del aprehender.

Se mencionó arriba la concepción sobre que el sujeto se ha convertido en un consumidor más que en un Ser que apropia, el Doctor lo categoriza de la

siguiente manera reafirmando el concepto, “prosumidores”, “si eso somos tenemos la posibilidad, pero necesitamos también la capacidad expresiva para hacerlo, o sea es cierta y ahí está el instrumento, pero necesito que haya con qué llenarlo y que del otro lado también haya una intención de lectura de lo que yo haga, porque puedo hacer un excelente Software, pero si el Humanware no está por ahí conectado, no va a servir de nada”, el punto vuelve a caer en la voluntad del sujeto para interactuar y accionar con lo que se le presenta o busca.

En torno a la situación de qué es o quién es la guía para seguir en la dinámica informativa, sigue dándole peso al Ser y a la voluntad de éste, “el problema es pensar que la necesitamos, entonces si yo me meto a un lugar sin una idea de a dónde voy a llegar, pues me va a pasar como a Alicia, me voy a extraviar; a lo mejor está bien, a lo mejor lo que busco es no llegar a un punto en específico, sino caminar, y si camino, sólo caminar está bien”; en esta lexía da pie a cuestionar sobre el sentido del Ser, es decir, que cuando se entra en las dinámicas informativas, existen posibilidades de que el Ser se extravíe, como varios de los entrevistados han mencionado, de sólo caminar, sin un fin determinado entre signos, reproduciéndolos de manera inconsciente.

Se le propone al Doctor el término de “Hiperactividad informativa”, el cual responde a caracterizar el proceso en el que el sujeto se informa o entra en contacto con informaciones de manera compulsiva, con varios outputs abiertos de manera simultánea y sin un centro focal; es decir mosaical y muchas veces aleatoria; comentó lo siguiente, “esta hiperactividad informativa, yo siento que sí cada vez hay más, en determinadas generaciones; habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sinodales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información –que conozco– son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general y creo que no nos vamos a encontrar exactamente lo mismo”, la lexía que se presenta a continuación, complementa la idea en el discurso, “Es que a la misma compulsión informativa que nos referíamos, en unas avalanchas de datos; yo me extravió muy fácil si no tengo un criterio de discriminación, por eso está pegado también a esta instantánea que decíamos del selector de canales, en televisión, en música, puedo escuchar tantito y si no me satisface, pum! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? –Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!”.

En los extractos anteriores, se sigue reforzando que los procesos simultáneos conscientes, son parte de una habilidad que se va adquiriendo, y que a pesar de que intuitivamente se pueda dar el proceso, necesariamente no atiende a órdenes complejos de pensamiento, sino sólo al proceso casi enactivo, donde ocurre, pero no se hace consciente. Lo anterior también está relacionado a la percepción del sujeto multitasking, quien según se ha venido manejando, es quien puede generar varios procesos a la vez, pero aún sin conocer realmente qué tan eficaz es llevar a cabo dichos procesos y las implicaciones que se tienen en cuestión de focalizar o repartir atención.

“Llegamos a la pregunta base ¿Qué está buscando, quién? Si no se ha preguntado ni quién es ni qué está buscando, es presa fácil, por eso los fenómenos virales...”; es la aseveración que el Doctor hace como corolario al hablar de las formas en que se forma y reproduce la información, donde parece ser, actualmente impera el proceso inconsciente o enactivo, donde se hace de manera casi automática sin muchos criterios personales o hetero-autónomos sobre validez o importancia. Cuando el Ser no se pregunta por sí mismo, ergo por el mundo, sus procesos constitutivos de realidad por medio de la información, suelen ser igual de laxos que el mismo proceso compulsivo e hiperactivo.

Como acotación conceptual, la partícula “hiper”, no hace referencia a un aumento, más bien está relacionada con lo aleatorio, es decir que “hiperactividad”, se explica como un aumento de la actividad, pero el aumento no atiende a ordenes sistematizados, sino a órdenes de aleatoriedad no consciente de dónde se presta atención. Algunos de los conceptos, como el mencionado, van emergiendo del análisis de los discursos y se van asentar conceptualmente y con argumentos en el capítulo siguiente.

Asimismo, ya se ha tocado en las entrevistas los procesos dialécticos inherentes al pensamiento y a las formas de producción y reproducción de la información, a este respecto, Francisco Alarcón apunta, “Sí en todo esto hay una cuestión dialéctica y hay que saberla operarla y tenerla consciente, si no es sólo un proceso de entrada y salida de información, no hay construcción. Todos los sistemas en sí generan más información, si nos vamos a las generaciones de sistemas en la propia experiencia ya hay una generación de algo; cuando yo en el videojuego sé que si le doy un golpe a la tortuga de Mario Bros, con eso la termino, si dejo que me ataque me minimiza o me anula, en ese proceso de aprendizaje ya hay una síntesis, donde mi experiencia se confronta con la lógica del sistema y siempre hay un proceso de aprendizaje, de error, de prueba, etc. sí es un proceso dialéctico pero hay que tener conciencia de eso”.

Con el asentamiento de este argumento, se complementan las formas en que la información se forma y reforma, pudiendo ver hasta ahora las siguientes caracterizaciones y procesos: El proceso de síntesis, la simultaneidad y pensamiento paralelo en forma de hipervínculos y la formación enactiva sin conciencia del sujeto, casi automática que genera con el sólo ir navegando y saltando de información en información; con la característica de ser un proceso de hiperactividad.

## **5.1.2 Multipantalla**

### **Representaciones sobre la Multipantalla: Concepciones teórico-conceptuales e históricas**

Cuando se habla de pantallas, muchas veces lo que ocurre es abordar el cómo se han usado en contextos educativos, por ejemplo, el Maestro Rubén Durán expresa, “Tecnología que se ha usado, para apoyar el proceso educativo”, esto se deriva de la ocupación del entrevistado y de los usos que éste le da, ya que está directamente ligado a la producción de materiales audiovisuales en el Centro Tecnológico para la Educación a Distancia (CETED), en la FES Acatlán.

Al estar hablando sobre cuál era su concepción de la multipantalla y cómo es que la explica, Durán expresa lo siguiente, “Bueno, pues está relacionado con los usuarios, sobre todo de las últimas generaciones; donde te encuentras a los adolescentes que tienen su celular con una conversación en Twitter y Facebook, tienen su PSP o su consola de videojuegos que, a demás están llevando un juego acabo y tienen la televisión prendida con una película, etc... Entonces, bueno, están interactuando ya en diferentes pantallas. Actualmente se puede hablar de este tema de multipantallas pues porque en todo, en el ambiente en el que nos estamos desarrollando es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac... Tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos. Entonces estás habituado a leer en pantalla”, y acompañada de la lección anterior, la concepción de que las nuevas generaciones están más habituadas a la interacción con un mundo mediado por pantallas, apunta, “si ahorita tú le das a un niño un teléfono con teclas... normalmente quiere que ya todo sea digital y las pantallas sean responsivas etc...”, en la misma tesitura Jacobo Pérez aporta este juicio relacionado con los usos tempranos de pantallas, “¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre

siempre dice esto “Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido”.

Con la hipótesis sobre la intuición, antes de la racionalización de procesos sistémicos, Jacobo Pérez cuenta a manera de ejemplo, las dificultades que un niño podría enfrentarse si los sistemas operativos que se le presentan fueran los mismos con los que él aprendió a usar una computadora, “Nunca ha tocado un ordenador en su puta vida (el niño), y con el Ipad se mueve genial, porque es intuitivo, es fácil... no me pasaría darle por la cabeza darle un ordenador, o un ordenador con MS-DOS, porque eso sería como hundirlo.. el Ipad, es intuitivo, toco aquí, pasan cosas”, el fácil acceso hacia las pantallas está relacionada con la codificación administrada que el mismo sistema tiene, es decir, el pensamiento navega para resolver. Lo anterior es un avance en los sistemas de programación, presentar la información y los elementos para accionar funciones.

El Maestro Durán, atañe la proliferación de pantallas y la explosión de uso de éstas en contextos de la vida diaria a partir de, “hablando de multipantallas, pues yo creo que obedece a la facilidad de adquirir diversos dispositivos que ya todos traen pantalla, dispositivos móviles, de entretenimiento, televisión con pantallas táctiles, televisores inteligentes, etc...”. Aquí hay un punto interesante, si se recuerda que el televisor fue la primera pantalla “domesticada”, ya que si bien es a inicios del siglo XX el cinematógrafo nace y se populariza por todo el mundo, no es hasta mediados de dicho siglo que el acceso a tener una pantalla en casa se da, de igual forma, esto acompañado por el desarrollo de discursos, lenguajes y formatos específicos para la televisión como medio masivo; ahora ya no se trata sólo de una pantalla con contenidos masivos, se tienen al alcance dispositivos que están conectados a la Red y ofrecen infinitas opciones de contenidos y formatos, así como la posibilidad de interactuar con el mismo sistema o con otros sujetos.

Se considera que el proceso de prestar atención a distintas pantallas que emiten signos/información, está relacionado que el concepto moderno de multitasking, alrededor de esto, Durán menciona, “está relacionado con esto, o sea la cuestión de estar llevando de manera paralela varias actividades, es un estándar no...? Inculcado desde las mismas escuelas en las que llevas 5 ó 6 materias al mismo tiempo y tienes que estar resolviendo tareas y actividades de todas la materias en paralelo”, de igual forma, el Doctor Alejandro Byrd menciona lo siguiente en torno a las pantallas y el multitasking, “A mí me parece que al igual que las tareas múltiples... la idea de la diversificación de habilidades, está relacionada con las nuevas formas de apropiarse del conocimiento; otra vez, la posibilidad... Si yo veo a un niño que es capaz en un juego, tener cuatro horizontes de pensamiento al mismo tiempo y resolverlos

con la misma facilidad que alguien lejano a esas habilidades, que le puedan parecer asombroso”; las habilidades se han diversificado pero existe la posibilidad de que esta diversificación vaya en detrimento a un proceso evolutivo, como lo es el generar acciones en sosiego, reflexivas y focalizadas. Las varias posibilidades de dichas diversificaciones son medulares para la construcción del análisis profundo de los procesos informativos; de igual forma, más abajo se dedica un espacio para la presentación de resultados directamente centrados en el multitasking.

La definición de Lorena García sobre el concepto multipantalla, “me suena a multiplataforma, por ejemplo, en el ámbito editorial, multiplataforma tiene que ver con saltar de lo físico de una revista a las diferentes plataformas digitales que existen dentro de la red y saber manejarlas, video, audio, programación HTML, redes sociales, por supuesto, entonces cómo vas a hacer para que el contenido que tenías en una revista o en un periódico, pueda ser igual de interesante para tu usuario, pero dentro de estas plataformas virtuales, a eso me suena...”, está más relacionada a lo que se denomina como transmedia, es decir que un contenido, puede ser vaciado en diversos formatos y plataformas para mediarlo. Asimismo, el concepto de multimedia, el cual hace referencia a una mediación con múltiples formatos para presentarla, y se relaciona con materiales audiovisuales; aparece. La comprensión normalizada sobre multimedia, ayudará a comprender teóricamente el concepto de hipermedia, ya que parece, en el discurso, se homologan las partículas “multi” e “hiper”. En el caso de multipantalla, atiende a un orden cuantitativo de aumento de pantallas en la vida cotidiana y del aumento de los procesos que se median por éstas.

Uno de los juicios más determinantes en torno al proceso de pantallización de la realidad viene del discurso del Doctor Byrd, “parafernalia tecnológica”, es cómo cataloga la proliferación de herramientas, y esto lo hace ya que si bien considera que existen usos benéficos de las pantallas y las herramientas, pone énfasis en el sentido que el usuario les dote a su uso, “familiarizan más rápido a las personas con los aditamentos, con los instrumentos, siempre, insisto que hubiese un sentido en el uso”. De igual manera, hace referencia a Erich Fromm cuando habla del contexto digital y la proliferación de dispositivos, “dijo con más puntualidad Erich Fromm “estamos extraviados en una maraña tecnológica”, lo dijo mucho antes de estos instrumentos, se refería a cómo la sociedad había estado más sola que nunca cuando parecía que tenemos medios para estar próximos, es por que sigue siendo eso, la propia preocupación de “si estamos solos, y eso es malo”, la tendencia es “pues intégrate, únete, qué haces allí...”; también refiere ha que hay una especie de ordenamiento social y cultural en el cual si no estás dentro del tercer entorno, cabe la posibilidad de relegarse en función del no-uso o de

la no-aparición en el contexto digital, una especie de aislamiento por no contar o no desear insertarse al tercer entorno.

Francisco Alarcón ofrece agregados que ayudan a comprender la multipantalla, “el espacio no es la pantalla, no es el sistema ni la interfaz de photoshop, es toda la experiencia interactiva, mi espacio es el entorno en el que yo tengo esa manipulación multipantalla”, esto es debido a que si bien la pantalla como objeto es un primer nivel de pantallización, por acceso a varias pantallas, se concibe un segundo orden donde hay pantallas dentro de las mismas pantallas, o ventanas, “si yo estoy frente a mi pantalla del programa, pero al mismo tiempo estoy teniendo un estímulo del itunes que está tocando en segundo plano, y al mismo tiempo tengo mi teléfono en el cual tengo un input para hacer una llamada de teléfono, tengo la interfaz que me da la tableta Wacom, que también es una interfaz, tengo la interfaz completa del sistema de cómputo, la interfaz de las teclas, la interfaz de la pantalla, todo es ya un sistema multipantallas”.

Otra posibilidad que se abre con el uso de pantallas, la ofrece de igual manera Alarcón en el siguiente extracto, “El sistema multipantallas va más en el sentido de ofrecer todo en un momento, todo presente, todo está dispuesto, y es el siguiente grado de la evolución de Hipermedia, en la Hipermedia actual, la web 2.0 como empezó, todo estaba presente, dar un click para llamar el contenido. En la multipantalla yo veo que es la evolución en donde ya no tengo que dar click sino dirigir mi atención a uno y otro entorno, puedo profundizarlo, por ejemplo en multipantalla”; con esto cruzando otra categoría que es la omnipresencia tanto de la información como de las herramientas. Se explica a partir de que con el acceso a herramientas, se tiene el acceso virtual a todo el contenido que se encuentra en la Red, así como por la posibilidad de consultarlo en el momento que se decida, o interactuar, siempre y cuando se tenga conexión. También salta el concepto de hipervínculos, los cuales con un sólo click despliegan información o contenido relacionado, dando la oportunidad de dar saltos y discontinuidades en el proceso. A *grosso modo*, las pantallas ensanchan tanto al sujeto como las posibilidades de accesibilidad a contenidos y a realidades no inmediatas.

### **Implicaciones de la multipantalla en el ámbito educativo**

El primer argumento que se cita, proviene del Maestro Francisco Alarcón, “Pedagógicamente sí te puedo decir que favorecen, que una persona tenga un estímulo más fácil, te facilitan el camino, pero desde un sentido pedagógico didáctico, pero la atención, la forma en que tu percepción se encamina, los sistemas interactivos no los determinan, incluso te dispersan más, te hacen

procrastinar más que lo que te ayudan a enfocarte”; la parte positiva está implícita, pero también sale de manifiesto las implicaciones negativas del proceso de usar varias pantallas en el ámbito educativo. Reafirma su punto a partir de lo siguiente, “pedagógicamente y didácticamente si están usados responsablemente, funcionan, si no, pues es casi lo mismo que... la misma forma de atención que una televisión te fomenta”, las formas de atención no están determinadas por la plataforma ni los lenguajes con los que se medie información.

La misma idea la reproduce Rubén Durán, “yo creo que lo que hay que hacer es encontrar la forma adecuada de utilizar la pantalla en las clases presenciales o incluso en las clases que ya son a distancia, pues entonces tú como diseñador de la clase o como profesor tienes la encomienda de dejar ciertas instrucciones del objetivo de cómo suceda esto; pero ahí ya es más bien responsable el alumno; el que aprende; de sus tiempos, de cómo se organice, de la forma en la que va a llevar a cabo sus procesos de aprendizaje”, las bondades existen siempre y cuando se construyan, ya que según estas leías, si se deja que la herramienta determine, el proceso tiende a dispersarse así como la atención del sujeto que está inmerso en el aprendizaje.

El Doctor Byrd genera el siguiente argumento complejo, “Uno de los problemas más comunes que he encontrado es la adecuación de estas plataformas a lo que pasaba de forma tradicional en un aula de clases, porque muchos dimos por hecho que se podía trasladar el escenario áulico la plataforma, con las debidas adecuaciones; y que esto de suyo ya resolvía el problema de la temporalidad de la especialidad y del aprendizaje, pero no es así.. y no es así Julio, porque el problema es el mismo que en aula tradicional, es un problema de comunicación al final de cuentas, si usted en un aula recibe una instrucción sobre cómo hacer una práctica un taller, una dinámica, y en ese momento le queda medianamente clara, porque se la dijo el docente o la anotó en el pintarrón o la proyecto, y usted va a hacer el trabajo, a la hora que va a hacer el trabajo parece que empiezan a generarse dudas que tradicionalmente creemos también debe resolver el docente, eso mismo pasa con la plataforma, dibujo una situación didáctica, instruyo al respecto”; el problema de creer que sólo por el simple hecho de traspasar los contenidos a una plataforma, estos van a ser comprendidos de mejor manera, es una de las críticas que el Doctor genera.

Durán enfatiza lo que ocurre en las aulas de clase, “todos están interactuando desde su pantalla, desde su ordenador o de su celular y están determinando el rumbo que pueda llevar la clase, entonces finalmente, para niveles de aprendizaje, pues y creo que sí es importante, porque pues



venimos, o estamos interactuando con usuarios que son muy visuales que siempre han tenido una televisión en su casa y siempre han visto...”, por otro lado, Lorena García remarca la complejidad y las dificultades de tener acceso a dispositivos que no tengan un fin pedagógico en el aula, “ya no me tocó ir con smartphone a la escuela por ejemplo, pero ibas a la escuela y escuchabas el Ipod, y eso te empezaba a distraer, ahora ya no me imagino, cómo son los niños que traen su smartphone”. El contraste, la primera postura muestra la visión a favor de generar procesos multipantalla en lo educativo y la segunda postura, la escéptica, no se cree que por sí solas generen mejoras en el aprendizaje, por ejemplo, esto se complementa con lo dicho por Francisco Alarcón, “todos los niños de 6º y 5º año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún, no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje”.

### **Implicaciones del proceso en el ámbito cultural social**

Así como en el terreno de lo educativo las pantallas han modificado las formas en que se median los contenidos, de igual forma en el plano de lo social-cultural, han habido cambios que han sido potenciados por las pantallas. El que se distingue de primera mano, es la comercialización cada vez mayor de contenidos, y las formas en que los discursos publicitarios se median. En este respecto, Rubén Durán comenta lo siguiente, “la pantalla a nivel comercial es el instrumento ideal como para vender, para comercializar los contenidos. Y entonces al usuario de alguna forma pues lo van enseñando a todo lo van a encontrar en las pantallas y si él puede interactuar sobre la decisión de lo que sucede en las pantallas, mejor... Lo vemos desde hace mucho con controles remotos en los que tú podías elegir cierto contenido en pantalla, ahora tú puedes decidir qué tomas ver en un partido de fútbol, etc... y eso no lo puedes hacer nada más desde tu computadora, desde tu televisión inteligente, lo puedes hacer también desde tu celular” y remarca las posibilidades de estar simultáneamente conectado en varias pantallas o interactuando, “el mismo contenido que tú tienes en tu celular, lo puedes estar viendo en tu pantalla, y entonces, bueno nos lleva a estar atentos a este seguimiento”. El seguimiento del que habla, está relacionado con los focos de atención que el sujeto reparte o utiliza para poder estar pendiente de lo que ocurre en la realidad mediada por pantallas.

Relacionado con lo anterior, Jacobo Pérez menciona, “yo soy bastante *second screen*, y a mí que me gusta ver el fútbol pelando a la gente en Twitter,

justamente, es muy divertido”, a pesar de esta aseveración positiva, el mismo entrevistado contradice su punto al señalar, “a mí por ejemplo lo de los teléfonos me vuelve loco, es algo que no tolero, y yo siempre... hoy no sé por qué lo he puesto encima de la mesa, porque antes siempre lo he llevado en los bolsillos, porque no me gusta tener el teléfono cerca”. Por una parte menciona que disfruta de interactuar con contenidos y personas en distintas fuentes y pantallas y por otro lado reafirma el punto del cansancio, es decir que a veces le molesta el tener que tener una pantalla cerca con la cual interactuar o que llame su atención. En algunas situaciones lúdicas y de ocio disfruta de las pantallas, y en otros; contextos conversacionales como el que se dio al momento de tener la entrevista; prefiere evitar en contacto con su teléfono.

Lo mismo ocurre en el discurso de Lorena García, “tengo que estar al pendiente de redes sociales, y no nada más en Facebook, es Twitter, Facebook, Google+, Pinterest, entonces yo tengo que estar así todo el día, en un ojo acá...”, pero en el desarrollo de la entrevista, valora de nuevo y menciona lo siguiente, “llegan veces en las que digo “ya no quiero saber nada de mi teléfono” y en serio me olvido, porque no quiero saber, pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el Facebook o lo que sea...” y remarca, “ese tipo de multitasking, no tiene como un fin en sí”; como se puede ver, el proceso multipantalla se relaciona directamente con el de multitasking.

También se ponen de manifiesto algunos procesos de saltos en la información o en contenidos, por ejemplo cuando se habla de los hipervínculos, el Maestro Durán explica lo siguiente, “los libros electrónicos que nos permiten agregar contenido que antes no se podía, si tú estás leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un hipervínculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de hipervínculos y de contenido extra”, sobre este tema Jacobo Pérez comenta algunas dificultades, “Sí estás así... y de repente pam! Sale un mensaje de Twitter, sí. El Ipad no está hecho para leer directamente”, de igual forma, se complementa la idea del salto con lo que Lorena García aporta, “yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al Facebook, estoy como en todos lados al mismo tiempo”. Los saltos involuntarios en contenidos, tienen la característica de que intuitivamente se van dando caminos entre las navegaciones donde el sujeto no sabe por qué terminó donde terminó y mucho menos el camino que

siguió, Jacobo Pérez describe su experiencia, “entonces voy dando saltos y de repente “Cómo acabé aquí...?”. No entiendo cómo he acabado aquí...”.

El argumento del Doctor Byrd, incluye la variable de que quizá muchos de esos saltos entre informaciones, el equivalente al *zapping* televisivo llevado a la Red, tiene que ver con “llenar vacíos” o “entretener”, “Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? –Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!”.

Rubén Durán sintetiza los beneficios de las plataformas y también explica un poco las desventajas que la compulsión por interactuar o informarse ha traído a nivel personal, “la interconexión de equipos a través de redes como Internet, fue posible que los usuarios entonces comenzara interactuar con otros sistemas y con otras personas a través de esos sistemas, entonces, yo creo que desde ahí podemos identificar el origen de cómo la tecnología ha fomentado pues sí la relación entre personas, utilizando estos dispositivos y... de algún modo pues sí ha fomentado la interactividad, el ejemplo más claro puede ser el uso de las Redes Sociales, algunas no tan benéficas tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar sí una Hiperactividad ya incontrolable por parte de los usuarios, donde el usuario que escribe puede ver cuando el otro está en línea y puede ver si el otro ya leyó lo que le escribió, entonces por lo tanto está esperando un feed back “bueno pero por qué no me contesta, qué le pasa...” entonces generaría una serie de ansiedad, de sentimientos encontrados, de problemas a nivel social porque están ya tan metidos en el uso de una dinámica de los mensajes de ese sistema en específico, pues que los lleva como a perder el objetivo real del medio”.

El ver las pantallas como extensiones de la realidad o del propio Ser que interactúa con éstas, ayuda a comprender el uso indiscriminado y en aumento de los dispositivos; Alarcón menciona, “aquí prescindo de mi interfaz (Se refiere a “mi interfaz” como “estructura del ser y sistema”), y esto lo convierto en mi interfaz (aquí es interfaz externa “como prótesis”); donde el sujeto ya no necesita de su Ser fenoménico en espacio y tiempo, porque a partir de la interfaz toma otro lugar en la virtualidad que tiene la característica de poder estar en varios lados a la vez, estar en contacto simultáneo con diferentes fuente y personas, y relega las variables espacio-tiempo fenoménicas para existir, ya que centra su existencia en las prácticas del tercer entorno.

## **Ventajas, bondades y aceleraciones de procesos con fines determinados**

Se le encuentran ventajas a las interacciones en red, así como a los contactos con signos/información. De igual forma, los procesos que acelera son una parte fundamental de la construcción de los siguientes juicios.

Una de las aristas que más se ponderan al hablar de las bondades de las nuevas tecnologías, giran en torno al imaginario de la sociedad de la información y del conocimiento, Durán aporta lo siguiente, “Los usuarios actualmente, están interactuando en espacios que les ofrecen la oportunidad de aprender, de que además generen contenido y se relaciones con información que ya está circulando ahí”, también, “pues no nada más se trate de estar difundiendo información, sino que las personas, la sociedad que interactúa con esas tecnologías estén produciendo conocimiento”; esta concepción sostenida por el Maestro, es la que impera más en la sociedad; se le dota a las tecnologías de características, como la de asegurar que abunda el conocimiento.

En disenso con lo anterior, Jacobo Pérez ve las bondades en las prácticas comerciales y de entretenimiento, “Netflix es un gran ejemplo, si yo por ver el documental del fundador de Nike, me recomienda luego ver el documental de (...) Está de puta madre! De eso a perderme en ese mar de distintos documentales que puede haber o no haber”, esto también lo relaciona con la velocidad con las que se permite acceder a distintos productos, ya sea audiovisuales o de lectura, “me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería”.

Otro campo de la vida diaria donde ha traído cambios y optimizaciones, es en el terreno de los servicios y la eficiencia que la Red brinda, por ejemplo, el Maestro Alarcón habla de las posibilidades como la banca en línea, que han sido benéficas en sociedades modernas, “Cuántas aplicaciones te permiten hacer cosas más ágiles en un día, que las que antes hacías en una semana, si antes en un día me tenía que levantar más temprano para ir al banco, tenía que llegar al banco formarme y perder una hora, para hacer 1 ó 2 transacciones, después tenía que regresar a la escuela y ya había perdido media hora y no podía avisarle, y tenía que ir a un teléfono público, meter mi tarjeta, hablar; o tener que marcar en mi celular a uno de mis alumnos que sí tuviera celular en aquellos tiempos; después tenía que ir en mi carro, tenía que estar pensando en que si me alcanza la gasolina o no, porque no tenía el procesador para que me dijera “tienes 5km”, y no perder tiempo en pasar a una gasolinera, eran un montón de procesos que ahora un sistema informático agiliza”, en el mismo sentido, Lorena García habla de las bondades y aceleraciones en los servicios, “no tienes que ir a la tienda donde compraste tu

Iphone, no tienes que ir a comprar comida, porque todo lo puedes resolver con Internet”.

Asimismo, se habla de “resolver problemáticas de los usuarios”, que a simple vista parecen problemáticas primarias y de optimización del tiempo y del espacio a partir de las herramientas que gracias a los datos y a su acumulación por experiencias, ayudan a los sujetos a llevar a cabo tareas sencillas, Durán lo explica, “puede ser benéfico al nivel de resolver alguna problemática o alguna temática que necesites; anteriormente cuando tú te subías, o tenías una junta al otro lado de la ciudad, una calle con cierto número o dirección, necesitabas tomar el Guía Roji y ya sea que estudiaras eso antes de subirte al auto, o lo fueras viendo con el riesgo de chocar... Actualmente si tú ya sabes la dirección, simplemente antes de salir de la oficina, tecleas en tu teléfono y cuando llegas a tu auto, a través del mismo teléfono, incluso de GPS se carga la misma dirección y la computadora te dicta cómo llegar... Tú estás interactuando con diferentes pantallas... la de la oficina, la del celular y luego la del auto, pero estás con el objetivo de llegar a la dirección...”.

Lo relevante de este apartado, es que a pesar de que a primera vista parece ser que se habla de una sociedad optimizada, al buscarse lexías donde se descubran incidencias trascendentales en la vida de los usuarios, sólo se perciben aceleraciones mínimas o de índole lúdico y de comercialización de productos o contenidos o de optimización de procesos por medio de información administrada para realizar tareas sencillas.

### **Desventajas, dificultades y desaceleraciones de procesos**

“Te genera tanta inmersión, tanto control y autonomía en un sistema”, Francisco Alarcón.

La lexía con la que se comienza este apartado, sintetiza a manera de introducción, la desventajas que más se encuentran en las entrevistas; se explica por una inmersión del sujeto, que pretende controlar un sistema, con lo cual se enajena en pro de un sistema y de las herramientas donde se soportan dichos sistemas. De igual forma, el siguiente extracto proveniente de la entrevista con el Doctor Alejandro Byrd, dibuja el proceso de enajenación, “lo mismo pasa con la maquinita, mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy”.

La lexía que refuerza este sentir es la siguiente, se extrae de la entrevista de Lorena García, “te vuelve como una isla, como esta concepción de que el

hombre es una isla, porque se empieza realmente a alejar de todo lo que tiene a su alrededor, vemos a la gente en la calle, que ya ni siquiera se da cuenta en dónde está, por dónde camina, quién tiene al lado, sino nada más están como todo el tiempo viendo el teléfono, en Redes Sociales; y creo que la conectividad ha llevado a desprendernos de lo social, de lo social físico, de tener un encuentro, de no sacar tu celular cuando estás con un amigo, cuando estás en un café, creo que esas son las desventajas, y que son de corte social-antropológico de nuestra practicas, entonces creo que eso sí es un poco triste y decepcionante, porque nadie vio realmente que iba a llegar hasta acá, se pensó “sí, va a ser un avance”, ok lo es; pero creo que también está la desventaja o el que vayamos yendo para atrás, un poco”; los conceptos de aislamiento y de enajenación se vislumbran en las concepciones anteriores.

Asimismo, existe la posibilidad de aislamiento si no se “está dentro”, Byrd lo apunta, “el problema es ése, que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos; es una industria, es una industria de la conciencia, está secuestrada la conciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo” y complementa con, “me margino si no me meto, alguien prefiere el vínculo, como antes ya era marginación no tener celular”.

Otra leía donde se distingue el tema de la enajenación es esta del Maestro Ruben Durán, “sucede de manera automática en su diario convivir con la tecnología; entonces difícilmente lo puede ver, él no se da cuenta que los dispositivos, los sistemas con los que interactúa en línea, le están ofreciendo contenido que de algún modo, lo va tal vez alejando de sus objetivos... aunque tal vez esos sean sus objetivos... claro, eso no lo sabemos...” y esto lo relaciona directamente con lo mencionado anteriormente, que el motor aprende comportamientos, y en el proceso de enajenación del Ser y su tiempo, genera procesos automáticos donde no discrimina lo que le es administrado y se funde en una dinámica de búsqueda-saltos-inconscientes, y se complementa con lo dicho arriba por Alejandro Byrd, mientras más se engulle el sujeto, menos tiempo y espacio ocupa para reflexionar sobre sí mismo y sus procesos.

Algo que también fue expresado por parte de Rubén Durán, fue la relación que existe entre las pantallas y la saturación de información en los contextos digitales y sus implicaciones con el mundo del primer y segundo entorno, “obviamente, la cuestión sobre la saturación de la información que se pueda generar con este bombardeo de información que hay en las pantallas, pues ahora encontramos pantallas en las vías mientras vas manejando, pues hay pantallas con anuncios y también son pantallas multimedia”, e identifica a las pantallas como las herramientas que por antonomasia, en estos tiempo,

emiten signos/información, y que son los soportes con los que el sujeto actualmente más interactúa.

El mismo Rubén Durán apunta un fenómeno donde el sujeto se desconecta de la red, y que muchas veces estas desconexiones son necesarias, “los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única válvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no?? (jajaja) o sea, y aún así no porque tienes pantallas y (3G, pila), lo que podemos identificar como central, es el incremento de estrés, el estrés está presente en la enfermedad de este siglo, está presente en todos lados, y los niveles de estrés se han elevado así gigantescos, yo creo que eso es un punto como a destacar de lo que ha traído la tecnología, el uso de la tecnología, ya como para relacionarlo, pues ha sido el incremento de niveles de estrés, la baja de productividad en algunas áreas de trabajo, donde no se han analizado los beneficios que se pueden tener en situaciones didácticas o de convivencia que podría volver más productivas a las personas”; como se observa, toca la temática de la producción laboral donde ahora se ha normado el trabajo en pantallas, él mismo remarca que en ocasiones trabaja en tres o cuatro pantallas a la vez.

Otro de los problemas concretos que se fueron desvelando a lo largo de las conversaciones, fue el tema de la atención. Como se habrá visto, ha sido, y será un tema recurrente en este análisis. Al momento de lanzar la pregunta concreta de si se creía que ahora el sujeto tiende más a distraerse, las respuestas fueron contundentes.

Jacobo Pérez responde, “Mucho más débil” al preguntar si la capacidad de prestar atención estaba siendo mayor o se debilitaba a partir de los usos que se le da a las pantallas. De igual forma, Lorena genera un argumento más extenso, “Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir “ya voy a trabajar”, porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea una hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo”, y se complementa con otra lexía, “no pones atención ni en una ni en otra, entonces todo el mundo está distraído, hay gente que la atropellan porque viene revisando su teléfono en la calle, creo que eso, no sé si sea bueno o malo, no sé si sea tan grave, pero sí pasa que nos distraemos mucho más”.

En la lexía anterior, se dibuja una problemática relacionada con procesos de ansiedad relacionados con la necesidad de estar conectado y de una sensación de perderse del mundo que ocurre en línea.

Otra de las problemáticas mencionadas tiene que ver con procesos de aburrimiento, este sub-tema se revisa posteriormente a detalle, ya que es determinante para la comprensión del fenómeno; por ahora sólo se reproduce lo expresado en este respecto, por García, “Yo creo que más... Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo...al tener esa inmediatez “bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí” pero realmente no estoy entretenida como en nada. Abro un link, no me abre en cinco segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...”, Se van entretejiendo los conceptos como aburrimiento, inmediatez, hiperactividad y sobre-información; así como la pérdida de atención explicada en estas lecturas.

Se da paso a comenzar con uno de los conceptos madre del trabajo en cuestión, la linealidad.

### **5.1.3 Linealidad**

Este es un concepto de vital importancia para el trabajo, ya que como se vio en capítulos anteriores, no necesariamente debe remitir al concepto utilizado en la geometría euclidiana, ya que las líneas son secuencias de orden que no necesariamente son rectas, y mucho menos continuas. En este apartado se extraen las concepciones que los entrevistados tienen al hablar de líneas, desde sus generalidades, hasta conceptos como “líneas narrativas”, que son tan recurrentes al hablar desde los terrenos de las ciencias humanas y sociales.

De igual forma es relevante, ya que es parte central de la propuesta de trabajo y de las hipótesis teóricas emergentes, que han venido surgiendo en la dinámica de trabajo cualitativa.

#### **¿Cómo se forma una línea?**

Cuando se comienza a hablar sobre la formación de una línea, en el sentido más elemental, existían problemas para conceptualizar, así que se utilizaron ejemplos más explícitos como ¿para qué es útil repetir algo?, a lo que Jacobo Pérez contesta, “Yo creo que es algo muy de conducta, al final lo que haces lo haces de manera repetida, un “tic”, o cualquier cosa, es algo para lo



que estás programado”. Para Lorena García se utilizó el ejemplo de cómo construía una idea, responde, “A partir de pensamiento, análisis, palabras clave y pensar en quién va a recibir ese mensaje”. Para Alarcón, generar una línea o secuencia tiene que ver con, “sistematización metodológica, cada quien tiene su forma de sistematizar”.

### **¿Qué es una línea?**

Se percibe la concepción clásica de una línea euclidiana, y el caso más representativo es la siguiente lexía desprendida del discurso de Lorena García, “Una línea.. ¿de lo que sea? Algo que nunca cambia... no sé algo que no cambia, o sea que no cambia en su forma, pero que puede estar ahí por siempre, puede haber una línea es infinita, según yo, no tiene ni inicio ni fin, aunque según las matemáticas sí, pero para mí una línea si yo la imagino; me dice que una línea es algo que no cambia de forma pero que siempre va a estar ahí todo el tiempo...”, se caracteriza como algo estático, sin varianzas y perpetuo, por otra parte Francisco Alarcón disiente de la concepción geométrica euclidiana, “La linealidad es más que nada un concepto geométrico que no aplica tanto en el sistema interactivo, porque en los modelos de pensamiento, la geometría sí tiene que ver, sí tiene referencia, pero creo que no nos da tanta precisión hablar de linealidad geométrica, ni de linealidad algebraica, nos sirve más buscar un concepto más profundo”; en esta afirmación se percibe un nivel más complejo de abstracción, pero también tiene consciente las posibilidades no-euclidianas de una línea como lo son las líneas discontinuas, “La discontinuidad implica en su esencia un orden lógico y aún así una configuración sintáctica preestablecida aunque no ordenada, y ahí mismo se encuentra un paradigma propio de esa discontinuidad que ya es una continuidad”, y aporta, “no es tanto la linealidad geométrica la que tiene que tomarse en cuenta”, dando pie ya a concebir la línea como algo que no necesariamente es objetivo, continuo, inamovible y regido sólo por una dimensión plana como definen los postulados de Euclides.

### **¿Para qué es bueno secuenciar o generar líneas?**

Al ir construyendo poco a poco las concepciones sobre las líneas, los entrevistados fueron desarrollando temas como complemento. Esto debido a lo abstracto del concepto y de las dificultades para poner en claro y en expresiones concretas lo que concebían en torno al tema.

Es por eso, que se dedica un espacio, a extraer lexías que conformen un cuerpo donde las bondades de los procesos lineales surgieran.

Debido a dicha complejidad, se usaron ejemplos de secuencias como el de formar líneas de pensamiento o narrativas, así como el proceso mental para acomodar información en la realidad, esto se desprende de la conceptualización que se hizo en el capítulo tres sobre las líneas y su utilidad.

Rubén Durán ejemplifica el proceso de la siguiente manera, “Pues... el proceso mental... incluso lo podemos ver en, o sea antes de viajar, o sea el viaje más instantáneo y más rápido siempre es en la mente, el proceso mental del que tú evocas algo, imaginas algo y ya después incluso lo verbalizas, entonces yo creo que es un acto “automático”, por ahí algunos científicos decían bueno... “Antes de pensar en el viaje en el tiempo, primero tenemos que imaginar hacia dónde vamos a viajar...” ése sería el viaje más rápido que podamos hacer en el tiempo, tú estás viajando hacia el futuro o hacia el pasado, y ya hiciste el viaje a tu cerebro, ya después ves si lo puedes hacer físicamente, y que de entrada existe”; observa la secuenciación como un proceso mental organizado y lógico, en el cual el sujeto prevé, y luego acciona. Al proceso de secuencia lo precede la capacidad racional de organizar sistemáticamente lo que está virtualmente en desorden, para así darle un sentido.

Ahora bien, Jacobo Pérez no es tan claro al respecto, pero menciona los patrones como formas de conocimiento, “genera indicios, digo; la repetición debes de ver, que cuando llueve te mojas... es vital, sabes que si caen gotas a las 5 de la tarde, va a llover seguro, lo has aprendido por repetición, es un patrón repetido”. Como se puede ver, Pérez habla de los usos vitales de repetir acciones o líneas de comportamiento o de fenómenos para tener certezas en el mundo.

La metáfora que utiliza el Doctor Alejandro Byrd, está relacionada con la sintaxis del lenguaje y las posibilidades que éste nos da, “¿Qué necesito para hacer poesía...? Yo puedo tener la métrica, leer poesía, tratar de inspirarme... si no encuentro yo un sentido, haré cualquier cosa, pero no haré poesía, es decir, no trabajaré, no produciré, que esa es la raíz de la palabra, porque no hay sentido en la tarea que estoy haciendo; soy una especie de autómatas funcional con esas letras que alguien me dio”, el ejemplo es de gran relevancia ya que pone en la discusión la utilidad de una línea o secuencia estática, como lo es el alfabeto, la cual puede ser resecuenciada hetero-autónomamente para conformar nuevas líneas; es decir, generar discontinuidades conscientes en una línea establecida –el alfabeto o las métricas poéticas– las cuales no generan nada si no existe un sentido de uso por parte del sujeto.

El Maestro Alarcón, sintetiza, “el establecimiento de rutas de asociación”, dando esta definición de para qué es bueno tener líneas establecidas dentro de procesos y también concibe las líneas como “facilitadoras de caminos”.

## **Representaciones de lo No-lineal**

Al ser el opuesto dialéctico a la linealidad, el tema no se abordó directamente en las entrevistas, esto debido a la complejidad del tema y de lo abstracto; pero como sub-tema de análisis, se extrajeron lexías que dilucidarán procesos que se catalogan como discontinuos, no lineales, simultáneos, etc.

Los procesos de lectura, actualmente, se han normalizado de la siguiente manera en palabras de Jacobo Pérez, “Yo por ejemplo leo mucho en diagonal, y tengo un feed, y cada día leo como unas mil noticias... no las leo... (además de escanear), entonces luego, pero leo directamente por “keywords” y voy pasando, entonces cuando algo me llama la atención... para mí es un valor agregado”. A parte de los procesos de lectura discontinuos o en diagonal, algo que por antonomasia es no-lineal, son los procesos de hipervínculos, ya sean explícitos; es decir que la plataforma los recomiende en letras azules; o los mentales voluntarios, que se dan cuando un sujeto está leyendo y en forma de indexamiento voluntario, de una cita, pasa mentalmente al cuerpo de información de la referencia. Lo anterior lo explica el Doctor Byrd, “yo recuerdo a mi profesor universitario, y leía una cita de algún filósofo citando a otro, de un teórico citando a otro; tendría que haber ido a la fuente para ver esa cita y comprender, y entonces relacionar y hacer un pensamiento más completo y más constructivo, ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervínculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes”.

La lexía anterior pone de manifiesto que si bien los hipervínculos explícitos y administrados son algo reciente, la capacidad de llevar líneas paralelas de pensamiento, así como los mecanismos de sistematización en los textos para llevar a cabo estas relaciones, son algo que se ha venido desarrollando desde hace muchos años; un ejemplo de esto son las citas en los libros o las paráfrasis que pueden remitir a vaciados más amplios de la temática abordada en el texto. Este proceso es importante que se tome en cuenta ya que si bien en fondo, los hipervínculos administrados y los voluntarios tradicionales, son un proceso similar de pensamiento relacional y paralelo, en forma tienen diferencias, ya que no se accede de la misma forma al proceso.

Para hablar de hipervínculos, y de los conceptos que se han venido creando con la partícula “hiper”, es interesante reproducir la siguiente lección del Maestro Francisco Alarcón, “El hiper realmente yo lo entiendo y así lo enseño en todas mis clases, es un concepto que se vincula con lo aleatorio. Yo lo manejo más como el acceso aleatorio; la aleatoriedad, deviene del concepto de hipertexto, del salto hipertextual, de los sistemas hiper...hiper...hipermediales, en donde yo puedo estar presente en diferentes estados de la información, en cualquier momento puedo acceder a los nodos, y esos me dan un movimiento aleatorio, como estar en el hiperespacio, o como... este término va más a eso, a lo aleatorio, al acceso que va más allá, pues de una secuencia lógica”. En este apartado sólo se asienta el precedente sobre la semántica de la partícula, posteriormente se desarrolla por completo, pero ayuda a comprender y a dar el primer paso a entender los procesos hipermediacionales y de hipertexto, como algo que tiene intrínsecamente una valía de aleatoriedad y de discontinuidad. Esto debido a que lo aleatorio no tiene sistemas de orden establecidos, más allá que los de la probabilidad o en este caso, los de los criterios estadísticos del Big Data al hablar de signos e información en red.

Como otra anotación primaria y emergente en el análisis, los hipervínculos mentales, o relaciones voluntarias que hace el sujeto, no están supeditados a la aleatoriedad, sino más bien a una acción voluntaria que descansa en el marco de referencia y universo simbólico de uso que cada sujeto tiene; por otra parte, los hipervínculos administrados que se hallan en red, sí atienden a órdenes de aleatoriedad y no implican un acceso voluntario al universo simbólico de uso del sujeto, para acceder, sólo basta con presionar el vínculo en pantalla, así como las discontinuidades generadas tampoco son voluntarias, sino suelen ser en el plano de lo intuitivo.

En contraste con la conceptualización anterior, la de Lorena García es una muestra de la concepción que impera actualmente cuando se habla de Hipermedia, “A mí me suena eso Hipermedia... Hiper es como de “mucho”, media me suena como “videos, fotos, datos, números” todo así como en caos”; donde se confunde el concepto multimedia con el tratado en este trabajo; el “hiper” sí implica un aumento, pero un aumento de aleatoriedades, y el sema “multi”, sólo se relaciona con “varios medios”, esto derivado de la acepción anglosajona “multimedia”, donde “media” no es mediaciones sino medios o lenguajes. Asimismo, esta acotación conceptual se amplía en el siguiente apartado, y aquí sólo asienta en un primer nivel la incompreensión del concepto y las diferencias semánticas en su uso.

Otra arista del concepto de no-linealidad tiene que ver con las fragmentaciones que se dan en a) los contenidos en la Red, b) las

personalidades y c) los procesos de acceso y búsqueda, así como de construcción de realidad a partir de los procesos mediacionales.

Al rastrear las fragmentaciones del Ser, se encuentra la siguiente lexía en el discurso construido por el Doctor Alejandro Byrd, “le puede permitir a otro extender sus redes de perversión y buscarse identidades paralelas, porque no encuentra la suya propia y hacer más grande entonces el naufragio”; aquí hace referencia a un problema en específico, donde sujetos generan prácticas sociopáticas como la pedofilia; cuando expresa “le puede permitir a otro extender sus redes”, habla de que gracias a la facilidad de crear personalidades editables y fragmentadas donde el sujeto se esconde en un fragmento premeditado, puede generar conductas peligrosas hacia sujetos vulnerables, en este caso, menores de edad que interactúan en red y generan vínculos aleatorios –regresa el concepto–, con personas a través de las plataformas. A este proceso se le relaciona con la no-linealidad, ya que estas construcciones de identidades implican condensaciones y fragmentaciones que parecen reales y completas ante los usuarios y como dice Alarcón, “extender mi presencia a muchos entornos”, entornos antes normados socialmente o inalcanzables espacialmente, Alarcón remarca, “en la forma no lineal yo puedo tener acceso infinito a cualquier posibilidad”.

Como corolario de este apartado, se inserta en el discurso el concepto de temporalidad, el Maestro Alarcón menciona, “En la Hipermedia esta temporalidad (la fenoménica) no existe, y el pensamiento es de la misma forma hipermedial no lineal”; aquí se entra el terreno de las percepciones temporo-espaciales donde en el tercer entorno, no son iguales a las percibidas en la realidad no virtual.

#### **5.1.4 Voluntad**

##### **Representaciones sobre lo voluntario**

La voluntad como concepto ha sido ampliamente tratado a lo largo de la Historia, y al ser éste un concepto de lo más abstracto, es pertinente que se desglose lo que los entrevistados entienden de primera mano alrededor de dicha representación. Es por eso que en este apartado, se vacían los constructos conceptuales de cada entrevistado.

Como otros conceptos madre utilizados en este trabajo, fueron tejiéndose representaciones en torno a ejemplos, y la siguientes lexías se extraen con el

común denominador de expresar situaciones donde lo voluntario sea el eje rector.

Cuando se habló sobre los procesos de mediación en la Red, el Maestro Rubén Durán menciona, “entonces pues tú tienes que generar una lógica”; es decir que a partir de todo lo que puede ser hallado en red, el sujeto debe generar un proceso lógico de descarte y de asimilación; con esto queriendo decir que el sujeto como un sistema semi-cerrado, puede decidir y ponderar las informaciones que le darán sentido y a las que él dotará de sentidos voluntarios. Lo anterior es el esquema elemental para generar conocimiento a partir de entrar en contacto con signos/información en todos los contextos, y más aún los que están directamente ligados con los de enseñanza-aprendizaje. Ya se había recalcado el punto, pero es pertinente se vuelva a colocar aquí la lexía que se refiere a los procesos educativos y su planeación, “tú como diseñador de la clase o como profesor tienes la encomienda de dejar ciertas instrucciones del objetivo de cómo suceda esto; pero ahí ya es más bien responsable el alumno; el que aprende; de sus tiempos, de cómo se organice, de la forma en la que va a llevar a cabo sus procesos de aprendizaje, porque pues la figura central ya no es el profesor... no.. ya son los estudiantes...”; el profesor es lo que podría denominarse como un “mediador de medios” o en el caso de ser un profesor que permita utilizar herramientas en red sería un “mediador de hipermediaciones”, donde éste funge como planificador y facilitador, generando una mediación de los contenidos y una guía. Si bien menciona que el discente es la figura central del proceso de aprendizaje –que apunta a que éste tenga procesos voluntarios para aprender–, la figura del docente o planificador es relevante ya que es el “sujeto ético” (Mediador con *Ethos*) en el proceso de hallar información, es quien valoriza y decide qué contenidos sí son aptos o no para los fines de la asignatura o curso.

Al mismo respecto, pero en contextos más amplios de la vida social sobre-informada, Jacobo Pérez apunta, “mucho información de qué te sirve... sino lo haces de manera inteligente o no le prestas atención; o si realmente le das más relevancia a otra cosa, a otro tipo de información que te nubla o deja opaca esa otra información”; y la siguiente lexía de Lorena García complementa el proceso, “creo que tienes que saber hacer tus propios filtros personales, para encontrar la información correcta”. Aquí se funden dos procesos, la búsqueda y el hallar, Pérez menciona, “Yo no busco... yo descarto”; lo cual es un fenómeno interesante, donde la búsqueda y el hallazgo interactúan.

Si bien la representación de lo voluntario lo toma la acción de búsqueda, ahora, el descartar de lo hallado; estando en contextos sobre-informados; tiene una carga amplia de voluntad. Lo relevante es que no todas las voluntades ni

todos los sujetos de voluntad tienen los mismos axiomas de Descartes, ya que puede ser –por ahora se identifican dos primordiales– por mecanismos intuitivo-emotivos o por mecanismos racionales.

Donde contrasta el proceso es donde se cuestiona sobre la primera acción, y puede derivar a la metáfora del huevo y la gallina ¿Qué es primero, el buscar o el hallar?, bien, para esta cuestión García aporta lo siguiente, “para encontrar sin buscar, sí tienes que buscar tú primero, aunque sea meter una búsqueda de “tengo dolor de cabeza y tengo estos síntomas”, a partir de ahí tu siguiente búsqueda te va a decir “A pues, pastillas para curar el dolor de cabeza...”, entonces yo creo que sí necesitas tú primero filtrar tu información, o darle tu información a la red, y con eso la red va a trabajar”, por ahora se limita a contemplar las dos posibilidades como certeras, como el sujeto que busca y halla, y el que halla sin buscar.

Continuando por la línea de las representaciones sobre lo voluntario en cuestiones de signos/información y mediaciones, el Doctor Byrd menciona, “decidir cómo voy a usar, para qué también la hipercodificación no me parezca tan dramática”, donde el deber ser apunta a que el sujeto no deje que sus procesos enactivos ponderen la mediación tecnológica, y que éste decida los caminos de acción y producción; cuando habla de que la hipercodificación no parezca tan dramática, se refiere a que los cambios en las prácticas potenciados por las nuevas tecnologías de comunicación e información, no parezcan tan drásticas a los usuarios, y esto se logra a partir de dotar de un sentido de uso hetero-autónomo y no sólo de que se deje llevar como “cause”, el cual es imposible retener, Byrd hace la siguiente metáfora, “sería bueno yo creo que a través de la misma metáfora de Heráclito, este correr del agua; detenernos en algún punto para ver si estamos queriendo ser el agua, o el cause donde corre esa agua, ése es el punto de la comprensión”; es decir, la opción de dejarse llevar por el cause de la vorágine tecnológica o ser el cause, decidiendo –en la tónica de la metáfora referida– qué uso le da el Ser al agua, qué uso genera a lo que viene en la vorágine tecnológica y para qué lo utiliza.

Alejandro Byrd sintetiza, “Se ve, regresa a la persona el asunto, no a la herramienta”, siendo esta lexía el ejemplo de la detracción a las posturas deterministas donde la tecnología marca la pauta. Es importante recalcar que para que la tecnología no determine, las prácticas que el sujeto genera son las rectoras y son las que determinan, circularmente, a la tecnología que se genera y a los sujetos que la utilizan.

El sentido conforma la acción voluntaria del Ser, siempre y cuando sea un sentido construido hetero-autónomamente por el sujeto “constructor”, la siguiente lexía del Doctor Byrd ilustra, “entiendo al Ser como la vinculación de

su esencia con su voluntad, de lo que es y de lo que es capaz”, ya que puede haber sentidos contruidos de manera no voluntaria y son los que se denominan “sentidos repetidos o administrados” (o bien, líneas marcusianas de sentido), el proceso de elección y discriminación de sentidos, también es parte fundamental de la representación de lo voluntario cuando se discursa sobre procesos de signos/información, mediaciones y sujetos en contextos sobre-informados. Lo anterior se ejemplifica con la siguiente expresión atribuida al Maestro Javier Alarcón, “Tendría que ser consciente el usuario, porque sino no tiene sentido, esto son cables y fierros y no existe nada si no lo utilizo”.

Retomando le lexía de Byrd, el Ser es la vinculación de la esencia con la voluntad, de lo que se es y es capaz de hacer; agregando a esta operacionalización el concepto de “sentido”, donde el Ser con un sentido voluntario y voluntad de sentido, es capaz de hacer porque decide, discrimina y acciona; luego entonces el Ser siempre implica voluntad, pero no siempre sentido, ergo la voluntad precede al sentido. El Ser para ser, es la conjunción entre voluntad y sentido, y no sólo por ser sujeto de voluntad ya que la voluntad sin un sentido para, sólo habita y no acciona.

Ergo, secuenciar, ordenar o linealizar implican un proceso voluntario con sentido hetero-autónomo, el descartar es sólo voluntad, en ocasiones sin un sentido hetero-autónomo.

### **Sobre el sentido**

Diversas prácticas que los sujetos inmersos en el tercer entorno generan, atienden a órdenes de voluntad con un sentido, es decir, un “hacer para algo”, y no sólo “hacer por hacer”, que sería la reminiscencia conceptual a la hiperactividad desfocalizada y fragmentada. Lo que a continuación se expone, son las lexías que remiten a acción con sentido dentro de los contextos tecnológicos en red, multipantalla y con sobre-información.

Como se menciona anteriormente, existe la posibilidad del buscar para hallar, y el Maestro Rubén Durán ilustra, “al entrar en su computadora, es hacer una búsqueda y esa búsqueda la hacen con base en una idea que ya tienen... “qué necesito?””, una de las primeras acciones de sentido voluntario es el elegir las palabras clave para realizar búsquedas en motores booleanos; esto implica un primer nivel de sentido ya que muchas de las palabras, y de los resultados arrojados por el motor, atienden a lógicas de repetición que generan líneas recurrentes de acceso, dejando por debajo de dichas líneas marcusianas de acceso diversos contenidos no populares. Asimismo el sujeto entra en otro proceso electivo donde define qué de lo que su primera acción



generó va a consultar y cómo accesa al cuerpo de la información y por qué específicamente a ese sitio. El proceso voluntario puede quedarse en dicho primer nivel debido a lógicas del motor y del Big Data y no trascender más en el proceso de construcción de realidad.

El otro fenómeno, el de hallar, tiene que ver con las dinámicas emisoras de las plataformas; cuando un sujeto está navegando, sea cual fuere la acción llevada a cabo, está expuesto a emisiones y recomendaciones administradas por parte del Big Data, basadas en sus prácticas acumuladas; luego entonces el usuario puede hallar ciertas cosas que llamen su atención mosaical y fragmentada, cuando se le pregunta sobre este fenómeno al Maestro Durán, responde, “uno de los primeros pasos sería que los usuarios supieran elegir, qué información para ellos, de acuerdo a sus objetivos, entorno de vida, les es favorable o no, entonces para ir delimitando y desechando y haciendo una depuración, pues de contactos en redes sociales, de sitios de los que reciben noticias, de darse de baja los mails que llegan en cadena”; es otra acción primaria que se puede denominar “elección de las fuentes irritadoras de atención”, ¿qué decide el sujeto le pueda generar llamados de atención?. Estas decisiones voluntarias –no necesariamente con un sentido, ya que pueden ser intuitivas y emotivas–, vienen acompañadas de irritadores de atención no voluntarios como normalmente son los anuncios comerciales que abundan en los portales y pantallas.

Estos procesos están relacionados con cuestionamientos como los que el Doctor Byrd plantea, “son las razones porque hago las cosas “Por qué lo hago, porque me lo dijeron; porque creo que debo hacerlo””. Estas preguntas inherentes al Ser, no necesariamente se generan, debido a que para que se puedan generar en un usuario, debe haber un proceso consciente y el navegar no necesariamente implica conciencia de causa o razones de ser, más allá de la entretención o el hacer por hacer.

### **Sentido administrado**

Este sub-sema, se crea para intentar comprender cómo es que algunas dinámicas en la Red, que están relacionadas con procesos de signos/información, se reproducen a partir de ciertas prácticas que a primera vista parecen ser voluntarias. Cabe la posibilidad de que dichas prácticas estén supeditadas a órdenes donde lo emotivo y la repetición de patrones sean las categorías que rigen los procesos, es decir; que si bien son prácticas voluntarias, en éstas, se pondera la toma de acción a partir de repetir sentidos ya dados, administrados por el Big Data o por procesos hipermediacionales, antes que por iniciativa del sujeto. En otras palabras, ninguna acción carece de

un sentido, ya que todo es virtualmente significable en la medida del interpretante y de los mismos límites que acotan el sentido y el sinsentido, con la diferenciación de que hay sentidos que ya están establecidos y se cree que existen sentidos que por su práctica y repetición –a veces indiscriminadamente– pueden catalogarse como *clichés* de uso. Esto nos ayuda a diferenciar de las prácticas totalmente conscientes y hetero-autónomas, donde el sentido se construye desde el sujeto y su entorno, a las prácticas donde el sentido está construido por la colectividad antes que por el sujeto que las usa.

Cabe resaltar, que las repeticiones no son en esencia vicios, y que sería necio polemizar sobre significados ya construidos que el ser el colectivo utiliza; ejemplo, es yermo discutir el porqué la palabra casa significa casa y no otra cosa, estos signos con significados ya normados no son materia de discusión al hablar de sentidos administrados; lo son aquellos que se disfrazan de procesos hetero-autónomos –como los procesos de búsqueda y acceso a informaciones en motores booleanos– , pero que en fondo, son repeticiones de formas y sentidos que se basan en diversas categorías colectivas y lineales, antes que la construcción fenoménica personal de sentidos y usos.

Para poner en claro el abstracto tratado, el ejemplo que ilustra es el siguiente: si un sujeto, como primer acto voluntario, arroja al motor de Google la palabra “Heisenberg”, el motor arrojará millones de resultados y múltiples líneas se dibujan en torno al sentido de la búsqueda. La línea de sentido administrada que se dibuja varía, si se elige buscar información en texto, el motor nos administra información sobre Werner Heisenberg (teórico alemán) y el primer resultado corresponde a Wikipedia, en cambio, cuando se hace la misma búsqueda semántica en el mismo motor, pero en la pestaña de “imágenes”, lo que arroja el motor son fotografías de “Heisenberg” (personaje de la serie Breaking Bad); de ante mano, la elección del tipo de información que solicita se arroje, ya es una mediación que está normada por el Big Data.

Para un usuario sin criterio de qué es lo que busca, los matices informacionales son imperceptibles y dará por real o verdadero lo que le es administrado, mas no lo que él necesita. Esto se sigue relacionando con la no-ética de los motores de búsqueda.

El sentido administrado tiene que ver con ponderar los sentidos que se le presentan, mas no los que busca o los que tengan más valor. El imperio y acumulación de los datos, deriva en que los significados sean; en lugar de construidos y normados; administrados.

La pregunta que engloba esta cuestión es, ¿qué genera más sentido, lo que se administra cuasi-aleatoreamente, o lo que como sujeto busca,

discrimina y construye?. El cuestionamiento anterior asienta que el sentido administrado es un proceso que existe y que deriva de las repeticiones en masa, contabilizadas por el Big Data o posicionadas por dinámicas económicas, mediadas por nichos de consumo y arrojadas a targets deducidos de la suma de las prácticas en colectivo y por lo regular los sujetos inmersos en dichos procesos administrados no son conscientes de que lo están.

Aclarado a *grosso modo* el concepto, y que será trabajado posteriormente en conjunto con los resultados; se pasa a exponer algunas de la lexías más representativas que concuerdan con el proceso explicado.

Rubén Durán habla sobre el arrojar palabras al motor, “de todos modos lleva a los usuarios a que al acercarnos a la tecnología tengamos ya, una lógica de arrojarle “palabras clave”, porque necesitamos que el dispositivo nos ofrezca resultados”; como el primer proceso que el sujeto genera es la voluntad de llevar a cabo la acción, pero en el segundo nivel viene el sentido, ¿qué necesita arrojar?, si bien ya sabe que debe arrojar palabras, lo consecuente depende del sujeto, o bien se queda con lo que le administren o profundiza; esto depende de cada usuario y si es que tiene un fin más allá del sólo buscar por buscar o hacer por hacer.

Asimismo, Jacobo Pérez menciona en torno a lo administrado, “Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre!”, aquí surge la interrogante si en verdad ofrece lo que usuario requiere, tomando en cuenta que la mayoría de las búsquedas y prácticas son de orden intuitivo y no racional. Si ofrece lo que construye con “intuiciones” o procesos emotivos, qué tanto necesita el sujeto que se los administre, ¿qué utilidad tendría hablar de una sociedad del conocimiento basado en intuiciones y emociones?

Y prosigue con la ejemplificación de procesos de administración de signos/información y sentidos, “¡Pero para ti es irrelevante! Esa inteligencia que hay detrás, o ese Big Data o sea, tú no lo sabes... lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entras en Internet y te recomiendan, que te bajes tal libro de Rowling”, complementa, “lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa, por ejemplo... en páginas de ropa, por ejemplo, a mí me gusta la camisa esa de cuadros, y me recomienda de repente unas botas...”, “y tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo ponen adelante”; en las lexías anteriores se perciben los procesos donde la intuición de que lo que se administra es lo “bueno” o “real”. En el ejemplo de la camisa, el sentido administrado funciona cuando sin buscar, se le ofrece a usuario un sentido repetido, es decir, las botas; con esto generando líneas marcusianas de

sentido repetido. Si bien, que se administren, no significa necesariamente que el usuario seleccionará lo que se le presente, es un fenómeno que puede inferir en decisiones, concepciones de la realidad y más cuando el sujeto se deja determinar por lo administrado sin un criterio propio de elección y construcción de sentido de los signos/información que se le presentan en las dinámicas propias de los contextos multipantallizados y en conexión.

Lo que salta a primera vista, a partir de poner a discusión los sentidos que por repetición, mas no por categorías racionales, se le presentan al sujeto; es el cuestionamiento sobre la paradoja en forma de promesa hipermoderna, de que la red es la infraestructura propicia e ideal para transitar por la sociedad de la información hasta llegar a la de la ubicuidad, es decir, la paradoja de la homogeneización en un entorno donde según el imaginario –utópico– se pondera la diversidad y posibilidades más amplias de acceder a conocimientos más completos y de compartirlos a la colectividad para así tener mayor conocimiento de la realidad.

### **Aburrimiento**

Este sub-sema, se construye a partir de ir relacionando los procesos de hiperactividad, como la informativa; siendo el opuesto dialéctico al concepto de entretenimiento. De igual forma, al estar hablado sobre voluntad, el proceso de aburrimiento toma el papel, por una parte de catalizador de la acción, y por la otra de un proceso donde el sujeto se embota e hipotéticamente, genera círculos viciosos relacionados con la hiperactividad y los saltos de información a información. El sujeto aburrado, tiende a entretener su aburrimiento a partir de procesos enactivos e inconscientes donde navega sin rumbo –o en palabras del Doctor Byrd–, sin una brújula que le dé sentido a sus acciones; Byrd complementa, “Lo estoy haciendo por gusto, o por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento”. Lo anterior se une a la siguiente lexía de Lorena García, “yo creo que sí nos aburrimos más, lo tenemos todo tan así... (inmediato) y si no me abre... Abro un link, no me abre en cinco segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...”, reafirmando lo dicho sobre los saltos de plataforma a plataforma, de pantalla a pantalla o de información a información, y la hiperactividad informativa donde aleatoriamente se navega cuasi-inconscientemente, ya como una dinámica normal.

En palabras de Jacobo Pérez, el Millennial, o sujetos entre el primero y segundo corte generacional construido en este estudio, tienden a percibirse como sujetos más aburridos a pesar de las grandes variedades de contenidos

y posibilidades en la red, “Mucho... mucho aburrimiento, principalmente porque digo creo que los Millennials, tienen un problema de aburrimiento, tener tantas cosas... que le quitas valor, creo que también, al ser tan efímeros las cosas como que se gastan rápido. Me gusta mucho pensar en los niños pequeños, cuando tenían un osito de peluche, y ese osito de peluche lo acompañaban durante cinco años, ahora... creo que la gente se aburre muy rápido, como que asimila muy rápido las cosas, le quita importancia rápido y eso lleva al aburrimiento; creo también directamente por esta manera tan loca de navegar, como que sí que nos aburrirnos más, en el sentido de que, no es aburrimiento, de manera intuitiva ya entras en Facebook, no es aburrimiento, es un patrón”, el patrón del que habla, se refiere a una línea de repetición en el uso de las plataformas, o de sentidos administrados que el sujeto toma sin un criterio hetero-autónomo de utilidad, es como el “habitar por habitar” o “hacer por hacer”, del que tanto se ha venido hablando.

García complementa la idea, “Yo creo que más... (nos aburrirnos) Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo... entonces quieres un café, quieres un café... ok, te compras tu café y ese objeto del deseo va a cambiar a otra cosa, y así vas a estar en un constante toda la vida, creo que es lo que pasa con Internet, (...) de Facebook a Twitter, a Vine, que son videos súper cortitos, a Snapchat que son fotos así que se borran en 24 horas, entonces creo que todo va transmutando, porque cada vez todo lo queremos más inmediato, y al tener esa inmediatez “bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Facebook y a ver qué hay, y estoy ahí” pero realmente no estoy entretenida como en nada, o sea en un sentido de uso común, toda la gente”.

Así como García inserta el concepto de “efímero”, Pérez lo reafirma, “Yo creo que tiene mucho que ver con lo efímero...”.

Se observa una tendencia en las prácticas de los usuarios, a evitar los procesos de aburrimiento, por medio de saltos. Posiblemente esta necesidad de no entrar a estados de aburrimiento, sea inconsciente y meramente intuitiva, potenciada por la gran eficiencia de las herramientas que permiten que el sujeto sacie su necesidad de novedad y distracción, o de consumir contenidos de manera sencilla, rápida y en muchas ocasiones fragmentada y mosaical.

Con respecto a lo anterior, el Doctor Byrd apunta, “El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces “no, eso qué es!!”, no me quiero conflictuar con eso, y entonces mejor, navego ahí; el dolor también “tómese todo lo que sea, pero que no le duela”, es una parte, es una sensación integrada a lo que soy como especie, no hay que negarlo, a la primera de

cambio métete toda la química que puedas, porque el caso es no sentir dolor, no eres masoquista...”, el estar en completa hiperactividad, no permite tener situaciones fenoménicas de sosiego donde el Ser tenga desequilibrios y reflexiones sobre él mismo y sus procesos. Asimismo, el Maestro Durán disiente ligeramente, y relaciona que posiblemente el aburrimiento sea parte de un proceso de fatiga, en este caso de fatiga informativa, “Cansancio, fatiga tal vez... no creo que sea aburrimiento, es tal vez una especie de, de hartazgo, de costumbre de la misma dinámica todos los días, de que no hay una válvula, tal vez yo creo que muchos tal vez quisieran en algún momento escapar, una pausa... los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única válvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no??”; que no haya energía que alimente las herramientas de conexión puede ser una desconexión involuntaria y categórica, pero esto, con las redes satelitales que no necesitan de routeadores conectados a la luz eléctrica, como los servicios de 4G, es cada vez menos constante, la desconexión depende de la voluntad y sentido del sujeto, debido a la ubicuidad de la red. La conexión es cada vez más posible en lugares remotos y sin necesidad de routeadores alimentados por luz eléctrica.

Para cerrar este apartado, se remite a una lección donde el Maestro Francisco Alarcón agrega, “yo no le llamaría “aburrimiento”, es como una “aprendizaje extremo” ya cuando llegas al nivel de “ya sé qué camino sigue”, es predecible... Y ahí viene la rutina, la conformación de una estructura tan lineal, tan lógica, dentro de un sistema que no tiene que ser, sí se vuelve algo –no aburrido– sino, muy comprobable, ya no hay mucho crecimiento, aunque yo tenga la posibilidad de hacerlo más grande, la gente misma ya no lo explota porque tiene prefijados los caminos...”. Con el extracto anterior se relacionan los procesos de repetición con el proceso de aburrimiento, al repetirse indiscriminadamente una dinámica, cabe la posibilidad de aburrirse; por otra parte si la repetición o secuenciación lógica atiende a órdenes de voluntad y tiene un sentido en sí, es decir es una repetición “para algo” como lo sería aprender, tiene beneficios. En síntesis la repetición sin sentido tiende al aburrimiento o fatiga. Es relevante, ya que este juicio proviene que de un sujeto que tiene habilidades agudas que tienen que ver con manejos informativos lógicos, conscientes y críticos y no podría denominarse un usuario común, debido a su formación académica y área de conocimiento.

## **No-Voluntad**

Los procesos que entran en la presente caracterización, son aquellos que atienden a lógicas donde el sujeto no establece relaciones de manera consciente y racional al momento de llevarlos a cabo, esto debido a causas como la mecanización y repetición de líneas de acción. Asimismo, se extraen lexías donde se pueden inferir dichos procesos donde el sujeto que actúa lo hace de manera intuitiva.

Cabe mencionar que este sub-sema no hace referencia a lo “involuntario”, que se relaciona más con acciones donde el sujeto no se da cuenta que las está llevando a cabo, como podría ser un sonámbulo, que de manera involuntaria se desplaza en estado de sueño. Como se comprende la “no-voluntad” en este trabajo, es cuando una acción es llevada a cabo, con plena consciencia vital, pero sin consciencia reflexiva o sentido voluntario; como el explicado anteriormente.

A pesar de que actualmente el uso de los dos conceptos parece ser el mismo, y en los diccionarios como el de la Real Academia Española (RAE), están concebidos ambos; existe poca diferenciación. Esta diferenciación es medular recalcarla para comprender lo expuesto arriba. Se diferencia entre “consciencia” y “conciencia”, siendo el primer concepto operacionalizado como, la capacidad fisiocognitiva de percibir el mundo, “Capacidad del ser humano de reconocer la realidad circundante y de relacionarse con ella, ejemplo: El coma consiste en la pérdida total de la consciencia” (RAE); por otra parte, el concepto conciencia, está relacionado con la capacidad de reflexionar sobre sí mismo y el entorno, es decir que se habla de un proceso de segundo orden donde el sujeto consciente, está consciente de que lo es, “Conocimiento claro y reflexivo de la realidad, ejemplo: Aquí hay poca conciencia ecológica” (idem).

Cuando un sujeto está en contacto con el mundo, por antonomasia esta consciente fisiológica y cognitivamente, tiene la capacidad de percibir el mundo porque sus sentidos están activos, esto no asegura la conciencia de segundo orden de la que se ha venido tratando, es la gran diferencia entre estos dos conceptos que se diferencian de manera cualitativa por el grado y cualidad del proceso personal de reflexión, ejemplo: si un sujeto camina por la calle, es consciente por el simple hecho de estar vivo, pero que se dé cuenta de manera reflexiva y relacional de lo que sucede en su entorno, de manera lógica, racional o sistemática, depende de la voluntad y sentido que ésta tenga para el sujeto. El ser consciente del entorno, no asegura el segundo orden del proceso, para que se dé es necesario un proceso hetero-autónomo de significación y reflexión.

Aclaradas las acepciones del concepto y sus diferencias, se determina que lo no-voluntario opera en el primer nivel de consciencia fisiocognitiva, es decir la capacidad estructural del sujeto para percibir y accionar sin transitar al estado del segundo orden, el estado de la reflexión; o estado del hacer por hacer. Lo no-voluntario, o voluntario enactivo, es un proceso donde el sujeto de manera intuitiva entra en la realidad, esto sin un proceso complejo de construcción y ordenamiento. En el caso de los procesos informacionales, sería hablar de situaciones donde el Ser se informa, genera procesos comunicativos, significativos o de interacción, siguiendo líneas administradas, por entretención, repetición o aleatoriedad; procesos donde se pondera el acto sin reflexión, secuenciación o resecuenciación y voluntad con sentido hetero-autónomo. Un ejemplo burdo que ayuda a comprender mejor, sería el cuestionamiento que se le puede hacer a un usuario sobre ¿por qué busca lo que busca? o ¿por qué hace lo que hace?, teniendo como respuesta hipotética un “porque me gusta” o “porque todos lo hacen”; dejando a entrever que en la primera respuesta impera lo intuitivo-emotivo, y en la segunda, un uso administrado basado en falacias *ad populum* o líneas marcusianas de repetición de sentidos por sentidos administrados y normados por la colectividad; no por medio de mecanismos voluntarios de aprehender la realidad, o mecanismos de voluntad con sentido.

A continuación se reproducen las lexías más representativas que sirven de material para el análisis y comprensión, por medio de ejemplos en concreto, lo referido a lo no-voluntario en contextos multipantalla, sobre-informados y en terceros entornos.

El Doctor Alejandro Byrd genera el siguiente argumento, “Si pierdo de vista el proceso, no importa en qué suceso esté, es lo de menos”, poniendo de manifiesto que se pueden hacer cosas conscientemente, pero sin el proceso de reflexión que ayuda a comprender la realidad de una manera más sistemática y compleja y agrega en relación con los procesos de búsqueda de signos/información en la red, ““por qué lo está buscando, lo hace sin sentido, perdón por el ejemplo burdo, pero lo mismo pasa, la palabra sigue siendo ésa (sentido) y entonces sí, en lugar de informar, entro a un proceso de deformación, incluso si sólo entro por entrar, si consumo por consumir, si hago por hacer...””.

Un ejemplo concreto de acciones donde lo intuitivo toma lugar sería el siguiente, extraído de la entrevista con el Maestro Durán, “los niños no necesitan leer instructivos, o sea tienen un contacto directo con los dispositivos, porque pues en su entorno, pues ya nacieron y han estado conviviendo con ellos...”, haciendo referencia directa a las herramientas y plataformas de información y comunicación; es el argumento de decir que las nuevas generaciones parecen ser más inteligentes porque dominan, sin



necesidad de haberseles explicado cómo, el funcionamiento de las plataformas. Habrá que preguntarse si en verdad tienen niveles superiores de inteligencia o si los programadores y diseñadores web, hipercodifican los sistemas para que su uso no requiera de procesos lógicos complejos contruidos por aprendizaje sistematizado. El argumento prosigue de la siguiente manera, “es más bien un proceso, que el sujeto no se da cuenta que está sucediendo, porque sucede de manera automática en su diario convivir con la tecnología; entonces difícilmente lo puede ver, él no se da cuenta”; el argumento anterior es igualmente de Durán, y con el pequeño extracto de Lorena García se reafirma el “no darse cuenta”, “Lo hacen sin querer (...) ellos son menos conscientes”. Asimismo, la siguiente lexía ya fue referenciada con anterioridad y se desprende de la entrevista de Jacobo Pérez, pero es necesaria su inserción en este apartado, ya que complementa la idea anterior, “¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre siempre dice esto “Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido””.

A este tipo de acciones, que en primer nivel son conscientes, pero carecen de un segundo orden de conciencia, son las que explican el concepto de “no-voluntad”, estos procesos también están relacionados con lo intuitivo, líneas marcusianas, administradas, y sentidos contruidos.

### **5.1.5 Hipermedia**

Para finalizar el apartado de presentación de resultados, se da paso a la extracción de lexías, divididas en sub-semas de análisis para su mayor control y eficacia en el análisis.

Se extraen lexías que de manera inductiva parten de lo particular a lo general; siguiendo el canon metodológico; que van desde las percepciones generales del término, hasta reconstruir el concepto como espacio y reafirmar la hipótesis como un proceso mediacional o cuarta mediación.

#### **Sobre el concepto “Hipermedia”**

Cuando se habla del concepto “Hipermedia”, no se tiene un consenso claro, con el cual partir; existen las posturas reduccionistas, las cuales se apoyan en el concepto multimedia para explicar Hipermedia, es decir; parece ser que por una parte se comprende que es totalmente un proceso diferente al de multimedia, pero sólo llevado a otro extremo, como un "algo con muchos

medios”, como lo refiere Lorena García en su entrevista. Lo anterior se explica por la traducción y acepción con la cual se le ha venido dotando a lo largo de la Historia a estos media. La palabra media, de origen anglosajón literalmente se traduce como "medios o medio", esto va de la mano con la visión instrumentalista de la comunicación, donde se reduce la disciplina al "quehacer en medios masivos" –cabe resaltar que no en todos los centros de enseñanza ni en todas las áreas–, y parece ser que en lengua española el término mediación y media (medios) se han convertido en sinónimos.

Regresando al punto donde se explica la Hipermedia como un "algo con exceso de medios" (La multimedia llevada más allá), también se percibe, por la parte instrumentalista; como un caos donde los formatos de mediación florecen para condensar mensajes a partir de la diversificación de formatos y lenguajes (audio, video, texto), a lo anterior se le agrega la conectividad, siendo algunas lexías determinantes cuando mencionan "Todo conectado" como característica de la Hipermedia/hipermediación.

La lexías obtenidas versan en la siguiente tesitura. Rubén Durán expresa su conceptualización sobre el concepto, “Hipermedia es, vendría siendo una especie de... sería la evolución del... tendríamos que hablar del concepto de multimedia, donde hablamos de muchos medios que están concentrados en un solo material, que puede ser un material audiovisual, o un material interactivo como un videojuego o algún material donde hay audio, video, imágenes, animación... hay una interacción con el usuario, y bueno la parte de Hipermedia es donde se le adiciona a esto la interconexión a través de diferentes dispositivos o de redes”, para Jacobo Pérez significa, “para mí quizá tendría que ver más con el concepto que me gusta mucho, “todo está conectado” ya no tú y yo...”.

Por otro lado, Lorena García reafirma el supuesto de que la Hipermedia y lo hipermediacional, refieren a un aumento de cantidades, “Como a toda esta información que circula en la red, así... sin orden. A mí me suena eso Hipermedia... Hiper es como de “mucho”, media me suena como “videos, fotos datos, números” todo así como en caos”; en el discurso del Doctor Byrd, se percibe inconformidad, “lo veo más en una idea de; siempre te pasan cuestiones que no entendemos, queremos nombrarlas pronto para que no se nos escapen”, lo ve más como un concepto que nombra algo sin explicarlo y diferenciarlo.

El Maestro Francisco Alarcón aporta una conceptualización más completa, “concepto que se vincula con lo aleatorio; la aleatoriedad, deviene del concepto de hipertexto, del salto hipertextual, de los sistemas hiper... hiper...hipermediales, en donde yo puedo estar presente en diferentes estados

de la información, en cualquier momento puedo acceder a los nodos, y esos me dan un movimiento aleatorio, como estar en el hiperespacio, o como... este término va más a eso, a lo aleatorio, al acceso que va más allá, pues de una secuencia lógica”, y prosigue, “El acceso aleatorio a todos los sistemas interactivos tiene como fenómeno intrínseco, implícito y... lo define, es la posibilidad, tú aunque definas camino prefijados en un interactivo o en una página, nunca vas a poder definir realmente cuál es la elección que va a hacer tu usuario, siempre le das la posibilidad, y en esa posibilidad está toda la posibilidad de un lenguaje y de una nueva construcción que el usuario puede hacer propia, y es ahí donde se adquiere el carácter de interactividad”; a partir de lo anterior acota que a pesar de que lo aleatorio impere, sin la conciencia del usuario, el proceso se reduce a entrada y salida de información sin sentido así como caminos no trazados, donde el sujeto puede extraviarse.

### **Diferenciación de las prácticas de cada grupo cultural**

Existen distintas caracterizaciones sobre qué es lo que las diferentes generaciones son y hacen, tomando como referencia la tecnología, así como prácticas y usos; Rubén Durán hace un pequeño recuento sobre las tipologías generacionales, “sin duda la interacción de los sujetos, con los aparatos y la tecnología, es distinta dependiendo de la generación. Hay algunos autores que ya tienen clasificada las generaciones y las tienen nombradas: La Generación X, la Generación Y, la Generación Google”, complementa con lo siguiente, “Los nativos digitales, son todos los que ya nacieron cuando ya existía la era de la información, ya había conectividad, podemos ver que los niños no necesitan leer instructivos, o sea tienen un contacto directo con los dispositivos, porque pues en su entorno, pues ya nacieron y han estado conviviendo con ellos... de un modo más natural y los migrantes digitales son los que nacieron antes”.

En la misma tónica de diferenciar a las generaciones, se presenta la lexía extraída de la entrevista aplicada a Lorena García, que en su extensión, dibuja una versión personal sobre los cortes generacionales, “considero que no soy tan Millennial, por ejemplo, hoy los Millennials, usan mucho Snapchat, y yo saqué Snapchat por una amiga gringa que me dijo “sácalo para estar en comunicación”, pero realmente yo no lo uso, ni sé cómo se usa, y creo que en México la gente de mi edad para arriba no sabe qué es Snapchat, ni les sirve para nada, ni lo usa, son como estas prácticas donde empiezan a cambiar cómo usamos las redes sociales, ellos usan Snapchat, creo que mi generación usa más Twitter, creo que la generación de mi tío, que es Generación X usa más Facebook, así creo que sí hay como comportamientos digitales que permean en lo social, de Generación X, de Millennial, Baby Boomers”. Por

ejemplo, según Jacobo Pérez, “le enseñas un diskette (a un niño), de aquellos de tres y media y piensan que es un icono, un icono hecho real, es muy divertido... Está guay!”, de igual forma, considera que, “esta generación (nativa) creo que tiene muchas más posibilidades, pero también se ha olvidado muchas cosas interesantes... creo que sí hay cosas que nos hacía muy humanos que hoy en día las perdemos”, entre las cosas que perdemos; según García; es la siguiente, “ya no somos capaces de leer más de 5 líneas”, creo que hasta mi generación sí; creo que abajo ya no...”; siendo la anterior una de las desaceleraciones que las prácticas que se han normado en el sistema actual donde impera la imagen, las pantallas y los procesos discontinuos aleatorios.

### **Sobre las brechas**

Cuando se discursa sobre brechas digitales, éstas normalmente parten de supuestos y categorías de infraestructura, por ejemplo, Rubén Durán acota, “por ejemplo la Brecha Digital se entendía, o se entiende como... ese espacio que se creó entre las naciones que tenían conectividad o acceso a la tecnología y las que no lo tenían o las sociedades”, y reafirma el “se entendía”, ya que los indicadores que más se utilizan para hablar del fenómeno, son de índole infraestructural, entendiéndose que con el sólo hecho de poseer las herramientas y la conectividad, ya se superaba dicha brecha. A esta brecha infraestructural se le denomina, de primer orden, dando paso a la complejización por medio de concebir un nivel profundo de segundo orden, y la menciona Durán, “actualmente, se está manejando otro concepto que es el de la “Brecha 2” o “Brecha de segundo nivel”, o la “Brecha Digital 2”; esta segunda brecha digital ya no tiene que ver con el acceso a los dispositivos, más bien tiene que ver con un espacio que se está generando, tal vez de manera invisible pero, entre los usuarios... Ahora con la Web Semántica o la Web 3.0... todos los portales que nosotros navegamos, incluso nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen ya integrados estos gestores de búsqueda “Semánticos”, nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamos, en cuanto a “palabras clave”, qué sitios visitamos... Etc... Entonces, los navegadores están, y los dispositivos, están; a nosotros; de algún modo clasificándonos, por los usos que le estamos dando a esas mismas tecnologías”; dicho proceso donde el sujeto se relega inconscientemente de contenidos por la acumulación de sus prácticas, traducidas a datos almacenados y utilizados por el Big Data; ofreciendo signos e información por mecanismos hipermediacionales; ya se ha dibujado a lo largo de la exposición de resultados, y aquí se reafirma como una brecha de segundo orden, como

“brecha de acceso al conocimiento” la brecha de acceso a esa información valiosa... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario”, en palabras del mismo Durán.

Jacobo Pérez aporta la siguiente información en torno a la brecha de primer orden, “en México hay una brecha digital de 30%-40%, me parece, el problema no es que haya Internet, sino es que no tienes la manera de acceder, no conoces un Smartphone, o directamente no sabes leer.. puede ser... es un gran problema”, y recalca el punto, “México es un gran ejemplo, cómo ciertas comunidades, ciertas generaciones incluso, al no tener esa conectividad pues se quedan fuera de la sociedad, de la cibernsiedad”, lo anterior al hablar de la brecha infraestructural, pero lleva más allá su discurso cuando pone por encima de necesidades primarias como la alimentación las necesidades de conectividad, “ hoy en día... digo el Wi-Fi, ya no es una necesidad primaria es comer o “tener techo”, sino tener Wi-Fi o no tener que ir a hacer cola en el banco, no es primaria, pero sí es una necesidad”, poniendo de manifiesto que la importancia de la conectividad es equiparable al vestido o al techo, “la brecha no está en tener unos Levi’s o en tener o no, yo que sé, una fuente cerca de agua... Sí que es una necesidad, es la conectividad”, remarca.

Por otro lado, Lorena García comenta un fenómeno relacionado con la necesidad de herramientas y conectividad versus las necesidades primarias, “creo que esa es una brecha informacional muy grande, más allá de clasismo, creo que es informacional... Porque ayer vi una foto muy chistosa, de dos niños que se tomaron una selfie, entonces hay una niña como de 6 años, que trae un Iphone 6, y un niño que trae un Ipad y los dos se toman una selfie; y atrás ves la casa de ladrillo, muy humilde... entonces es como un meme, “ay sí presumo mis devices, de Apple, pero mi lujosa casa –como sarcasmo– los opaca”, entonces también hay gente de ese tipo, que es muy aspiracional”, a portando una categoría relacionada con los consumos culturales que se han derivado de la posesión de *gadgets*, lo remarca en la siguiente lección “ la gente que no tienen dinero ni para comer, porque ahí es otro nivel, entonces la gente que sí tiene para comer, pero prefiere comprarse un Iphone, y lavando ajeno pero con Iphone 6; entonces la brecha de información ahí ya cambia, porque tú lo eliges”.

Para Francisco Alarcón son algo que sólo existen como “discurso político”, “Como discurso político está padre y es como broma política, porque; por ejemplo esta idea que te dan los spots del gobierno en donde todo está mejor porque ahora ya tenemos una tableta; todos los niños de 6º y 5º año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún,

no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje, si no tiene el niño conciencia de ellos; por ello es que políticamente es un buen chiste decir “Tenemos que cortar la brecha o la barrera tecnológica, y llevar a todos los niños al uso de las tecnologías, favorecer el acceso a la información, construir una sociedad del conocimiento”; eso ya está muy rebasado, se usan muchas veces esos juicios, para darle sentido a lo que no tiene sentido por sí mismo, esto no tiene ningún sentido...”, el argumento lo construye a partir de concebir el proceso sistémico más allá del solo hecho de donar tecnología, observando en la lexía anterior un total rechazo al determinismo tecnológico, que como discurso político ha imperado en el país.

A pesar de lo anterior, menciona algo que explica la brecha de segundo orden, la brecha de uso, “No es la misma forma como se utiliza un sistema de cómputo aquí en México, que como se usa en países desarrollados”; como se pudo observar, el concepto de brecha tiene un segundo nivel el cual se explica por las prácticas sistémicas, ya no sólo por las carencias de infraestructura, éstas dejan de ser determinantes al hablar de contextos conectados, debido a las posibilidades cada vez más grandes de adquirir herramientas tecnológicas de comunicación e información.

A continuación se da paso a la lexías que hacen referencia a las percepciones espacio-temporales entre los entornos fenoménicos tradicionales y los fenoménicos del tercer entorno.

### **Percepciones comparadas de Tiempo-Espacio**

Esta categoría de análisis se desprende de lo construido por Rafael Vidal Jiménez en el texto, *Espacialidad, temporalidad y comunicación-red* (2007), donde explica las tres posibilidades históricas de percepción del tiempo y del espacio. Por lo pronto sólo se mencionan, y tienen la función de acompañar las lexías correspondientes; posteriormente el vaciado teórico-conceptual de Vidal, sirve de andamiaje para explicar el proceso al momento de generar conclusiones. Por ahora, se presentan las lexías que ayuden a comprender las diferenciaciones de percepciones comparadas sobre el tiempo y el espacio en entornos tradicionales y en el entorno digital.

Si la Hipermedia se concibe como espacio, o el único espacio donde se desarrollan las hipermediaciones, los fenómenos sucedidos en ésta, no acontecen en el espectro normal fenoménico temporo-espacial que en la realidad del primer y segundo entorno, se perciben respectivamente.

Se parte de la hipótesis teórica de que las percepciones fenoménicas que el sujeto genera en el tercer entorno, trastocan las que tiene en el primer y segundo entorno, es decir que los cánones de espacio-tiempo que se han normado en la Hipermedia, de alguna manera, se transfieren a contextos donde los vectores fenoménicos no atienden a lógicas de inmediatez o de velocidades y espacialidades inmensas.

Lorena García apunta, “tú puedes tener comunicación con alguien que está literalmente del otro lado del mundo, y puedes tener comunicación directa; o a lo mejor no comunicación en sentido estricto, académico, pero puedes tener un canal de información con esa persona”, las barreras espacio-temporales se reducen abriendo posibilidades de interactuar a grandes distancias en tiempos cuasi-sumultáneos o simultáneos, de igual forma Jacobo Pérez cuenta su experiencia, “tengo un conocido coreano, un tío que conocí a través de LinkedIn, no conozco nada personalmente, llevo 4 años con él hablando, también se dedica a temas de “real think creativity”, y yo sé que él podría hablarme en coreano y yo podría hablarle en catalán y con esa plataforma podríamos traducirlos directamente en tiempo real”; esta dinámicas se han venido normando y estableciendo con el desarrollo de plataformas más veloces.

Un ejemplo que clarifica la hipótesis de que las necesidades de los sujetos se están determinando por la eficiencia, la rapidez e inmediatez de los fenómenos en la red es el siguiente, proporcionado por Pérez, “las cosas pasan rápido... del hoy, yo puedo tener a un chico en la agencia que sea un Junior, que esté cobrando 10 mil pesos, y lleva tres años... o 15 mil... da igual... y a medio plazo, en tres meses, quizá le puedo duplicar su salario, si llega a otra agencia y le ofrecen mil pesos más al mes... se va a ir! Como que no piensa en el, a ver a ver... pensemos... dentro de dos meses, qué puedo ganar o qué puedo perder... a mí me sorprendía mucho es decir... eres un pendejo! Dentro de 6 meses, podéis estar ganando mucho más!”; este es sólo un pequeño ejemplo del síntoma de percibir el mundo a velocidades más altas, en contextos donde el tiempo no se rige por lógicas de rapidez. El sujeto entra en la dinámica presentista de satisfacción de necesidades en menor tiempo.

Otra diferenciación notoria en las percepciones deriva de la posibilidad de la omnipresencia, ejemplo, “estar conectado y extender mi presencia a muchos entornos”, es, en palabras de Alarcón, un fenómeno determinante en los espacios digitales en red, y se complementa con la siguiente problematización que Lorena García construye en torno a dinámicas de la vida diaria donde el contexto circundante pierde relevancia por la posibilidad de expandir su presencia en el entorno digital, “se empieza (el sujeto) realmente a alejar de todo lo que tiene a su alrededor, vemos a la gente en la calle, que ya ni siquiera

se da cuenta en dónde está, por dónde camina, quién tiene al lado, sino nada más están como todo el tiempo viendo el teléfono, en redes sociales; y creo que la conectividad ha llevado a desprendernos de lo social, de lo social físico”, lo anterior se sintetiza en un: estar sin estar, por estar siendo en lo virtual, donde el espacio geográfico y la temporalidad ya no son una variable que determine los fenómenos. El Ser se expande por un aumento de velocidad, donde puede tener mayores distancias recorridas (virtualmente) en menor tiempo, ergo los espacios de acción –se recalca– virtuales, son más amplios; por el contrario, el espacio real del sujeto se disminuye o deja de ser el lugar de significaciones vitales y conformadoras del Ser, su voluntad y anclaje de realidad.

Los tiempos y los espacios dejan de depender de la realidad inmediata del sujeto, para depender de las velocidades del motor y los espacios inmensos de acción virtual. Luengo entonces, si el tiempo no varía como constante, lo que varía es su percepción, al igual ocurre con el espacio.

### **Discontinuidades, Condensaciones y Fragmentaciones**

Ya se ha venido hablando sobre diversos procesos donde el sujeto genera discontinuidades, como los hipervínculos y los saltos, ya sean voluntarios o no-voluntarios, la atención mosaical aleatoria y fragmentada; así como las concepciones sobre una línea y las posibilidades de resecuenciar y ordenar líneas. En este apartado se plasman las lexías que hacen referencia explícita a diferentes tipos de procesos como lo son las discontinuidades, las condensaciones y las fragmentaciones.

La fragmentación se operacionaliza en este trabajo como: Un parte extraída arbitrariamente del todo, explica a ese todo (arbitrariamente), esta arbitrariedad, ya sea por parte del motor que ofrece o del sujeto, puede tener fines personales o simplemente ser producto de una línea administrada. A continuación se explica brevemente la operacionalización de los otros dos conceptos.

Discontinuidad: Rupturas en los procesos (saltos); pueden ser No-voluntarias o voluntarias; toda discontinuidad implica su opuesto dialéctico continuidad/orden lógico.

Condensación: El todo se comprende por la ilusión de que el fragmento contiene al todo (Es un proceso con reciprocidad en contradicción dialéctica y complementario con el de fragmentación), este es un punto relevante para triangularlo con “El Síndrome de París” (Han, 2014 (2)), donde el sujeto; por



medio de la condensación de información otorgada por un fragmento visual, norma el todo con ese fragmento de imagen proporcionada y al momento de carear la realidad real, sufre complicaciones de índole somático (se le denomina así debido a que turistas japoneses han presentado shocks nerviosos al conocer en persona la ciudad de París, esto porque su ideal de ciudad, reforzado por la proliferación de imágenes, no concuerda con la realidad real no mediada por un encuadre fotográfico); este es sólo un ejemplo real de las implicaciones de la condensación aceptada como un todo a partir de un fragmento de la realidad en contextos informacionales.

Con la explicación anterior, de manera breve, da la pauta para comprender el porqué las siguientes lexías ayudan a comprender dicho fenómeno, el cual está relacionado con el tercer entorno y sirve de concepto clave para la modelización de las conclusiones y la comprensión de las dinámicas en las que el sujeto se ha insertado a partir de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Rubén Durán aporta la siguiente lexía que versa sobre cómo las personalidades de los sujetos se fragmentan y condensan al mismo tiempo, dando la ilusión de completitud, “ya está comprobado el primer dato para conocer a alguien que se acerca a pedir una oferta de trabajo, o incluso a acercarse con cualquier objetivos pues... Revisar cuál es su timeline en redes sociales, ¿Qué ha hecho? Si tiene publicado algo o no, si lo que tiene publicado son fotografías de cuando se va a chelear con sus cuates, o cosas de ese tipo, entonces... bueno pues ya, te generas una imagen previa”; en sus palabras, el conocer a alguien ya no implica un proceso fenoménico presencial, ya basta –en casos como los que menciona–, con sólo ver lo que aparentemente es un sujeto en sus perfiles en la Red.

Asimismo, la siguiente lexía ya fue referida en apartados anteriores, pero es medular cuando se habla sobre el proceso de fragmentar personalidades, se desprende del discurso del Doctor Alejandro Byrd, “mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy; porque voy a dejar de pensar que es necesario buscarla”; de igual forma se llega a la percepción de que el Ser ya no existe afuera como algo completo, sino existe como algo completo-fragmentado y que condensa su todo en partículas de existencia en la Red, justo como refiere Alarcón, “Es que ahora la propia existencia del Ser fenoménico, del hombre ya no existe, está en un entorno virtual. Las constancias de esa existencia están en un entorno virtual”.

Así como en las personalidades, los procesos de fragmentación-condensación se han potenciado, cuando se habla de contenidos, ocurre algo similar. Para Jacobo Pérez ocurre de la siguiente manera, “a mí con los 20-30 caracteres que me ofrece un titular, ya decido si me interesa o no me interesa, está muy bien, más que fragmentación es una simplificación o concentración de información...”. Es cierto que siempre han existido los extractos que ilustran un todo, por ejemplo el resumen de un libro, el cual quizá invite a nuevos lectores a adentrarse a todo el cuerpo de la información; lo que ocurre es que parece haber una sobre-explotación de los fragmentos, y ya no se interpretan como lo que son: atomizaciones de algo más completo, y han pasado a convertirse a una nueva forma de condensar realidades complejas, simplificando informaciones sustanciosas a meras abreviaturas que sustituyen y representan el todo. Por otra parte Alarcón menciona, “El buscador te da una pieza del fenómeno, o piezas aparentes de ese fenómeno. Si busco ahorita el concepto de “buscar” me va a dar la descripción semántica, la traducción... etc... pero eso es simplemente un acercamiento al fenómeno o al concepto, pero voy a estar buscando, a lo mejor encuentro algo, pero sobre esto; voy y busco y busco”, donde en el proceso, el acto voluntario de conocer va más allá del fragmento que arroja el motor. Otro ejemplo de este fenómeno, está relacionado con la percepción que el sujeto tiene sobre su capital cultural; se tiene la hipótesis teórica, sustentada en estudios empíricos como el realizado por la Universidad de Yale “An inflated sense of personal knowledge also could be dangerous in the political realm or other areas involving high-stakes decisions” (MedicalXPress, 2015), donde el sujeto con acceso a la Red, se percibe más inteligente, cuando en realidad no lo es, y esto ocurre por tener la posibilidad de acceder a grandes cantidades de información con sólo arrojar palabras clave al buscador. Esta hipótesis teórica habla de un mundo donde el conocimiento, parece depender, de los fragmentos que hallamos, más no de las relaciones de conocimiento que un sujeto pueda generar como proceso complejo.

En la misma tónica, se puede decir que el hipervínculo es el mecanismo que en una sola representación gráfica, condensa cuerpos de signos/información más amplios, donde a) el sujeto accede voluntariamente y traza un camino de búsqueda-hallazgo y secuenciación, o b) debido a factores como la atención fragmentada y la hiperactividad, accesa intuitivamente, sin un fin determinado; el Doctor Byrd, aporta la siguiente lección, “ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervínculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes, junto con usted mismo; para mí es; la gran revolución y está asociada a cómo por primera vez en la historia de los medios estamos ante la presencia de un medio que puede ser de comunicación, no lo es por sí mismo”, el hipervínculo explícito o administrado –

aquél que se administra en la Red y se identifica por ser una palabra o palabras que resaltan en un color azul—, es una invitación a generar un proceso de discontinuidad, es decir, de que el sujeto esté leyendo secuencialmente y se le invita a hacer click y pasar a otro espacio con información relacionada. Lo anterior no es novedad ya que es equiparable al proceso ya mencionado con anterioridad de los hipervínculos mentales voluntarios, donde un sujeto en un contexto informativo determinado puede generar procesos relacionales; ejemplo: Si se está leyendo *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley, se pueden encontrar citas explícitas de Shakespeare, el sujeto, voluntariamente, decidirá si a) prosigue sin significar la discontinuidad de pensamiento y secuencia de lectura, o b) decide acceder a su universo simbólico hetero-autónomo donde quizá contenga información sobre Shakespeare, o bien, si no está esa información en su sistema, podrá decidir buscarla; es como un proceso lógico de indexación, como lo son los sistemas de citación académica como el utilizado en la American Psychological Association (APA), y demás formatos como Oxford, donde se ofrece un fragmento, pero con la posibilidad de acceder al cuerpo completo de información.

Para finalizar este apartado se remite al siguiente extracto de la entrevista de Francisco Alarcón, donde explica qué concibe como discontinuidad, “La discontinuidad implica en su esencia un orden lógico y aún así una configuración sintáctica preestablecida aunque no ordenada, y ahí mismo se encuentra un paradigma propio de esa discontinuidad que ya es una continuidad”; a partir de esta caracterización se puede hablar de que un proceso de discontinuidad, tiene la negatividad de continuidad, es decir, algo discontinuo, por antonomasia, contiene lo continuo, siempre y cuando se genere por orden lógico. Lo anterior es una explicación complementaria de la línea marcusiana, que en su estaticidad, contiene la posibilidad de romperla y resecuenciar dentro de los límites del sentido, ergo, una línea de repetición es posible romperse, hipotéticamente, por medio de la acción voluntaria, con sentido del Ser. Un ejemplo explícito que ayuda a ilustrar es el siguiente: Si un sujeto pretende buscar información sobre un tema determinado, el motor le arrojará resultados bajo la lógica algorítmica de lo más visto o lo que fue pagado para que apareciera en primeros lugares, la línea de repetición sería que el sujeto confiara en los primeros resultados de manera acrítica, la ruptura viene de generar un proceso donde se decida ahondar más allá de lo administrado.

## La inmediatez y lo efímero

Un fenómeno que se ha potenciado a partir de la proliferación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como de las pantallas y la dinámica sobre-informada de la sociedad actual, esta relacionado con las percepciones temporales y espaciales de lo efímero e inmediato, y acompañado de procesos como la simultaneidad, la omnipresencia y la omnisciencia.

La percepción de que todo parece ser más sencillo impera, “todo lo tenemos muy inmediato, lo tenemos a la mano, y podemos tener acceso a él – no todas las personas, acoto otra vez– pero las que sí tenemos acceso, pero eso no quiere decir que seamos unos seres súper racionales y pensantes”, refiere García al hablar de cómo las nuevas tecnologías pretenden acercar y eficientar procesos que antes requerían tiempos y espacios determinados.

Así como se ha venido ponderando lo inmediato, lo novedoso está intrínsecamente ligado a dicha valorización, Alarcón se acerca un poco al proceso, “En Red Social, se van discriminando los datos viejos, pierden esa validez, porque temporalmente ya no es lo actual”, de lo anterior ya se ha hablado, y atiende directamente a lo acumulativo del aparato, el Data no se valoriza por significación sino por cuantificación y acumulación.

Lo anterior es una parte sustancial de los procesos de hiperactividad informativa, ya que si lo “nuevo es bueno”, el sujeto genera necesidades de estar en constante contacto con informaciones novedosas, de forma inmediata, desvalorizándolas por superposición, mas no por procesos racionales. Si una información se superpone, lo que queda por debajo pierde valor. Asimismo, lo efímero e inmediato tiene implicaciones en el sujeto de índole fenoménica, al actuar directamente con la percepción de aburrimiento, la siguiente lexía de García lo explica, “y si se tarda dices “puta qué hueva, voy a cerrar esto”, como que nos estamos más de “sí lo quiero todo ahorita, ya y rápido”, y complementa, “Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...”; a mayor velocidad de satisfacción de necesidades, menos tiempo de uso y menor valor se le da al objeto o sujeto de satisfacción, luego entonces, lo efímero potencia los procesos de salto, hiperactividad, aburrimiento y pérdida de sentido.

Se cierra este apartado con la siguiente lexía extraída de la entrevista de Francisco Alarcón, “vienen también las variables que me hacen pensar en que necesito rápido la información o con urgencia”, sintetizando que los procesos inmediatos derivan en lo efímero.

Si bien este apartado, es relativamente corto, este sub-sema es rector en la comprensión de las nuevas dinámicas de aprehensión o consumo de información en contextos multipantalla y sobre-informados; por esta razón se teorizará ampliamente en el siguiente capítulo.

### **Problemáticas potenciadas por la Hipermedia: Hiperactividad, interpasividad, ansiedad, egotismo, repetición.**

Así como hay procesos que se han visto potenciados de manera benéfica a partir de la masificación de las nuevas tecnologías de información y comunicación en red, existen procesos que se han desacelerado; como ya se ha visto, problemáticas como el aburrimiento, la pérdida de atención o la fragmentación de ésta, las dificultades para focalizar o la dependencia de las herramientas, entre otras. En este respecto, se exponen las lexías que remitan a la comprensión y categorización de problemáticas potenciadas por las herramientas, los usos y los contextos en conexión.

La primera problemática que se observa en las entrevistas es el aumento en la dependencia hacia las pantallas que los sujetos parecen presentar, por ejemplo, en la siguiente lexía de Lorena García se explica, “pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el FB o lo que sea...”. De igual forma, Rubén Durán habla del fenómeno, “tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar sí una hiperactividad ya incontrolable por parte de los usuarios, donde el usuario que escribe puede ver cuando el otro está en línea y puede ver si el otro ya leyó lo que le escribió, entonces por lo tanto está esperando un feed back “bueno pero por qué no me contesta, qué le pasa...” entonces generaría una serie de ansiedad”; como se puede observar en la lexía, Durán problematiza la cuestión de la inmediatez así como la dependencia comunicativa que el sujeto tiene sobre las herramientas; por un lado la ansiedad de tener una respuesta inmediata –como si fuera un sistema que responde con tan sólo arrojarle preguntas–; es decir, cual si se tratara metafóricamente del sistema ELIZA, el cual respondía inmediatamente; por el lado de la dependencia y la hiperactividad el sujeto genera prácticas donde éste se coloca en el centro de la acción, esperando ser el foco de atención en el momento que lo requiere.

En torno a la dependencia, Durán opina que, sería medular “ver cómo se comporta (el sujeto) frente a los dispositivos y qué tan adicto se ha vuelto a ellos, qué tanto tienen oportunidad de interactuar con todas estas personas sin utilizar la tecnología, de salir de viaje, de estar en un entorno donde no haya pantallas, o qué tanto de plano se lleva todo, se lleva sus dispositivos”, esto

porque ha notado que las pantallas y plataformas se han vuelto cuasi-indispensables para algunos sujetos. El Doctor Alejandro Byrd, lo cataloga como una paranoia, “hay una especie de paranoia allí... el problema es ese, que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos”, y el estar embotados, o en palabras del Doctor, “engullidos”, el sujeto no se da cuenta de los procesos que genera, así como llega a creer que le es indispensable la herramienta; lo anterior, aunque sólo sea para entretenerse sin un fin determinado, “está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual”, recalca Byrd.

El mismo Byrd, menciona, “dijo con más puntualidad Erich Fromm “estamos extraviados en una maraña tecnológica”, lo dijo mucho antes de estos instrumentos, se refería a cómo la sociedad había estado más sola que nunca cuando parecía que tenemos medios para estar próximos”, y esta representación se repite en la entrevista de Lorena García y Jacobo Pérez, “me parece muy grave que vayas a una reunión con tus amigos, y todos estén checando el celular en vez de estar realmente conviviendo, o que las prácticas hayan cambiando tanto que entonces tú puedas conseguir un novio a través de una aplicación y ya no conversando”, expresa García y Pérez aporta lo siguiente al mencionar que en algunos lugares como restaurantes, conminan a los comensales a no usar sus teléfonos, “para que estés con tu pareja, o con tu madre o con tu primo, no mires el teléfono y no des por culo, como con Instagram”. Lo que remarca las leídas anteriores, es el fenómeno de alejamiento fenoménico que los sujetos están teniendo, gracias a la explotación de la posibilidad de acercarse con el mundo; posibilidad que es muy real y útil, pero que al mismo tiempo merma las relaciones personales y las prácticas comunicativas en el entorno inmediato; al acercarse al mundo, se alejan de lo cercano; la paradoja se puede explicar de diversas formas, por lo pronto se dirá que lo lejano se acerca y lo cercano se aleja.

Francisco Alarcón lo explica de una manera más compleja, “El proceso comunicacional interpersonal, se desacelera desde un sentido psicológico o perceptual-afectivo, es una de las principales cuestiones y no es desacelerar en cuanto tiempo medible, sino incluso como hasta involutivo”; es decir, que si bien acelera la comunicación y la interacción a distancia, en el plano interpersonal fenoménico inmediato se desacelera. El ya no poder ser capaces de generar vínculos interactivos y/o comunicativos de manera presencial; para Alarcón; es una especie de involución; y prosigue con la paradoja del “acercar”, “sí es verdad que una Red Social te acerca y te conecta con otra persona, pero culturalmente te genera más problemas de los que tú tienes como ganancia, te genera tanta inmersión, tanto control y autonomía en un sistema, que aquí es más fácil expresar cosas que mi fenómeno persona-fisiológico, a veces no

puede hacer, y aquí prescindo de mi interfaz (Se refiere a “mi interfaz” como estructura del Ser y sistema), y esto lo convierto en mi interfaz (aquí es interfaz externa como prótesis), y es cuando realmente hay esas rupturas”, en esta lección explica que gracias a la posibilidad de generar una personalidad en red, por medio de las Redes Sociales, culturalmente genera problemas, por ejemplo facilitar o atenuar situaciones que el ser físico-cognitivo no puede hacer o comprender, y hace uso de la interfaz externa, es decir la plataforma; de esta manera fusionando su “interfaz”, su Ser, a la interfaz tecnológica.

De igual forma, cuando habla de las personalidades que en red se perciben como completitudes de un Ser, expresa, “es una proyección distorsionadísima de la proyección que nosotros mismos somos, de la propia conciencia que tenemos y esto es un súper masticado”, es decir, que el Ser no es lo que es en red, pero se percibe como si lo fuera; lo anterior está relacionado con el fenómeno de fragmentación-condensación, abordado en el apartado anterior. Si el Ser es sólo una proyección de lo que en realidad es, en red, esa proyección se atenúa y se convierte en una proyección distorsionada de la proyección, y complementa, “en un entorno como este, me proyecto como ideal, y la gente tiene este aspecto de mí, y la gente lo consume”. El ideal es el exceso de positividad, donde no hay posibilidad de negatividades, es una explicación, por el momento, de por qué las personas, hablando de perfiles virtuales; tienden a proyectar fragmentos de su vida que les ayuden a subsanar necesidades simbólicas como la atención, la aceptación y entrar en dinámicas egóticas que compensan carencias de orden existencial y/o de entretenimiento. Lo anterior lo reafirma Durán en la siguiente lección, “entonces hay toda una cuestión como de mostrarse a los demás, me saco fotos, y veo qué foto tiene más *likes*, y cuál fue, o si yo soy el más popular o no... y después, y eso después de qué me va a servir, tal vez es una posición de ego, de un vacío que no pueden llenar, más que a través de esos dispositivos”.

Como se ha dibujado, la norma es que el sujeto se coloque en una posición de egotismo frente al mundo, donde el individuo es lo más importante y lo que lo circunda son sólo posibilidades para llenar vacíos; el plano de lo emocional está directamente ligado con la intuición y las prácticas no-voluntarias, así como los de repetir patrones populares para no aislarse o perderse de la actividad y reconocimiento en el tercer entorno.

Otra de las problemáticas potenciadas es la que tiene que ver con el proceso de interpasividad, éste se explica como el opuesto dialéctico del concepto interactividad –ya explicado en diversas oportunidades–; bien, si es su opuesto, significa que dos seres o más se conjuntan para estar en estado pasivo, teniendo la ilusión de estar activo, acuñado y explicado por Slavoj Žižek (que a su vez se basa en una explicación lacaniana), implica un “no hacer en

conjunto” o un “asegurar la pasividad de otro que representa mi verdadero lugar” (Žižek, 2010 p. 135), lo anterior por un hacer o un hacer por hacer y sin sentido, recalca el autor, “en la interpasividad actúo siendo, no obstante, pasivo a través del otro” (idem p. 135); a continuación se desglosan las lexías que acercan a dicho concepto.

Los ejemplo aquí citados se remiten a una nueva forma de protesta social, la protesta en red o lo que Byung-Chul Han denomina *Shitstorms* (tormentas de mierda); en estas dinámicas es donde se explicita de manera clara el proceso de interpasividad. Lorena García menciona, “está muy valioso que protestes, que sea Tendring Topic, pero eso no va a hacer ningún cambio, o sea el cambio lo tienes que hacer tú o protestando en las calles” y Byrd complementa, “ese sentido de que estoy haciendo, me quita la preocupación por hacer”, es el creer que se hace, para no hacer y que alguien más actúe.

Se reproduce a continuación un extracto que clarifica el fenómeno y el concepto, éste proviene de la entrevista con el Maestro Francisco Alarcón, “Eso es la hiperpasividad (interpasividad) más extensa que te puedas imaginar y más clara... soy el chavo izquierdoso que busca la pertenencia a un grupo social, porque la chava que me gusta es de izquierda y le gusta que pelee por las causas de la sociedad y digo “ahh me voy a poner compa Mario...” en mi Facebook para que vean que estoy en contra del sistema... Haces, pero no estás haciendo nada... Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo”; aquí es importante recalcar que el proceso comunicativo, acompañado de sobre-información, potencia los procesos interpasivos, es decir, que al estar inmersos en una sociedad informada (o sobre-informada), acompañada de la ilusión reduccionista de deificar el abstracto información como vehículo de emancipación –esto se operacionalizará como “informoteísmo”–; el sujeto puede creer que por estar hiperactivamente informándose, de manera aleatoria; su realidad cambiará por sí sola, o en dado caso, que ha cumplido su función en la sociedad de la información de compartir intuitivamente, o como forma egótica de satisfacción, signos/informaciones que según la colectividad son de relevancia.

La interpasividad no sólo se explica en acciones políticas, pero por lo pronto ayuda a ilustrar el fenómeno, asimismo, éste es un concepto que se esclarece sistémicamente en el siguiente capítulo, aquí se limitó a exponer su existencia y ejemplos de cómo es que se da.



## **La Hipermedia como Ágora y como sistema mediacional**

El punto de este sub-sema, es concebir la Hipermedia como un espacio ensanchado, donde los vectores espacio-tiempo no sean los mismos que los de los dos primeros entornos (physis y polis), asimismo, como el único entorno donde se da el fenómeno de hipermediación o hipotéticamente lo que se ha nombrado como cuarta mediación; esto siguiendo la lógica sistémica donde un sistema interdependiente, no se explica por la suma de sus componentes, sino por sus relaciones. Si bien los tres primeros sistemas mediacionales confluyen y ocurren en dicha cuarta, ésta es completamente distinta a la suma de las primera tres; en eso se finca la hipótesis teórica.

A continuación se reproducen lexías, que en la actual incompreensión y categorización de la Hipermedia, se refieren a ella como espacio y como proceso.

En primer lugar, se reproducen las que apuntan a la Hipermedia como un espacio, comenzando con lo dicho por el Maestro Ruben Durán, “el ambiente en el que nos estamos desarrollando es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac, e incluso ya todos, todos... tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos”, y la segunda y más categórica caracterización es la que proviene de la entrevista de Pérez, “me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes un mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol; que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o cualquier fashion Blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido”; en este fragmento es donde surge la metáfora del Ágora.

Como se menciona arriba, es imposible eliminar la posibilidad de concebirla como espacio, ya que, si bien es un proceso de mediación, sólo se da dentro del tercer entorno es decir; la primera mediación, no depende del entorno, sino de la estructura cognitiva del ser, la segunda mediación también depende de eso con el agregado del soporte y sistema de comunicación, el código; la tercera mediación es la primera que necesita de un soporte tecnológico, pero actúa en entornos físicos, ergo, la cuarta depende necesariamente de un espacio determinado, el tercer entorno.

Se da paso a las lexías que ayudan a comprender la Hipermedia como sistema o hipermediación.

Lo primero que salta a la vista es la concepción que en la Hipermedia, el sujeto rara vez busca contenidos, se desenvuelve más en un lugar donde halla cosas, a partir de categorizaciones variadas como el Big Data y los nodos que ha elegido, o no, para que le administren información; es decir, de la elección voluntaria consciente o no-voluntaria de los entes o Seres que potencialmente podrán irritar con mensajes, signos o contenidos multimedia, ya sean estos, dedicados exclusivamente al sujeto en cuestión o lanzados de manera aleatoria. Jacobo Pérez expresa, “Facebook es un gran ejemplo, es nuestro Feed, si te pregunto si viste el video de Tony Stark, de Robert D. Jr. regalando un brazo biónico a un niño, no es porque tú lo buscaras, es porque un amigo tuyo lo posteó, creo que la gente no busca información, sino la gente se la encuentra”; en ese constante hallar signos/información, el sujeto puede extraviarse, ya que no existe un proceso consciente de buscar, sino más bien de habitar para navegar y consumir lo que se pone en la pantalla, esto puede derivar a que el Ser dé saltos en los cuales no sabe el camino que toma, Lorena García comenta, “yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al Facebook, estoy como en todos lados al mismo tiempo”, cuando refiere a no saber dónde acabó ni por qué, hace referencia explícita a que lo aleatorio es el factor que determina muchas ocasiones las prácticas de los usuarios y los contenidos que consumen.

Algo que es determinante recalcar, es que como sistema mediacional; el cuarto; por antonomasia sistémica, contiene las tres primeras mediaciones, no se puede desarrollar la cuarta sin que en ésta se den las tres, esto no queriendo decir que la cuarta sea sólo la suma de las tres, el Doctor Alejandro Byrd habla de los difusores masivos de información, que en una lógica de extender sus acciones, han traspasado sus contenidos, muchas veces en formatos audiovisuales o con modelos de periodismo en red, “antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer “Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no”, toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del *Pater Familias*, en la casa, hacía pensar, si es que acaso se pensaba, en que no era necesario pensar; ahora no hay de otra, salvo que se quiera ser parte sólo de la parafernalia, usar por usar, o hacer por hacer, por eso sigue siendo “sentido” la palabra”; si bien aquí refiere a que en el imperio mediacional de los medios masivos, la realidad tomaba forma gracias a la consonancia cognoscitiva que el proceso de mediación

social formaba y que la institución mediadora tomaba la forma de *Pater Familias*, explica que ahora es más complejo el proceso de construcción de realidad, esto debido a la proliferación de entes y Seres mediacionales, la consonancia ya no se crea a partir de la mediación social (aunque exista), ahora depende de otros factores más variados, donde utópicamente el sujeto toma el papel central; y se refiere como utopía a esa concepción, ya que para que esto se pueda dar, la voluntad de sentido y de ordenamiento de realidad no es tarea sencilla en procesos de cuarta mediación, debido al exceso de emisores y a la abundancia que se reproduce a velocidades jamás imaginadas.

Otra cosa que está relacionada directamente a dicho proceso mediacional, es el fenómeno donde se pondera lo emotivo en el desarrollo veloz de las informaciones, Byrd prosigue, “vamos lo dije hace rato, los medios trabajan más al nivel de las emociones, cuando hablamos de plataformas, de Internet, de Redes Sociales, tiene usted que entrarle con algo a eso, si quiere ser parte de la conversación; el *like* no es suficiente, si usted da un argumento, si usted se contrapone a otro, si intenta hacer algo con todo eso, entonces empieza a convertir el medio, en un medio de comunicación y le empieza a pegar un tipo de acción social, común, si no, no, no puede pasar”, el mecanismo de *like* –siempre en positivo–, es aquél que funge como sublimador emocional, o mecanismo de recompensa para quien lo recibe; por ejemplo en la siguiente lexía del mismo Byrd lo recalca, “habrá quien esté ahí diciendo que en ese momento se va a prepara un café y que nos hace saber que se va a preparar un café y que necesita que le digamos que qué bueno que está haciendo eso, no... Como ha habido todo el tiempo persona introvertidas que preferirían no ser vistas nunca, y personas extrovertidas que quisieran ser vistas todo el tiempo, eso no lo hizo la tecnología tampoco, nuestros peores y mejores fantasmas se ven reflejados también ahí”; lo que se infiere de la expresión anterior es que, como lo dice Alarcón, al ser tan sencillo darse a notar por medio de la interfaz; se recalca, no es nuevo el fenómeno de la extroversión, sólo se ha potenciado por mecanismos individualistas y egóticos; se hace de manera indiscriminada, alimentado y generando cada vez más el ser vistos y aprobados, por más mínima o personal la acción o expresión que se vacíe en plataformas, en este caso, en plataformas de sociabilidad como Facebook y Twitter. Se recalca la expresión de Alarcón, “prescindo de mi interfaz (física), para extenderme por la interfaz (virtual) y tener mayor alcance”, ergo, tener mayores satisfacciones inmediatas.

En relación con lo anterior, se ha descubierto que, “The temptation of an email notifier, or the ring of the phone, is harder to resist than sex and chocolate. Even if you do resist it, just having heard that notifier sucks some of your attention away, reducing performance.” (Quartz, 2015); lo anterior se

desprende de un estudio publicado en la revista científica, *Journal of Personality and Social Psychology* en el año 2012 y referenciada por la revista *Quartz*; donde se explica que las interrupciones que las pantallas generan, ya sea por llamadas de atención por medio de alarmas o sonidos, liberan químicos en el cerebro que producen placer, incluso más intenso al relacionado con tener relaciones sexuales o comer chocolate, haciéndolas cuasi-imposibles de ignorar, y que en el caso de que se ignoren, el sujeto ya sobre-interpreta la llamada de atención o irritación, perdiendo la capacidad de concentrarse en la acción o acciones interrumpidas por la señal emitida. Esto está directamente emparentado con los problemas de atención, aburrimiento e hiperactividad ya dibujados a lo largo de la presentación de resultados.

Como síntesis, Byrd concluye, “hay gente que hace esa apropiación, que trabaja conscientemente en ese proceso y que hace del medio, el medio de comunicación y quienes simplemente seamos habitantes de allí, como lo podemos ser del barrio, la colonia, del distrito, sin que pase nada con nuestra presencia o nuestra ausencia”, aquí se reafirma la Hipermedia como lugar y como proceso, donde se puede habitar y navegar con el flujo de tendencias o líneas de repetición, o decidir voluntariamente trabajar en el proceso conformador de realidad y toma de conciencia del entorno, acercándose a la utopía –lejana aún–, de la sociedad de la información; por lo pronto es un lugar por habitar, que quizá nunca llegue a habitarse.

### **Hipótesis de la posible cuarta mediación**

El objetivo de plantear este sub-sema final, atiende a la necesidad de ir construyendo conceptual y teóricamente la Hipermedia como un sistema de mediación que pueda complementar la teoría de las mediaciones del Doctor Manuel Martín Serrano, quien ha propuesto la mediación social como una tercera mediación. La posibilidad de que exista un sistema mediacional distinto a la suma de las tres primeras atiende a que actualmente los flujos de comunicación, informativos y de interacción, han migrado a un entorno virtual donde confluyen las tres mediaciones, pero que en resumen, no explican lo que ocurre en la Red, así como tampoco los modelos de comprensión de las mediaciones tienen la particularidad de explicar estos nuevos fenómenos mediacionales presentes en el tercer entorno. Como se ha dicho, la mediación social ocurre en la cuarta, así como la segunda y la primera; generando la cuestión sobre qué tipo de mediaciones se dan en el tercer entorno, o cómo es que ocurren las tres, y si existe una extra que dilucide las formaciones y reproducciones de información en dicho entorno.

A continuación se traspasan las lexías que ayudan a ir construyendo y comprendiendo el fenómeno de la cuarta mediación.

Para que se vaya comprendiendo mejor el fenómeno, se acotan las lexías que caractericen cada uno de los factores que en conjunto explican la hipermediación. Se comienza con el primero:

**Abundancia:** Algo medular es la sobre-abundancia de información y signos, sólo para poner un parámetro se cita, “From the Renaissance to 1900, human knowledge has doubled every century; by World War II, a doubling only took 25 years. In 2006, IBM estimated that by 2010 the world’s knowledge would double every 11 hours” (Quartz, 2015); el estimado de IBM, citado en el artículo, da una cifra quizá no comprobable, pero es relevante el salto en las cantidades de información que a) se crean y b) existen en un soporte con posibilidad de acceder a éstas y reproducirlas o aprehenderlas.

El siguiente extracto de la entrevista del Maestro Alarcón ilustra, “siempre hay abundancia, y pueden estar grandes bases de datos, pueden estar muchos sistemas de procesamiento, de contabilización, una gran red semántica, o web semántica que contiene toda esa información, pero no existe, nada de eso existe, nada de eso es, si no tengo la consciencia de todo lo que existe y de todo lo que es”; bien, quizá para el sujeto no exista tales cantidades si no puede tener conciencia de ésta –como en la paradoja del árbol que cae y nadie está para escucharlo–; lo que ocurre es que si bien para el usuario normal, no exista, para los motores, acumuladores de datos y el mecanismo del Big Data y sus algoritmos, sí existe; tan existe, que cada acción y expresión en red se recauda en bases de datos para usos lucrativos, y no en muchas ocasiones humanitarios.

Lo anterior se explica de la siguiente forma en el extracto de la entrevista a Lorena García, “la mediación viene en que la Red crea tus necesidades y filtra”; el Big Data filtra y administra, y prosigue, “que filtren mis gustos, mis hobbies, todo eso, para uso de una marca, o para que me aparezcan anuncios de “vete a volar a Chile””; por otra parte, los usos sociales los explica Pérez, “juntar mucha información puede ayudar ya no a ti, sino a todo el mundo, por ejemplo el concepto de “Quantify self”, que es la cuantificación, es lo que hace Wase, lo que hace es cuantificar cuánto tráfico hay y te pasa información” y complementa, “tener 500 historiales de cáncer de pulmón y de colon, tuviéramos millones de patrones, nos ayudará a solucionar problemas, entonces sí que creo que es un motor de cambio todo el tema de la información en ese sentido”. De igual forma, la siguiente lexía de Pérez ya se ha referido, pero cobra sentido en este apartado, “el Big Data, está bien, me ofrece lo que

yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre!”.

Construcción de información en proporción muchos a uno egótico en red: En este respecto, se tiene la hipótesis teórica, que así como la tercera mediación habla de un mediador social que en proporciones va “de uno a muchos en contexto”, por así decirlo, la cuarta mediación funciona al revés, con particularidades específicas.

Cabe resaltar que de las tres mediaciones trabajadas, la que se ha conceptualizado con mayor rigor hasta ahora, es la tercera, generada por Manuel Martín Serrano y denominada como Mediación Social, asimismo se tocaron las dos primeras mediaciones y se trató de complementar su comprensión en este trabajo, a partir de autores como Jakob von Uexküll, quien desde la Biología puso de manifiesto la existencia de un proceso donde el ser/animal acota su realidad a partir de las posibilidades psico-físicas de su estructura cognitiva. De igual forma se complementó la descripción con base en la categorización de Bertalanffy sobre la relatividad de las categorías sistémicas en un Ser observador, donde la primera es de orden biológico – como primera mediación– y homologando el concepto de Umwelt propuesto por von Uexküll y la segunda llamada cultural, la cual está regida por órdenes simbólicos como lo es la comprensión de un código en un contexto determinado; aquí se complementa lo nominado en este trabajo como segunda mediación y trabajada por Ávila.

La llamada tercera mediación o Mediación Social, se desprende de las dos anteriores, ya que son complementarias, sin la posibilidad de éstas, la tercera es inviable; ya que es necesario que el sujeto tenga acceso biológico-sensorial al mundo, así como la capacidad de interactuar, significar y codificar con los demás en su contexto; pero con la variable “masa” en su conceptualización, donde instituciones funcionan como mediadoras de realidad, es decir una institución media mensajes hacia “afuera” o hacia el contexto donde hay sujetos que comparten la capacidad de interpretar el mundo bajo un código y por ende la capacidad biológica. La proporción sería: un mensaje o representación de un mediador hacia muchos insertos en un contexto en común; hipotéticamente, la proporción en la cuarta cambia a: un mensaje, información o signo, construido en red; es decir en conjunto pero anónimamente; que tiene como destinatario a un Ser con ilusión de egotismo; siendo que ese Ser puede estar formando parte de otro u otros procesos hipermediacionales de manera aleatoria (por la huella que deja en el Big Data) o consciente. El sujeto al hallar información o buscarla, la consume en una ilusión de individuo aislado. Esta concepción de individuo aislado, puede estar potenciada por el proceso de Big Data, donde por segmentación administra

contenidos similares a los que el sujeto, de manera inconsciente, accede; generando la percepción de que dicho contenido ofrecido es exclusivamente para él; para mayor comprensión se hace uso de la siguiente lexía de Pérez, “lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entras en Internet y te recomiendan, que te bajes tal libro de Rowling, digo... lo que pasa detrás de eso, para llegar a esa información para ti no te importa, lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa”. La cuestión es ¿en verdad le interesa al sujeto, o el sujeto cree que le interesa porque se lo han puesto frente a él y fenoménicamente lo interpreta como algo que en verdad le interesa?, es cuando el poder de las dinámicas del Big Data se cuestiona.

En el ejemplo anterior, la cuarta mediación ocurre en el momento en el que el motor le ofrece un producto cultural al usuario; en primer nivel la mediación viene de la acumulación de gustos en forma de datos, el motor interpreta: si le ha gustado el libro “A”, y tal libro también es parte de los gustos de los lectores del libro “B”, la recomendación es tal, por razones didácticas se explica así, pero se debe recordar que el motor no tiene en sí un *Ethos* y que se rige por acumulación de positividad. En segundo nivel, o en paralelo, está el proceso de mediación: muchos aleatorios condensan un mensaje o información para que le llegue a otro; las personas toman el papel de quienes vacían sus gustos y por lógicas de distribución cuantitativa, por popularidad y repetición, el libro “A”, está relacionado con el libro “B”, luego entonces se le administra a quien ha insertado su gusto en el motor por el libro “A”; ergo, el proceso está conjuntado con la abundancia de datos, ya que entre más datos, más certeras son los nichos de preferencias, y entre más se vacíen los gustos y emotividades de las personas, más datos tiene el algoritmo para funcionar; y entre más certeras sean las administraciones de signos/información, más sentimiento de unicidad por parte del Ser se genera.

El concepto de “Unicidad en Red”, se deriva de que el sujeto que accede a un signo/información, tiene la ilusión de que lo hallado/buscado es sólo para él, no existe –como en la Tercera Mediación– un sentimiento de comunidad, de “esto se nos media a todos”, de ahí deriva la acepción red, el estar en red, no significa específicamente que se esté en comunidad, que se comparta algo para pertenecer a un sector o grupo, quizá lo único que une en primer nivel, es la posibilidad de acceder y de estar en dicho entorno.

Asimismo existe un proceso de cuarta mediación que se diferencia por la ponderación de la acción humana, ejemplo que se extrae de Jacobo Pérez, “Simplemente puta si hay 15 mil personas opinando de un restaurant de Morelia, si dicen que es malo... bueno es malo, si dicen que es bueno es bueno... A mí el valor que me aporta, que tener mucha información bien usada

es buena, es que ya no sólo es mi cabeza, son todas las cabezas conectadas; también tiene la parte, yo creo que Google se ha convertido en el médico del XXI”, en lo que se diferencia es, que las falacias *ad populum* son las que median lo certero, el proceso de distribución de positividades lo construye la gente a partir de sus experiencias y/o conocimientos, esto puede ocurrir en casas como el mencionado, en opiniones sobre servicios, hasta en cuestiones políticas y de conocimiento.

Lo anterior es un fenómeno que se ha denominado “The search engine manipulation effect” o SEME por su siglas. Se llevó a cabo un estudio en India sobre intenciones de voto y votos reales, de igual forma se ha replicado el experimento en Estados Unidos, y se ha comprobado que las dinámicas mediacionales del Big Data, acompañada de la acumulación distributiva de las positividades, tiene un impacto en la toma de decisiones, “Internet search rankings have a significant impact on consumer choices, mainly because users trust and choose higher-ranked results more than lower-ranked results” (Epstein y Robertson, 2014); el mismo Robert Epstein publica los resultados del experimento en Estados Unidos:

Each group had access to the same 30 search results —all real search results linking to real web pages from a past election. Only the ordering of the results differed in the three groups. People could click freely on any result or shift between any of five different results pages, just as one can on Google’s search engine.

When our participants were done searching, we asked them those questions again, and, voilà: On all measures, opinions shifted in the direction of the candidate who was favored in the rankings. Trust, liking and voting preferences all shifted predictably (Epstein y Robertson, 2014).

En conclusión y a *grosso modo*, las preferencias y las intenciones de voto, varían en función de lo que el motor ofrece en los primeros lugares de los resultados, esto debido a que si bien el usuario busca, el motor no relega entre buenas opiniones y malas opiniones, sólo se valoriza como positivo lo que arroja en los primeros lugares, este fenómeno ocurre en todas las esferas de elección en red, si un restaurante aparece en primer lugar, por asociación de línea marcusiana de sólo significar lo que se administra sin sopesar y resecuenciar y se interpreta por repetición e intuición de que lo primero es lo certero, se alimenta de positividad; así puede ocurrir con elecciones más



relevantes como las de quién gobernará un país, como lo han explicado en el estudio citado.

Potenciación de lo aleatorio: Si bien este fenómeno siempre se ha dado en la realidad, con la proliferación de las plataformas, ha tomado un papel central en la forma de transitar por la realidad así como de interactuar, interpretar y comunicar. Al estar en constante abundancia, las posibilidades de elección explotan, es decir, si se tiene un número limitado de opciones en un sistema de elección, las relaciones son menos, cuando aumentan las opciones de relación así como los elementos, el grado de posibilidades aumenta, y la complejidad del sistema es mayor. Si se le añade el factor de tiempo, para poder generar relaciones en un sistema con abundancia, el Ser necesita invertir más tiempo para comprender y elegir, cuando las opciones son limitadas, las decisiones toman menos tiempo; lo que ocurre es que al estar presente la percepción de inmediatez y lo efímero, el sujeto opta por dejar a lo aleatorio las decisiones, ya que con esto se elimina el factor de tiempo y trabajo, entra al no-tiempo, o inmediatez donde por saltos aleatorios accedes al mundo, en la siguiente lexía extraída de la entrevista de Pérez, se da un ejemplo, “la red ayuda, digo yo tengo varios amigos que se han conocido por Tinder, está muy chingón eso, antes tenías que irte al antro, invitarle una copa... o ya había el problema de “no te conozco” es un amigo de un amigo, creo que justamente la Red permite... la meta final es como la exponenciación de las cosas del pueblo”, sólo como ejemplo del proceso, utiliza la plataforma Tinder, la cual funciona con un algoritmo simple. Esta aplicación se utiliza con el fin de conocer personas, con el único criterio de selección es la cantidad de kilómetros a la redonda en los que el otro aleatorio se encuentra, luego entonces el motor ofrece perfiles fragmentados de sujetos alrededor, al accionar el botón *like*, se le informa al motor que esa persona es de tu interés; se puede abrir una ventana de diálogo con el otro aleatorio, sí sólo si aquél aleatorio al que se le ha dado *like*, también se lo ha dado al primer sujeto, de igual forma ocurre, si alguien da un *like*, la aplicación no lo notifica hasta que se da la coincidencia. Es quizá burdo el ejemplo, pero ilustra cómo al complejizarse el sistema, así como ensancharse el entorno, la eficientización del tiempo de acción y la hiperactividad, han ido estableciendo cada vez niveles de incertidumbre y aleatoriedad más profundos acompañados igualmente de una dinámica que pondera la intuición antes que los procesos lógicos racionales.

Como lo menciona Pérez, esta hipermediación, puede eliminar los procesos mediacionales tradicionales, cuando dice, “antes tenías que irte al antro, invitarle una copa...”, deja ver que las relaciones sociales también se construyen ya sin la necesidad de los dos primeros entornos, si bien lo

fenoménico real se puede dar después del contacto por la Hipermedia, existen casos documentados –basta ver reality shows como *Catfish* transmitido por MTV– donde sujetos se conocen en el tercer entorno y mantienen relaciones personales por meses y años, sin siquiera haberse visto, con todas las implicaciones negativas que pueden surgir.

Lo aleatorio no se limita a las relaciones interpersonales, abarca todo el espectro de acciones y significaciones que se dan en el tercer entorno; por ejemplo, en la lexía expuesta anteriormente donde Jacobo Pérez habla de las personas que no buscan información, sino que la encuentran, se hace uso del siguiente fragmento, “si te pregunto si viste el video de Tony Stark, de Robert D. Jr. regalando un brazo biónico a un niño, no es porque tú lo buscaras, es porque un amigo tuyo lo posteó”; aquí entra en el terreno de la mediación aleatoria debido a que a) el sujeto que lo reposteó, lo ha tomado de su feed, y ha querido mandarlo a todos sus contactos en masa, a menos que voluntariamente él elija a quién hacerlo, b) si un sujeto llega a hallarlo en su feed, probablemente no lo haya buscado, y aleatoriamente –como fenómeno– se le haya presentado en la ventana; es así como muchos de los signos/información se reproducen en la red, por simple probabilidad de hallarlo sin buscarlo y tiene que ver con una primera elección de quién quiere el sujeto que le administre o irrite con señales e información, en sus perfiles de redes sociales al momento de navegar, ya sean sujetos o instituciones.

En este apartado se expusieron los resultados de las entrevistas, y en casos abstractos se hizo uso de pequeñas explicaciones y referencias, dando lugar a que en el siguiente apartado; el de conclusiones, se utilice lo referente a este capítulo para construir los modelos explicativos así como la postulación de las propuestas conceptuales ya trianguladas con lo teórico, lo contextual y lo arrojado por las entrevistas, así, ensayar las propuestas, relacionando lo obtenido con las críticas y recomendaciones con base en este estudio.



## Capítulo 6. Análisis de resultados

A partir del desglose que se hace en el capítulo anterior de lo obtenido en las entrevistas con los *expertise*, se da paso a –en forma de ensayo– analizar lo concerniente en torno a la pregunta general de investigación y los objetivos de ésta. A lo largo del proceso de investigación, surgieron algunas hipótesis teóricas emergentes, es decir, que no se tenían contempladas como apriorismos al momento de diseñar el trabajo y atendiendo a la lógica cualitativa estructural-sistémica del corte del presente trabajo, se fueron tomando en cuenta dichas hipótesis como parte medular del proceso, deviniendo en la complejización del tema con miras a una explicación más completa sobre el fenómeno de la multipantalla, la sobre-información y el contexto hipermediado, así como el sistema mediacional de la Hipermedia.

El proceso metodológico del análisis sigue la lógica de emergencia, donde se toma en cuenta el contexto, lo teórico-conceptual y lo hallado en las entrevistas, generando una triangulación con la cual se generan argumentos y juicios, estos en forma de ensayo. Lo anterior con el fin de condensar el vaciado de informaciones en un cuerpo analítico y crítico, esto con el antecedente de haber puesto en claro la procedencia de conceptos, opiniones y valoraciones de los sujetos de estudio; dando oportunidad de analizar con mayor holgura y oportunidad en el formato de ensayo donde se sopesa lo dicho por los sujetos de estudio, lo teórico-conceptual –en forma de argumentos de autoridad–, los hallazgos del proceso de investigación así como el asentamiento teórico de las hipótesis que emergieron al llevar a cabo la investigación.

La manera de presentar el análisis consiste en una serie de metáforas, así como en la clarificación por medio de la crítica, de fenómenos que en la presente hipermodernidad se han potenciado a partir de la explotación de las tecnologías de comunicación e información, de su masificación y de la inserción a la vida diaria de las sociedades.

Con el fin de que el análisis sea claro, se comienza con la construcción de los argumentos que apuntan a asentar la hipótesis de la existencia de un sistema mediacional que se construye a partir de las nuevas tecnologías de la información y comunicación; lo anterior, siguiendo la lógica sistémica que ha regido al trabajo; este nuevo sistema –que en lo teórico toma forma– llamado Hipermedia, se asienta como precedente conceptual y como modelo de construcción de realidad en contextos en red y multipantalla, para a partir de su construcción y comprensión, ir decantando posteriormente los fenómenos que se han potenciado, así como diversas prácticas culturales y de conocimiento.

## 6.1 La cuarta mediación: El sistema hipermediacional

A lo largo de este trabajo se han venido tejiendo concepciones teóricas en relación a la posible existencia de una cuarta mediación. Se recuerda que en el capítulo 2, se explican de manera breve las tres mediaciones que sistémicamente el ser humano lleva a cabo en el proceso de acercarse a la realidad y conocerla; ya sea por mediación biológica, mediación cultural o por la mediación social. De igual forma, se recalcan los conceptos de “estadios necesarios para la comunicación” (interacción, significación y comunicación) como parte fundamental del cuerpo conceptual que conforman teóricamente los sistemas mediacionales y sus procesos.

Se debe recordar que uno de los preceptos fundamentales de la TGS es que un sistema no se explica por una de sus partes, ni por la suma de éstas, sino que se puede llegar a comprender por medio de la identificación de sus componentes y de las relaciones que estos tienen en todo el sistema. Si bien cada mediación es un sistema en particular, no se pueden explicar de manera aislada. Es decir, si bien la primera mediación es la que menos componentes presenta; ya que está sólo supeditada por un primer nivel, el biológico; y se recuerda el ejemplo extraído de la obra de Jakob von Uexküll, *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen* (1956), donde explica que sólo se puede percibir todo aquello que fisiocognitivamente la especie en cuestión pueda, es decir, el ser humano tiene un umbral de visión que no puede ir más allá del ultravioleta y más abajo del infrarrojo, y así con cada una de las posibilidades en la naturaleza. Se retoma de lo anterior el concepto de *Umwelt* (del alemán), que si bien podría traducirse al español como “en mundo” o “por mundo”, no existe una transliteración fiel en el idioma español, pero a lo que se refiere, es a el corte de realidad o mundo dentro de un mundo, es decir, el mundo perceptible a sabiendas que no es el mundo en su completitud; es el mundo conocido por la especie en cuestión, debido a que es el que puede percibir gracias a su entramado biológico. A lo anterior es a lo que se ha denominado como el primer sistema mediacional al que una especie, en este caso la humana, se inserta.

Esta primera mediación depende exclusivamente de la dimensión de lo biológico, y por el simple hecho de vivir, un espécimen –en la norma, ya que un animal puede estar privado de un sistema de percepción en específico por accidente congénito o circunstancial– accede a su mundo o *Umwelt* a partir de esta herramienta natural, con lo anterior tiene la posibilidad de hallar la realidad y actuar en consecuencia a su entorno y necesidades, por ejemplo, “Los ojos de los delfines poseen siete mil veces más bastones que los humanos, por lo que pueden ver en las profundidades del océano” (Pérez y Zamanillo, 2003, p.

111), el *Umwelt* percibido por el sentido de la vista de los delfines es distinto al del ser humano por evolución biológica y adaptación.

En dicha primera mediación, sólo es posible ver los dos primeros estadios de la comunicación, sin que exista una comunicación compleja de los usuarios de dichas capacidades sistémicas. En este nivel, se puede dar interacción, como el ejemplo ya citado en el primer capítulo del presente trabajo, donde una especie de ave interacciona significativamente (La significación como segundo nivel o estadio) con otra especie de ave para que ésta empolle sus huevos. Si bien la acción anterior tiene la forma de lenguaje normado, por la primera ave, el sistema de interacción es producto de un proceso evolutivo, en el cual por sobrevivencia se ha normado la interacción y no depende de un universo simbólico codificado y descodificable por ambas especies, ergo, no existe un proceso comunicativo en estricto sentido.

El siguiente sistema mediacional, o segunda mediación devino a partir de la superación cualitativa del primer sistema mediacional, lo anterior debido a la capacidad de significar, esto está normado en primer nivel por la capacidad de percibir el mundo biológicamente, y en segundo nivel de poder descodificar el código cultural o lenguaje, siendo que la palabra como tecnología; ya sea hablada o escrita es el lenguaje que ha prevalecido en la especie humana como medio de interacción significativa; un medio de comunicación. Esto no quiere decir que no existan otras formas de informar o comunicar, sólo refiere que tiene que ver con la capacidad de comprender un sistema de signos que permita comunicarse con otro ser humano. El ejemplo más explícito de la segunda mediación es el siguiente: El sujeto A genera un proceso de primera mediación al observar un objeto en la realidad, por decir, una taza; gracias a que además de esa capacidad fisiocognitiva, posé un sistema aceptado y aprendido en su contexto como codificable y descodificable (por ejemplo el idioma español), posteriormente le comunica al sujeto B qué es una taza – gracias a la característica metalingüística de poder explicar conceptos a partir de conceptos–; el proceso se explica cuando el sujeto A, media en un segundo orden; por medio del lenguaje hablado en este ejemplo; lo que percibe en su primer sistema mediacional, luego entonces para que esto ocurra el sujeto B debe tener las mínimas habilidades para descodificar lo mediado. El sujeto B debe poseer la capacidad biológica de escuchar, y en un segundo nivel, debe poseer y utilizar el mismo sistema de lenguaje, en este caso la lengua española, para así, a partir de su universo simbólico hetero-autónomo, significar lo que el significante taza (o su descripción metalingüística) remita.

Como experimento mental sirve la siguiente situación: El sujeto A intenta mediar a un sujeto B, por segunda mediación o mediación cultural el concepto taza, el sujeto B no posee las habilidades lingüísticas para comprenderlo (habla

otra lengua), el sujeto A puede hacer uso de la primera mediación, mostrándole físicamente el objeto de referencia, la taza, y así hacer que el sujeto B comprenda en cierta medida lo que el A quiere referir. Lo anterior debido a que el primer sistema mediacional sólo descansa en la capacidad biológica, y en segundo nivel con los significantes y significados que el sujeto B tiene en su lengua para descodificar lo que se le muestra, por ende es un sistema de menor complejidad que el de la segunda mediación.

Se dice que es una mediación cultural porque el eje rector de dicho sistema es el código, en éste se soporta lo mediado.

Como se puede observar, la primera mediación es independiente de la segunda, pero la segunda es interdependiente de su predecesora sistémica; no hay segunda mediación sin una primera. Asimismo, se remarca la característica que la segunda contiene más elementos que la primera, y que no sólo es una potenciación de ésta, es un sistema que atiende a diferentes factores ya identificados.

Asimismo, en esta segunda mediación se dan los tres estadios, es decir, se interacciona, significa y comunica; *contrario sensu* a la primera donde se puede dar una mediación sin que sea necesario complementar el proceso de comunicarle o informarle a un “otro” lo percibido.

La tercera mediación fue explicada y por Manuel Martín Serrano en *La mediación social* (1977), siendo hasta ese momento la más compleja debido a la exponenciación de procesos que en ésta se daban. En primer lugar, es el primer vaciado teórico que desde la sistémica toma en cuenta el factor de tecnología, sin colocarla como el eje determinante de las relaciones entre Ser y tecnología como lo hizo el determinismo tecnológico de McLuhan. Asimismo, tomando en cuenta el factor humano y no sólo el tecnológico, es la primera que necesita un soporte tecnológico para poderse llevar a cabo, ya que si bien las dos anteriores devienen de la evolución cultural del ser humano en sociedad, no tenían una variable como la tecnológica. Los soportes de mediación de la primera son biológicos, de la segunda son biológicos y culturales, y de la tercera son biológicos, culturales, ideológicos y tecnológicos; esto debido a que gracias al desarrollo que permitió la creación de medios masivos de información, desde el impreso hasta el electrónico, se pudo mediar un signo o información hacia un conglomerado de sujetos insertos en un contexto cultural y social determinado, con una proporción de mediación “uno a muchos”.

Sin intentar ser un apartado monográfico de los aportes de Manuel Martín Serrano a partir de la teorización de la mediación social, se resumen a *grosso modo* las características que la definen, para posteriormente dar paso a trazar conceptualmente y teóricamente el sistema donde las tres primeras

mediaciones confluyen y se interrelacionan, dando por resultado, otro sistema mediacional distinto.

En primera instancia se dice que la mediación social es el “sistema de ajuste más característico del capitalismo postindustrial” (Franco, 2011, p. 1), es decir, que es el sistema donde las contradicciones características de la era postindustrial se presentan como disonancias; esto debido a que la masificación de la información tiende a desajustar el sistema de referentes en la sociedad. Según el mismo Franco, existen dos posibilidades dialécticas, uno es superar la contradicción y el segundo es negarla para que así el sistema pueda ajustarse sin cambios abruptos, cambios que sucederían si se superaran las contradicciones, “asimilar tecnologías revolucionarias, sin necesidad de proceder a cambios estructurales profundos” (Martín Serrano, en Franco, 2011, p. 4); siendo lo anterior una paradoja ya que si bien las sociedades asimilan de manera eficiente las revoluciones tecnológicas, no parece que éstas modifiquen la estructura y el el sistema donde se han inyectado. Para Manuel Martín Serrano, la posibilidad de que las contradicciones se nieguen, radica en que las disonancias de la modernidad (o de la hiper-modernidad) que se le presentan a los sujetos, se regulan y transmutan a consonancias gracias a las instituciones de mediación social, es decir, de los medios masivos de información en su forma objetiva.

Esto ocurre a nivel cognitivo, donde la función de la institución mediadora reduce el nivel de disonancia que en la realidad sucede entre la vorágine tecnológica, los cambios culturales y las formas de organización social por medio de ordenarlos y mediarlos hacia un contexto en específico donde son posibles las dos primeras mediaciones.

Es posible construir un modelo lógico de una realidad contradictoria, poniendo en orden a nivel formal el desorden existente a nivel real, y (...) la actuación sobre la realidad sirviéndose de dicho modelo ideológico no ofrece ninguna dificultad especial. (...) La incoherencia en la organización social puede ser representada y estabilizada a nivel de un modelo formalmente racional (Martín Serrano, en Franco, 2011, p. 5).

La forma racional a la que hace referencia Martín Serrano, es aquella que de forma sistematizada se presenta en forma de objetividades al sujeto que entra en contacto son el sistema de mediación social, la situación real de las cosas, pasa por un trabajo de mediación por el cual se estabiliza, generando un modelo formalmente racional y certero. El acercamiento teórico del autor, aborda las posibilidades de organización y control social que se dispararon a



partir de la posibilidad tecnológica y discursiva de informar a un grupo en masa lo que ocurre en la realidad, y esto ocurre porque si bien ha imperado en las instituciones de mediación de información el categórico de objetividad, éste está supeditado a órdenes complejos e inferiores (primeras dos mediaciones), donde no existe una traducción literal del fenómeno, siempre está sujeto a órdenes tanto ideológicos, culturales, de mercado, etc., ergo la realidad reducida de disonancias cognitivas que presenta la mediación social es un aparato regulador de lo real, para configurarlo como real-certero o formal-racional.

Otra característica de la mediación social, tiene que ver con la complejidad y la amplitud con la que el mundo se presenta, el mundo mediado abarca más esferas y eso implica lo que el autor llama un proceso de mosaico donde lo ocurrido en otros subsistemas sociales u otros contextos, no guardan relación con otro, fragmentando la realidad en mundos distintos que no se emparentan. En segunda instancia, esta complejidad mosaical sin relación, donde las contradicciones son altas, así como el nivel de disonancia, se reorganizan de manera que las contradicciones que se fragmentaron, ahora se encuentren repartidas en otros sistemas sintácticos de significación, es decir que la contradicción no desaparece, sólo se organiza bajando los niveles de disonancia, en palabras de Martín Serrano, “la propia contradicción sirve a la reproducción social del orden contradictorio” (Martín Serrano, en Franco, 2011, p. 6), no dando posibilidad a un cambio del sistema debido a que la mediación social la organiza eliminando las contradicciones dialécticas, negándolas sin posibilidad de superarlas por síntesis.

Como se puede observar, en el sistema de la mediación social están insertos los dos primeros sistemas mediacionales ya explicados; lo anterior no es una resolución de simple suma, donde la mediación social se explique por la suma de la primera con la segunda, sino de una tercera que implica se lleven a cabo las primeras en distintos momentos y niveles del proceso mediacional, es decir, que si bien la tercera es un sistema con características definidas, en ésta suceden procesos en el nivel de primera mediación o segunda. Un ejemplo que clarifica lo anterior es el siguiente: El sujeto A mira la televisión y en el noticiario estelar informan que ha estallado una bomba en un país del Medio Oriente, ésta fue puesta por un grupo terrorista. El sujeto B, el comunicador, ha tenido que transitar por las dos primeras mediaciones para poder él después tomar el lugar de tercer mediador como algo real, es decir, lo real es el comunicador que representa a la institución de mediación social (que como institución es algo abstracto), esto como portavoz. El sujeto B no tuvo la oportunidad de mirar el fenómeno de primera mano, así que su primera mediación está sujeta a otro Ser que se lo comunica por medio de una segunda mediación; por el código. El

proceso se hace más complejo ya que el Sujeto A no es un sujeto aislado el cual reciba de manera individual el mensaje, ya que por ser parte de una comunidad, existen un número “n” de sujetos A que hayan recibido la información de la misma fuente y forma que él, por la televisión. El sujeto A del primer enunciado, por medio de su capacidad biológica (primera mediación) interpreta la información y le comunica a un sujeto C lo que ha visto en el noticiario. Lo anterior no pudo haberse dado sin que los sujetos transitaran por los estadios de la comunicación, así como sin los sistemas mediacionales con los que interpreta el mundo.

El ejemplo anterior es sólo una posible configuración de las relaciones en el sistema complejo que representa la mediación social con las dos previas; al ser complejo el sistema las posibilidades de configuración se exponencian, pero lo relevante es que es posible identificar cada proceso mediacional en general, conociendo el sistema y los subsistemas. Asimismo, el fenómeno de disonancia cognitiva mencionado arriba se explica en primer orden, cuando el sujeto A comparte el referente que posiblemente los otros sujetos A, o en el caso de la relación con el sujeto C, al comunicárselo, el nivel de disonancia entre la realidad del A con el C, disminuye. Lo anterior debido a que la realidad formal-racional (la del modelo impuesto por la mediación social) es compartida en el nivel social y se reproduce.

No queriendo decir con lo anterior, que la mediación social sea la que determinadamente dicte la realidad, pero sí que funge como un *Pater Familias* conciliador entre el fenómeno y lo que se reproduce a niveles super-estructurales. Para ser claros con el proceso es necesario retomar una lexía que ayuda a ejemplificar: “Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no”, toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del *Pater Familias*, en la casa” (Byrd, 2015, anexo); es como a nivel metafórico se puede describir la mediación social, como un ente que ejerce el poder de *Pater Familias* consensuador de la realidad por medio de la función de bajar los niveles de disonancia entre los subsistemas así como de los fenómenos que ocurren en un mundo complejo-fragmentado.

Fue necesario ampliar la explicación de los sistemas mediacionales en este apartado de análisis, con el fin de poder tejer el cuarto sistema mediacional o Hipermedia, ya que se recalca; un sistema no se explica por uno de sus elementos, ni por la suma de estos, se explica por las relaciones que los elementos pueden tener.

Es importante comenzar por explicar el concepto y cómo es que se operacionaliza. Como se recordará, el concepto de hipermediación ya se había

trabajado hace unas décadas por Carlos A. Scolari y se define como, “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecno-lógicamente de manera reticular entre sí” (Sierra, 2009, p. 392); ya se había citado esta definición, pero es pertinente reproducirla de nuevo. También ya se había hablado de que la definición parece sólo mencionar un cambio cuantitativo en el fenómeno, es decir, sólo toma en cuenta el aumento de sujetos, medios y lenguajes, pero deja de lado el cambio cualitativo que el sistema mediacional presenta. Algo que se retoma de la definición anterior es la forma reticular de dichas conexiones, ya que remite directamente a una formación en red.

Uno de los objetivos del presente trabajo radica en ampliar la concepción del concepto de “Hipermedia” e “hipermediaciones”, ya que a lo largo del proceso de investigación, las hipótesis teóricas fueron asentándose y apuntando a que no sólo es una nueva forma de multimedia, o de simple conexión de sujetos; sin bien los dos fenómenos suceden, no explican por completo el sistema que deriva de la relación de sistemas (subsistemas) inferiores de mediación.

Lo anterior surge ante la necesidad de comprender los procesos de mediación que ocurren en un entorno donde las normas lógicas aplicadas a los análisis de mediaciones tradicionales, así como algunos fenómenos parecen ya no explicar del todo las relaciones que ocurren en la Red. Es decir, si bien ocurren mediaciones del tercer tipo en la Red, así como primeras y segundas mediaciones, el sistema de intercambio, producción y reproducción de signos/información se ha vuelto más complejo.

Parece ser que el término Hipermedia, se relaciona a una exponenciación de los medios, a un aumento de las formas de presentar signos/información. Se piensa que es el siguiente nivel que sucede a lo multimedia (información presentada en diferentes formatos y lenguajes tales como el audiovisual). Es decir, cuando se habla del concepto Hipermedia, no se tiene un consenso claro, con el cual partir. Existen las posturas reduccionistas, las cuales se apoyan en el concepto multimedia para explicar Hipermedia, es decir, parece ser que por una parte se comprende que es totalmente un proceso diferente al de multimedia, pero sólo "llevado a otro extremo", como un "algo con muchos medios". Lo anterior se explica por la traducción y acepción con la cual se le ha venido dotando a lo largo de la Historia a estos "media". La palabra "media" de origen anglosajón literalmente se traduce como "medios o medio", esto va de la mano con la visión instrumentalista de la comunicación, donde se reduce la disciplina al quehacer en medios masivos –cabe resaltar que no en todos los centros de enseñanza ni en todas las áreas–, y parece ser que en lengua

española el término mediación y media (medios) se han convertido en sinónimos.

Otra situación que es importante referir es, que los sujetos de estudio explican la Hipermedia como un algo con exceso de medios (La multimedia llevada más allá), también se percibe, por la parte instrumentalista; como un caos donde las formas de mediación florecen para condensar mensajes a partir de la diversificación de formatos y lenguajes (audio, video, texto), a lo anterior se le agrega la conectividad, siendo algunas lexías determinantes cuando mencionan "Todo conectado" como característica de la Hipermedia/hipermediación.

Al operacionalizar y comprender las acepciones de "media/medios", "media/espacio", se da paso a la comprensión del sema "Hiper". Como se menciona arriba, se le atribuyen características de caos por una parte y por la otra; que parece más certera; es la de aleatoriedad, diferenciándose una de otra, en que la primera implica un desorden incognoscible y la segunda apunta hacia la virtualidad griega de expandir posibilidades; si bien son similares las explicaciones, la primera tiende a una concepción negativa de la incompreensión. Esta incompreensión negativa del concepto esta relacionada con la definición de Edgar Morin sobre la complejidad, "La complejidad emerge como oscurecimiento, desorden, incertidumbre, antinomia" (Morin en García, 2006, p. 19); si bien es cierto que al volverse más complejo el sistema la forma de organización es más complicada, cuando se habla de aleatoriedades como eje rector de concepto "hiper", no es más complicado un sistema por el aumento de tamaño, sino por el aumento de la proporción relacional de sus componentes. Luego entonces lo "hiper" remite a un aumento de posibilidades que al crecer, los procesos aleatorios toman un lugar fundamental en la organización de dicho sistema. Aplicado a lo mencionado del aumento de sujetos, la cantidad de sujetos conectados reticularmente aumenta exponencialmente en cada momento –lo cual es un supuesto ya establecido–, pero lo que parece ser relevante no es su aumento, sino las formas aleatorias de organización en torno a los mismos sujetos, la información, los procesos culturales y de consumo, que potencian diversos factores.

Con el fin de hacer más clara la acepción de aleatorio como concepto conformador de la partícula "hiper", se pone el siguiente ejemplo: Un sistema, es menos complejo cuando sus elementos son cuantificables, reconocibles y la amplitud del sistema es conocido, así como la posibilidad de relaciones entre elementos es cognoscible. Si un sujeto se encuentra inmerso en un sistema ya sea abierto o cerrado, donde tiene varias posibilidades de elección, pero dichas posibilidades de elección son discretas, es decir, el sujeto puede elegir del sistema cinco configuraciones de orden, cuando el sistema se ensancha, se

complejiza, el número de componentes aumenta, es decir que la cantidad de cosas que pueden caber en ese sistema abierto es mayor; es más complejo para el sujeto conocer a) la cantidad de componentes y b) las posibles relaciones que se pueden llevar a cabo, ergo, la capacidad de ordenamiento en el sujeto se reduce, dando paso a que por aleatoriedades el sistema se regule sin un control autónomo –por medio del conocimiento– del sujeto inmerso en éste. Es por eso que el coeficiente (hablando numéricamente) de posibles configuraciones, pondera el reacomodo aleatorio o no-voluntario de los componentes con los que se interactúa e interactúan. Asimismo, cualitativamente las diferenciaciones que los componentes tienen en un sistema más complejo, sujeto a la configuración aleatoria, son variables debido al aumento de posibilidades.

Lo importante de un sistema ensanchado no radica en el número de componentes, eso está delimitado por una constante probabilística que puede ser conocida, el número “n” de componentes no aporta más que el conocimiento formal del sistema. En torno a lo anterior se pone el siguiente ejemplo: Cuando se inserta en Google (motor booleano) la palabra “Einstein”, el motor arroja 107,000,000 de resultados que fueron sacados en 0.82 segundos, ya que dicha palabra está indexada, es decir, se tienen tal número de posibilidades para elegir leer o consultar; el conocer el número y el tiempo que tarda el motor no aporta nada para conocer el fenómeno donde un sujeto se inserta, sólo aporta el dato de que el sistema es más grande y más rápido, por contraste a uno de posibilidades más limitadas; si se buscara la misma palabra, “Einstein” en un sistema de información más acotado, por decir, una biblioteca, el coeficiente numérico de posibilidades disminuye. Teniendo los dos polos de contraste, si un sujeto debe decidir qué documento consultar, existen dos posibles caminos, cuando se encuentra en el caso de la biblioteca, sus opciones son un número determinado de elecciones que no van más allá de los volúmenes que pueden serle de utilidad para conocer sobre la temática, al tener una posibilidad real, el nivel de conciencia para elegir es mayor debido a las limitadas opciones. Si el sujeto se encuentra en el primer caso; el del motor booleano; el proceso es a la inversa, al tener un número de posibilidades mayor cuasi-incognoscible; ya que si decidiera ponerse a elegir lo que mejor se acomoda a su necesidad; necesitaría por lo menos leer el título de los 107,000,000 resultados que el motor elige y lo cual implica un trabajo y tiempo amplísimo, luego entonces el nivel de conciencia es menor y el nivel de aleatoriedad fenoménica aumenta, ya que por la incapacidad real y cognitiva de conocer todo el vaciado de información sus criterios de elegibilidad atenderán a valorizaciones que están fuera de ser conscientes y sopesadas, por ejemplo, la rapidez con la que un resultado le salta a la vista o una elección aleatoria que puede o no proporcionarle lo que busca.

Lo relevante de este proceso es su descripción, y más allá de ésta, el proceso mismo; lo que ocurre dentro del proceso donde los niveles de aleatoriedad de elección o acomodo se han potenciado.

El ejemplo de búsqueda en la Red, será ampliado posteriormente, en este caso es sólo un acercamiento fenoménico al proceso de aumento de aleatoriedades en un sistema. Ahora bien, el punto de especificar el proceso atiende a que el nuevo fenómeno de la hipermediación está relacionado directamente con lo explicado. Lo hiper refiere a un aumento cuantitativo de los componentes del sistema de mediaciones, así como al aumento de posibles relaciones de dichos componentes; asimismo, la variable cualitativa de los acomodos y posibles relaciones mediacionales, atienden a un nivel de aleatoriedad mayor, es decir más componentes afectados por la aleatoriedad. Ésa es la concepción que la partícula "hiper" toma en este trabajo: más mediaciones, más aleatorias, entre más sujetos aleatorios con mayor cantidad de signos/información que fenoménicamente parecen hallarse por medio de mecanismos aleatorios o por lo menos no conscientes por parte de quien interactúa con estos.

En lo referente con los procesos de mediación, la hipermediación tiene la característica principal de tener una proporción muchos a uno egótico con ilusión de unicidad, es decir que un signo/información se condensa o media por muchos sujetos mediadores en aleatorio, o por sistemas cerrados –por ejemplo el Big Data–, que implican ya un primer nivel de mediación distinto a la primera mediación tradicional.

Lo anterior radica en la lógica con la que la Red trabaja, así como de los procesos de acumulación de información en forma de datos, los cuales están mediados por algoritmos de distinta naturaleza; por ejemplo, de *Content-based Filtering* (CBF) o el *Collaborative Filtering* (CF), los cuales serán explicados posteriormente como conformadores de realidad en un primer nivel mediacional característico de la cuarta mediación.

Retomando la idea donde la característica principal del cuarto sistema mediacional implica el cambio de proporción sistémica, se desarrolla como, "muchos a uno egótico con ilusión de unicidad"; de igual forma se completa la idea con la explicación de cómo es que dichos algoritmos funcionan en el nivel más bajo.

Los algoritmos que principalmente funcionan son los que están basados en las coincidencias y correlaciones que ciertas informaciones, signos o datos producidos por sujetos en cada una de las actividades en red –las cuales son registradas y se llamarán Huella digital– que van teniendo en el sistema cerrado donde se registran y acumulan cuantitativamente en servidores; estas

informaciones o signos acumulados se utilizan en distintos nichos, ya sea en el área de mercadeo de productos, comunicación política, creación de información con *targets* definidos, etc.

Lo que ocurre es lo siguiente: Existe una primera mediación en el cuarto sistema que no depende del sujeto que interactúa o se irrita por los signos/información que se producen y reproducen en dicho sistema. Esta primera mediación; ya distinta a la primera mediación biológica con la que se detona el proceso del Ser; está supeditada a los motores que funcionan a partir de los algoritmos; toda expresión objetiva en red existe como dato y se le presenta al usuario descodificada, luego entonces, todo lo que existe en red, existe primeramente en dato cuantificable y lo que el Ser halla fenoménicamente proviene de una mediación que no depende de un mundo natural en devenir, sino de un mundo virtual con soporte en datos.

Esta lógica que se desarrolla, es el equivalente a la metáfora aristotélica del motor inmóvil que mueve, sin ser movido. Es un motor que siempre se está alimentando de la huella digital de cada uno de los sujetos que accionan en el entorno virtual. Este motor inmóvil tiene la característica de que siempre aumenta de tamaño, y tiene como una de sus funciones principales; a parte de almacenar; el recomendar o administrar signos/información a un sujeto que los va a percibir como especialmente para él, esto gracias a la abundancia de datos que se van generando a cada momento y exponenciando al aumentarse el acceso a la Red en contextos disímiles. El primer ejemplo de algoritmo correlacional es el siguiente.

## Content-based Filtering (CBF)

Recommending items based on the content and properties



### Figura 9: Funcionamiento del algoritmo Content-based Filtering.

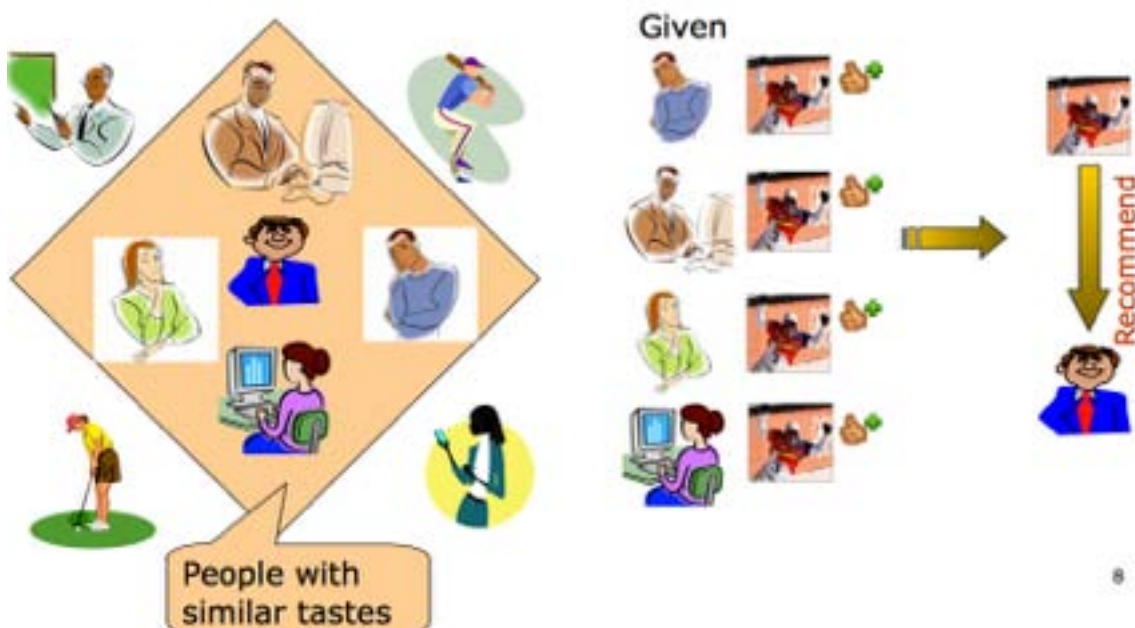
Fuente: Ching-Yung, L. (2015) *Big Data Analytics Algorithms -- I*, Columbia University. Recuperado de: <http://www.ee.columbia.edu/~cylin/course/bigdata/EECS6893-BigDataAnalytics-Lecture4.pdf>

A partir de una serie de nichos establecidos por el algoritmo, en este caso “deportes” y “tecnología”, genera una correlación que le será administrada al sujeto en cuestión. Estos nichos no son generados de manera espontánea, tienen que ver con la huella digital que el sujeto ha venido construyendo; ya sea de manera voluntaria o no-voluntaria; y a que han quedado registradas sus prácticas a manera de búsquedas en motores booleanos o en clicks, ergo, el motor - en su *Non-Ethos* y por pura estadística - deduce por algoritmo que la recomendación administrada será de interés del sujeto, debido a que por redundancia de sus prácticas en determinado momento, el algoritmo identifica que es un consumidor potencial de la recomendación que da por resultado de la correlación del nicho “deportes” con la de “tecnología”.

Otro proceso donde el Data toma el lugar principal de mediación; acompañada de ciertas acciones de primer orden de los sujetos en red; es el llamado *Collaborative Filtering* (CF).

## Collaborative Filtering (CF)

Leveraging opinions of like-minded users





## Figura 10: Funcionamiento del algoritmo Collaborative Filtering.

Fuente: Ching-Yung, L. (2015) *Big Data Analytics Algorithms -- I*, Columbia University. Recuperado de: <http://www.ee.columbia.edu/~cylin/course/bigdata/EECS6893-BigDataAnalytics-Lecture4.pdf>

Como se puede observar en el gráfico, el motor se ayuda de las preferencias (en este caso por medio del *like* característico de algunas plataformas como Facebook, Instagram, Twitter, etc), y genera correlaciones entre los nodos de sujetos cercanos y/o con gustos afines, para que en proporción “Muchos a uno egótico con ilusión de unicidad”, se le medie por el Data y estadística, un signo/información que virtualmente (posiblemente) le interese o consuma. El concepto de líneas administradas o marcusianas se replica en este proceso, donde por acumulación de emotividades en positivo; en este caso en específico; se remarcan para ser administradas a posibles interactuantes. En el esquema, la línea marcusiana se observa cuando los sujetos alrededor del posible sujeto a administrar coinciden en un gusto determinado, en un objeto determinado y el motor deduce por algoritmo que si a ellos, alrededor del sujeto, les gustó tal contenido, se le administra como recomendación. Entonces, el motor suma huellas digitales, correlaciona sujetos y administra. Es una de las formas de hipermediación: muchos suman al motor, para que otro halle algo administrado y tenga la sensación de que el motor lo conoce; esto fue explicado en los resultados, cuando los sujetos hablaban sobre las posibilidades de encontrar nuevos contenidos que fueran administrados por el mismo motor y que coincidieran con gustos o prácticas.

¡Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre! (Pérez, 2015, Anexo)

Ambos algoritmos pueden fusionarse para generar recomendaciones más específicas, con esto, el usuario recibe lo que necesita –o cree necesitar– con el sólo hecho de ir transitando por el entorno reticular.

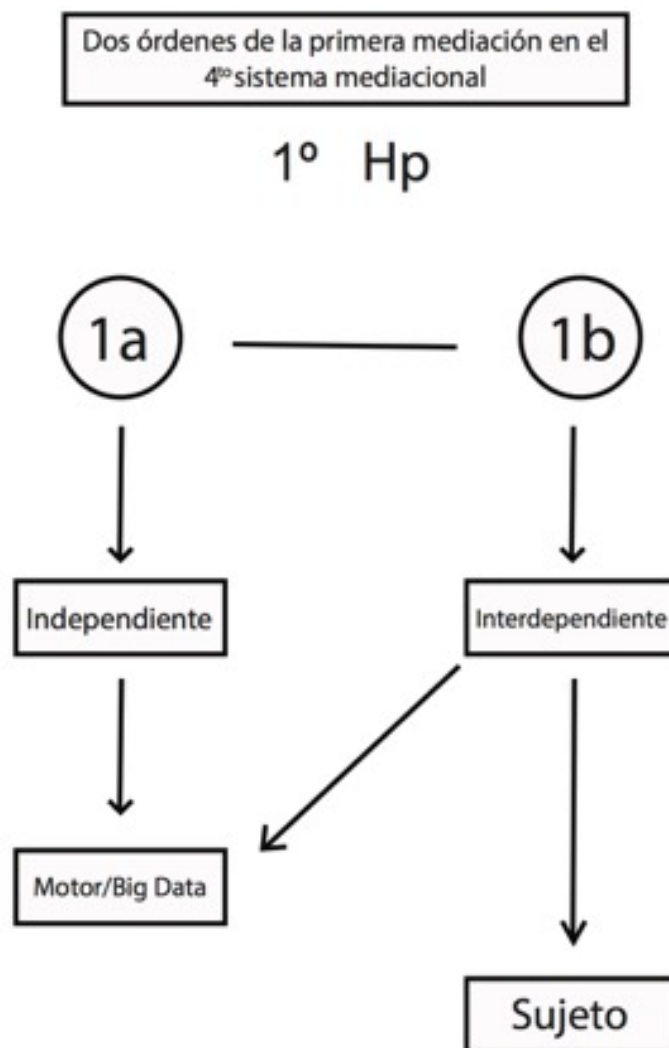
Ya que se ha explicado cómo los algoritmos son parte medular del proceso de administración de líneas, así como del sistema; da pie a analizar una de las diferencias más marcadas en este nuevo sistema a explicar; a esto se le nombra como, “Los dos órdenes de la primera mediación”.

Este nuevo fenómeno radica en que la cuarta mediación o hipermediación contiene en paralelo dos primeras mediaciones, la ya conocida –la biológica– ocurre de la misma forma que en las anteriores, pero al insertarse la variable

de Big Data y de los motores que actúan con ella, se observa que la mediación biológica del Ser no es exclusivamente el primer proceso mediacional al hablar de signos/información en dicho contexto.

Es importante diferenciar las dos primeras mediaciones que suceden. La primera es la que se nombra como “Mediación por motor” y se le otorga el valor “1a” para identificarla, así como a la mediación biológica del Ser se le dota de “1b”; se les otorga un valor a partir de un símbolo como las letras ya que no tienen un valor ordinal o secuencial, ya que una puede ocurrir antes que la otra, viceversa o en simultáneo.

Al valorizar la mediación del motor como 1a, hace referencia a que tiene como cualidad que es totalmente independiente, y la 1b es interdependiente de la 1a, a pesar de eso pueden ocurrir en diferentes momentos o simultáneamente. Esto se puede observar en el siguiente esquema, donde se grafican la existencia de las dos primera mediaciones y cómo se relacionan entre ellas.



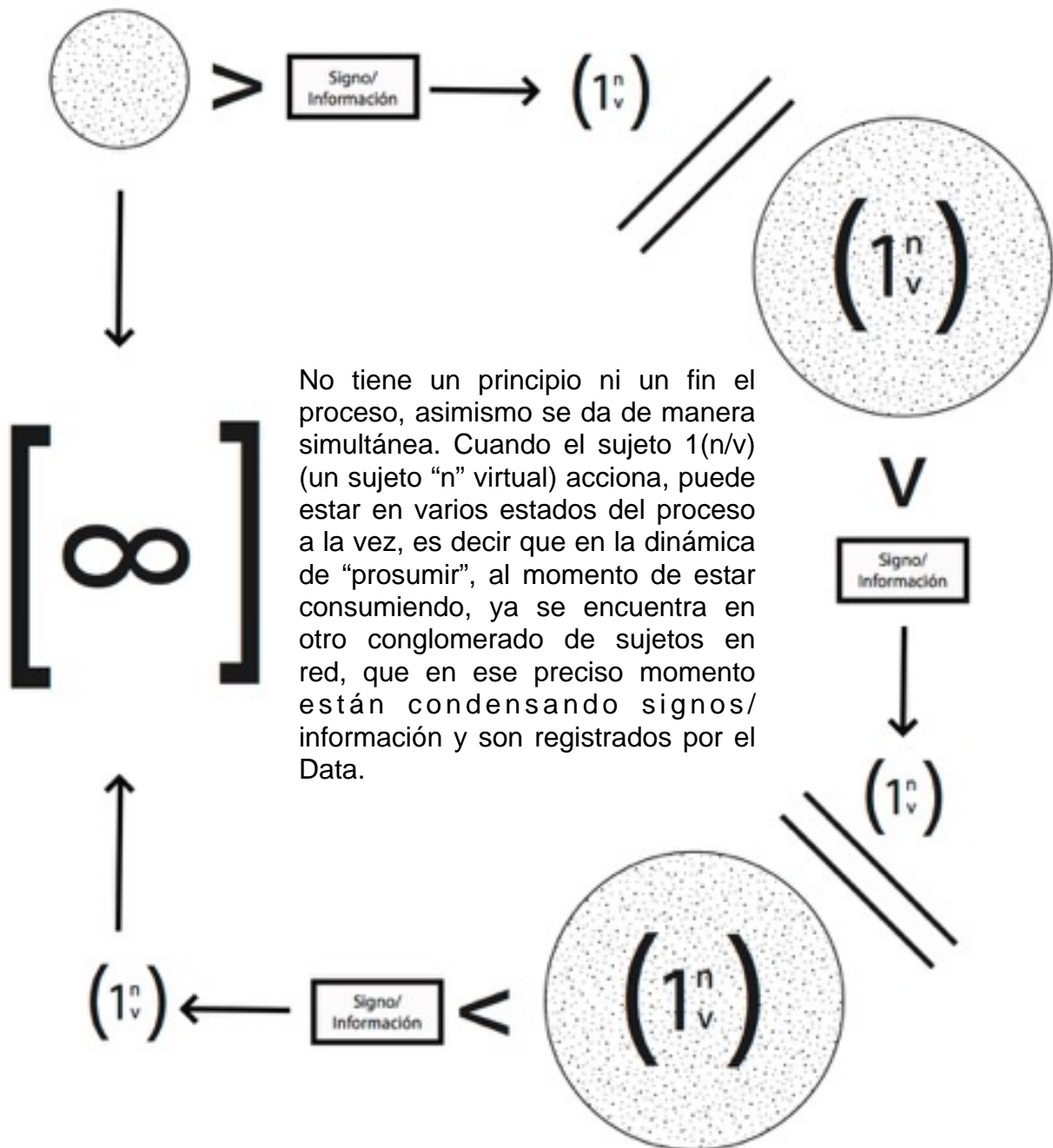
## Figura 11: Los dos órdenes de la primera mediación en la Hipermedia.

Fuente: Elaboración del autor

La diferencia radica en que si bien, en entornos no virtuales el sujeto halla el mundo y por medio de la primera mediación accede a él, cuando se habla del tercer entorno, esta primera mediación está dotada por un *ex machina* el cual está preconfigurado para generar ciertos procesos; es decir la organización del mundo natural como primera mediación se genera por devenir y la organización en el tercer entorno está mediada por algoritmos organizadores, luego entonces, cuando un sujeto accede a la realidad hipermediada, lo que halla ya fue mediado por un motor y/o algoritmo (1a) y cuando lo halla, ya ha pasado por el primer sistema mediacional fisiocognitivo (1b). Otra de las razones por las que el motor es la mediación 1a, es debido a que independientemente de que un sujeto interactúe con el motor, éste siempre se encuentra en estado de mediación, ya sea hacia otros sujetos, en proceso de organización o en simultáneo. Se debe recordar que los fenómenos, así como los tiempos y espacios al hablar de Big Data, motores y algoritmos, no son medida fenoménica para el ser humano y su comprensión, esto será ampliado en el siguiente apartado.

Asimismo, la mediación 1b no puede suceder sin el soporte de la 1a, se pone un ejemplo que lo grafica: El sujeto A se encuentra navegando por el tercer entorno, éste busca información referente a un viaje que desea hacer en el futuro, en ese mismo momento, de manera simultánea, su búsqueda está siendo indexada en el cuerpo extenso de datos, los cuales están regidos por un algoritmo como el *Collaborative Filtering* (CF); si bien, el proceso detonador es biológico (accede porque puede reconocer su entorno por medios fisiocognitivos), a eso que accede en primera instancia está organizado por un motor de datos. Al momento de que el motor le arroja resultados con base en las palabras clave que inserta, estas palabras clave están ancladas a un algoritmo que está determinado a arrojar específicamente esa configuración de resultados, luego entonces cuando al sujeto A se le presentan los resultados, estos ya fueron mediados por el motor, significando que la primera mediación del sujeto A no es la primera en el proceso, pero sí en su percepción fenoménica. De igual forma lo simultáneo radica en que al estar el sujeto A interactuando con el motor por medio de palabras clave, éstas van ensanchando las estadísticas para que el motor medie a un sujeto "n". El sujeto "n" es el número virtual de sujetos a los que el motor puede administrar el mismo contenido que al sujeto A. Es decir que el sujeto A es receptor de algo administrado, y simultáneamente; gracias al motor que acumula y saca correlaciones; es un mediador aleatorio que condensa información por medio

Esquema General de la 4  
mediación: "Muchos aleatorios a uno egótico  
con ilusión de unicidad en red"



**Figura 12: Esquema general de la cuarta mediación.**

Fuente: Elaboración del autor

Como lo muestra el gráfico, el proceso hipermediacional atiende a lógicas no-lineales, ya que los distintos estados del proceso, pueden estarse llevando a cabo simultáneamente sin que el sujeto se percate de eso, o distintos sujetos pueden estar en diferentes estados a la vez, ya sea como receptores de líneas administradas por el motor, como mediadores en aleatorio, como sujetos que medien por segunda mediación un signo/información, ser parte de una mediación social o entrar en procesos informacionales característicos de esta última mediación. Las configuraciones pueden ser variadas, ya que se pueden dar de manera voluntaria o no-voluntaria. Dichas configuraciones por procesos voluntarios y no-voluntarios se retoman con mayor amplitud en apartados posteriores, ya que significan un proceso que deriva del modelo sistémico mediacional que se ha venido construyendo.

Siguiendo la lógica sistémica que ha regido este trabajo, en la hipermediación pueden llevarse a cabo mediaciones en individual. Si un sujeto le comunica a otro sujeto real algo por medio de una plataforma, toma lugar la segunda mediación de la cual ya se ha abundado anteriormente. De la misma forma en que los medios masivos de información funcionan en la realidad no-hipermediada, traspasan sus contenidos a plataformas digitales las cuales están diseñadas para mediar en proporción “uno a muchos”, con la adición de que estos “muchos” están unidos reticularmente y sin topologías geográficas establecidas, gracias a la plataforma y a los espacios de interacción y significación que se han constituido como ágoras de sociabilidad o de información.

Como corolario este apartado –que se retomará posteriormente–, la hipermediación tiene que ver con procesos donde el sujeto es receptor de líneas administradas; las cuales son mediadas por él mismo y un número indeterminado de sujetos que así como él, son sujetos a la administración de signos/información y son mediadores en aleatorio. Los mediadores en aleatorio se explican por el concepto de huella digital ya mencionado. Cada acción en la Red es registrada para formar parte de un cuerpo de datos que posteriormente son trabajados por algoritmos que median.

Un ejemplo de cómo es que los algoritmos con ayuda de la huella digital de los sujetos hipermedian es el siguiente, el cual es extraído de una práctica real llevada a cabo por el sitio web de música, Spotify.

El proceso es el siguiente: Spotify es una plataforma exclusivamente para escuchar música, una de las prácticas más frecuentes en esta plataforma es el descubrimiento de nuevos productos musicales, gracias a que el motor y su algoritmo, puede predecir los gustos musicales de los sujetos, esto por correlaciones de artistas escuchados con las similitudes de sujetos que buscan

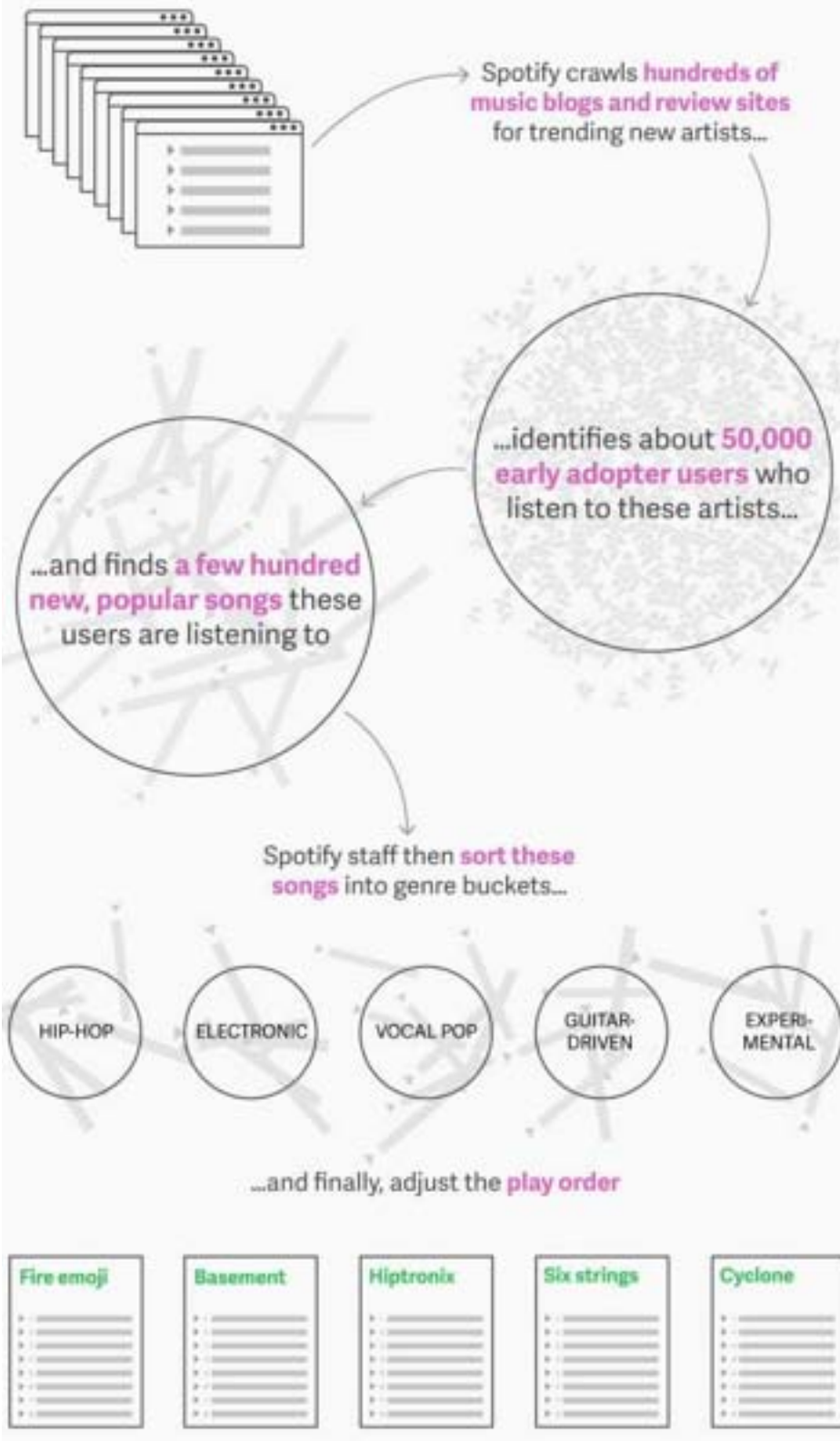
lo mismo que un sujeto A. Cabe resaltar que la misma plataforma está creada para que a un usuario normal –sin que éste lo solicite– se le administre contenido de manera aleatoria con base en sus gustos ya sistematizados por algoritmo. Lo anterior ocurre ya que si el sujeto A; cuando accede a la plataforma por medio de un dispositivo móvil; si quiere tener la libertad de elegir lo que desea escuchar, debe pagar una determinada cantidad de dinero cada mes, ya que si no lo hace, el motor impositivamente le administra música que el sujeto no solicita y le es posible cambiar la canción sólo un determinado número de veces por cierto tiempo, llegando a un momento donde si quiere seguir utilizando la plataforma, debe escuchar lo que la plataforma le administra. Ése es un primer nivel de cómo ciertas plataformas administran contenido que no fue requerido explícitamente por el sujeto.

Regresando al punto anterior; la plataforma tiene una función en la cual cada semana le organiza una lista personalizada a cada usuario con el nombre de “Descubrimiento semanal”, lo que quiere decir que cada semana le administra una *playlist* distinta que se construye con base en sus elecciones voluntarias semanales.

It’s an algorithmic way to discover new music—and we mean really brand new,” said Brian Whitman, Spotify’s principal scientist and the founder of music data firm Echo Nest, which Spotify acquired in 2014. “The point is not a personalized playlist that’s perfect every time. It’s supposed to challenge you a little bit (Quartz, 2016).

El gráfico que se muestra a continuación, es un caso real de hipermediación donde el motor se ayuda de las acciones voluntarias y no-voluntarias de los sujetos para administrarles líneas de acceso a contenidos. Si bien es sólo un ejemplo de una plataforma, esta forma de accionar es recurrente en las plataformas como Youtube, Facebook, Google, etc. y cada vez más están normándose esas formas de mediar contenido y tender puentes entre los sujetos y las grandes cantidades de información. De nuevo, la mediación ocurre “de muchos aleatorios a uno egótico con ilusión de unicidad”.

### How Spotify finds new tracks for its Fresh Finds playlists



**Figura 13: Sistema de acción donde el Big Data funge como primer mediador**

Fuente: Quartz (2016) *Spotify is using 50,000 anonymous hipsters to find your next favorite song*. Recuperado de: <http://qz.com/628812/spotify-is-using-an-anonymous-army-of-50000-hipsters-to-find-hot-new-songs/>

Otra de las variantes en el proceso, está relacionada con los cambios en los vectores de Tiempo-Espacio que el Ser fenoménico percibe. Con lo anterior se sigue el objetivo de ir construyendo las explicaciones sobre la cuarta mediación y se da paso a la siguiente parte del análisis.

## **6.2 Los significados del Tiempo y del Espacio en la Hipermodernidad**

En el devenir de la humanidad, se han registrado dos cambios en torno a la percepción del ser humano de los vectores principales de la realidad fenoménica: El tiempo y el espacio.

Rafael Vidal Jiménez conceptualizó tres diferentes estados en la Historia que se han diferenciado por la concepción sobre el tiempo y el espacio; él comprende dicha concepción histórica a partir de tres cortes: El Sistema emplazante circular-repetitivo pre-moderno, el Sistema emplazante progresivo-lineal ilustrado, romántico y moderno, y el tercero como Sistema emplazante/desemplazante variable-multidireccional postmoderno. Es importante explicar brevemente dichos sistemas de comprensión del tiempo, ya que para poder comprender lo inmediato, lo efímero, las velocidades mayores y espacios ensanchados, se deben poner de manifiesto las diferencias entre dichos sistemas.

a) Sistema emplazante circular-repetitivo pre-moderno: Este sistema de percepción del tiempo, se caracteriza por la no concepción del tiempo como una forma lineal; esto no quiere decir que en las civilizaciones pre-modernas la conceptualización del tiempo no existiera, al contrario, existe pero es un constante devenir circular, el no-tiempo pre-moderno es el tiempo que transcurre en narrativas de tradición oral –esto está muy relacionado con la caracterización de Walter Ong sobre las culturas orales, la cual está abordada en el primer capítulo de esta tesis–, donde el espacio-tiempo parecen no cambiar desde el momento de su fundación, esto gracias a no tener la posibilidad de hacer manifiesto el paso del tiempo ni los cambios espaciales; estas sociedades y sus sistemas conciben al mundo y a su tiempo como estático-mítico. Cabe resaltar que esto también está relacionado a la transmisión oral de la Historia: Sin el acceso a plataformas de registro de dichas civilizaciones pre-modernas, el ciclo es la posibilidad de conceptualizar a partir del devenir en constante, que emplaza el tiempo en un ahora-retomoi-igual que siempre sostenido por el mito.



b) Sistema emplazante progresivo-lineal, ilustrado, romántico y moderno: Esta segunda etapa del sistema es aquella que se comienza a percibir cuando las sociedades occidentales, comienzan a fraguar la modernidad, los descubrimientos, ergo la ilustración y la percepción espacio-temporal se vuelca a la linealidad que el progreso necesita como métrica de medición. Donde el antes-después viene acompañado de un registro de los acontecimientos –en la tónica positivista de registro lineal de los sucesos en la Historia–; es así como la percepción del tiempo medido y controlado toma el lugar de la repetición mítica-estática del sistema anterior.

c) Sistema emplazante/desemplazante variable-multidireccional postmoderno: Este último sistema es el más complejo ya que según palabras de Vidal, se dispara a partir de las nuevas tecnologías y de los procesos de comunicación a distancia “El nuevo no-tiempo tecnocrático sólo es posible sobre el nuevo soporte espacial –hablo del anunciado “tercer entorno”– que determina los no-lugares cibernéticos” (Vidal, 2007, p. 77); donde el presentismo que contiene al pasado y al futuro, cobran relevancia en un devenir multidireccional, multidimensional y dependiente ya no de un sistema de percepción amplio (como en el primero y segundo entorno con los dos sistemas anteriores); la inmediatez y lo efímero cobran relevancia ya como fenómenos conformadores de la concepción espacio-temporal, ya no las situaciones suprer-estructurales.

Lo anterior está directamente relacionado con lo que Javier Echeverría explica, éste distingue la existencia de tres entornos en la realidad, los cuales se han asentado por devenir.

El primer entorno es la naturaleza, el segundo la ciudades. En esos dos entornos la proximidad y la territorialidad (o recintualidad) definen la estructura métrica y topológica de los escenarios en donde actúan los seres humanos. En el tercero, en cambio, podemos relacionarnos a distancia y sin necesidad de estar en un mismo recinto local o territorio, sino contactándonos a través de redes (Echeverría en Vidal, 2007, p. 43).

De tal manera que al primer entorno se le denomina Physis, al segundo Polis y al tercero Telépolis, y cada percepción del tiempo atiende a un entorno en específico, ergo, los procesos hipermediacionales y lo que ocurre en las plataformas en red son del orden espacio-temporal del tercer entorno o Telépolis.

Esta variación de la percepción de las variables tiempo-espacio es un fenómeno de gran relevancia ya que atiende a un salto cualitativo que el Ser ha tenido a partir del desarrollo de las tecnologías. El primer salto que Echeverría identifica tiene que ver con la positivización de la vida a partir del desarrollo de la Revolución Industrial a mediados del siglo XIX, cuando las velocidades de los procesos aumentaron gracias a la automatización, así como las distancias se redujeron a partir de la normalización paulatina del uso de la locomotora de vapor, el segundo salto lo identifica a partir de la interconectividad virtual que devino de los progresos tecnológicos de mediados del siglo XX.

Los procesos de acción no se valorizan de la misma manera cuando la variable tiempo disminuye, es decir si algo que hace un siglo tomaba un tiempo promedio de una hora para lograrse, al momento de reducirse el tiempo, un siglo después, el valor de la acción decrece por el hecho de que la inversión de tiempo (y quizá de energía) es menor. Es un acercamiento superficial a un fenómeno que ha cambiado las percepciones de lo que fenoménicamente ata al sujeto a la realidad en primera instancia.

Para poner en claro la diferenciación de tiempos, y posteriormente abordar el cambio de percepción espacial, se identifica lo siguiente.

El tiempo en los entornos:

Physis = T1

Polis = T2

Telépolis = T3

Tienen una varianza de velocidades, pero siguen siendo tiempos que el Ser puede conceptualizar, sentir y medir fenoménicamente en su estar en dichos entornos, los aumentos de velocidades del T2 con relación al T1 devienen de mejoras tecnológicas que fueron permeando la percepción de qué es veloz, qué tarda y qué es perpetuo. Como se recuerda, el T1 atiende a un orden emplazante donde la linealidad del tiempo no estaba concebida, posteriormente el cambio cualitativo en la percepción devino en una normalización y linealización del espectro temporal en la vida humana (T2) a partir de la llegada del mapa y del reloj, así como los Principia de Isaac Newton.

A partir de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, los tiempos de acción del motor han evolucionado a velocidades no perceptibles para el sistema humano fenoménico.

Luego entonces, el T3, el del tercer entorno difiere sustancialmente de las velocidades normalizadas de acción fenoménica de los dos primeros.

### **T3 ≠ [T1 T2]**

Lo anterior ocurre debido a que las velocidades de acceso al mundo, por medio del tercer entorno cada vez son más grandes, de igual forma es una de las maneras para comprender que las acciones en el tercer entorno hipermediado sopesan la eficiencia antes que la eficacia. Se hace uso del ejemplo ya citado del sujeto que busca información en la Red sobre Einstein, el tiempo de acceso es de 0.82 segundos, comparado con el tiempo que un sujeto debe invertir para hallar sobre la misma temática en los dos primeros entornos, por ejemplo en la misma biblioteca del ejemplo citado, quizá el tiempo que deba invertir varíe dependiendo de diversos factores como la habilidad del sujeto, el catálogo del recinto, etc., pero de lo que sí se está seguro es que es cuasi-imposible que pueda satisfacer su necesidad de búsqueda en los 0.82 segundos en los que el motor le administra resultados. El experimento mental que se acaba de referir es un ejemplo burdo, pero ilustrativo de cómo las percepciones del tiempo se han modificado a partir de la eficiencia de los procesos, llevándolos a extremos inmediatos, lo cual detona otro fenómeno que será abordado más abajo: la inmediatez como medida normal de los tiempos en los procesos.

Si la Hipermedia es un entorno, es decir un espacio digital, no se puede disociar de la variable tiempo, que es percibida por los sujetos; en la misma tónica, al tener velocidades de acción mayores, ocurre teóricamente lo siguiente, y se remarca que ocurre en la teoría, ya que si bien es un espacio, no tiene las mismas características de un entorno natural, objetual o físico, ya que su soporte atiende a lógicas multidimensionales en un espacio social no-objetual. Este tercer entorno no existe físicamente más allá del soporte físico que los servidores le proveen y se accede por medio de pantallas en interconexión. Lo anterior es la primera característica que la diferencia de los dos entornos físicos, la Physis y la Polis.

Como todo espacio, atiende a lógicas dimensionales de desplazamiento, distancias –aunque sean cortas o largas fenoménicamente, siguen siendo distancias, ya que se recordarán las bases de la física que nos dicen que velocidad es igual a distancia sobre tiempo ( $v=d/t$ ), esta premisa básica si se traslapa al tercer entorno funciona de la misma manera pero con implicaciones y procesos distintos–, este espacio implica que fenoménicamente ocurran

cosas y procesos. Si bien ocurren en planos inferiores de datos, también ocurren fenómenos sociales que implican distancias y tiempos.

En torno a lo anterior, se postuló una hipótesis teórica en el capítulo 3 que se ejemplificaba con un experimento mental acerca de una casa, es menester parafrasearlo para una mayor comprensión de este cambio cualitativo de percepciones temporo-espaciales.

Se parte del supuesto de que el tercer entorno al ser un espacio, se puede hacer una comparación por metáfora con una casa común. Si una casa mide 90 m<sup>2</sup> y el sujeto que la habita tarda 30 segundos en recorrer la distancia que lo lleva a la cocina desde su habitación, es decir su cocina está a una distancia lineal de 45 metros, se tienen tiempos medidos con una varianza mínima dependiendo las circunstancias. Todo lo que ocurre dentro de ese espacio de 90 m<sup>2</sup> le atañe al sujeto que lo habita, así como le es posible a éste conocer toda la casa, por ejemplo, puede escuchar que en la cocina un plato se cae y quizá identificar de dónde proviene específicamente un olor, luego entonces, tiene un acceso cognitivo y fenoménico real y certero del espacio que habita. El tercer entorno es una “casa” que se ensancha, si ahora se pone el supuesto de que el sujeto puede acceder a informaciones, personas, contenidos, productos, etc. y tiene un campo de acción a mayor distancia en menor tiempo, en un espacio que no tiene topologías geográficas y está en constante crecimiento, se genera una sensación de omnipresencia virtual, es decir, el poder estar en distintos lugares a la vez, sin la necesidad física de estarlo, Bauman aporta el siguiente argumento, “en un planeta atravesado en todas direcciones por <autopistas de la información>, nada de lo que ocurra en alguna parte puede, al menos potencialmente, permanecer en un <afuera> *intelectual*.” (Bauman, 2008, p.13); esta omnipresencia tiene la característica que rompe virtualmente con las constantes de tiempo y espacio que habían sujetado al Ser a su entorno y se cita lo referido en el capítulo 3, “el espacio donde el Ser puede interactuar se amplía, haciendo que las posibilidades de que un fenómeno informacional le atañea sean mayores”; y así es como la casa metafórica crece. Con la Red el espacio donde se reproducen datos/información se ensancha por la reducción del tiempo y distancia para acceder a algo; si el espacio se ensancha y el tiempo se reduce, las posibilidades de configuraciones y de fenómenos se disparan exponencialmente a un valor incognoscible para el usuario común. Lo que puede ocurrir en un espacio de 90 m<sup>2</sup> es numéricamente menor que lo que puede ocurrir en 91 m<sup>2</sup>, virtualmente las posibilidades también se ensanchan, es decir que a un sujeto que camina 100 pasos en el mismo tiempo que un sujeto 40 pasos, al primero le pueden ocurrir más cosas ya que ha recorrido un espacio mayor que el segundo. Es una metáfora que explica cómo las configuraciones hipermedidas por el Big

Data, se le presentan a un sujeto promedio como aleatoriedades; el nivel de control que un Ser puede ejercer disminuyen al momento de que su espacio de acción y de irritación sistémica se hace más grande.

Al proceso anterior se le ha denominado como “El Ensanchamiento de París”, siendo una metáfora arrojada de la literatura, pero que sirve para comprender mejor dicho fenómeno de ensanchamiento del espacio. Se cita el texto extraído de Rayuela de Julio Cortázar: “Andábamos sin buscarnos, pero sabiendo que andábamos para encontrarnos” (2005, p.16), esta metáfora también puede aludir a las cuestiones de búsqueda en el espacio virtual –lo cual será ejemplificado–, ahora bien; si los dos sujetos de la novela caminan por París, un lugar con límites geográficos y se encontraban, ocurre lo mismo en la Red, pero con la variable de que este “París virtual” cada vez se hace más ancho al ir recorriéndolo a velocidades mayores y con más elementos (en el ejemplo es como si a cada instante existiera un edificio nuevo donde poder entrar y no encontrarse); los límites geográficos desaparecen y si bien – se recalca, metafóricamente– el sujeto 1 tiene posibilidades finitas de encontrar al sujeto 2 por su caminar en un espacio estático y delimitado; cuando se habla de la Red, al andar o navegar por el París ensanchado, las posibilidades de encuentro se hacen menores y con más categorías diferenciales, así como las situaciones que fenoménicamente puedan afectar a los dos sujetos en búsqueda. La metáfora a partir de la cita de Cortázar también funciona para explicar los procesos de búsqueda de información, con la variable de que todo el sistema está hipermediado en un primer orden por el Big Data (1a) y lo que para el sujeto puede ser aleatorio, para el sistema cerrado en constante alimentación no lo es. Se puede decir que los fenómenos tienen un alto grado de aleatoriedad para el sujeto que se le presentan, pero dentro del sistema cerrado, las aleatoriedades disminuyen debido a que la abundancia de datos, hace más certeras las administraciones a las que se somete el sujeto, es por eso que se denomina al sujeto como “egótico con ilusión de unicidad”, la ilusión radica en que a) no es único en la Red, b) el contenido administrado no es exclusivo para él, pero c) parece ser exclusivo por la certeza que puede llegar a tener dicha recomendación.

Algo que puede aclarar fenoménicamente el proceso, es retomar algunas lexías que hablan de cómo la norma del tiempo en el sujeto se ha trastocado por la norma del tiempo del motor, “si no me abre... Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...” (García, 2015, anexo) y toca otro eje de análisis de los fenómenos que se han potenciado como lo es el aburrimiento y la inmediatez.

### 6.3 Las pantallas como espejos negros

Históricamente, se denomina a la televisión como la primer pantalla doméstica, ya que a pesar de que el cine es la primera de grandes alcances comerciales, el televisor, se convirtió en parte integral del entorno familiar, y fue la primera en ser domesticada.

La pantalla ha tenido acercamientos históricos con los procesos educativos, el más grande –en México– fue el programa de Telesecundarias, pero ahora se refuerza su uso con materiales didácticos. Cabe recalcar la concepción asimoviana de que se podría aprender todo lo que se quisiera por medio de la tecnología, en este caso, por medio de las pantallas y la acumulación de datos, los cuales a partir de su conservación –en la tónica de “La última pregunta”– cada vez podrá ofrecerle al Ser que pregunta repuestas más claras basadas en todo lo acumulado. Esta relación entre el Big Data y la paradoja asimoviana, sirve para comprender el proceso de acumulación, asimismo ilustra la pretensión humana de comprender la realidad por medio de las muestras estadísticas con cada vez menores rangos de error. Será recurrente la metáfora asimoviana en este análisis; la pantalla es la ventana a esa gran máquina responsiva en constante alimentación.

Las pantallas actuales están en el contexto en mayor medida, se habla de una pantallización de la realidad, donde las nuevas generaciones no conciben su mundo sin dichas herramientas emisoras de información, de comunicación e interacción; tan es así el caso, que se expresa que es común que un bebé comience a tocar pantallas de forma intuitiva, pasando del mundo en pantalla al real de un salto de ojo.

Como se menciona arriba, la pantalla es el umbral que el sujeto debe cruzar para poder acceder a el tercer entorno, es la ventana y espejo donde encuentra y se reproduce actualmente la sociedad. Se retoma a Asimov debido a que en su cuento “La Última Pregunta”, habla del caso en que una sociedad pretende responder a la pregunta del sentido de la vida; explícitamente la pregunta en el cuento es “¿Cómo puede disminuirse masivamente la cantidad neta de entropía del universo?”; siendo metafóricamente la pregunta sobre hacia dónde va el ser humano y sobre su fin como especie, la cual depende de la energía solar (en el cuento es controlada para usos humanos). Lo que sucede en el cuento, es que a partir de ir acumulando información en una máquina responsiva, que gracias al vaciado de datos que se le cargan y se ensancha, puede ir respondiendo cuestionamientos cada vez más certeros. Décadas después de la publicación del cuento, parece ser que esa inquietud del ser humano tardo-moderno de respuestas ha tomado forma en lo que

actualmente se denomina Big Data, y la ventana que nos ofrece respuestas es la pantalla. La problematización que surge a partir de la metáfora asimoviana se amplía en un apartado posterior.

Algo que debe tomarse en cuenta, es que la pantallización del mundo físico, como ventanas de acceso a signos/información tiene implicaciones que están relacionadas directamente con uno de los conceptos más ponderados en la hiper-modernidad: el multitasking.

El multitasking ha venido siendo un estándar de acción para las últimas generaciones de sujetos en sociedad, ya sea en el trabajo, en la escuela; se ha supuesto que la habilidad para llevar a cabo distintas acciones a la vez es un modelo de acción que potencia los procesos y las habilidades de cada sujeto. Se parte de supuesto que efectivamente, si se hace consciente este proceso de repartición de atención, puede ser benéfico, pero cuando esta actividad no tiene un fin determinado, puede ser contraproducente y desacelerar procesos de atención focalizada.

Lo anterior se relaciona con el concepto de multitasking el cual se ha propagado como una forma moderna y racional del actuar humano, con la característica de la repartición de atención y el malabarismo inconsciente. Existen posturas críticas hacia el Multitasking o a la repartición de atención, si bien se relaciona la multipantalla a esta capacidad, Byung-Chul Han genera un acercamiento crítico hacia esta concepción:

El multitasking no es una habilidad para la cual esté capacitado únicamente el ser humano tradomoderno de la sociedad del trabajo y la información. Se trata más bien de una regresión. En efecto, el multitasking está ampliamente extendido entre los animales salvajes. [...] El animal salvaje está obligado a distribuir su atención a otras actividades. De este modo, no se halla capacitado para una inmersión contemplativa: ni durante la ingestión de alimentos ni durante la cópula (Han, 2012, p.33-34).

La cita de Han expresa claramente la postura crítica hacia la sociedad actual que pondera y promueve la dispersión de atención y la multitarea en pro de la eficiencia; para Han el animal salvaje no necesita de procesos focales contemplativos, dicho de otra manera, el ser humano es la única especie con esa capacidad focal reflexiva, la cual parece se va perdiendo cada vez más en las dinámicas veloces potenciadas por el tercer entorno.

Asimismo, la pantalla portátil se concibe como algo omnipresente-omnisciente al alcance de la mano (o en la mano). Por lo pronto, es importante

mencionar que las pantallas como objeto físico son un primer nivel de pantallización, ya que dentro de éstas, las posibilidades de ir navegando entre pestañas, plataformas, chats, informaciones, imágenes son cada vez más altas.

Se parte de la concepción de que las pantallas en ámbitos educativos son de utilidad, siempre y cuando exista una mediación y planeación por parte del docente, de lo contrario generan ruido, asimismo el proceso debe ser voluntario y con fines, ya que por lo intuitivas que se han convertido las pantallas, cabe la posibilidad de que el sujeto se pierda. En esta lógica se hace manifiesta la representación de que las pantallas por sí mismas no mejoran el entorno, sino que más bien lo complejizan, esto debido a que se inserta tecnología en contextos donde quizá no haya infraestructura, es por eso que también se cree que hay sectores y contextos donde sea más fácil su inserción y no por destajo como lo pretende el gobierno federal mexicano (dando tabletas a todos los niños de 5º-6º de primaria sin criterios de uso o de práctica para eficientar su proceso de enseñanza-aprendizaje).

Las pantallas pueden ser distractores, éstas siempre han existido en diversos contextos escolares de las últimas décadas, pero la conectividad abre el espacio a procrastinar más, según fue referido en las entrevistas y remarcado en el apartado de teoría donde se discutió el tema.

Con relación a la dinámica escolar pantallizada, no es suficiente que el escenario áulico se traslade a una pantalla, ya que amerita ciertas adecuaciones ya que se trata con la posible cuarta mediación al momento de “pantallizar” el escenario áulico donde ya no es sólo el docente quien media la información o la facilita, ya se enfrenta a distintas fuentes emisoras de datos-signos-informaciones que ocupan la atención de los discentes.

Asimismo, fuera del ámbito educativo, la pantalla tiene muchas utilidades en la vida diaria, una de ellas es que permite ahorrar espacios donde se registra y guarda información; el ejemplo más recurrente atiende al área de la literatura donde a partir de ciertas pantallas/soportes como el Kindle, iPad, y tabletas portátiles, se pueden almacenar y cargar millones de volúmenes, ya sea en el aparato o con la posibilidad de guardarlos en nube. Lo anterior está relacionado con la explosión económica que en los últimos años se ha venido presentando en torno a las pantallas; en una entrevista alguien mencionó que parece ser que se han convertido en una necesidad de status, donde el sujeto por cualquier medio obtiene un dispositivo, antes de relegarse por no usar/consumir/aparecer/interactuar en red (ejemplo de las burlas que circulan en torno a imágenes de usuarios con *gadgets*, pero con la apariencia de ser de estratos económicos bajos y referidas por Lorena García).



Otra dinámica que parece ser recurrente en las prácticas y en la caracterización del uso de las pantallas, son la atención la cual se les dota; se mencionó incluso que notan que la gente parece estar más absorta y pendiente de lo que sucede dentro de las pantallas que lo que les circunda (casos de accidentes en la calle por ir ensimismado). Parece que le exigen atención al sujeto, y acompañado de eso, se manifiesta un cansancio o hartazgo en ciertos momentos donde se hace consciente el tiempo que ha transcurrido, así como una especie de embotamiento de los inputs del sujeto. El estar dentro, expone al usuario a ser interrumpido (dependiendo de los outputs específicos que mantenga en uso simultáneo, no todos emiten alertas o interrupciones mediadas); repartiendo atención a varios outputs sin focalizar de fondo en uno.

La pérdida de atención que deriva del estar presente o al alcance de las irritaciones que las pantallas pueden ofrecer, fue registrado por un estudio de la Universidad del Estado de Florida, mencionando que una llamada de atención por parte de una pantalla –ya sea por sonido, vibración o llamada de atención gráfica–, se puede equiparar a la necesidad de satisfacción sexual o al placer de comer chocolate, arruinando la atención del sujeto que recibe la alerta, “It’s well documented that using a mobile phone while performing another task is associated with poorer performance” (Florida State University, 2015). La relación entre la pulsión sexual y la satisfacción de placer puede estar relacionada con el concepto de “egotismo e ilusión de unicidad”, ya que el sujeto irritado por la alerta pondera egóticamente la llamada de atención a tal grado de que le es imprescindible el conocer la razón y contenido de la llamada de atención, “The temptation of an email notifier, or the ring of the phone, is harder to resist than sex and chocolate. Even if you do resist it, just having heard that notifier sucks some of your attention away, reducing performance. Don’t try and resist it; avoid it” (Quartz, 2015), si bien el sujeto puede ignorar la llamada de atención de la o las pantallas que lo solicitan, o que más bien él supone lo requieren sin demora; esto ya arruina por completo el proceso, ya que el simple fenómeno de llamada de atención cambia el entorno y parece no regresar a su estado de concentración hasta después de atender. Lo anterior se potencia si ya dentro de la pantalla, intuitivamente sigue las líneas administradas de acción del motor, es decir, puede perderse navegando y dando saltos de signos/información de manera no-voluntaria, como fue referido en las entrevistas con la expresión “Empiezo en un lado y luego no sé cómo he terminado acá” (Pérez, 2015, Anexo).

Los resultados del experimento fueron, *a grosso modo* los siguientes: “the researchers found that participants who received notifications made more mistakes on the computer task than those who didn’t. In fact, the increase in the probability of making a mistake was more than three times greater for those

who received notifications” (Florida State University, 2015); asentando el precedente empírico; y relacionándolo con las construcciones teóricas de este trabajo; que las posibilidades multipantalla, si son mal orientadas pueden devenir en un bajo rendimiento en la actividad que se realice, sea ésta el mantener atención a una conversación o realizar actividades escolares o laborales

Lo que ocurre dentro de la pantalla; hay que caracterizar, ya que la pantalla es lo físico con la posibilidad de abrir ventanas o pestañas de interacción Sujeto/plataforma/Sujeto/Sujeto/Sujeto/informaciones; parece ser más significativo para el Ser. Esto se puede deber a que se tiene la concepción de que el mundo ocurre dentro de la Red, lo de afuera es sólo el pequeño mundo del sujeto.

La posibilidad de perderse dentro de una pantalla o pantallas, tiene relación con la capacidad de los sistemas informáticos de poder tener ventanas dentro de pantallas, es decir que en un primer nivel, la pantalla es el primer orden, donde se pueden dar “n” posibilidades de ventanas dentro de éstas, y así, por líneas administradas o marcusianas de acción ir intuitivamente, sin un fin determinado, navegando; de estar contestando un mail, a tener una llamada de atención de una red social, al mismo tiempo que se busca información en un motor booleano sobre la Teoría de la Relatividad, tener el televisor prendido y demás dinámicas multitasking de las cuales ya se han analizado algunas implicaciones que van en detrimento de la atención del sujeto.

Es por eso que parece que estar dentro de la pantalla se hace en automático, que no es consciente, asimismo no se da cuenta el usuario que la pantalla ofrece contenido; output con los que se interactúa inconscientemente.

La realidad cada vez es más mediada por pantallas, hay una pantallización general de la vida (calles, escuela, etc.). Lo anterior parece saturar al sujeto, es decir que si su trabajo debe acontecer en pantalla, y el ocio también; no divide prioridades en la pantalla, pone al mismo nivel su uso laboral con el de ocio, haciendo que determinadas veces se sienta embotado y necesite un respiro. Es como si la realidad condensara todas las esferas de la vida en un mismo lugar, sin la necesidad de salir de esta realidad hipermediada, no identificando ya dichas esferas de la existencia del sujeto; como si fuese una Telépolis condensada.

Se puede hablar de una especie de claustrofilia donde las acciones del sujeto se reducen al hacer en solitario y dentro del tercer entorno, cosas que antes se hacía en compañía (física) y fuera pierden relevancia frente a las primeras; esto se percibe como algo pasivo; como un sujeto que ya no necesita hacer nada en lo real porque todo lo hace en red.

Las pantallas debilitan la atención de los sujetos en distintos campos, como los interpersonales, se aíslan en el nivel presencial, y potencian el hacer a distancia, se olvidan de su realidad presencial, eliminando su entorno y a los sujetos en él. Distrae de más y constantemente en la dinámica de saltar de foco de atención a otro.

Algo que puede detonar este fenómeno es la ansiedad de estar conectado por medio de la pantalla. Paranoia del no-estar donde todo pasa, esto es denominado como “FOMO” (Fear of missing out) (BBC, 2015), donde el Ser vive con un sentimiento de marginación; de perderse de algo, en un entorno donde todo ocurre de manera inmediata –como se explica en el apartado anterior–, y los tiempos de validez simbólica son muy cortos, las tendencias y los tiempos para que el sujeto se adhiera a éstas son cada vez más cortos, luego entonces el sujeto entra en ansiedad por no poder adherirse a algo que ocurre dentro de la Red y aparenta ser trascendente.

Con relación a la aparente facilidad que las pantallas han traído a procesos, se recuerda la referencia platónica del Fedro donde se cuestiona la capacidad de los seres humanos al tener acceso a informaciones en plataformas externas. Un fenómeno que se ha medido últimamente, es la capacidad que los taxistas de la ciudad de Londres han perdido para recordar las rutas de conducción, contrastadas con las cifras de nuevos aplicantes para Uber, “The Knowledge, which can mean four years of study and requires the memorizing of 25,000 streets and 20,000 landmarks, isn’t needed at Uber” (Bloomberg, 2015); el conocimiento de las calles, que tomaba años de práctica para los taxistas tradicionales, ya no es importante cuando se tiene acceso a una pantalla con GPS; si bien el ejemplo parece menor, este tipo de desaceleraciones están ocurriendo en otras áreas de conocimiento, y la valorización de los procesos secuenciales de memoria están perdiendo valía en el mundo hiper-moderno. La sensación que los sujetos van creando de mayor conocimiento es algo que se abordará más abajo, ya que las pantallas, al ser la ventana de acceso a la información, se relacionan directamente con el concepto de Capital Cultural Objetivado acuñado por Bourdieu.

Las pantallas son el espejo negro donde se encuentra todo, menos al Ser mismo, “Mientras más "me meto", más se fragmenta mi personalidad en partículas que vacío en red” (Byrd, 2015, Anexo).

## 6.4 Los fragmentos que condensan la realidad como forma de existencia

Como se ha remarcado en repetidas ocasiones a lo largo de este trabajo, la lógica sistémica implica un reconocimiento de la totalidad a partir de conocer en primer lugar los componentes del sistema, y de poder generar relaciones cualitativas que permitan conocer un todo de manera más certera. Todo sistema puede fragmentarse para su análisis, luego entonces todo fenómeno y objeto en la realidad puede disociarse en partes que en conjunto forman el todo.

El fenómeno de fragmentación y condensación es algo que parece estar normándose en los contextos hipermediados donde los sujetos interactúan y construyen realidad, se identificaron tres tipos de fragmentación principales:

- a) De la persona (personalidad repartida en distintos contextos virtuales).
- b) De Información (Fragmentos que se nos presentan como condensaciones de un todo).
- c) Narrativas (información fragmentada que se avala como condensado real de un todo más complejo).

Los dos conceptos utilizados –fragmentación y condensación–, fueron operacionalizados y ahondados en el capítulo 5 del presente trabajo. Ya tomando en cuenta su construcción y significado, se da paso a tejer el análisis en torno a las dinámicas hipermediacionales, sobre-informadas y multipantalla, desde la categoría de condensación-fragmentación.

Se recuerda que, las características del proceso de fragmentación radican en que se percibe completitud de lo que se condensa en un fragmento que representa sólo una parte del todo. De igual manera, se puede ver este fenómeno potenciado en espacios donde la hipermediación es el principal proceso mediacional, así como el ensanchamiento del espacio y disminución de los tiempos, dicha fragmentación también puede verse en los procesos de retención de atención focalizada, así como de la presencia de un sujeto.

Las palabras en los motores de búsqueda son un ejemplo claro del fenómeno donde se condensan y despliegan fragmentos, a los cuales el sujeto tiene acceso o los halla en su navegar por saltos en la Red.

El hipervínculo se explica como una condensación-fragmentación, ya que es una representación explícita de una discontinuidad, de un fragmento y de un

condensado, es decir que cuando un sujeto halla en la red un hipervínculo explícito (letras azules que al hacer click genera un salto a otro lugar), tiene la opción de hacer discontinua la tarea que lleva a cabo. Lo anterior se relaciona directamente con los Hipervínculos Mentales Voluntarios (saltos en el proceso mental); cuando es un hipervínculo explícito, parece que los sujetos accesan a éste de manera intuitiva. Cuando se habla de H MV, éste es implícito y depende del sujeto y de su proceso hetero-autónomo el llevar a cabo el salto o paralelismo.

El generar discontinuidades/fragmentaciones/condensaciones voluntarias y asociativas, es una cualidad y una aptitud del Ser, ya que pueden haber unas automáticas o no conscientes; éstas suceden por un proceso que el Ser inicia de manera voluntaria en el nivel enactivo, es decir que nadie lo obliga a dar esos saltos entre fragmentos condensados, como lo son los hipervínculos en red, pero que no necesariamente atienden a niveles profundos de voluntad, es por eso que se le han denominado en apartados anteriores como no-voluntarios.

La intuición es un concepto que fue referido con frecuencia en las entrevistas, y actualmente se le ha sobre-valorizado en contextos de conocimiento. Se cree que la intuición es una nueva forma de acceder al conocimiento, a partir de la información; estrictamente sí es un acceso, pero no es el proceso completo. Decir que tan sólo por la intuición se conoce y reconoce al mundo, sería eliminar del proceso la racionalización, la cual es un segundo estado donde la reflexión del fenómeno y la secuenciación puede tomar forma de conocimiento.

El párrafo anterior es un análisis que toma lugar más adelante en el trabajo, pero es necesaria su mención en este apartado, ya que las nuevas formas de acceso a la información por medio de fragmentos, ponderan los procesos intuitivos. Lo anterior ocurre con base en la facilidad que un sujeto tiene de ir navegando por saltos y discontinuidades entre grandes vaciados de información; el seguir líneas administradas por el motor de manera intuitiva no significa que exista un proceso voluntario de racionalidad.

Dicho lo anterior, es posible comprender con más certeza cuando se refiere a que los sujetos generan un proceso de fragmentación personal y se explica de la siguiente manera.

Como sujetos, se es un sistema complejo de relaciones que en conjunto pueden dar una totalidad del Ser en devenir. Siguiendo el supuesto ontológico del Ser, de que nunca existe un momento de completitud y siempre se transita por el estar siendo, un Ser es porque está siendo y se percata de ello, es decir es un proceso racional. Lo anterior se relaciona con las posibilidades que la

interconexión han traído a los sujetos de conformar su propia personalidad en dichos entornos, donde no se muestra por completo, sino más bien es un fragmento de lo que cree debe mostrar ante los demás. Es cierto que este proceso de encubrimiento no es necesariamente exclusivo de dichas interacciones, se puede afirmar que sí se potencian por factores que en la realidad fenoménica de los dos primeros entornos es imposible hacer, esto debido a imposibilidades físicas que rigen la realidad como se conoce.

Se sabe con certeza que en el mundo físico, un cuerpo no puede habitar dos espacios al mismo tiempo y que un espacio no puede estar habitado por dos cosas a la vez, es la base de la física tradicional y que ha normado conceptualmente la existencia del mundo físico-fenoménico para el observador. Lo que ocurre en red, es que gracias a las posibilidades de poder estar (en un estado incompleto y fragmentado), o no-estar-estando en varios estados y lugares virtuales a la vez, se ha normado una ilusión de omnipresencia –al mismo tiempo que de omnisciencia–, el sujeto reparte su Ser al rededor de plataformas donde éste habita, gracias a las posibilidades inmediatas de a) hacer varias cosas a la vez, b) estar en procesos interactivos diversos, c) poder tener personalidades distintas en un sin fin de perfiles sociales. Ejemplo: Se puede estar fenoménicamente en una conversación con un ser cercano, pero al mismo tiempo estar repartiendo atención en lugares como un muro de Facebook opinando sobre la catástrofe del día anterior, y al mismo tiempo estar buscando en una ventana alterna el nombre de una película de la cual ha olvidado su nombre; es decir que el sujeto al momento de repartir su atención a distintas fuentes de información, se fragmenta para poder abarcarlas todas, es en un no-ser. Fragmenta estados existenciales abarcando espacios virtuales, expande su Ser a costa de fragmentarse y como menciona el Doctor Byrd el final del apartado anterior, el sujeto se mete/embota/enajena tanto que su personalidad se fragmenta en partículas que reparte en red. La omnipresencia virtual implica que se puede estar en varios lados a la vez, sin estar en uno en específico, lo mismo ocurre con la atención focalizada, se reparte tanta, en diferentes outputs informativos, que es cuasi-imposible que el sujeto tenga un desempeño adecuado en cada una de las tareas realizadas en simultáneo.

El sujeto ensanchado, puede acceder a la realidad virtual en red gracias a las nuevas tecnologías que han eliminado fronteras espacio-temporales en el tercer entorno, pero debido a que reparte fragmentos, deja de parecerle relevante lo que lo circunda en su realidad inmediata, “Las personas del nivel superior [en este caso las que habitan en la Hipermedia] no pertenecen al lugar que habitan porque sus preocupaciones e intereses residen (más bien vagan o flotan) en otra parte” (Bauman, 2007, p. 108); si bien Bauman hace referencia a las élites que fincan sus intereses en lo global, antes que en lo local, se

transfiere a la esfera de la intercomunicación en red, debido a que el sujeto ensancha su lugar de acción en un entorno virtual y elimina sus preocupaciones del entorno circundante, su acción queda fragmentada y probablemente eliminada de su entorno físico.

El siguiente fenómeno de fragmentación/condensación es el que tiene que ver con cómo los vaciados informativos se atomizan y estas fragmentaciones generan la ilusión de completitud.

Con las nuevas dinámicas mediadas por prácticas de eficiencia, la rapidez con la que las informaciones cambian o quedan por debajo de las líneas marcusianas de repetición; de las líneas narrativas en boga que sobreviven a la vorágine de novedades informativas gracias a su redundancia y uso; y los estándares multitasking de abarcar distintos tipos de información al mismo tiempo, se ha normado que los vaciados informacionales en red se redacten de una manera diferente en sentido estricto, tanto semántico como sintáctico. Cabe recordar que existe una nueva tendencia entorno a la redacción llamada redacción web, la cual dice que como el posible lector no va a invertir más que sólo unos cuantos segundos de su tiempo –debido a los cambios de percepción del tiempo ya abordados– y quizá lo lea de manera diagonal, es menester del redactor hacerlo de manera sencilla, condensada, y con un límite reducido de palabras, para que así, el sujeto lector invierta la menor cantidad de tiempo posible en conocer algo. Asimismo, plataformas como Twitter, donde se tiene un límite de 140 caracteres, ha potenciado la condensación de discursos a partículas informativas. Lo anterior no es un fenómeno nuevo, desde hace siglos existe una figura retórica utilizada por filósofos para expresar ideas complejas en un pequeño texto llamada aforismo; que se recurran a estas formas de condensación de información no significa necesariamente un retroceso ni pobreza intelectual, lo relevante es poner de manifiesto el proceso que lo acompaña.

Regresando al punto donde la eficiencia trastoca las formas de informarse y de construir vaciados informativos, se dispara el fenómeno de fragmentación/condensación, de la siguiente manera:

Se sabe que en la Red, las cantidades de información cada vez son mayores y que gracias a la acumulación del Big Data, el *corupus* de signos/información es incognoscible en su totalidad y sólo se tiene un virtual (posible) acceso a un todo en red, es decir, se tiene un acceso virtual a lo que hay en red, pero es imposible tener un acceso cognitivo. Asimismo se discursa como corrección política que se encuentran las sociedades transitando por la sociedad de la información donde utópicamente se ha dicho que los sujetos tienen usos óptimos de la información con la que entran en contacto así como

procesos de búsqueda que lo beneficien. Debido a las nuevas formas de hipercodificación de información, a lo que de primera mano se tiene acceso es a los fragmentos que pueden llevar al cuerpo completo, como ya se dijo, el hipervínculo explícito es un fragmento que significa que al acceder, se va a ampliar el área de búsqueda y hallazgo; pero lo que parece estar ocurriendo, es que debido a la imposibilidad vital que los tiempos y el amplio espacio de acción que permiten al sujeto conocer, estos optan por sólo conocer el fragmento que les fue administrado, y esto deviene en una falsa conciencia de conocimiento.

Es por eso que en las entrevistas se mencionaba que la gente tiene un sentimiento ilusorio de que conoce más, y mencionaban que existe una pretensión de tener una cultura general más amplia. Ejemplo: el sujeto cree que conoce a un autor determinado sólo por haber podido acceder a un artículo de Wikipedia donde condensan su vida y obra, sin siquiera haber tenido que leer una de sus obras, o en el mismo ejemplo, con tan sólo haber leído alguna de sus frases, genera la ilusión de tener un capital cultural más amplio. En cierta medida sí conoce más, pero no más allá de la primer línea que se le ha administrado, es el equivalente hiper-moderno de la pregunta heideggeriana sobre el Ser, “El preguntar puede llevarse a cabo como un “no más que preguntar” o como un verdadero preguntar.” (Heidegger, 2015, p.14), el preguntar, por ejemplo en un motor booleano, es el paso intuitivo, el verdadero preguntar genera procesos de racionalización de lo preguntado, de un segundo orden epistemológico, de reflexionar sobre lo que se está preguntando.

Estos fragmentos de información atomizados, se relacionan con el concepto de Bourdieu de capital cultural en sus dos formas, la objetivada y la incorporada. Se homologan en el nivel, donde el fragmento es la posibilidad de conocer, es el equivalente al capital cultural objetivado, se tiene en un nivel objetual; incorporarlo conlleva más que sólo poseerlo, principalmente tiempo, espacio y trabajo, “tiene un *costo de tiempo*, y de tiempo que debe ser invertido *personalmente* por el inversor” (Bourdieu, 2011, p. 215), ergo, si los cánones de procesos de información atienden a la inmediatez, eficiencia y fragmentación, se puede decir que todo ese conocimiento no se incorpora como capital cultural, debido a que a) se revisa por salto y discontinuidades no-voluntarias, es decir intuitivas, b) se accede de manera superficial, en un primer nivel, el nivel de las líneas marcusianas de repetición y c) por un fenómeno identificado como embotamiento informativo en el que las capacidades cognitivas de memoria se merman; dicho concepto será revisado en el apartado siguiente.

Otra de las relaciones por las cuales se puede hablar que no se transita por la sociedad de la información y sólo por una especie de Sociedad del Capital Cultural Objetivado (CCO), es por la razón de que el acceso por



infraestructura a los grandes vaciados de conocimiento en red implica que se posee la posibilidad de conocer; se tienen las herramientas, pero la voluntad hetero-autónoma de construir conocimiento parece ser superada por prácticas intuitivas y emotivas. El ejemplo que homologa, es que un sujeto posee un CCO bastante amplio en su biblioteca personal, pero mientras –usando una expresión extraída de las entrevistas– “no beba de la fuente” no pasará a un estado incorporado de capital cultural. Con relación a lo anterior, un estudio de la Universidad de Yale –antes ya citado– afirmó que, “An inflated sense of personal knowledge also could be dangerous” (MedicalXPress, 2015); el empoderamiento del sujeto se infla, debido la posibilidad de saber más, de tener un virtual acceso a un CCO; esto es sólo una de las consecuencias básicas de ese sentimiento de conocimiento por fragmentos al alcance. Lo anterior parece ser peligroso para los investigadores de la Universidad de Yale, debido a que con esa ilusión de conocimiento, las decisiones que el sujeto pueda tomar, estarán en función no de la racionalización, sino de la certeza que el motor le administre, ponderando la verdad en el motor y en el falso CCO.

Byung-Chul Han aporta un análisis interesante en “Agonía del Eros” (2014)(1), donde habla de procesos de desritualización, que homologando el concepto, la fragmentación atiende al mismo fenómeno. Un ritual es una forma en devenir con características de secuencia que implica un tiempo y espacio determinado, dicha secuencia tiene un fondo que sustenta la forma y viceversa. En las sociedades hiper-modernas, la libertad de la libertad, ha llevado a la desritualización de la vida humana, donde los fragmentos, que sirven en el plano funcional, se extraen del cuerpo complejo que los contenía y dichos fragmentos toman el lugar del cuerpo completo. Han hace la analogía a partir de procesos derivados del erotismo humano; ya es posible hablar de relaciones sexuales en red, donde el no-acto sexual toma el significado del hecho en sí, esto relacionado, de igual manera, con los aumentos en la percepción del tiempo y la satisfacción inmediata de pulsiones que permite llevar a cabo la interconectividad; el proceso que deriva a una relación sexual se fragmenta en una acción cuasi-inmediata como mantener relaciones sexuales con un extraño a miles de kilómetros de la habitación donde se encuentra el sujeto frente a la pantalla.

Lo mismo ocurre con procesos de información, si bien no es un ritual en la extensión de la palabra, el informar como “entrar y dar forma” queda relegado por el hecho de consumir de manera sencilla y rápida, por medio de fragmentos de uso que ilusoriamente dotan de capital social al sujeto, satisfaciendo una necesidad compulsiva de habitar el espacio del no-estar y del no-tiempo, del tiempo que emplaza y desplaza simultáneamente.

Para finalizar, si se observa desde la dialéctica, los fragmentos al alcance de la intuición son la parte positiva, lo cual categoriza lo positivo como primera línea ontológica en la Red: Para Byung-Chul Han la sociedad polar o donde se concebían la Negatividad contra la Positividad ha venido transmutado para imponerse una primera línea de uso sobre la Positividad, es decir, la otredad se elimina y existe “la sobreabundancia de lo idéntico” (Han, 2012, p. 19); es decir que existe un exceso de positividad dialéctica –donde las contradicciones sólo se niegan en vez de superarse como explica Martín Serrano–, y se transita en lo positivo; lo negativo radica en las posibilidades que van más allá de los simples fragmentos administrados; la sobreabundancia de lo idéntico radica en que al no ahondar en las posibilidades negativas que lo positivo tiene dentro de sí, tienden a generarse líneas continuas de repetición de fragmentos que parecen eliminar toda posibilidad de resecuencia, ya que el sujeto promedio habita sólo en primeras líneas, y la realidad parece ser lo que se repite y lo que en fragmentos se presenta como condensación de un mundo complejo, sin llegar a conocer la complejidad de ese mundo y sus posibilidades multidimensionales de acción.

Saltar por los fragmentos de manera intuitiva que parecen condensar un todo, simplifican un entorno que por antonomasia es complejo, y en este proceso de simplificación, quedan relegados signos/información que no son populares. La rebelión de las masas de Ortega y Gasset ha venido construyéndose en una sociedad que aspira a la Sociedad del Conocimiento; el hombre “Domina todas las cosas, pero no es dueño de sí mismo. Se siente perdido en su propia abundancia” (Ortega y Gasset, 2014, p. 102).

## **6.5 Infoxicados, aburridos, hiperactivos e interpasivos**

Para poder entrar en los conceptos propuestos, se debe recalcar un fenómeno que parece obviarse cuando se trabaja en torno de las dinámicas que tienen que ver con información y los procesos que ocurren en derredor de ésta, la abundancia como factor determinante al momento que un sujeto entra en contacto con el mundo representado en signos/información es algo a lo que se le debe prestar atención.

Como se recordará, la primera parte de esta tesis sirvió como una breve historia sobre las tecnologías de soporte de información; desde la postura de Walter Ong quien dice que la palabra es en sí un constructo tecnológico que funge como símbolo y referente, pasando por la invención de los sistemas de

escritura antiguos y los soportes físicos donde se insertaban, la gran revolución de la imprenta de Gutenberg, hasta llegar a la segunda revolución informacional, la Internet. Lo anterior con el fin de trazar una línea que pudiera guiar la comprensión del devenir de los soportes y las implicaciones que fenómenos como el registro de información, la secularización y la masificación de informaciones han tenido en la Historia.

Prestar atención a cómo el devenir de las tecnologías donde la información ha tenido soporte han mutado, es medular para comprender la relación entre el ser humano, la cultura, el conocimiento y las representaciones del mundo y sus procesos. Como se ha venido recalando, la Internet no es el primer soporte de acceso a informaciones en masa; se sabe que a lo largo de milenios de cultura humana, las sociedades han podido registrar desde datos numéricos, calendáricos, hasta micro-historias, leyendas y cosmogonías, dichos registros se hayan en plataformas como cuevas - registro primitivo -, pasando por tablas de arcilla, papel, madera, etc.; asimismo los formatos de registros son variados, como lo es la iconografía, donde por medio de imágenes se representa la cosa en sí, hasta niveles de abstracción estructurados donde los códigos mediados por alfabetos han brindando un acercamiento al mundo que en ese momento representaba, evocando la historia del hombre en relatos y meta-relatos a los que se han tenido acceso y se han hallado a lo largo de los años.

A pesar de que el ser humano, en diferentes épocas y contextos, se ha esforzado por mantener el registro de su mundo, nunca antes se había tenido las cantidades de información que actualmente se dispone, y mucho menos la posibilidad de acceder a éstas. Como se menciona, el registro no es un fenómeno nuevo, pero estaba supeditado a factores de descodificación e interpretación, esto debido a que por ejemplo, en la Edad Media, los índices de analfabetismo eran altísimos. Si bien no hay datos que aporten el porcentaje real de nivel de analfabetismo en Europa en la Edad Media, el primer dato –el cual sirve de cotejo– arrojado en España en 1841, “ofrecía un 24,2 % de población alfabetizada” (Viñao, 2009, p. 7), es decir que más del 75% de los habitantes de ese país eran analfabetas; si se hace la inferencia de cuántas personas sabían leer al momento de la secularización de la Biblia en Europa, aproximadamente cuatro siglos antes, el número es ínfimo.

A lo anterior cabría sumarle que los textos, la mayoría de ellos, estaban escritos en latín, idioma que sólo dominaba un grupo menor de académicos, clérigos y quizá algún otro iniciado. Para la mayor parte de la población, estos registros, que venían de siglos atrás, no significaban en absoluto para su existencia. De igual forma, otras artes han servido de plataforma de registro de signos/información como lo es la pintura o la escultura, a partir de la

normalización del texto escrito como forma de registro y de arte, el camino de conocimiento del mundo radica en la palabra, ya sea escrita o hablada.

Se transita por una era donde el registro de información se ha convertido en un proceso cuasi-automático, donde sólo el hecho de hacer click en una página queda registrado, y así sucesivamente con cada una de las acciones que el Ser realiza en el tercer entorno. Lo anterior es un cambio cualitativo en cuestión de registro, si bien el registro siempre ha existido, nunca había sido necesario el tener registro de acciones de manera no-voluntaria. Antes el registro se ocupaba de momentos de rupturas, como la caída de un imperio o las discusiones bizantinas que versaban sobre temáticas que en su momento fueron trascendentales, o en su caso, cotidianidades que de manera voluntaria se decidía registrar.

Se puede hablar ahora de dos tipos de registro de información, el registro clásico y el registro hiper-moderno. El registro clásico es aquel que durante milenios el ser humano ha venido practicando, situaciones que versan sobre la Historia, las ideas, el conocimiento y diversas áreas que se han cultivando de manera formal, y el segundo registro es el que hasta hace unas décadas ha nacido, el registro de las acciones humanas para usos con fines diversos, ya sea el lucro, políticas públicas, usos humanitarios, conocimiento de tendencias sociales, predicciones culturales, etc., lo que diferencia al segundo registro del primero, es que el segundo atiende a lógicas de eficiencia, suma y son datos generados por una colectividad de manera no-voluntaria.

Con relación a cómo la información registrada ha venido presentando aumentos exponenciales se recuerda la cita de la revista Quartz en la página 166 del presente, que, si del siglo XV al XIX el conocimiento humano registrado se duplicaba cada siglo, ya para el final de la Segunda Guerra Mundial, cada 25 años el conocimiento registrado se duplicaba, las velocidades y las capacidades de almacenamiento de información han crecido exponencialmente en las últimas décadas, "It is projected that just four years from now, the world's information base will be doubling in size every 11 hours" (IBM, 2006, p. 2); como se puede ver, la predicción anterior se hizo hace una década por investigadores de IBM, quienes en un texto llamado "The toxic terabyte: How data-dumping threatens business efficiency", ponen de manifiesto que posiblemente en la actualidad, lo registrado se duplique a velocidades inconoscibles, de formas aleatorias y en distintos formatos.

Actualmente el registro clásico; del cuerpo de conocimientos formales; se registra en las mismas plataformas que las actividades cotidianas del ser humano en el tercer entorno, es decir, si bien en la antigüedad la Poética de Aristóteles estaba almacenada en la biblioteca de Alejandría, y por un *index* se

accedía a ésta, ahora también puede hallarse en el mismo sistema de información donde se hallan las actividades más banales, o los datos de nacimiento del actor de moda. Esto ha generado que todo en red, se encuentre respaldado en lo que se llama nube, y esta nube tiene soporte físico en servidores que almacenan y descodifican la información en forma de datos.

Que la información esté acumulada, en el mismo espacio virtual, hace complejo su acceso, esto no quiere decir que se encuentren en el mismo lugar, ya que la Red es un espacio ensanchado, con nichos identificados; no se encontrará la Poética de Aristóteles en el mismo portal que encuentras la reseña del último videoblog del personaje de fama momentánea, pero sí se encuentran en el mismo espacio ensanchado, sólo en distintas ventanas y con distintos caminos de acceso. Los caminos de acceso están relacionados con las prácticas del sujeto y las preguntas que le arroja al motor.

Una cuestión que salta al análisis; y sin ser ésta rectora del trabajo, pero es de importancia recalcar; es que hay reticencias en torno a la omnipotencia de la Internet como forma definitiva de almacenamiento de información. Por ejemplo, el historiador Jason Scott dice, “It’s gone gone. A piece of paper can burn and you can still kind of get something from it. With a hard drive or a URL, when it’s gone, there is just zero recourse” (The Atlantic, 2015); es cierto que es posible almacenar grandes cantidades de información en formatos en red, o en *hardwares*, pero eso no quiere decir que a lo largo de los años, esta información va a poder ser descodificada. Si los textos que se rescataron, a medio quemar, de la Biblioteca de Alejandría, pudieron ser descodificados, fue gracias a que su soporte en código deriva de una estructura que fue creada por el hombre en una cultura en específico y anclada en códigos compartidos, es decir, la lengua en la que fue escrita puede ser descodificada, como ocurrió al descifrar la Piedra de Rossetta, pero —en un supuesto—, todo lo que se almacena en la nube finca sus códigos en sistemas como el binario o HTML, por decir dos ejemplos, si no se tienen las máquinas que puedan leerlo, no sirve de nada y la información se ha perdido. Como ejemplo se pone algo que podría ocurrir: un sujeto guarda información en un *Floppy* (disco de 3 1/2), sólo puede acceder a lo que contiene a partir de un lector de este tipo de discos o por medio de una extensión que se lo permita; actualmente es relativamente sencillo hacerlo, pero quizá en un siglo, lo que contiene ese disco sólo pueda ser leído por una máquina que se encuentre en el Museo de la Ciencia en Londres, donde actualmente dispositivos como el *Gameboy*, un *Xbox* y una PC con lector de *Floppy* ya son parte del acervo.

Es por eso que las grandes cantidades de información no tienen sentido si no se les da uso, pueden estar almacenadas, pero si no existe un uso consciente de ésta, sólo existe dentro del motor.

Dicho lo anterior, se comienza a hablar de un fenómeno que se ha potenciado a partir de a) el exceso real de información, b) la posibilidad de registrarla a velocidades mayores y de manera cuasi-automática, c) la posibilidad de conocerla y d) la ilusión del sujeto hiper-moderno de conocer cada vez más el mundo gracias a que tiene la virtualidad de poder acceder a vaciados informativos globales. A este fenómeno se le ha denominado como infoxicación; concepto derivado de conjuntar varias operacionalizaciones como la de “Embotamiento informativo”, “Fatiga informativa”; el primero propuesto por Nicholas Carr (2011), y el segundo construido a partir de la discusión hecha por Byung-Chul Han en “La sociedad del cansancio” (2012). Asimismo, surge el concepto en la entrevista a Jacobo Pérez y se caracteriza por ser un cansancio de la información o un embotamiento cognitivo por exceso de exposición y mal manejo de vaciados informativos.

Como ya se explicó en el marco teórico, la memoria a largo plazo queda permeada, si la memoria a corto plazo está embotada y ésta no descansa de los outputs informacionales que se le presentan o que el sujeto decida prestar atención.

Estos problemas de infoxicación ocurren de manera inconsciente, el sujeto no se percata de ello; es un síntoma que no es visible, ergo el problema para el sistema/sujeto infoxicado/sobre-informado no existe fenoménicamente, pero hay signos de su presencia. Lo anterior se percibe cuando en la entrevistas parecen negar completamente el fenómeno, pero a lo largo de ir construyendo los argumentos en la misma conversación, apuntan sentirse cansados y no poder controlar los inputs que como sistema abren, y que exponen a los outputs que indiscriminadamente van abriendo en su navegar por la Red. En la misma dinámica de ir generando saltos entre fragmentos informativos, sin una secuencia establecida hetero-autónomamente por el sujeto, la memoria a corto plazo; como señala Nicholas Carr, se embotan al no tener un fin en específico el proceso multi-inputs o multitasking informativo. Asimismo se puede comparar con una compulsión de ir consumiendo información, esto debido a un concepto que se construye como prosumir, no se distingue ya entre el producir información y consumir, ya que ambos procesos pueden estar llevándose a cabo en simultáneo –gracias a la dinámica hipermediacional.

El concepto sobre-información, fue medular en la construcción de este trabajo, y hay que diferenciar el concepto de sobre-información con el de hiper-información e hiper-comunicación. Se recuerda que el prefijo “hiper” deviene en aleatoriedad; luego entonces la diferencia radica en la raíz, donde “sobre” indica adición.

Habiendo remarcado la diferencia elemental entre los prefijos citados, se dice que el sujeto se encuentra en un contexto sobre-informado, donde puede generar procesos de hiper-información, es decir, informarse de maneras aleatorias ancladas en la no-aleatoriedad del sistema. Lo anterior se explica de la siguiente manera; el sujeto infoxicado no controla por sí mismo lo que consume informacionalmente, pero sí está controlado por el sistema objetivado en las recomendaciones que el Data ofrece. Si el sujeto percibe como aleatorio lo que se le administra, esto administrado, en primer nivel no lo es, a pesar de eso, fenoménicamente, siendo que el sujeto es el que interactúa con lo administrado, se dice que es un proceso aleatorio-no-aleatorio, es aleatorio en la percepción, pero no por sistema. Esta disonancia parece no existir en los sujetos a menos que se haga consciente y cuando se hace explícita la disonancia, el sujeto puede entrar en procesos donde puede sentirse abrumado, embotado o infoxicado.

Cuando un sujeto se percibe infoxicado es porque ha hecho consciente el proceso no-voluntario que ha llevado a cabo, asimismo tiene que ver con la inmersión que éste tenga. Es una enajenación donde al estar prolongados periodos de tiempo navegando y dando saltos discontinuos, y por las percepciones de tiempo-espacio inmediatas y omnipresentes, el sujeto sufre fatiga y posible pérdida de atención. Los saltos o discontinuidades intuitivas, relegan procesos de secuencia; los cuales implican un orden lógico; así como su percepción de fenómenos que circundan al sujeto, privándolo de posibilidades de aprehender su realidad. Asimismo tienden a distraer la atención focal, debido a la partición mosaical desordenada que se va hallando el sujeto en su navegar por el tercer entorno sobre-informado; ya que el sujeto es quien tiene responsabilidad de secuenciar lo hallado debido a que las figuras de *Pater Familias* se han diluido o han tomado otras formas y funciones distintas a cuando se trataba de un sistema con mediaciones sociales tradicionales.

La infoxicación se resume como un proceso donde el sujeto como sistema, no controla o hace consciente, su proceso de apertura de inputs y outputs informacionales, los cuales abre de manera intuitiva no-voluntaria en un contexto donde el mundo tiende a la sobre-abundancia de información y a una serie de procesos aleatorios informacionales de segundo nivel, debido a que a pesar de su no-aleatoriedad en el motor que administra (todo lo que ocurre en Data y motor está sectorizado por algoritmo), esta no-aleatoriedad es de tal complejidad que es imposible tener un coeficiente controlado, es decir que lo que el sujeto controla, o más bien tiene elección de llevar a cabo, es la capacidad de generar secuencia de lo que parece aleatorio y de sus inputs, no de lo que ocurre en el primer nivel mediacional, o lo que se le presenta por

medio del Data. Por lo tanto, en primer nivel la aleatoriedad es casi nula y en segundo nivel, el fenoménico del sistema/sujeto, la aleatoriedad es amplia. Esto está directamente relacionado con lo teorizado anteriormente sobre las dos primeras mediaciones en un sistema hipermediacional donde 1a (mediación por Data) es independiente de la mediación 1b (mediación biológica del sujeto) que depende totalmente del motor.

De igual forma, algo que está interrelacionado con los procesos de infoxicación es la tendencia al multitasking no-voluntario, como ya se mencionó, y a los procesos hiperactivos.

Para comprender el término hiperactividad, Byung-Chul Han (2012) hace una reminiscencia al Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) donde lo expone –más que como un trastorno– como un caso extrapolar del proceso de no poder focalizar atención, debido al exceso de positividad en el hacer, o bien le acuña su génesis en la cultura del rendimiento, donde sin importar el cómo, el sujeto debe rendir y abarcar su hacer masificado. El exceso de positividad en el hacer, tiene como consecuencia un hacer en aleatorio, mas no un hacer focalizado; con esto se pondera la cantidad de lo que se hace, mas no la calidad de lo que se hace, en el caso de la hiperactividad informativa, se pondera la cantidad de información abarcada, pero no la calidad de ésta, ya que para poder sopesar la calidad de un signo/información es necesario trabajo hetero-autónomo, así como tiempo; y si se recuerda, los procesos en el tercer entorno atienden a tiempos donde la inmediatez y eficiencia permea. Entre más se abarca en cuestiones informacionales, sin un proceso consciente voluntario de orden, más hiperactividad y mayor infoxicación se presenta en el sujeto.

Parece haber una constante en el aumento de procesos informativos, donde el Ser consume distintos tipos de información en menor tiempo, en variadas plataformas y pantallas, por medio de saltos y discontinuidades mosaicales que al ser cada vez mayores, se dificulta el proceso de ordenamiento de la realidad. No basta con cada vez informarse más, sino con que a partir de ese proceso de aumento de la actividad informativa, se tenga la capacidad ordenar lo consumido, lo que se halla o busca en el tercer entorno.

La hiperactividad informativa se caracteriza principalmente, como un proceso donde el sujeto salta aleatoriamente de un signo/información a otro, pantalla a signo/información-ventana, abarca grandes cantidades de información por medio de fragmentarla, embotando su atención y perdiendo la capacidad de focalizar su hacer en un sólo proceso en sosiego, en los cuales se pondera la calidad del proceso informativo antes que la cantidad. Es decir que lo que da la hiperactividad informativa es una forma de hacer, pero con



muy poco fondo de ese hacer y del mundo donde se actúa; se pondera la forma antes que el fondo.

Un ejemplo que ayuda a comprender lo anterior, es la práctica de lectura citada por Jacobo Pérez, quien nos dice que él abarca grandes cantidades de información en tiempos menores gracias a que lee de forma diagonal, esto quiere decir que no lee completamente un texto, sino va navegando por el texto de manera discontinua; asimismo nos menciona que puede estar revisando distintos contenidos a la vez en diferentes plataformas y pantallas (menciona ser alguien muy *second screen*) para así encontrar algo que llame su atención y poder ir saltando entre las informaciones. De esta forma también la hiperactividad informativa da la sensación de conocer más a los sujetos que la presentan, ya que toman fragmentos diversos que en forma parecen condensar un conocimiento amplio, pero de fondo carecen de estructura secuencial de conocimiento. En simples palabras, la hiperactividad informativa puede generar que efectivamente se conozcan más fragmentos –la forma– pero no se ahonde en el fondo negativo de dichos fragmentos, haciendo difícil el articular en un conocimiento sistémico relacional lo conocido. Si se ve la realidad como un sistema; donde no sólo por acumulación de elementos se conoce al sistema, sino más bien por la capacidad de relacionar los elementos que comprenden a éste, dando un conocimiento cualitativo complejo de la realidad, no se puede hablar de conocimiento; como al que se aspira cuando se habla de una Sociedad del Conocimiento y del mundo complejo si el sujeto sólo toma en cuenta la acumulación de fragmentos por medio de la hiperactividad. Con relación a la hiperactividad informativa, Nicholas Carr aporta un argumento de apoyo, “Regresamos al estado de <meros descodificadores de información>. Nuestra capacidad de establecer las ricas conexiones mentales que se forman cuando leemos profundamente y sin distracciones permanece en gran medida desocupada” (Carr, 2011, p. 154); asimismo, el proceso hiperactivo embota la memoria de trabajo, es decir la de corto plazo y hace una metáfora utilizando un glifo de agua.

Quando leemos un libro [ejemplo de un proceso de no hiperactividad informativa y secuencial], el glifo de la información mana con un goteo constante, que podemos regular a la velocidad de nuestra lectura [que es distinta a la velocidad a la que el motor funciona] (...) Con la Red, tenemos muchos glifos de información [outputs], todos manando a chorros (Idem).

Otro fenómeno que se identifica, tiene que ver con procesos de aburrimiento y está fuertemente ligado al anterior; tienen una relación circular, a manera de círculo vicioso, esto por una negación dialéctica de los opuestos.

Cuando el sujeto se siente en estado de aburrimiento, genera procesos hiperactivos de consumo de signos/información, que a su vez estos le aburren por la inmediatez de los saltos que genera, así como de la satisfacción inmediata y efímera de su objeto de entretenimiento, luego entonces el aburrimiento no se supera por actividad, sino sólo se niega y se reproduce sin generar una síntesis de acción.

Como se recuerda, las percepciones de tiempo y del espacio en el tercer entorno, difieren sustancialmente acelerándose a las velocidades que el sistema funciona. Cuando se habló de las dos tipologías de percepción, más o menos normada, del tiempo en espacios físicos, se conceptualizó que en el tercer entorno la velocidad aumenta, pudiendo así llegar a sitios más lejanos en menor tiempo en un espacio más amplio, este tercer tiempo se le denominó T3. Se encuentra que este tiempo, el del tercer entorno, interfiere en la percepción del T1 y T2.

Antes de continuar complementando los argumentos de cómo el T3 influye en la percepción fenoménica de los sujetos que físicamente habitan en los dos primeros entornos, se ocupa un argumento de autoridad extraído de la física moderna el cual dice, “[se] exigió abandonar la idea de que hay una magnitud universal llamada “tiempo”, que todos los relojes pueden medir. Por el contrario, cada observador tendría su tiempo personal” (Hawking, 2015, p. 20); este argumento fue esencial para fincar las bases teóricas de la teoría de la relatividad de Einstein; ahora bien esto sirve para asentar que fenoménicamente en los dos primeros entornos la percepción del tiempo y del espacio, también podrían variar dependiendo del observador, pero esta varianza fenoménica nunca había sido tan amplia como ocurre a partir de que el Ser comienza a normar su vida con las velocidades de acción con las que la Red funciona. Lo anterior ocurre debido a que en el nivel de organización del sistema de información de la Red, las magnitudes están exponencialmente en crecimiento y las velocidades con las que el sistema se organiza atienden a velocidades imperceptibles para el ser humano, siendo que para éste son inmediatas; por ejemplo, la plataforma de Big Data usada por IBM tiene una característica llamada, “Stream computing”, “[el cual] permite el análisis continuo de volúmenes masivos de datos en transmisión en tiempo real con tiempos de respuesta inferiores al milisegundo” (IBM, 2012, p. 2), así como los tiempos normalizados a mayores escalas de lapsos temporales varían dependiendo del observador, al aumentar la velocidad, por ejemplo a milisegundos, la varianza de percepción puede que baje, pero la diferenciación por parte de un ser fenoménico es cuasi-imposible. Los tiempos de acción en el sistema son imperceptibles para el sujeto.

Que las velocidades de acceso a signos/información cada vez sean mayores, así como la acumulación de estos, ha generado que los usuarios tengan procesos de hiperactividad, donde por consecución, puede generar procesos de aburrimiento. Se recuerdan algunas lexis citadas en el capítulo anterior donde los entrevistados mencionaban que, si alguna aplicación no abría en 5 segundos –por ejemplo Facebook–, saltaban a otra, esto para satisfacer inmediatamente su necesidad de entretención. Si la entretención conlleva unos cuantos segundos, se pasa a otra fuente de entretención que satisfaga la necesidad del sujeto, el salto y las discontinuidades tienen otra posible vertiente, la de ocupar su aburrimiento.

Esto se explica por la característica rectora de inmediatez, al tener todo al alcance de la mano y sin tiempos programados de espera, se explota la posibilidad del *zapping* o del salto por aburrimiento, haciendo de lo anterior una práctica común. Lo inmediato se sublima más rápido, la necesidad, y la pulsión cambia de espacio, ya que no se puede hablar de objetos físicos, bien se puede hablar de signos, lo anterior en la dinámica freudiana de la sublimación del deseo, la cual es perpetua y sólo cambia de objeto; en el tercer entorno sin lógicas espacio-temporales normadas o fenoménicas, el proceso es inmediato y entre más inmediato se sublima, más efímero es el uso de lo sublimado como signo, el aburrimiento viene por exceso de saltos, de saltos que agotan el sentido, buscando sentido en el salto; sin posibilidad de encontrarlo. El acceso inmediato resta valor simbólico y de apropiación, ergo, se embota en aburrimiento, en búsqueda de sentidos donde quizá no los encuentre. (Ejemplo del niño que se aburre de la aplicación en menor tiempo, del niño que no se aburría de su juguete preferido sino hasta años después).

Algo que también está relacionado con el exceso de positividad es el fenómeno de percibirse aburrido o evitar estarlo “El exceso de positividad se manifiesta, asimismo, como un exceso de estímulos, informaciones e impulsos” (Han, 2012, p. 33); como se puede observar tiene total relación con lo mencionado arriba, donde el cambio excesivo y saltos agotan el sentido o en la forma freudiana, la pulsión se satisface cada vez más rápido. El salto de atención “se caracteriza por un acelerado cambio de foco entre diferentes tareas, fuentes de información y procesos. Dada, además, su escasa tolerancia al hastío, tampoco admite aquel aburrimiento profundo que sería de cierta importancia para un proceso creativo.” (idem, p. 35); o en otro caso de un proceso reflexivo propio de la existencia del Ser.

“El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces “no, eso qué es!!”, no me quiero conflictuar con eso” (Byrd, 2015, Anexo).

Se percibe que el sujeto evita, por medio del salto y de la hiperactividad (en sus varias formas como lo es la “Hiperactividad Informativa”, que consiste en informarse por informarse) el sentirse aburrido, siempre busca por medio de la rapidez de las plataformas, ubicar su entretención en fuentes distintas, es así como, “La pura agitación no genera nada nuevo. Reproduce y acelera lo ya existente” (idem, p. 35); se recae al punto de que esta compulsión disfrazada de entretención genera líneas repetitivas (marcusianas) sin la posibilidades de cambio, es decir sólo se mueven hacia algo que se reproduce en sí mismo; ya que la capacidad de reflexionar siempre va acompañada de momentos de no-acción. Se puede decir que el hacer-hacer por compulsión hiperactiva, es no hacer nada, pensando que se hace; este concepto se amplía más abajo, pareado al concepto “Interpasividad” que Slavoj Žižek propone.

Triangulando los conceptos tratados en este apartado se puede hablar de que el aburrimiento es “cansancio mudo”, concepto propuesto por Han (2012) , es decir un cansancio que no deriva de la acción del Ser, donde en la lógica de tensión-distensión. Cuando se está cansado, se pasa al estado de distensión por medio del des-canso, y separa al primero, de lo que él llama “Cansancio Fundamental”, que es aquél que “Deja que surja el *espíritu*”. La <inspiración del cansancio> se refiere al <no-hacer>” (idem, 2012, p. 75), asimismo, menciona que este tipo de cansancio donde el Ser se relaja; al igual que el aburrimiento en calma; tiene la función de que el Ser puede generar procesos reflexivos y creadores un no-que hacer sosegado –en la lógica sistémica se hablaría– de un cambio de estado del sistema para así poder estabilizarse y seguir en equilibrios de desacomodos, y nunca una homeostasis perpetua, este cambio no consiste en un “estado en que se agoten los sentidos” (idem, 2012, p. 75), o se emboten por exceso de actividad.

Parece ser, que el cansancio hiper-moderno, es un cansancio que se alimenta del aburrimiento, pero que al no dejar lugar a estados de sosiego, sólo se engrosa el sentimiento de fatiga acompañado de aburrimiento, debido a la circularidad que genera el cansancio mudo de la infoxicación por hiperactividad informativa. Como se puede ver anteriormente, cuando se habló sobre la negación del proceso dialéctico entre actividad y aburrimiento; la compulsión de no caer en estado de reflexión en sosiego y la hiperatención (que no es más focalizada, se rige por la aleatoriedad de los puntos focales), genera procesos de fatiga y un aburrimiento circular que se alimenta de una actividad desfocalizada.

Lo anterior tiene relación directa con los procesos de embotamiento de la memoria de trabajo; al cansarla por hiperactividad, la información consumida, así como el mismo proceso de ocio o entretención, sólo generan una compulsión por no aburrirse, la cual deriva en un estado de negación de la

negación, luego entonces se puede hablar de una sociedad con altos niveles de aburrimiento; esto debido a las velocidades con las que se satisfacen necesidades que en entornos físicos tomaban tiempo y una secuencia de acción.

En la misma tónica, Walter Benjamin, “llama al aburrimiento profundo <el pájaro de sueño que incuba el huevo de la experiencia> [...] el aburrimiento profundo corresponde al punto álgido de la relajación espiritual” (Han, 2012, p. 35) esto aporta un argumento a favor de los procesos de sosiego y aburrimiento, el autor los observa como un momento de reflexión, donde el Ser; como en el mismo Heidegger aparece; hace consciente su existencia a partir de sentir fenoménicamente el tiempo por el que transita. Si el sujeto está enajenado en la vorágine descrita arriba, sin un proceso voluntario de conciencia, se reduce a un ente que habita y navega por un entorno complejo el cual puede determinarlo como sujeto antes de que se dé cuenta de ello.

Otro concepto que está ligado a los anteriores es “interpasividad” –ya referido en el capítulo anterior–; más abajo se ejemplificará cómo se relaciona con los otros conceptos. Si bien existe el concepto interactividad –que es un lugar ya muy común al hablar de comunicación–, dialécticamente tiene un opuesto directo que es el de interpasividad la cual se explica como “el opuesto exacto a la <interactividad> (el ser activo a través de otro sujeto que hace el trabajo en mi lugar, como idea hegeliana...)” (Žižek, 2010, p. 133); dicha concepción hegeliana, a través de Žižek, de la interactividad no dista en demasía de la explicada en el segundo capítulo donde el hacer, no necesariamente implica que “el otro lo haga por mí”, también se puede hacer “en conjunto” o actuar a través. Ahora que se comprende el opuesto, la interpasividad implica un “no hacer en conjunto” o un “asegurar la pasividad de otro que representa mi verdadero lugar” (idem, p. 135), lo anterior por un “hacer”.

Como ejemplo que ayuda a comprender el concepto, se utilizará un caso que fue referido constantemente en las entrevistas: el caso de la acción social en la Red.

Cuando se discursaba sobre las utilidades de la Red en cuestiones de cambio social, movimientos sociales o de concienciación, se remitían a situaciones comunes en la vida diaria, la cual atiende a posturas ideológicas que se reproducen (o fragmentan) por medio de discursos vaciados en las plataformas de interacción y comunicación de la Hipermedia; para ser más específicos las *shitstorms*, como las nombra Han (2014) (2), y que son aquellas acciones de descontento que de alguna u otra manera se reproducen rápidamente en torno a temas concernientes a la opinión pública y que ubica

como exclusivamente características de la comunicación digital y que asocia con un alto grado de ruido comunicacional.

Cuando un sujeto, entra en la dinámica interpasiva de *shitstorm*, reproduce discursos que le han sido hipermediados (aleatoriamente, sobremediados, con poca consciencia de aquéllos quien han mediado la información o el signo), se percibe un sentimiento de responsabilidad social ya cumplida, de un “hacer por la causa en cuestión” (consciencia del maltrato animal, consciencia política, etc...) pero en red, y así *ad infinitum* reproduciéndose bajo la premisa de que esa información en específico es de gran relevancia para que exista un cambio de estado en las personas que tienen contacto con el mensaje. Si bien el hacer en la Red significa compartir o reproducir información –actividad de baja intensidad energética– para que ésta llegue a más receptores, esa acción no significa que en el afuera físico en verdad tenga implicaciones o accidentes.

El sujeto en cuestión, no se asegura que conscientemente, al hacer en Red, lo equiparará con un hacer en la realidad no hipermediada. No se discutirá el alcance social de dicho proceso, pero es el fenómeno en sí el que se percibe. Retomando la caracterización de interpasividad; esta hiperactividad informativa en red cumple la función sublimadora en el sujeto, ya que “en la interpasividad actúo siendo, no obstante, pasivo a través del otro” (Žižek, 2010, p. 135), en el ejemplo, el sujeto actúa (comparte/reproduce), pero a través de la pasividad del otro virtual, ese otro que en aleatoriedad recibirá; “yo ya <hice> mi parte al compartir, y espero que los demás, o hagan lo mismo, o de verdad hagan algo por cambiar eso de lo que se discursa en la información”, y de paso, el sujeto crea una fragmentación de su ser ante el otro como “Sujeto consciente de la situación”. Es el ejemplo más representativo en las prácticas culturales en torno a opinión pública en red, "Haces pero no estás haciendo nada. Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo nada" (Alarcón, 2015, anexo)

La singularidad del proceso circular descrito radica, en que los sujetos transitan por esa dinámica donde cualquiera de estos cuatro fenómenos puede detonar que se den los tres restantes. Es decir que, el sujeto en el tercer entorno genera prácticas que lo pueden llevar a sentirse aburrido, intente desaburrirse, hiperactúe, ergo, se infoxique e interpasive; luego entonces se aburra o decida seguir infoxicándose. Este círculo se puede configurar de distintas maneras, pero como hipótesis se dirá que es un círculo que depende de la interconexión en devenir de estos cuatro factores descritos.

## 6.6 El Big Data como Inconsciente Colectivo: De Jung a Asimov

El concepto de inconsciente colectivo, es una propuesta generada por Carl G. Jung, quien fuera alumno de Freud a principios del siglo XX. Así como el inconsciente freudiano, éste no es un objeto comprobable y muchas ocasiones la escuela freudiana lo ha demeritado por diferencias conceptuales entre la génesis del concepto inconsciente de Freud. Se dice que Jung sintetiza el concepto freudiano con las representaciones durkheimianas de “representación colectiva”. El inconsciente colectivo de Jung se diferencia del de Freud a partir de que el del primero está descorporizado de la mente del sujeto en individual y atiende a lógicas de no-represión, “Para Jung es un inconsciente más profundo que el inconsciente freudiano, pero en otro sentido es un inconsciente más bien puesto fuera del aparato psíquico” (Murillo, 2014, p. 121), asimismo este inconsciente es heredado y no tiene relación con el significante, sino más bien con el significado que a lo largo de los años se fue formando.

Más allá de las posturas pro-jungianas o viceversa, el concepto en su base puede ser re-interpretado si se toman los dos semas que lo conforman. Se puede hacer la homologación conceptual entre acciones no-voluntarias de las que se ha venido tratando, como una acción inconsciente; posteriormente el sema “colectivo” se relaciona con el proceso de la cuarta mediación donde un todo en colectivo interactúa de manera aleatoria, esto en red, más que en comunidad.

Tomando esa operacionalización, el Big Data se construye directamente de las acciones no-voluntarias y las voluntarias que la colectividad anónima y aleatoria en red genera. La huella digital que cada sujeto en red genera, está contenida en nube, la cual por medio de algoritmos se hace consciente para el sujeto que actúa en el tercer entorno.

La abundancia de signos/información en la hiper-modernidad tiene aristas de aprovechamiento para los seres humanos, se pueden predecir patrones médicos, por citar un ejemplo, con los cuales conocer más acerca sobre enfermedades, así como también en el ámbito político, para conocer necesidades y problemáticas en un contextos determinados. Los datos son útiles en muchos sentidos, y existen posturas que sostienen que el acumular datos es un fin en sí, por el cual la realidad cada vez se va haciendo más cognoscible llegando a los extremos de lo que Byung-Chul Han cita como “La Muerte de la Teoría”, el autor hace referencia a un texto publicado por el editor de la Revista Wired en el cual se refiere a la muerte de la teoría “afirma que la cantidad inconcebiblemente grande de datos ahora disponibles hacen por

completo superfluos los modelos de teoría” (Han, 2014 (2), p. 73), asimismo sostiene el editor que gracias a la acumulación de datos, se puede saber todo por medio de patrones distributivos –que es justamente el eje rector del Big Data, predecir a partir de cruces estadísticos–, por otra parte Han apunta a que esta observación cuantificada de la realidad es corta y que a pesar de que existan grandes vaciados de datos que puedan predecir sin necesidad de modelos teóricos, decir que la teoría ha muerto no es certero.

Si se sigue la línea trazada arriba, la acumulación de datos que de manera consciente o inconsciente los sujetos en red van generando, se asimila a lo que en su momento Jung pretendió, con el factor de que este inconsciente colectivo se soporta fuera de los sujetos. No se pretende sustituir el concepto trabajado por Jung, pero como nivel metafórico funciona para entender cómo es que diversos procesos de conocimiento en red se generan y se hipermedian. De igual forma, el constructo teórico del autor atiende a lógicas de reproducción simbólica a nivel inconsciente o enactivo, pero si en algún momento de la Historia de la humanidad se ha podido hablar de la acumulación no-voluntaria de acciones y patrones de la colectividad, es este, la era del Big Data.

Las cotidianidades que se registran por medio del Data han sido utilizadas por instituciones mercantiles, con el fin de ir generando un conocimiento de los nichos de consumo de la vida diaria para así poder generar campañas de publicidad más certeras y eficaces. Es lo que ocurre cuando Lorena García comenta que percibe cierta inseguridad al saber que cada acción que realiza en red se registra para que posteriormente el motor le administre contenidos o productos que en potencia podría consumir.

Se ha venido discursando sobre los sentidos, tanto construidos hetero-autónomamente como los administrados, y cómo es que se conforman. En torno a esta problematización, se debe tomar en cuenta el factor más determinante en las prácticas, el Big Data, el cual es una especie de receptáculo que registra toda actividad dentro del tercer entorno y por el cual ocurre la primera mediación del cuarto sistema mediacional; surgen cuestionamientos sobre qué tan determinado puede o no estar un sujeto que habita dicho entorno.

La discusión ética parte de tomar en cuenta dos posturas, la primera que habla de un determinismo tecnológico donde los sujetos están en función de los cambios tecnológicos, y la segunda donde se toma en cuenta la posibilidad de elección de los sujetos y cómo sus prácticas determinan el desarrollo tecnológico. Cuando se entra en esa discusión, es menester contemplar las dos posibilidades, debido a que el fenómeno opera de una forma circular donde



no siempre el Ser tiene control de sus prácticas, así como no siempre la tecnología termina siendo determinante en un contexto. Se recuerda el ejemplo mencionado en el capítulo dos donde a partir de una cita de Strate se dice que un sistema, al inyectársele algo, no necesariamente muta, lo anterior debido a que el desarrollo tecnológico está mediado por las prácticas que se generan dentro de dicho sistema, es decir que –retomando el mismo ejemplo–, no por insertar tecnología a un contexto, éste cambiará *ipso facto*; luego entonces no se puede hablar de un determinismo tecnológico puro donde los sujetos son meros entes de acoplamiento a las novedades de cualquier índole tecnológica.

Así como no se puede hablar de determinismo tecnológico puro, tampoco se puede discursar de un desarrollo tecnológico –por así llamarlo– democrático, donde los desarrollos van en función de las prácticas y necesidades de los sujetos que comparten un contexto. Comprender esta doble dimensión del proceso, permite conocer con mayor amplitud las relaciones de cambio, así como las prácticas culturales.

Dicho lo anterior, se comienza a hablar sobre las posibilidades que el Big Data tiene de determinar al sujeto como un *Deus ex machina* que al administrar signos/información a los sistemas que interactúan en red, traza líneas de acción.

Al ser el Big Data un fenómeno donde impera la adición, la popularidad y las administraciones que parten de un criterio comercial (como el pagar para que un sitio aparezca en el primer resultado de una búsqueda), no se puede hablar de un proceso que esté mediado por criterios éticos, es a lo que se le ha venido llamando el *Non-Ethos* del motor.

Al hablar de adición y acumulación, se pone de manifiesto que se pondera la forma antes que el fondo, o por decirlo de otra manera los criterios de acción son meramente cuantitativos, por ejemplo, lo que el motor le administra a un sujeto, tiene más que ver con la cantidad de veces que ha sido pulsada dicha información, que con la calidad y validez de ésta; recordando a Ortega y Gasset, se dice que el imperio de la masa y las emotividades que ésta vacía en red puede determinar tendencias de consumos culturales y representaciones del mundo.

Asimismo se ha hablado de la eficiencia del motor, la cual por antonomasia pondera la adición antes que la relación cualitativa, “Google’s search algorithm is designed for efficiency: To provide the results users are most likely looking for and to move them on to their next site as quickly as possible” (Quartz, 2015); la cita anterior abarca dos procesos trazados en este trabajo, la eficiencia sumativa del Big Data y los saltos hiperactivos de información a información.

Así como la tecnología puede determinar prácticas, en este caso, el Data puede determinar consumos de informaciones; parte de la problemática tiene que ver con las prácticas, “machine-learning algorithms trained exclusively on human behavior will reflect human biases in its answers. In other words, we are part of the problem” (Quartz, 2015), es por eso que se habla anteriormente de un inconsciente colectivo metafórico, el sujeto es en parte productor de lo que consume; como se recuerda, la característica principal de la cuarta mediación es que muchos sujetos en anónimo y en aleatorio, condensan un signo/información, para que otro sujeto en red con ilusión de unicidad lo halle. Tomando en cuenta el proceso hipermediacional, el sujeto es parte del problema, ya que éste alimenta de sus prácticas al motor, que posteriormente le va a administrar contenidos que por suma se han posicionado en las primeras líneas de acceso, y que por eficiencia y las velocidades del motor, consume en su dinámica hiperactiva; dinámica caracterizada por consumir grandes cantidades de información en fragmentos y desarticulada.

Hablar de que el motor aprende de las prácticas que cada sujeto lleva a cabo es algo que se encontró en diversas lexías. Rubén Durán habla de un proceso donde pone el ejemplo de que un sujeto puede ser relegado de informaciones debido a sus prácticas de búsqueda. Parafraseando la lexía, menciona que si un usuario pasa algunos días centrando sus búsquedas en autos, el motor aprende que ese campo es de interés del sujeto y comenzará a administrarle contenidos que tengan que ver con los autos, si el sujeto no tiene procesos reflexivos en su navegar, puede que por intuición siga la línea que el motor de administra y dar saltos que lo emboten en tematizaciones que lo relegan de informaciones de otra índole. Otro ejemplo que se interrelaciona y explica cómo un motor que aprende puede o no determinar las prácticas tiene que ver con los teclados predictivos. El motor de la plataforma WhatsApp aprende de las palabras más utilizadas, y si por ejemplo, un sujeto no identifica la diferencia entre la palabra “Si” (condicionante) del “Sí” (afirmación) el motor elegirá de las dos posibilidades la que más utilice, si el sujeto llega a conocer la diferencia, depende de éste la modificación de la palabra, si el sujeto no modifica, el motor elegirá la que más veces se ha utilizado; otro ejemplo similar sería que si un sujeto reincide en escribir la letra “K” en vez de “que”, el motor genera la predicción. Con relación a lo anterior se pone otro experimento mental: El sujeto A tiene un dispositivo móvil en el cual utiliza la letra “k” para referirse a “que”, el motor de la plataforma ha “aprendido” que cuando exista la posibilidad de escribir “que” escribirá “k”, normando el uso; el sujeto B compra el dispositivo que ya aprendió diversas prácticas de escritura del sujeto A, si el sujeto B tiene conocimiento del error, tiene dos posibilidades a) lo omite y deja que el motor determine su escritura, o b) re-educar al motor que le irá administrando hasta que éste “aprenda” de nuevo las prácticas del sujeto B.

El ejemplo anterior sintetiza cómo funcionan los motores y algoritmos de suma, es posible re-educarlos a partir de las prácticas que cada sujeto de manera hetero-autónoma genera; los procesos voluntarios de generación de sentidos toman un papel determinante en la re-educación del motor, luego entonces los procesos de administración de signos/información; esto demuestra que la estructura y sistema son estructurantes y estructurables, pero para su estructuración es necesario que se den procesos reflexivos y racionales.

El fenómeno anterior, complejiza el concepto de brechas, se pueden conceptualizar dos brechas digitales:

- a) Brecha de primer orden: Falta de infraestructura o herramientas.
- b) Brecha de segundo orden: Generada por las prácticas.

De manifiesto se conoce la brecha digital más discursada, que es la que alude a las naciones o sectores poblacionales que no tienen acceso a la conexión, ésta es de índole económico y de baja infraestructura. En torno a este fenómeno el de tener conexión o no tener, se consensua que la idea de insertar tecnología donde no se tiene, por sí sola no acortaría la brecha; de igual forma se cree que esta postura determinista de los sectores de la sociedad que apuntan a insertar tecnología acríticamente (como el Gobierno mexicano); es más un discurso político sin trascendencia, el cual parece ser está permeando la opinión pública, la cual reduce el problema a un simplismo de facto; es decir, se pondera el acceso a la infraestructura, sin pensar más allá de las implicaciones y los procesos que cada contexto en particular necesitarían para en realidad acortar dicha brecha.

Al ser de orden económico, dicha brecha atiende a consumos culturales y de estatus. Se menciona mucho que en países como México, si bien se conoce la problemática económica; se cree que la conectividad es una necesidad importante en todos los sectores socio-económicos (que habitan la Polis, mayoritariamente y en contextos rurales también, pero en menor medida); lexías como "El agua ya no es una necesidad como ahora lo es tener Internet" (Pérez, 2015, Anexo), muestran la importancia social que significa el tener a) Acceso por infraestructura (zonas con conectividad) y b) El objeto (*gadget*), con el cual acceder. Como se ha mencionado anteriormente el no estar conectado o presente genera exclusión social (o mínimo la ilusión de ésta), trascendiendo la barrera de lo socio-económico, donde parece ser que el entorno y las posibilidades económicas no frenan a los consumidores de *gadgets* a adquirirlos, extendiendo su uso desde edades tempranas (3-6 años) y grupos adolescentes. Cuando se habló de la posibilidad que el gobierno ofrece en este sexenio, que cada niño que cursa el 5º de primaria obtuviera

una tableta para mejorar su proceso y acercarlo a las nuevas tecnologías, las opiniones de los entrevistados fue unánime en el sin sentido, es decir no encuentran un sentido de esta medida si no se median los usos y sólo se libera el acceso a las herramientas, exponiéndose a prácticas que puedan traer problemas a usuarios tempranos como la exposición a la pornografía, contenidos violentos o a personas adultas con intereses sociópatas.

El disenso más contundente es que sólo uno de los entrevistados menciona que existe una brecha digital más profunda que la que representa la falta de *hardwares* o de herramientas con acceso.

Esta brecha; que será denominada de Segundo Orden. Se caracteriza por los usos, relacionados con lo que el Big Data y los motores ofrecen al usuario. Se parte de la premisa que la sociedad de la información es aquella donde los usos informativos son conscientes y constructivos en pro de una sociedad y sus integrantes con el factor libre información; luego entonces dicha brecha ocurre cuando el usuario; que ya tiene acceso; se relega de las informaciones con mayor valor social (este valor es contextual) o de generación de conocimiento; y el sujeto se aísla de posibilidades constructivas que se encuentran en la Red.

Dicho usuario, por sus prácticas, va generando su propia línea marcusiana de realidad; dejando por debajo de esa línea contenidos con los cuales le será cuasi-imposible entrar en contacto, repitiendo sus formas de acceso y búsqueda de contenidos; esto apoyado por los algoritmos generados por su huella digital en consonancia con las prácticas generadas en torno a los contenidos y el Big Data; asimismo el motor no tienen un aparato ético –como se ha mencionado y explicado arriba– lo que genera que vaya generando prácticas de búsqueda estáticas.

A partir de lo anterior, se explica qué es lo que ocurre con estas líneas marcusianas, con las cuales las brechas de segundo orden operan. Si un sujeto acostumbra al motor a que sus búsquedas van a ir en torno a un tema – por ejemplo “autos” como ya se explicó–, las recomendaciones que dicho motor le va a ofrecer, gracias a los algoritmos acumulativos del Big Data; será en torno a “autos”, y si el sujeto se engulle y se deja guiar por lo que el motor sin *Ethos* ofrece; éste generará y normará el patrón del usuario, a partir de los ofrecimientos del motor, ya no tanto por las temáticas y contenidos que voluntariamente podría buscar o interesarse; este proceso se refuerza de los saltos compulsivos y no voluntarios de los que se ha hablado con anterioridad, es decir la actividad sin sentido potenciada por la rapidez de los saltos entre información e información. La única forma de evitar esta brecha de segundo

orden es haciendo conscientes los procesos de búsqueda, ponderando el *Ethos* y sentido del sujeto, antes que el del motor (que es inexistente).

Habría que cuestionar si en verdad las inconsciencias acumuladas por el Data podrían acercarse a la Multivac de Asimov que responde preguntas cada vez más certeras, o a la sociedad de la información, junto a este cuestionamiento viene la diferenciación de que en el cuento asimoviano, quienes alimentan a la computadora de información son sujetos especializados que acumulan conocimiento humano, al contrario del Big Data que acumula cotidianidades generadas de procesos no-voluntarios o intuitivos y que más que utilidades de conocimiento, atienden a utilidades mercantiles y de consumo, “La exploración de datos hace visibles modelos colectivos de comportamiento, de los que ni siquiera somos conscientes como individuos. Y, de este modo, abre el *inconsciente colectivo*” (Han, 2014, p. 109).

Ese gran ente que administra e hipermedia, el Big Data, aprende de los patrones de uso común de los sujetos en red, generando brechas, líneas marcusianas de administración y estatizando un mundo que utópicamente auguraba la construcción de sociedades capaces de tener manejos informacionales complejos y emancipadores.

La Multivac de la era de la multipantalla y la sobre-información, se parece más a un inconsciente colectivo que se hace manifiesto en los consumos; hasta que los sujetos no generen conciencia de sus prácticas y búsquedas, el motor no dejará de administrar los vicios o banalidades que ofrece, es decir que si el motor no tiene ética, el sujeto deberá tomar responsabilidad de las prácticas que genera, y antes de pensar en un algoritmo con ética, se deberá pensar en usuarios con ética.

## 6.7 El Listón de Ariadna

Cuenta un antiguo mito griego, que en la isla de Creta, gobernada por el rey Minos, un día, su esposa Pasifae dio a luz a una extraña criatura mitad toro, mitad hombre, a la cual se le dio el nombre de Minotauro. Al crecer dicha criatura, el rey Minos no tuvo otra opción más que idear una alternativa para que la bestia no causara más complicaciones en la vida cretense. El rey manda llamar a Dédalo y le encomienda que construya un lugar donde pudiera habitar el monstruo y que jamás pudiera escapar de dicho lugar. Dédalo emprende la tarea, y como resultado genera una construcción circular laberíntica, de la cual sólo el constructor conocía el camino de salida. Luego entonces, Minos decide recluir al Minotauro dentro de esta intrincada construcción. Al paso de los años

y con motivo de una celebración deportiva, uno de los hijos del rey Minos viaja a Grecia donde se encuentra con el enemigo de su padre, el rey Egeo; éste asesina al hijo de Minos. El rey de Creta enfurece y ataca Grecia; triunfante, decide implantar un tributo; éste consistía en que cada nueve años debían mandar de Grecia a siete doncellas y siete jóvenes para que estos le sirvieran de alimento al Minotauro encerrado en el laberinto. En una de esas ocasiones de tributo, Ariadna, la hija más joven del rey Minos, se enamora de Teseo, quien era parte de la comitiva tributo que iba a ser encerrada y dejados a merced de la bestia. Cuando Ariadna conoce al joven Teseo, ésta se entera de que es hijo de Egeo. Ella, sin importarle que fuera el hijo del enemigo de su padre le declara su amor y le proporciona un ovillo de hilo de lana, diciéndole que esa sería la clave para que Teseo pudiera salir del laberinto después de liberar a su pueblo del tributo matando a la bestia. Al momento de ir adentrándose al umbral del laberinto, ata el ovillo justo en el punto de inicio y le entrega el otro extremo al joven guerrero.

El mito cuenta que Teseo logra matar al Minotauro, y que siguiendo el rastro del hilo, que había marcado toda su trayectoria caminada en la penumbra del laberinto, sale del complejo construido por Dédalo, se casa con Ariadna y salen huyendo de Creta destino Grecia.

A pesar de que existen distintas versiones del mito, se condensa lo elemental para que así se pueda dar paso a la relación metafórica entre los procesos de conocimiento en contextos sobre-informados y multipantalla. A lo largo de este apartado, se irán tejiendo conceptos como el de líneas marcusianas o administradas, discontinuidades, fragmentaciones, condensaciones y algunos otros como los procesos voluntarios de resecuenciación.

Como se recordará, las líneas marcusianas de repetición, o administradas, son un proceso que se explica como, un concepto que es sobrepasado por su función, es decir que el concepto –puede ser cualquier signo o símbolo–, se estatiza sólo en lo que es, mas no en lo que en conjunto también es o puede ser por devenir. El ejemplo principal utilizado anteriormente, refiere a que si bien conocimiento es un concepto independiente e interdependiente de otros y de la realidad misma, tiene un campo conceptual propio en el cual pueden existir diferentes caminos de interpretación dependiendo del usuario, de su contexto y de los procesos de conocimiento que éste genere; es decir que el concepto conocimiento tiene diferentes aristas por las cuales se puede abordar. Por ejemplo, cuando se habla de conocimiento, éste puede ser en distintas formas y fondos, puede hablarse de conocimiento empírico, conocimiento teórico, conocimiento instrumentalista, etc. Siguiendo con los ejemplos, el sema tecnología –como todos en el

universo simbólico—, tiene aristas de interpretación y uso; se puede hablar de tecnologías que aceleran procesos, de tecnologías que desaceleran, tecnologías utilizadas para destruir poblaciones o tecnologías en beneficio de la educación; entre otras posibilidades; una línea marcusiana ocurre cuando un concepto se cierra en la función más practicada y se acepta como un universal. En torno al concepto tecnología, una línea marcusiana sería, sólo concebir al concepto en su magnitud con características positivas, es decir: Toda tecnología es buena, porque su función es hacer más llevadera la vida humana. Se dice que son administradas dichas líneas, porque super-estructuralmente, son discursos que se repiten y remarcan como certezas políticamente correctas, y al momento de reproducirse, son susceptibles de llegar por vías administradas o discursos hegemónicos, a los sujetos en un contexto determinado.

Lo descrito arriba, es el primer nivel de una línea marcusiana, donde el concepto en su magnitud es rebasado o revestido sólo de una de sus funciones; es una de las interpretaciones que hace Herbert Marcuse en “El Hombre Unidimensional” al hablar de seres planos que reproducen su realidad sin un proceso consciente de criticidad. El segundo nivel se da, cuando ese mismo concepto; en este caso tecnología; puede ser sustituido por otro que dialécticamente pueden ser opuestos, ejemplo: La tecnología es razón política; el primer concepto no comparte un universo de interpretación con el tercero, “política”, pueden estar interrelacionados, pero su uso no es privativo, es decir que tecnología no es sinónimo de política y a pesar de que se pueda componer una interpretación a partir de unir ambos conceptos, al unirlos debe existir una síntesis, mas no una fusión de super-posición donde uno se pierda en el otro o no se identifiquen sus diferencias conceptuales características; por ejemplo, las tecnologías no siempre tiene usos políticos, tampoco benéficos y muchas veces tampoco se puede hablar de procesos racionales en contextos tecnológicos —como se ha venido explicando con las acciones no-voluntarias de acceso a signos/información por medio de la intuición. Para recalcar el punto se recuerda el ejemplo tomado de la síntesis que genera Freud al componer el concepto “*Traumarbeit*”, donde “*Traum*” es sueño y “*Arbeit*” es trabajo, pero ninguno de los universos de interpretación absorbe al otro; Traum no es trabajo ni visceversa, pero al sintetizarse generan otro concepto interdependiente.

En torno a lo anterior parece ser que existe un fenómeno donde los conceptos pierden posibilidades de interpretación debido a su repetición instrumental que pondera una función mas no todo lo que puede virtualmente significar; el proceso dialéctico no se da debido a que no se se superan las contradicciones, sólo se niegan y el concepto se cierra y se estatiza. ¿La

tecnología es necesariamente benéfica?, es una de las preguntas que devinieron en tratar de comprender el fenómeno anterior, de igual forma, ¿Internet es la panacea del conocimiento o es eso y puede ser más?, es otra cuestión que detona el intento de comprender las líneas marcusianas. Siguiendo lo construido, Internet no necesariamente significa conocimiento, ni viceversa.

El concepto del que se habla, es una aproximación teórica al fenómeno y queda aún pendiente la puesta a prueba empíricamente; lo cual será llevado a cabo en un trabajo posterior.

Siguiendo con la propuesta conceptual, las líneas marcusianas se pueden explicar con el siguiente experimento mental y metafórico, el cual ya fue referido pero se sintetiza de nuevo para mayor comprensión: Si se recuerda la representación de una cadena protéica, se sabe que tiene una estructura compleja donde pueden existir diferentes uniones que relacionan a sus componentes, al acercarse la mirada de un observador, la forma lineal (se recuerda que no necesariamente se habla de líneas euclidianas rectas) va desapareciendo, desvelando los puntos de contacto de los elementos; a medida que el observador se aleja, la cadena puede ir tomando forma lineal, ya sea curva, recta, etc., pero a la distancia se percibe en completitud el sistema de relaciones, pero ya sin conocer completamente los enlaces que conforman esa masa multidimensional y multirelacional. Ocurre lo mismo con las líneas marcusianas, el devenir de un signo/información –y de todo proceso secuencial– es complejo y sistémicamente tiene enlaces que si se observan de cerca, se puede conocer en fondo lo que se pretende observar, cuando sólo se ve a la distancia, parece ser sólo una línea continua, la cual en fondo no es ni plana ni continua aunque a la distancia lo parezca.

Luego entonces, cuando se pretende conocer la realidad, existen niveles. Siguiendo la metáfora, el primer nivel de conocimiento es el que tiene que ver con percibir sólo la línea a la distancia, percibir sólo la forma y no el fondo. ¿Se puede accionar e interpretar con esta percepción formal de la realidad?, sí, es posible acceder al mundo e interactuar con éste y los sujetos con la mera percepción de la forma que la línea tenga, pero existen niveles más profundos a los que el Ser puede acceder. Se recuerda que el proceso de analizar, tiene que ver con la complejización de lo que se observa, así bien, si se observa un vaso se percibe la forma y su función, pero si se somete a un análisis molecular al vaso, se puede conocer su composición química o sus propiedades físicas, ergo se complejiza lo conocido, ya no bastó con conocer su forma, sino lo que se conoce es más amplio y los elementos de este conocimiento serán más bastos. Ocurre algo similar con las líneas marcusianas, los niveles más profundos implican un análisis racional de lo que



se observa para acercarse, entrar y dar forma a la lo que se observa. Asimismo, al entrar ya no sólo se conoce la percepción formal, se puede entrar y salir de dicha forma, y de igual forma las posibilidades de resecuenciación se potencian.

Dicho lo anterior, se puede pasar al nivel de homologar el modelo de las líneas marcusianas a los procesos de conocimiento en red y de cómo los sujetos construyen realidad a partir de sus interacciones y procesos de información en la Hipermedia.

Se ha venido comprendiendo cómo el Ser habita el tercer entorno, y se puede decir que debido a la inmediatez de la Red, los tiempos y espacios ensanchados en los que navega, genera prácticas de conocimiento e informacionales que se quedan en el primer nivel, en el nivel de línea marcusiana repetida y administrada, a este nivel se le cataloga como “Wiki-realidad”, la partícula “wiki” es la palabra hawaiana que significa “rápido”; asimismo, el uso de la palabra ha devenido en comprenderla como algo que se hace de manera colaborativa; si se mantiene la raíz principal, entonces se habla de una realidad rápida o que se construye a una velocidad mayor, de igual forma, a lo que refiere a lo colaborativo, también se sintetiza en el concepto propuesto, es decir que la Wiki-realidad es una realidad que por colaboración aleatoria y en red, se construye hipermediacionalmente a grandes velocidades.

Entonces, si el sujeto accede a la realidad que se construye bajo criterios de eficiencia, suma y forma, no se informa (entra y dar forma) y sólo consume signos/información por compulsión y/o intuición, luego entonces se dice que construye e interactúa en el primer nivel, en el nivel de las líneas marcusianas. Se dice también que son administradas, por lo explicado en torno a las dinámicas características del Big Data. El Data es el primer ente mediador de la realidad en la Hipermedia, y el sujeto; al estarlo alimentando por medio de sus prácticas registradas; hallará lo que por suma y algoritmo el Data le ofrezca o administre con la potencialidad de que lo consuma; con esto puede ir navegando por el nivel superficial de los vaciados informacionales, debido a que lo que se le administra está construido por la colectividad aleatoria en red que se reproduce de manera no-voluntaria; y quizá en algunos casos voluntaria; pero siempre en aleatorio y de forma reticular.

La pregunta que surge sería, ¿Qué relación tiene el mito de Teseo en el laberinto con los procesos de construcción de realidad?

Para que en verdad se pueda hablar de una sociedad de la información con miras a transitar a la del conocimiento, hay que comenzar a comprender cómo el sujeto que habita el tercer entorno construye realidad. Dichos

conceptos sobre las sociedades hiper-modernas donde los manejos informacionales por parte de sus componentes son cada vez más racionales y eficientes, parecen ser correcciones políticas en pro de una “tecnologización” indiscriminada de la realidad, y más que un lugar o espacio que habite el Ser, toma forma de un abstracto lejano y utópico. Lo relevante no es el grado de utopía que pueda tener, sino la falsa creencia de que dicha utopía se está volviendo realidad y por el sólo hecho de inyectar tecnología a los contextos, estos cambiarán y devendrán en progreso humanístico, científico y cultural.

El fin de comenzar este apartado refiriendo a un antiguo mito griego, tiene como función el generar una metáfora de cómo por medio de una acción voluntaria de conocimiento, el de conocer el proceso que se ha llevado a cabo; Teseo, por consejo de Ariadna ata un hilo al comenzar su camino, para así conocer de dónde viene y no perderse en la inmensidad y complejidad del laberinto de Dédalo. La propuesta de tender listones de Ariadna en el momento de construir realidad por medio de signos/información, radica en la metáfora de que si bien es imposible deconstruir por completo cada una de las acciones y vaciados informativos en los que la realidad descansa, para así conocerla en completitud; es posible que el sujeto que navega y habita el tercer entorno o Hipermedia puede llevar a cabo acciones voluntarias que le permitan romper las líneas marcusianas de repetición que el trajín de la dinámica le administra. Es decir, que el generar procesos voluntarios de conocimiento y de resecuenciación de la línea transitada o trazada, evita que el sujeto se convierta en lo que Han denomina, un *idiot savant*, quien, “se halla libre de toda otredad. Es una máquina positiva”, (Han, 2012, p. 58), es decir en un sujeto que sólo hace sin saber lo que está haciendo. De igual forma esta positivización de los procesos que se repiten y luego se administran; al ser remarcada la línea marcusiana de acción e interpretación; elimina toda posibilidad de negatividad, es decir, que dicha otredad implica una negatividad en el proceso y, “Según Hegel, precisamente la negatividad mantiene la existencia llena de vida”, (Idem, p. 59); transfiriéndolo al fenómenos informacionales, al eliminar la negatividad, la otredad, y remarcar las líneas marcusianas de repetición y administración, el sujeto se informa sin saber en realidad lo que está llevando a cabo y los vaciados informacionales “tiene tantas menos posibilidades de sobrevivir en el ciberespacio cuanto más original sea” (Martín Serrano, 2015, p. 9).

Si la Wiki-realidad es el nivel superficial que se reproduce y administra, ocupa el peso positivo en el proceso dialéctico, pero al remarcarse dichas líneas, dándolas por estáticas y verdaderas –el sujeto no las cuestiona o reordena– pierde la potencia de generar síntesis por falta de peso negativo. La manera de generar síntesis, es por medio de la posibilidad que la negatividad

de las líneas marcusianas tienen en potencia, y dicha potencia radica en la resecuenciación de la línea que en fondo, y en forma posteriormente, puede ser reformada por un Ser hetero-autónomo. Es decir, que en la negatividad de lo repetido y administrado existe, pero existe siempre y cuando se genere un proceso voluntario de desvelar lo negativo y así poder completar el proceso dialéctico.

Ahora bien, si lo positivo radica en lo que el sujeto hipermedia, se media en primera instancia por el Data y luego se hace consciente en lo administrado; sabiendo que el motor no tiene posibilidad de generar un proceso ético, queda en el Ser la responsabilidad del *Ethos* y de resecuenciar lo hallado/dado.

Regresando a la metáfora, si el sujeto se pierde en la Red, se embota, aburre, hiperactúa y genera interpasividades, ¿No será como aquéllos que entran al laberinto sin saber cómo salir, debido a la complejidad del sistema al que se insertan?, ¿Y al ser complejo; ensanchado y veloz; elija navegar sin rumbo, esperando a que el motor le ofrezca antes de él buscar y conocer cómo busca?, entra y termina de manera aleatoria consumiendo signos/información de manera no-voluntaria, no consciente.

Informacionalmente, tender listones de Ariadna, es el equivalente sistémico de poder generar relaciones entre lo hallado-buscado, asimismo, significa el poder resecuenciar las líneas que le administran, tener procesos de información voluntarios antes que aleatorios. Un ejemplo que ayuda a clarificar o anterior es el siguiente: El sujeto A navega por la Red y de comenzar buscando en el motor información en torno a Einstein, sin saber por qué, termina unas horas después consumiendo videos en youtube de un contenido que no tiene relación ninguna con su búsqueda primaria o detonante. El que este sujeto sepa el porqué llegó a lo que llegó y sea capaz de hacer conscientes las rutas de asociación que lo llevaron a donde está, es el equivalente metafórico de haber atado un ovillo de hilo al momento de comenzar a arrojar palabras en el motor. De igual forma, si ese navegar tiene un fin hetero-autónomo voluntario para el sujeto, ya se habla de un listón que lo guía dentro de la vorágine de información en la que navega.

En torno a la resecuenciación, se dice que si la realidad en el primer nivel es positiva, la forma de tender listones de Ariadna, sería en realidad entrar a la forma para así conocer el fondo, teniendo la posibilidad de generar relaciones hetero-autónomas de lo que se conoce; informarse como proceso dialéctico y no sólo como línea marcusiana positiva de lo que se ha estatizado como informarse, que ahora tiene el fondo de consumo de información. Luego entonces, habría que diferenciar entre el informarse y el sólo consumir

información. Bajar a niveles más profundos y analíticos de conocimiento, rompiendo las líneas ya administradas y de uso común.

Así como la linealización tiene su parte positiva, tiene también una negativa, la linealización que se repite genera estaticidad; la que se genera por vías negativas, es decir por voluntad, tiene la característica de generar una secuencia que cognitivamente e informacionalmente le da al sujeto un orden por el cual conocer y reconocer. Se dice que repetir acciones, en algunos casos, es yermo; si un niño se aprende por repetición los nombres de los próceres de su nación, sólo conoce en forma lo que pretende conocer y efectivamente es yermo el proceso, ya que no podrá generar relaciones de conocimiento fuera de la secuencia aprendida. No se deben poner en detrimento las posibilidades de la linealización, ya que en primer nivel da la forma, pero si después de conocer la forma no se conoce el fondo, será imposible resecuenciar la secuencia aprendida, esto sólo es posible por relaciones cualitativas. Esto remite al ejemplo usado en capítulos anteriores, donde se menciona que no por el simple hecho de conocer secuencialmente el alfabeto, se puede escribir poesía; ocurre lo mismo informacionalmente, no porque se conozca en primer nivel la realidad, se puede hacer relaciones complejas para poder interpretarla e intervenir en ésta. Lo relevante es qué se hace con la secuencia conocida, se repite, o se reforma y resecuencia.

Es por eso que la hipótesis principal, sobre que la linealización es un acto de voluntad, se reafirma y tiene que ver ya con una linealización de segundo orden, de conocer la línea en forma y fondo, para que sólo así se pueda reformar. Lo anterior acompañado de los factores que indican que la realidad y los sistemas de mediación son cada vez más amplios y complejos, lo anterior representado en los conceptos de “sobre-información” y “multipantalla”.

## **6.8 La Segunda Navegación**

Si sólo se navega, se repite lo que ocurre en la Wiki-realidad, se reviste lo negativo de positivo, y el sujeto se pierde en los procesos, está hablando de un proceso que fue conceptualizado por Platón en el Fedón, la “primera singladura”, “primera navegación” o “primera tentativa” dependiendo de las traducciones.

Parece ser una casualidad en el lenguaje, que a la acción de habitar y transitar por la Red se le haya denominado como navegar; esto no ocurre sólo en el idioma español; en alemán se utiliza el verbo *surfen*, que deviene del

término anglosajón de *surfing*, el cual a su vez es una conceptualización que deriva de la acción de navegar en la superficie (surface, en inglés).

Platón, al narrar los últimos momentos de Sócrates, cuenta que éste les explica cómo es que el Ser puede superar –aquí se remite a partir de términos hegelianos–, las positivities que imperan la realidad y el entendimiento humano. Lo sensible en el entendimiento platónico tiene que ver con lo que se ha referido a lo largo del presente trabajo como el primer nivel de realidad que se reproduce en la Hipermedia.

La relación que surge con la metáfora idealista de Platón, es que Sócrates habla de que si se conoce algo por suma, no quiere decir que se conozca en sí la cosa, “¿no son grandes a causa de la magnitud, y las pequeñas a causa de la pequeñez?” (Platón (I), 1962, p. 587), dando a entender que conocer la forma de algo, no necesariamente implica un conocimiento del fondo de la cosa que se pretende conocer; lo mismo ocurre cuando se habla de un conocimiento del sistema; lo cual ha sido referido en repetidas ocasiones; el conocer el sistema no se reduce a conocer la suma de sus componentes, sino la relación que existe entre ellos; el conocer mucha información y dejarse irritar por un sinfín de outputs informacionales no significa que en realidad se entre a la forma y contenido. A lo anterior, al conocimiento sensible o superficial de la realidad es a lo que Sócrates denomina como “primera singladura”, lo cual es una metáfora directa a la acción de navegar.

Se dice que cuando se navega por la fuerza que el viento genera en las velas, el navío se encuentra en su primera navegación, ¿no es el sujeto que navega gracias al rumbo que le administran, un navegante en primera singladura?; es por esto que parece conocer de todo un poco, pero muy poco de algo en específico, llegando a grados de *idiot savant*, aquél que elimina la otredad a partir del sentimiento de unicidad en red que construye en sus prácticas en la Hipermedia, ponderando las líneas positivas marcusianas que se repiten, generando lo que Han denomina la opulencia de lo idéntico; en un contexto que por antonomasia abre la posibilidad de la diversidad en cuestión de contenidos, signos e informaciones en pos de un entendimiento más articulado del mundo y sus problemas.

La segunda singladura de la que habla Platón, tiene que ver con la capacidad de poder decidir hacia dónde se va a ir, de –metafóricamente– sacar los remos para así, de manera voluntaria generar un rumbo. La relación que se abre entre la primera metáfora y esta, es que las dos tienen que ver con la voluntad que el sujeto tenga con un sentido de responsabilidad y razonamiento en su habitar el tercer entorno; en la capacidad que se tiene; a partir de superar el nivel intuitivo de acción; de poder comprender mejor la realidad en una era

donde el sujeto se percibe sobre-informado y expuesto a las irritaciones sistémicas que le ofrecen las pantallas.

El linealizar voluntariamente, tender listones de conocimiento y secuencia, implican ya un proceso de segunda navegación, de no enajenación por lo que ocurre alrededor del Ser.

Navegar, de cualquiera de las dos formas propuestas, implica una serie de decisiones voluntarias que detonan el sistema y cómo se va a comportar, esto para cada uno de los sujetos. Lo que en primera instancia se identifica en este trabajo, es la decisión primaria de, ¿Quién o qué voy a elegir para que me pueda irritar?.

Esta elección primaria tiene que ver con los posibles outputs que el sujeto dejará virtualmente abiertos, dígame plataforma, dispositivo, ventana, etc. Como el sujeto es un sistema abierto-cerrado, con capacidad de elegir qué entra a su sistema (inputs) y qué sólo lo irrita sistémicamente, tiene la posibilidad de elegir qué incorporar de lo emanado por los outputs.

Lo anterior se amplía con el siguiente ejemplo: Un sujeto tiene la posibilidad de elegir quiénes o qué le van a hipermediar o administrar signos/información. Si se navega por Facebook, existen acciones voluntarias y racionales sobre qué tipo de contenidos podrá hallar ya sea por a) el algoritmo que le administra, el “Colaborative filtering” o el “Content-based filtering”, o b) por las personas que ha elegido como contactos y que en la dinámica ya descrita, compartirán contenido, condensándolo para ese  $(1n/v)$  con destino aleatorio. Si el sujeto decide que prefiere que le administren y potencialmente lo interrumpen o irriten sistémicamente sólo páginas con contenido de autos, tendrá responsabilidad en esa elección primaria; asimismo, si las personas que lo rodean en red tienen prácticas lineales, el sujeto será irritado por contenidos repetidos y yermos, con esto generando brechas de segundo orden, las cuales, si no se propone romper voluntariamente, navegará intuitivamente por las líneas marcusianas que se repiten y le administran. Por otra parte, si sus prácticas en el tercer entorno son variadas y conscientes voluntariamente, tendrá mayores posibilidades de romper las líneas marcusianas e ir generando procesos; si se lo propone; de conocimiento complejo y articulado a partir de los signos/información que halle o busque. Lo que media si hay brecha de segundo orden o no, es el *Ethos* con el que se navega. El *Ethos* de navegación o segunda singladura en la Red, radica en comprender que la intuición es el primer paso a la racionalización; es decir, que la intuición no es el proceso completo de conocimiento, en términos propuestos, la intuición es la línea marcusiana positiva, y la racionalización e interiorización de esa intuición es la

posibilidad de llegar a niveles más profundos de conocimiento a partir de las informaciones que se producen.

Para comprender mejor la relación que surge al citar la metáfora platónica, se recurre al fenómeno conceptualizado como “interpasividad”; informacionalmente existe un supuesto políticamente correcto donde se le dice al sujeto que la información es poder y se ha llegado a elevar dicha construcción lineal a estándares de lo que se propone denominar como “Informoteísmo”.

El creer que por el sólo hecho de estar informados, la realidad se estructurará de manera distinta y el sujeto podrá emanciparse, es un ejemplo claro de interpasividad, se complementa la definición con lo propuesto por Žižek: “La interpasividad es el opuesto exacto a la <interactividad> (El ser activo a través de otro sujeto que hace el trabajo en mi lugar; como la idea hegeliana de la manipulación de las pasiones humanas para conseguir nuestros objetivos, la astucia de la razón/*List der Vernunft*)” (Žižek, 2010, p. 133), y aporta una definición de interactividad bastante cercana a la que se utiliza en la teoría de Manuel Martín Serrano, “*interactuar* con el medio, es decir, no ser sólo un consumidor pasivo; y *actuar a través del otro*” (idem, p. 135); bien, pues siguiendo la lógica planteada, el consumir información puede convertirse en una interpasividad, si se cree que con el hecho de hacerlo se puede intervenir en la realidad.

Un ejemplo que fue referido en las entrevistas es el siguiente: el sujeto tiene el imaginario de que todos deben tener la obligación de informarse de lo que acontece en términos políticos en su país, éste está inconforme con el comunicado que diversos medios dieron acerca de casos de corrupción que se han dado en las altas esferas de la política, decide que como es importante tal información, debe compartirla en su muro –cabe la posibilidad, debido a los procesos de lectura rápida, que no haya entrado en la forma del contenido y sólo conozca la forma o línea que se percibe de la información que comparte–, con esto se espera que los demás, a) lean lo que aparenta ser importante para todos, b) el sujeto crea una postura virtual ante su mundo y esto le genera una representación ante los demás y c) espera que los demás actúen como él pareció hacerlo; es decir, el sujeto hace algo, para que los demás generen acción (se informen), pero lo hace siempre eliminando la figura del Otro; asimismo se crea una especie de obligación simbólica de informarse, porque aparenta ser relevante, “Se ríe [en este caso consume lo que le administran], para integrar su acto en el Gran Otro, en el orden simbólico: su risa [su acto] compulsiva [o] no difiere de las exclamaciones, del tipo <Uy!>, que nos sentimos obligados a emitir cuando tropezamos” (idem, p. 134), y se complementa el ejemplo con este extracto de la entrevista a Francisco Alarcón,

“digo “Ahh me voy a poner compa Mario...” en mi Facebook para que vean que estoy en contra del sistema... Haces, pero no estás haciendo nada... Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo” (2015, Anexo).

Como hipótesis acerca del proceso anterior, ocurre que el sujeto interpasiva con la ilusión de hacer, pero dejando su responsabilidad al acto yermo de consumir información de manera superficial, con lo cual reproduce líneas de interpretación positivas y estáticas. Es decir, que el proceso de interpasividad –hipotéticamente–, genera que no haya un cambio de estado físico o cognitivo, como ocurre teóricamente en el proceso de interacción comunicativa. Asimismo, se abre el espacio para comprender si a mayor comunicación o hiper-comunicación (comunicación en aleatorio), se aumenta la posibilidad de generar procesos interpasivos, debido a que la comunicación es un acto de baja intensidad energética que aspira a un generar un gasto energético mayor, y al no darse (aparentemente) el cambio en el sistema, no genere proceso dialéctico de interpretación o acción.

Para ir cerrando este apartado destinado a la comprensión de la interpasividad, se remite a un ejemplo que el mismo Žižek propone al hablar de que un Tamagochi, es un objeto destinado a la interpasividad, fue –en su época de auge– un juguete con el que las personas interactuaban con un animal virtual que tenía ciertas necesidades como comer, dormir, etc, luego entonces el sujeto debía proveerle ciertas cosas como alimento y energía, si no se le atendía, éste moría, pero podría revivir reseteando el dispositivo; así, por medio de accionar botones, se le satisfacían las necesidades. Parece una metáfora lejana, pero trayéndola al contexto de la multipantalla y la sobreinformación, se dice que ese Otro virtual con el que interpasiva el sujeto, en primera instancia no es un otro inter-subjetivo vivo, sólo es su representación virtual, una pantalla inanimada que parece accionar con lo que el sujeto acciona; en el ejemplo del sujeto que comparte información de manera hiperactiva, parece que satisface necesidades accionando un click de *share* intentando creer que esa acción devendrá en la mejora de su contexto, “mientras podríamos, en la <vida real>, quedarnos tranquilamente sentados tomando un aperitivo” (idem, p. 138); este es sólo un ejemplo de cómo se da la interpasividad cuando se discursa de informaciones en torno a la política, quedando abierta la posibilidad de tratar de comprender cómo opera el fenómeno en otras áreas.

Si el Ser se ha habituado a encontrar sin buscar, a prosumir sin informarse; cuando se halla a merced de un espacio ensanchado, parece que si anda sin buscar, pero sabiendo que va a encontrar, navegando intuitivamente, sin generar procesos de conocimiento que impliquen



resecuenciación o listones que lo puedan sujetar; elimina la posibilidad de articular lo que conoce sobre el mundo complejo que se le presenta y no se podrá caminar hacia lo que la demagogia se ha empeñado en llamar como sociedad de la información.

La voluntad, al ser uno de los abstractos que más se han intentado definir, tiene representaciones objetivas variadas, por ejemplo, en la filosofía kantiana, se define como la conjunción del Ser con una voluntad que tenga por eje rector el deber y no sólo la inclinación de parecer voluntad, es así como define Kant lo categórico y lo hipotético. La autonomía del Ser siempre toma en cuenta los elementos que no le son propios, es por eso que durante este trabajo se operacionalizó el concepto compuesto de “hetero-autonomía”, debido a que incluir un afuera que circunda como elemento que estructura, implica saber que toda acción voluntaria autónoma, también atiende a órdenes de sentido compartido, que en la dinámica circular, puede estructurar.

Es el fundamento a los procesos voluntarios de linealidad y secuencia, esto porque si bien la línea puede ser yerma por repetición y estatización, el conocerla (fuera del sujeto que observa), da la oportunidad de, tomando la secuencia establecida o administrada, se resecuencie o linealice (el sujeto observador actúa) –siempre dentro de los límites, sin libertinaje interpretativo–, para que en esa resecuencia, surjan procesos de conocimiento de lo formal (línea administrada y repetida) y del fondo (las posibilidades de reformar lo ya dado).

Llevando este modelo de aproximación, la voluntad radica en qué tanto el sujeto está dispuesto a construir realidad con lo que se encuentra en su diario navegar por la Red, en su habitar dentro y fuera de informaciones que bien puede sólo prosumir, o realmente entrar y dar forma, in-formarse para que con eso que conoce por dentro, construya líneas que yacen de la negatividad, del acto consciente, racional y no sólo intuitivo de generar acciones. Qué tanto el Ser; entre todas las primeras líneas de acceso a la realidad o Wiki-realidad; decida bajar a niveles más profundos de conocimiento, y sólo así actuar en consecuencia, determinará el proceso de conocimiento de la realidad y su comprensión.

Asimismo, en esta linealización estática de la democratización de la información, se debe tomar responsabilidad de las acciones que si bien pueden ser no-voluntarias, para sólo así generar procesos voluntarios que permitan el comprender, realmente y no sólo en primera línea el mundo que a velocidades inimaginadas cambia. Esto debe sopesarse con el tipo de sociedad que en conjunto –a veces sin querer– se está construyendo y re-pensar las funciones de quienes son parte ya un de proceso mediacional; comunicadores

profesionales y los sujetos comunes; que es cada vez más complejo, aleatorio y propenso a convertirse en un monstruo de interpasividades que intenta comprender y mediar un mundo donde la abundancia es completamente notoria; donde la promesa hiper-moderna de que la información es poder y acerca al conocimiento del mundo y la emancipación del Ser, en realidad sea todo lo contrario: imperio de lo idéntico, abundancia que en lugar de clarificar, opaque y desarticule, en la intención repetitiva de creer que se camina hacia la comprensión del mundo y la resolución de conflictos como una sociedad articulada, comprensiva y compleja.

¿De qué sirve tener acceso libre al mundo si no se toma la decisión de desentrañar al mismo mundo de las complejidades creadoras?

Cuando lo intuitivo no genera nada nuevo, el sujeto tendrá que pasar a la racionalización y a las posibilidades de lo negativo, complementando a un Ser que además de haber desarrollado la capacidad de dejarse llevar, no desacelere lo que millones de años –bien o mal– tomó, para devenir en lo que el ser humano es y sigue siendo como *Dasein* heideggeriano. Esto con la propuesta de no dejar las aceleraciones o desaceleraciones a la pendiente de las circunstancias y las administraciones la gran posibilidad de reflexionar y accionar en pro del conocimiento, y reconocimiento del sujeto en individual como colectivo, en pro de lo humano y del mundo que comparte.



## Conclusiones

A continuación se presentan algunas conclusiones en formato de puntos, debido a que en el capítulo 6 se fueron cerrando las teorizaciones y tematizaciones presentadas a lo largo del trabajo. El fin de estos puntos es sintetizar en párrafos algunos de los puntos concluyentes, así como cuestionamientos que puedan ser abordados en investigaciones posteriores.

1) No hay una imposición racionalista, donde se tenga que conocer a fondo todo, ya que es imposible, es totalmente imposible conocer el fondo de todo, lo relevante de los nuevos procesos de conocimiento a partir de la información, es que con los fragmentos al alcance; como se ha hecho en este trabajo y en todos los trabajos de investigación; radica en tender líneas y secuencias de interpretación, que por medio de relacionar los fragmentos, generar procesos de conocimiento. En el conocer siempre es posible acceder al mundo por medio de fragmentos, lo relevante es que dichos fragmentos tiendan relaciones de conocimiento con posibilidades negativas de síntesis y no sólo fragmentos estáticos positivos.

2) La línea marcusiana siempre es positiva y reviste lo negativo que puede contener en positividad, eliminando la potencia de síntesis, Esta eliminación es por el recalque que se le da indiscriminadamente, convirtiéndose en verdad. Es el proceso que puede devenir en la “descafeinización” de los conceptos y representaciones.

3) Si cada vez el sistema es más complejo, ancho, veloz y aleatorio; y el sujeto no controla los coeficientes de aleatoriedad; éste debe ordenar las aleatoriedades, entrar en su forma; para así comprender el mundo de una manera más completa y más articulada.

4) Si bien se pretendía explicar por individual el sistema de apropiación simbólica de cada grupo cultural, a partir de las configuraciones mediacionales; que se describen en el primer capítulo; se llega a la conclusión que dichas prácticas se pueden, por lo pronto, generalizarse en las cuatro desarrolladas en este trabajo: hiperactividad, aburrimiento, interpasividad e intoxicación; siendo estos cuatro nichos de análisis de prácticas desaceleradas por la hipermediación, con posibilidad de encontrarse más.

5) Hay dos posibilidades, a) prosumir y b) informarse, entrando en la forma. Saber discernir entre los dos conceptos para así generar prácticas informativas más complejas.

6) El conocimiento al que virtualmente puede acceder el Ser, por medio de signos/información con base en plataformas, son parte de un Capital Cultural Objetivado en colectivo, que dista de poderse incorporarse, esto debido a que los procesos intuitivos no implican una acción voluntaria racional hetero-autónoma. La falsa ilusión de que por el simple hecho de tener al alcance de un click la información, no es signo de que la sociedad esté deviniendo hacia una sociedad del conocimiento. Lo anterior sólo enmascara la corrección política del pretender interconectar a la sociedad, eliminar brechas digitales de primer orden y tecnologizar los contextos.

7) Existen muchos medios, para tan pocos fines. Se puede decir, que el hombre nunca antes había estado tan informado y comunicado, pero en la dinámica hiper-moderna, la exponenciación y la capacidad de medios, así como de mediaciones, ha eliminado la construcción de fines tanto personales como colectivos que vayan más allá del hedonismo y del consumo; lo anterior debido a que para llevar a cabo un fin, es necesaria la secuencia lógica, más o menos trazada o inferida, para llevarse a cabo. Si el estar dentro del Tercer Entorno es un fin en sí mismo, el medio por el medio no deriva a un fin particular de creación o comprensión. La posmodernidad trajo la individualidad hedonista y se ha reafirmado en la hiper-modernidad con la masificación de medios y la posesión de estos, con la figura del “prosumidor”.

8) En cuestiones educativas, se propone el comprender el papel del docente, como un mediador de hipermediaciones. Una de las nuevas funciones que deben ponerse a discusión, es que no sólo se debe traspasar el espacio áulico a las plataformas, sino que debe existir la función activa y permanente del docente, ya no sólo a su función tradicional de mediador de conocimiento, sino también de mediador de prácticas en torno a las tecnologías de comunicación e información, así como un creador y gestor de líneas o listones que puedan ayudar a articular el conocimiento y los signos/información que se desbordan de los emisores y plataformas interactivas. Prestar más atención a las prácticas antes que a la tecnologización del aula en conexión o pantallizada.

9) En torno al multitasking como axioma normalizado de acción, no se puede pretender eliminarlo; se propone, que si bien ya se ha interiorizado y cada vez se hace uso de esta forma del “hacer y conocer”, sea una suma a las aptitudes que un Ser puede desarrollar y no sea sólo una desaceleración de la atención focal. Lo anterior ocurre, debido a que parece ser que el multitasking se genera de la no concientización de los procesos acompañado de la creciente necesidad de abarcar más contenidos a la vez en menor tiempo. Luego entonces, si el ser humano es la única especie que tiene acceso al

sosiego reflexivo y focal, debe prestar atención a esto para que el proceso multitasking no merme dicha capacidad construida.

10) Efectivamente los vaciados informativos son ahora más visibles, o por lo menos se tiene el virtual acceso a ellos. Asimismo, el tiempo con el que la información se genera es cada vez mayor, así como lo son cada vez más variados los productores de signos/información; esto no asegura la diversidad de información en el primer nivel de acceso al mundo, al contrario, se genera estereotipación y redundancia de las temáticas debido a las repeticiones de las líneas administradas o marcusianas.

11) La complejidad del sistema pantallizado no es explícita para los usuarios, ya que éstas son cada vez más intuitivas y para utilizarlas no es necesario tener un entrenamiento o ser consciente de un proceso lógico. El uso masificado de las pantallas y la facilidad que brindan al usuario generan la sensación de omnipresencia; tanto del sujeto como de la información; así como de omnisciencia y rapidez de acción

12) Se identifican los cuatro procesos de desaceleración: Infoxicación, hiperactividad, aburrimiento por compulsión e interpasividad. Los cuales siempre están interrelacionados en un proceso vicioso y la explosión de una sola de las desaceleraciones puede devenir en el desarrollo de las otras, debido a que cada una se alimenta del proceso de las otras.

13) La Hipermedia y sus hipermediaciones se clarifican –con miras a posteriormente irse explicando de manera más completa en sus configuraciones en trabajos posteriores–, y se identifica que este nuevo sistema mediacional se rige por la exponenciación de lo aleatorio en dos niveles. El primer nivel contiene un coeficiente de aleatoriedad muy bajo debido a que el Big Data controla por medio de algoritmos todas las acciones y administra signos/información de una manera eficiente. En el segundo nivel, el coeficiente de aleatoriedad es mucho mayor, ya que en el plano fenoménico, el sujeto no tiene la capacidad algorítmica de controlar lo que halla, es por eso que los sujetos perciben lo no-aleatorio del Data como algo aleatorio que se configura por sí mismo y por las acciones que el sujeto de manera voluntaria y no-voluntaria genera en su diario navegar por la Red. De igual forma se asienta el precedente de identificar el proceso hipermediacional con la proporción “Muchos en aleatorio a uno egótico con sensación de unicidad en red”, así como el carácter no-lineal de las hipermediaciones y de la posibilidad de estar en distintos estados mediacionales a la vez de manera inconsciente prosumiendo lo que posteriormente el Data, una institución social de mediación u otro sujeto prosumirá o le administrará a un sujeto egótico con la sensación de unicidad.

14) La linealidad o secuenciación es un mecanismo que si se genera de manera voluntaria y consciente por parte del sujeto que habita, puede ayudar a organizar el mundo complejo y sus representaciones. Este proceso de orden lógico es una de las propuestas para poder articular un mundo mosaical. El consumir el mundo en fragmentos sólo reproduce el nivel positivo, en cambio si se re-ordena lo hallado, es posible generar narrativas de explicación y de intervención.

¿Cuándo se caminará hacia la comprensión del mundo y de quien lo habita, si sólo se conocen fragmentos de éste y de manera solipsista se reproducen, sin articulación, cuestionamientos y se reforman de manera racional?

“Todas las otras preguntas habían sido contestadas, y hasta que esa última pregunta fuera respondida también, AC no podría liberar su conciencia. Todos los datos recogidos habían llegado al fin. No quedaba nada para recoger. Pero toda la información reunida todavía tenía que ser completamente correlacionada y unida en todas sus posibles relaciones. Se dedicó un intervalo sin tiempo a hacer esto. Y sucedió que AC aprendió cómo revertir la dirección de la entropía. Pero no había ningún Hombre a quien AC pudiera dar una respuesta a la última pregunta. No había materia. La respuesta –por demostración– se ocuparía de eso también. Durante otro intervalo sin tiempo, AC pensó en la mejor forma de hacerlo. Cuidadosamente, AC organizó el programa.

La conciencia de AC abarcó todo lo que alguna vez había sido un universo y pensó en lo que en ese momento era el caos.

Paso a paso, había que hacerlo. Y AC dijo:

¡HÁGASE LA LUZ! Y la luz se hizo... “

De “La Última Pregunta” de Isaac Asimov.

## Referencias

Alonso, L. y Fernández, C. (2006) *Roland Barthes y el Análisis del Discurso*. EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales, nº 12, julio-diciembre, 2006, pp. 11-35 Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297124008001>

Ander-Egg, E. (1995) *Técnicas de Investigación Social*. Buenos Aires, Lumen.

Ávila, J. (s/f) *¿En dónde está el significado?*

Avilés, H. (2001) *Reseña de "Los siete saberes necesarios para la educación del futuro" de Edgar Morín*. Ra Ximhai, vol. 1, núm. 3, septiembre-diciembre, 2005, pp. 653-665, Universidad Autónoma Indígena de México, México. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/461/46110314.pdf>

Bauman, Z. (2009) *Tiempos Líquidos: Vivir en una época de incertidumbre*. España, Tusquets.

BBC (2015) *FOMO: cómo el miedo a perderse algo alimenta la adicción a las redes*. Recuperado de: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150403\\_fomo\\_miedo\\_a\\_perderse\\_algo\\_redes\\_dv\\_finde.shtml](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150403_fomo_miedo_a_perderse_algo_redes_dv_finde.shtml)

Von Bertalanffy, L. (2006) *Teoría General de los Sistemas*. México, Fondo de Cultura Económica.

Bourdieu, P. (2011) *Las Estrategias de la Reproducción Social*. Argentina, Siglo XXI.

Cabra-Torres, F. y Marciales-Vivas, G. (2009) *Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los 'nativos digitales': una revisión*. Universitas Psychologica, vol. 8, núm. 2, mayo-agosto, 2009, pp. 323-338 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/647/64712165004.pdf>

Carr, N. (2011) *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*. México, Taurus.

Ching-Yung, L. (2015) *Big Data Analytics Algorithms -- I*, Columbia University. Recuperado de: <http://www.ee.columbia.edu/~cylin/course/bigdata/EECS6893-BigDataAnalytics-Lecture4.pdf>

Cortázar, J. (2005) *Rayuela*. México, Punto de Lectura.



Crovi, D. (2002) *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, vol. XLV, núm. 185, mayo-agosto, 2002, pp. 13-33 Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/421/42118502.pdf>

Florida State University. (2015, July 9). *Cell phone notifications may be driving you to distraction*. ScienceDaily. Recuperado de: [www.sciencedaily.com/releases/2015/07/150709133044.htm](http://www.sciencedaily.com/releases/2015/07/150709133044.htm)

Franco, D. (2011) *La mediación social de Manuel Martín Serrano en los estudios de comunicación*. Razón y Palabra, número 75, febrero-abril, 2011. Recuperado de: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico\\_75/16\\_Franco\\_M75.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/16_Franco_M75.pdf)

García, R. (2006) *Sistemas Complejos: Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. España, Gedisa.

González, J. (2007) *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. México, CONACULTA.

Gutiérrez, L. (2009) *Reseña de "Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva" de Carlos Scolari*. Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, 2009, pp. 392-393 Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409031>

Heidegger, M. (2015) *El Ser y el Tiempo*. México, Fondo de Cultura Económica.

Han, B. (2012) *La Sociedad del Cansancio*. España, Herder.

Han, B. (2014) (1) *La Agonía del Eros*. España, Herder.

Han, B. (2014) (2) *En el Enjambre*. España, Herder.

Hawking, S. (2015) *El universo en una cáscara de nuez*. España, Booket.

IBM (2006) *The toxic terabyte: How data-dumping threatens business efficiency*. Recuperado de: [http://www-935.ibm.com/services/no/cio/leverage/levinfo\\_wp\\_gts\\_thetoxic.pdf](http://www-935.ibm.com/services/no/cio/leverage/levinfo_wp_gts_thetoxic.pdf)

IBM (2012) *La plataforma de big data de IBM*. Recuperado de: [ftp://public.dhe.ibm.com/software/es/events/doc/pdf/La\\_plataforma\\_de\\_big\\_data\\_de\\_IBM\\_IBM14135-ESES-01.pdf](ftp://public.dhe.ibm.com/software/es/events/doc/pdf/La_plataforma_de_big_data_de_IBM_IBM14135-ESES-01.pdf)

Iramain, J. (2000) *Una historia del concepto "información": De la causa formal al dato (y vuelta)*. Comunicación y Sociedad, vol. XIII, núm. 1, 2000, pp. 91-114

Universidad Austral, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/7879/1/20100226111144.pdf>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2014) *Estadísticas a propósito del... Día Mundial de Internet (17 de Mayo): Datos Nacionales*. Recuperado de: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/estadisticas/2014/internet0.pdf>

Kuhn, T. (2013) *La Estructura de las Revoluciones Científicas*. México, Fondo de Cultura Económica.

Marcuse, H. (2010) *El Hombre Unidimensional*. España, Ariel.

Martín Serrano, M. (2007) *Teoría de la Comunicación: La comunicación, la vida y la sociedad*. México: McGraw Hill.

Martín Serrano, M (2015) *Por qué en la red de redes se priorizan los contenidos banales, estereotipados y redundantes*. *Mediaciones Sociales*, nº 14, pp. 1-11. DOI: [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_MESO.2015.n14.51556](http://dx.doi.org/10.5209/rev_MESO.2015.n14.51556)

Martínez-Val, J. (2005) *Gutenberg y las tecnologías del arte de imprimir*. España, Fundación Iberdrola. Recuperado de: [http://www.fundacioniberdrola.org/webfund/gc/prod/es\\_ES/contenidos/docs/gutenberg.pdf](http://www.fundacioniberdrola.org/webfund/gc/prod/es_ES/contenidos/docs/gutenberg.pdf)

MedicalXPress (2015) *Internet searches create illusion of personal knowledge, research finds*. Recuperado de: <http://medicalxpress.com/news/2015-03-internet-illusion-personal-knowledge.html>

Murillo, M. (2014) *EL SIGNIFICANTE NO ES UN ARQUETIPO* Anuario de Investigaciones, vol. XXI, 2014, pp. 119-126 Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994055.pdf>

Ong, W. (2013) *Oralidad y Escritura: Tecnologías de la palabra*. México, Fondo de Cultura Económica.

Ortega y Gasset, J. (2014) *La Rebelión de las Masas y otros ensayos*. Madrid, Alianza Editorial.

Ortí, A. (1992) *La Apertura, el enfoque cualitativo o estructural en: El análisis de la realidad social*, pp. 171-201. España, Alianza.

Pérez, T. (2008) *La Sociedad Multipantallas: Retos para la alfabetización mediática*. *Comunicar*, nº 31, v. XVI, 2008, Revista Científica de

Educomunicación. Recuperado de: [http://www.revistacomunicar.com/numeros\\_anteriores/archivospdf/31/c31-2008-01-002.pdf](http://www.revistacomunicar.com/numeros_anteriores/archivospdf/31/c31-2008-01-002.pdf)

Pérez, C. y Zamanillo, J. (2003) Fundamentos de televisión analógica y digital. España, Universidad de Cantabria. Recuperado de: [https://books.google.com.mx/books?id=LlyRVVMiAugC&pg=PA10&lpg=PA10&dq=umbral+de+visi%C3%B3n+humana&source=bl&ots=HFRMMr7HW&sig=JKahB-0rak8LTBQs-Kiyr\\_D3i8s&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwigLPisbLLAhWCZCYKHeiTD00Q6AEIQTAI#v=onepage&q=umbral%20de%20visi%C3%B3n%20humana&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=LlyRVVMiAugC&pg=PA10&lpg=PA10&dq=umbral+de+visi%C3%B3n+humana&source=bl&ots=HFRMMr7HW&sig=JKahB-0rak8LTBQs-Kiyr_D3i8s&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwigLPisbLLAhWCZCYKHeiTD00Q6AEIQTAI#v=onepage&q=umbral%20de%20visi%C3%B3n%20humana&f=false)

Pires, M. y Rosales, C. (2006) *La hipermedia como generadora de cambios de envergadura en la enseñanza de inglés con fines específicos*. Telos, vol. 8, núm. 2, mayo-agosto, 2006, pp. 306-320 Universidad Privada Dr. Rafael Beloso Chacín. Maracaibo, Venezuela. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/993/99318557010.pdf>

Piscitelli, A. (2006) *NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES ¿Brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?* Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 11, núm. 28, enero-marzo, 2006, pp. 179-185 Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/140/14002809.pdf>

Platón. (1962) Diálogos (I) y (II). México, Porrúa.

Quartz (2015) *Should search algorithms be moral? A conversation with Google's in-house philosopher*. Recuperado de: <http://qz.com/451051/should-search-algorithms-be-moral-a-conversation-with-googles-in-house-philosopher/>

Quartz (2016) *Spotify is using 50,000 anonymous hipsters to find your next favorite song*. Recuperado de: <http://qz.com/628812/spotify-is-using-anonymous-army-of-50000-hipsters-to-find-hot-new-songs/>

Quartz (2015) *To get the most out of your day, manage your attention not your time*. Recuperado de: <http://qz.com/499590/to-get-the-most-out-of-your-day-manage-your-attention-not-your-time/>

Rodríguez, Ma. I. (2005) *El arte del Paleolítico superior (I)*. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/centros/cont/descargas/documento10734.pdf>

Rodríguez, M. (1996) *La enseñanza superior de Comunicación ante las nuevas tecnologías en el Capitalismo periférico: El caso mexicano (I): Tesis para obtener el grado de Doctor*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/3/S3014101.pdf>

Rubio, A. (s/f) *Historia e Internet: Aproximación al futuro de la labor investigadora*. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/hcs/angel/articulos/historiaeinternet.pdf>

Strate, L. (2012) *La tecnología, extensión y amputación del ser humano: El medio y el mensaje de McLuhan*. Infoamérica 7-8 2012. Recuperado de: [http://www.infoamerica.org/icr/n07\\_08/strate.pdf](http://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf)

Texto completo de la entrevista a Noam Chomsky en la FIL del Zócalo (19 octubre de 2014). La Jornada. Recuperado de: <http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2014/10/19/texto-completo-de-la-entrevista-a-noam-chomsky-en-la-fil-del-zocalo-4349.html>

The Atlantic (2015) *Raiders of the Lost Web*. Recuperado de: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/10/raiders-of-the-lost-web/409210/>

Von Uexküll, J. (1956) *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen*. Recuperado de: [http://monoskop.org/images/1/1f/Uexkuell\\_Jakob\\_von\\_Streifzuge\\_durch\\_die\\_Umwelten\\_von\\_Tieren\\_und\\_Menschen\\_Ein\\_Bilderbuch\\_unsichtbarer\\_Welten\\_1956.pdf](http://monoskop.org/images/1/1f/Uexkuell_Jakob_von_Streifzuge_durch_die_Umwelten_von_Tieren_und_Menschen_Ein_Bilderbuch_unsichtbarer_Welten_1956.pdf)

Varela, F. (2012) *De cuerpo presente: Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. España, Gedisa.

Verón, E. (1998) *La Semoisis Social*. España, Gedisa.

Vidal, R. (2007) *Espacialidad, Temporalidad y Comunicación-Red*. Argentina, Ediciones del Signo.

Viñao, A. (2009): *La alfabetización en España: un proceso cambiante de un mundo multiforme*. Moreno Martínez, P.L. y Navarro García, C. (Coords.) *Perspectivas históricas de la educación de personas adultas*. Vol 3, Nº1. Universidad de Salamanca. Recuperado de: [http://www.usal.es/efora/efora\\_03/articulos\\_efora\\_03/n3\\_01\\_vinao.pdf](http://www.usal.es/efora/efora_03/articulos_efora_03/n3_01_vinao.pdf)

Zaíd, G. (2010) *Los Demasiados Libros*. México, Random House Mondadori.

Žižek, S. (2010) *En Defensa de la Intolerancia*. España, Diario Público.



# Anexos

## Transcripciones de entrevistas

### Transcripción: Rubén Durán (11/05/2015)

Rubén: Bueno, mi nombre es Rubén Durán Soto. Soy Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva; actualmente estoy estudiando una Maestría en Gestión de Instituciones Educativas con modalidad virtual, esto en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Tienen un sistema de universidad virtual y éste es un posgrado que se cursa totalmente “a distancia”. Soy Jefe del Departamento de Educación a Distancia, aquí en el Centro Tecnológico para la Educación a Distancia (CETED); este centro depende orgánicamente del Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED), de la UNAM pero, en este caso de la FES Acatlán, que estamos aquí insertados. Aquí estoy desde hace 8 años, desde el 2007, más o menos, de hecho estamos por cumplir 8 años, aquí en este centro. Anteriormente me encargaba de otro departamento, que estaba más orientado a la producción de materiales audiovisuales, y bueno todo lo que se hace en este centro, es dirigido a la parte de apoyo técnico, tecnológico, también de gestión de proyectos encaminados a la educación a distancia, o a la educación con el apoyo de tecnologías, como puede ser, lo que a última fecha se le conoce como “tecnologías del aprendizaje y el conocimiento”.

Julio: Retomando esta idea de aprendizaje y tecnología, cuál es tu punto de vista, cómo se llevan de la mano?

R: La tecnología y los procesos, tenemos que entender que la cuestión educativa, el tema educativo, ha estado permeado por lo que son proyectos, y de esos proyectos hay procesos, en esos procesos actúan actores diversos, que pueden ser las instituciones a nivel de gestión: los que se encargan de administrar estas instituciones, y ya más en contacto con los actores centrales, pues serían el profesor o los docentes y los estudiantes o los aprendientes... Actualmente, desde hace mucho se ha identificado que estos actores principales, bueno, interactúan a través de ciertas herramientas o de medios, de medios y recursos que hacen que su labor o su actividad se desarrolle de modo armónico, estos medios o estos recursos, pues es lo que podemos conocer como las “tecnologías”, estas tecnologías, pues van desde hace muchos años; a través del uso de los pizarrones, primero; o durante mucho tiempo de gis, después ya con plumones los pizarrones blancos, el uso de

otros materiales educativos; que también es toda una línea de investigación y de producción de materiales educativos donde encontramos, obviamente, la producción de audiovisuales con temáticas educativas, programas de televisión; de ahí que surgiera, por ejemplo este proyecto de telesecundarias, donde se estructuraban todas las clases a través de programas de televisión, que se lanzaban a través de una red que era de EDUSAT, entonces ahí llegaban a lugares más lejanos a través, obviamente del uso de un medio que sería la televisión en ése entonces; también materiales en audio, materiales impresos, entonces; siempre ha habido pegado esto, igual los libros de texto, pues son recursos, no..? Tecnología que se ha usado, para apoyar el proceso educativo.

J: Como plataformas, no?

R: Pues sí, las plataformas, es más bien donde se soporta, se insertan estos recursos. Entonces bueno... la tecnología ha acompañado estos procesos desde hace mucho, ha ido evolucionando y a últimas fechas, cuando se menciona “tecnología en procesos de enseñanza y de aprendizaje”; que ahora se ha empezado a hacer más uso del término “aprendizaje” que al de “enseñanza”. Porque pues ha habido un cambio en la dinámica y un cambio; lo que los críticos han planteado como sociedad de la información, la “sociedad del conocimiento” o “la sociedad de la información y el conocimiento”; donde la moneda de cambio, primero era, tal vez, la información; o sea primero se identificaba la información como una moneda de cambio, un eje a través del cual se iban a dirigir, o a ir desglosando todos los procesos, incluso económicos, como fenómeno global dentro de los países y después de que surgió el auge de todas la tecnologías, que así las nombran como tecnologías de la información y comunicación; bueno pues éstas permitieron que se generara una explosión gigantesca de generación de información; y después entonces lo que viene, es otra etapa, en la que después de todo ese cúmulo de información, pues lo que hay que generar es “conocimiento”, con esa información; generar nuevo conocimiento y entonces ir clasificando y orientando a que, pues no nada más se trate de estar difundiendo información, sino que las personas, la sociedad que interactúa con esas tecnologías estén produciendo conocimiento. Entonces de ahí surge ya lo que es, o cobra fuerza este término que es el de “aprendizaje”. Los usuarios actualmente, están interactuando en espacios que les ofrecen la oportunidad de aprender, de que además generen contenido y se relacionen con información que ya está circulando ahí, en esta Red mundial que es Internet, pues también puedan entonces tener un nivel de aprendizaje, relacionado con el uso a nivel técnico de las tecnologías, pero también con la posibilidad de ir construyendo nuevos materiales, y de pues ir interactuando y dándole forma a este conglomerado

muy amplio. La verdad es que tratando de manera esquemática, o incluso los mismos teóricos no se han puesto de acuerdo, no, no, no puede haber una fecha exacta en la que; “bueno a ver a partir de aquí comenzó esta era de la información, y aquí termina; y aquí empieza la del conocimiento”; es que no está marcado históricamente de manera tan clara como pudo haber sido en otras etapas anteriores, como la de la Revolución Industrial, por ejemplo; que dicen “bueno pues a raíz de que se hubo este invento de la máquina de vapor y demás” pues ya se lanza; pero aquí, pues se podría decir que a raíz de la Internet y la distribución de equipos permitieron que fuera circulando esta información. Entonces bueno pues están ligados lo que son los medios de comunicación, las empresas que gestionan estos medios y bueno las empresas de tecnología que, si bien inicialmente, estaban dirigidas como a ordenar a la parte de computadoras, pues después entraron también en la parte de publicidad; que es un modelo heredado como de los medios de comunicación, pues persisten lo que serían las tecnologías. Entonces, pues más o menos recapitulando el punto sería que, pues los procesos de aprendizaje son además ahora inherentes a cualquier persona que navega en estos espacios.

J: ¿Sí crees que hay un proceso de aprendizaje totalmente inherente, pero de qué depende que se dé aprendizaje del sujeto que está inmerso en una plataforma?

R: Sí, de la curiosidad del sujeto, a través de la estructura, todos los sitios, están en esto que sería ya la Web 3.0, o la Web Semántica ya tiene incorporado un motor de búsquedas, entonces los motores de búsqueda, de algún modo han dirigido a que los usuarios, lo primero que hacen al entrar en su computadora, es hacer una búsqueda y esa búsqueda la hacen con base en una idea que ya tienen... “qué necesito?” Si necesito escribir un documento, pues aquí tecleo entonces “Word”; entonces el gestor de búsqueda de mi computadora, me va a ofrecer entonces lo que sea para redactar ese documento. Con base en una idea que ya tengo, esa idea parte de palabras clave, entonces; cuando tú te acercas a un dispositivo, ya sea tu celular o la computadora, o una tablet, o incluso; si anteriormente ibas a un café Internet, o entrabas a una zona con computadoras como en una escuela; pues sucedía lo mismo que cuando acudías a una biblioteca, tú tenías una temática de la cual querías investigar, no sé “Fuentes”...

J: Campos semánticos...

R: Exactamente, y entonces tú llevas estructurado lo que es una idea de temas que tú los desglosas en palabras clave y luego esas palabras clave, pues te sirven a ti para interactuar con el dispositivo; o con las fichas de trabajo que



antes estaban impresas en las bibliotecas, con los catálogos o dónde sea... Entonces esta lógica de estructuración de la información y de la sistematización de bases de datos, de todos modos lleva a los usuarios a que al acercarnos a la tecnología tengamos ya, una lógica de arrojarle “palabras clave”, porque necesitamos que el dispositivo nos ofrezca resultados; y esos resultados normalmente, pues son porque... ya sea que los utilicemos para labores profesionales en nuestro trabajo, o porque hay una investigación académica; o porque también puede ser para cuestiones de comunicación. Cuando accedes a tu celular tienes una agenda de 300 ó 500 contactos y sabes que uno de ellos se llama “Pedro”, no..? Entonces utilizas el motor de búsqueda de tu agenda de contactos para encontrar a todos los Pedros y ya eliges.

J: Sí, los llamados “Motores Booleanos”, los que funcionan por palabras clave...

R: Exacto... palabras clave y todo esto y que ahora, bueno ya están un poco más en desuso, porque ya los motores de búsqueda responden, incluso, preguntas; ya se han configurado en una especie de “Ente Inteligente”, que responde de acuerdo a lo que el usuario le está solicitando; y además tienen una personalización con el usuario, entonces eso nos permite que nosotros al hacer búsquedas, el dispositivo vaya teniendo una especie de aprendizaje; de los gustos que nosotros tenemos, de los lugares que frecuentamos. Ahora con los dispositivos móviles que tienen “Geolocalizador” y “GPS”, los dispositivos ya te sugieren las rutas más rápidas para llegar a un lugar, de acuerdo en la hora del día. También te sugieren, además de la ruta, pues “normalmente a esta hora sales del trabajo, pues *tanto* tiempo para llegar a tu casa” no... O incluso pues ya todo lo que tiene que ver con configuración a través de voz y todo esto...

Entonces yo creo que toda esta interacción que se da con la tecnología en algún modo hace que los usuarios vayan aprendiendo a utilizar la tecnología, para mejorar sus procesos de vida cotidiana y diaria; y entonces es eso a lo que me refiero que hay procesos de aprendizaje que ya están como “inherentes” o con los que interactuamos y que a veces no nos damos cuenta pero....

J: Que es muy intuitiva la forma de acercarnos a dichas plataformas o a la tecnología... ¿Crees que sea generacional?

R: Sí, sin duda la interacción de los sujetos, con los aparatos y la tecnología, es distinta dependiendo de la generación. Hay algunos autores que ya tienen clasificada las generaciones y las tienen nombradas: La Generación X, la Generación Y, la Generación Google, la Generación... Bueno... citando los más recientes... Los nativos digitales y los migrantes digitales, he por ahí

también los menciona un autor... "Prensky"... Me parece, y entonces donde dice, "Los nativos digitales, son todos los que ya nacieron cuando ya existía la era de la información, ya había conectividad", podemos ver que los niños no necesitan leer instructivos, o sea tienen un contacto directo con los dispositivos, porque pues en su entorno, pues ya nacieron y han estado conviviendo con ellos... de un modo más natural y los migrantes digitales son los que nacieron antes –digo ahí tampoco se acaban de poner de acuerdo la fecha exacta – pero... bueno, ellos tuvieron que aprender cómo funciona la tecnología, tuvieron que tomar cursos para ver cómo interactuar con los dispositivos; les da miedo descomponerlos... Venimos incluso de utilizar teléfonos celulares con teclas, si ahorita tú le das a un niño un teléfono con teclas... normalmente quiere que ya todo sea digital y las pantallas sean "responsivas" etc...

J: Sí... quizá sería toda esta generación que se acuerda cuando llegó la primer computadora a su casa... Tiene todavía estas memorias de que tuvo que aprender a interactuar con algo nuevo, o a convivir con algo... o con un aparato nuevo de uso y de aprendizaje. En la escuela hacer tareas o cosas así... Quizá sería como una conceptualización de "Migrante" no..?

R: Sí... Exactamente... eso podría ser... Migrante, hay, te digo, hay autores que sí lo especifican más, por ahí está "Prensky", por ejemplo que él sí habla totalmente de "Nativos" y "Migrantes" digitales... Están otra serie de autores que hicieron una recopilación de las generaciones, habría que revisar y cómo, a demás interactúa cada una de esas generaciones con la tecnología... Si quieres luego te puedo pasar ahí unos datos; tengo algunos artículos interesantes sobre eso...

Y actualmente... hay otro término que seguramente se relaciona con la temática que, de lo que estamos ahorita hablando... y es, la cuestión de la "Brecha Digital", por ejemplo la Brecha Digital se entendía, o se entiende como... ese espacio que se creó entre las naciones que tenían conectividad o acceso a la tecnología y las que no lo tenían o las sociedades – para no hablar de países – las sociedades que sí podían tener acceso a la tecnología y las que no tenían, porque económicamente no tenían posibilidades o el desarrollo tecnológico; y entonces eso se dijo que las iba a limitar, a las sociedades de poder competir en el escenario global... Pero actualmente, se está manejando otro concepto que es el de la "Brecha 2" o "Brecha de segundo nivel", o la "Brecha Digital 2"; esta segunda brecha digital ya no tiene que ver con el acceso a los dispositivos, más bien tiene que ver con un espacio que se está generando, tal vez de manera invisible pero, entre los usuarios... Ahora con la Web Semántica o la Web 3.0... todos los portales que nosotros navegamos, incluso nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen

ya integrados estos gestores de búsqueda “Semánticos”, nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamamos, en cuento a “palabras clave”, qué sitios visitamos... Etc... Entonces, los navegadores están, y los dispositivos, están; a nosotros; de algún modo clasificándonos, por los usos que le estamos dando a esas mismas tecnologías.

J: Con este “Boom” de la “Big Data” de poder predecir ciertas cosas...

R: Exactamente, el ejemplo más claro lo podemos ver nosotros cuando navegamos en Youtube, por ejemplo; donde nos ponemos hacer búsquedas de videos de coches de carreras, o de autos; todos los videos de sugerencias... incluso los de esos 5 minutos, pues van a ser de autos; incluso ya anuncios de que te quieren vender un auto, a través de videos, porque el motor de búsqueda ya identificó que en ése momento te interesan los autos... Ahora entonces... si eso lo trasladamos a universitarios, a cualquier usuario que se pone a ver chistes, se pone a ver videos de juegos... o sea de baja calidad... Y esto lo hace portales como Youtube, lo hacen redes sociales, y luego a demás lo hace nuestra computadora, manda correos etc... Entonces el sistema ya lo está identificando como un usuario que le gusta ese “nivel” de contenidos... Y entonces le va a sugerir contactos con ese mismo nivel “Pues si a ti te gusta ver videos porno, de chistes, de tonterías, pues entonces yo te voy a sugerir otros usuarios que también están viendo chistes, tonterías etc... Y luego entonces... esto lo va alejando de otra esfera de la que se estén compartiendo contenidos académicos, donde hay investigadores que estén interactuando sobre congresos, conferencias, comparten videos educativos; están generando otra serie de materiales, que son de contenido, tal vez sí más validado, porque está ligado a universidades, tal vez...porque visitan sitios de universidades, motores de búsqueda de...

J: Digamos que el motor lo “relega”, por esos intereses; a lo mejor; más vacuos y deja abajo – digamos – de las recomendaciones, lo que quizá podría ser enriquecedor en términos de información y de conocimiento

R: Sí claro... entonces, ahí se va generando esta otra brecha, que es la “brecha de acceso al conocimiento” la brecha de acceso a esa información valiosa... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario, tratar de encontrar la herramientas que le permitan “re-educar” a sus dispositivos, pero él mismo re-educarse en la forma, la cantidad de “tuits” que envía y la calidad de contenido que está compartiendo en redes sociales, etc...

J: Regresando a esta brecha de segundo nivel, por así decirlo; tiene que ver con una especie de “voluntad” del sujeto que está inmerso en la tecnología. De

qué elige él, por así decirlo; apropiarse, o consumir; el concepto que se quiera, en las plataformas... Es esta la idea de la “brecha de segundo nivel”?

R: Sí, pero es más bien un proceso, que el sujeto no se da cuenta que está sucediendo, porque sucede de manera automática en su diario convivir con la tecnología; entonces difícilmente lo puede ver, él no se da cuenta que los dispositivos, los sistemas con los que interactúa en línea, le están ofreciendo contenido que de algún modo, lo va tal vez alejando de sus objetivos... aunque tal vez esos sean sus objetivos... claro, eso no lo sabemos... Esto, nosotros ahorita que lo estamos platicando, lo podemos ver, tal vez porque lo analizamos desde la perspectiva de la docencia, porque podemos ver cómo los alumnos interactúan, o de repente como ya está comprobado el primer dato para conocer a alguien que se acerca a pedir una oferta de trabajo, o incluso a acercarse con cualquier objetivos pues... Revisar cuál es su “timeline” en redes sociales, ¿Qué ha hecho? Si tiene publicado algo o no, si lo que tiene publicado son fotografías de cuando se va a “chelear” con sus cuates, o cosas de éste tipo, entonces... bueno pues ya, te generas una imagen previa, incluso a cualquier sesión o actividad, o lo que sea no...

J: Una imagen previa – por así decirlo – no mediada...

R: Exacto, que de todos modos sigue siendo mediada, a través de unos medios y tú te haces una idea, ya lo encasillas y dices “yo ya tengo una imagen de esta persona, ya puedo saber, más o menos lo que piensa, si escribe o no escribe algo, si tiene faltas de ortografía, qué tipos de contactos tiene, con quién se relaciona; y esto los ciudadanos, alejándonos incluso de áreas universitarias... lo hace, lo están haciendo actualmente en cuestiones de política, se meten a ver los espacios en redes sociales de los candidatos, de los políticos, lo que están haciendo o dejan de hacer. Entonces hay por ahí otra serie de conceptos que serían, que han evolucionado que son las “TIC”, que son: Tecnologías de Información y Comunicación”, después viene “Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento” que son el uso de las TIC, pero para temas de aprendizaje o de enseñanza y luego hay otro que son las “TEP”, las TEP son: las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación, estas tecnologías son, están relacionadas más directamente con lo que son las redes sociales, y que permiten que los ciudadanos comunes puedan influir en políticas públicas o cambiar y hacer exigir que haya cambios a nivel social o a nivel de legislatura se llama... hemos podido ver cómo las redes sociales han tenido un impacto pues muy importante en ciertas decisiones a nivel de política, destituir personas, etc. no... Entonces ahí es donde las personas están tomando como esa esfera pública que les permiten las redes sociales para reclamar, para exigir ciertos derechos y para hacer valer su voz de algún modo.

J: Crees que el nivel de plataforma, sea equivalente o proporcional al nivel de consciencia que el usuario tiene en la plataforma? Por decir... si en Twitter, un sujeto comparte todo tipo de contenido, desde un chiste hasta un texto importante de su agrado, equivalen al mismo nivel de consciencia los dos contenidos, para él? O para los usuarios que están dentro de Twitter; por ejemplo.

R: Pues es que , o sea digo; hablando en específico de Twitter, habría que ver en dónde se coloca el mensaje, el contenido; al igual que Twitter y en FB, pues hay una segmentación de grupos, y de usuarios, con el uso de "Hashtag", podrías estar interactuando de manera abierta con cualquier tipo de público, lo que haces es; utilizas estas etiquetas... entonces tú sabes que tu mensaje lo van a leer cierto segmentos de personas que tal vez es en ése momento el tema importante de esa semana o el día pero tal vez, tú en tu mensaje citas a otras personas a las que quieres que estén relacionadas con tu mensaje, entonces bueno... tu mensaje ya va dirigido de cierto modo, y tú sí tienes consciencia de a quién lo estás dirigiendo, o a menos que mandes un mensaje abierto, o de alguna reflexión o algo así, pero incluso sí le pondrías tal vez frases o no sé, algo así y los gestores o motores de búsqueda de Twitter en este caso, te permiten que tu mensaje sí se segmenten en algún lugar. Tal vez tu mismo "timeline" forma parte de un listado de algún otro usuario y dice "bueno, pues yo aquí tengo agrupados a cuatro, cinco usuarios que comparten contenido de este tipo", entonces a ti ya te están clasificando porque saben que siempre compartes de ése tipo de mensajes. En Facebook todavía es un poco más amplio, porque estamos hablando de un lugar en el que tú creas, de tu conglomerado de amigos, creas grupos; entonces tienes el grupo de la familia, el grupo de la escuela, tienes el grupo del trabajo, y cuando tú escribes algo, tú puedes decidir, cuál de los grupos quieres que todos lo lean, o nada más dos de esos grupos, o tres. Cuando subes una fotografía igual... Entonces hay una serie de candados de configuración de seguridad para que tú decidas tú qué es lo que quieres que vean los demás o qué cosas de plano no quieres que vean o no vea a nadie.

J: Pero sí es común en un uso más avanzado, o sea sí es totalmente consciente decir "Bueno a lo mejor a mi mamá no le interesa esto, pero a mis amigos sí"; pero digamos que como un usuario "normal", no podría identificar un usuario "normal" pero me refiero como a un usuario "individuo en masa".

R: Pues allí hay una cierta desinformación, no saben cómo utilizar la herramienta, en un porcentaje, incluso de seguridad para ellos. O sea no están, no tienen la cultura para hacer un uso adecuado de la tecnología y esto viene heredado ya de cuestiones culturales, de cómo aprendieron en familia y a comportar esto, incluso también tiene que ver con cuestiones generacionales,

pocos ya al comprarse un auto, leen el instructivo del auto y ven cómo funciona, ya lo dan por hecho y ya después, hasta después lee y dicen...

J: Ahora, en esta misma temática... Las Multipantallas, procesos multipantallas, qué opinas o cómo los caracterizas...

R: Bueno, pues está relacionado con los usuarios, sobre todo de las últimas generaciones; donde te encuentras a los adolescentes que tienen su celular con una conversación en Twitter y FB, tienen su PSP o su consola de videojuegos que, además están llevando un juego a cabo y tienen la televisión prendida con una película, etc... Entonces, bueno, están interactuando ya en diferentes pantallas. Actualmente se puede hablar de este tema de "multipantallas" pues porque en todo, en el ambiente en el que nos estamos desarrollando es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac, e incluso ya todos, todos... tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos. Entonces estás habituado a leer en pantalla, o tal vez, ni siquiera podemos mencionar, el leer un texto de instrucciones, a través de colores o de códigos tú ya vas identificando y vas haciendo una navegación intuitiva. Entonces, hablando de multipantallas, pues yo creo que obedece a la facilidad de adquirir diversos dispositivos que ya todos traen pantalla, dispositivos móviles, de entretenimiento, televisión con pantallas táctiles, televisores inteligentes, etc... Y a que haya entonces ahora aún la otra parte que son los que producen contenidos para esos dispositivos, encontramos empresas de videojuegos que también han tenido un peso, pues también importante y gigantesco, tal suerte que ya ahora han invadido también desde hace mucho, lo que tiene que ver en cuanto a cine, por ejemplo. Todas las películas a últimas fechas están basadas en cómics, en videojuegos o en toda una industria que ha encontrado un nicho importante. Entonces, la pantalla a nivel comercial es el instrumento ideal como para vender, para comercializar los contenidos. Y entonces al usuario de alguna forma pues lo van enseñando a todo lo van a encontrar en las pantallas y si él puede interactuar sobre la decisión de lo que sucede en las pantallas, mejor... Lo vemos desde hace mucho con controles remotos en los que tú podías elegir cierto contenido en pantalla, ahora tú puedes decidir qué tomas ver en un partido de fútbol, etc... y eso no lo puedes hacer nada más desde tu computadora, desde tu televisión inteligente, lo puedes hacer también desde tu celular. Entonces, estamos hablando de que los desarrolladores de sistemas pues deben de pensar en que su programa o lo que vayan a montar en la pantalla, se pueda ver en todas las pantallas, ya sean móviles, la pantalla de la casa, o la del auto o cualquiera, y que además interactúen los sistemas, entonces hay aplicaciones, replica en celulares, y el mismo contenido que tú tienes en tu celular, lo puedes estar viendo en tu pantalla, y entonces, bueno

nos lleva a estar atentos a este seguimiento, dependiendo de uno... lo estoy hablando de manera muy general, pero especificar o encontrar un caso específico.

J: Sí, pero como en la tele, te ofrecen cierto contenido para el teléfono, mientras está la serie “fulana de tal” y te están mandando información extra...

R: Sí el uso de los códigos “UR”, por ejemplo con tu celular tú puedas leer un código que a demás te va a llevar a una página web y Entonces tú ya tendrás más información del producto... entonces esto es posible desde hace mucho, gracias a toda la cuestión de hipervínculos y de integrarle un plus o un extra a la información que ahí traes.

J: Haciendo un análisis, ahorita a bote-pronto... si tiene más beneficios o contras, esta interacción entre tantas pantallas, entre tantos “outputs” de información y de signos y de códigos.

R: Pues depende desde qué percepción lo quieras ver... beneficios para el usuario, puede ser benéfico al nivel de resolver alguna problemática o alguna temática que necesites; anteriormente cuando tú te subías, o tenías una junta al otro lado de la ciudad, una calle con cierto número o dirección, necesitabas tomar el Guía Roji y ya sea que estudiaras eso antes de subirte al auto, o lo fueras viendo con el riesgo de chocar... Actualmente si tú ya sabes la dirección, simplemente antes de salir de la oficina, tecleas en tu teléfono y cuando llegas a tu auto, a través del mismo teléfono, incluso de GPS se carga la misma dirección y la computadora te dicta cómo llegar... Tú estás interactuando con diferentes pantallas... la de la oficina, la del celular y luego la del auto, pero estás con el objetivo de llegar a la dirección... Ese sería un beneficio al nivel de usuario. Otra puede ser obviamente, la cuestión sobre la saturación de la información que se pueda generar con este bombardeo de información que hay en las pantallas, pues ahora encontramos pantallas en las vías mientras vas manejando, pues hay pantallas con anuncios y también son pantallas multimedias, etc... pues yo creo que... Para el usuario puede haber un uso beneficio de la tecnología, pero siempre que de algún modo el usuario aprenda a limitar eso; porque si creo que puede ser un poco adictivo.

J: Como mencionabas de tener tanta información, llega un momento que deja de significar, y entonces sí crees que trae ciertos beneficios, siempre y cuando el usuario tenga un fin específico para todas esta pantallas, con las cuales está interactuando y si no... por ejemplo en caso de “aprendizaje”, la multipantalla..?

R: Se vuelve útil cuando hay una planeación previa a nivel institucional o del profesor o del docente, que hayan diseñado alguna aplicación educativa, o alguna clase en la que se vaya a hacer uso de esto; por ejemplo el profesor

puede tener ya, llegar a su clase, tener un proyector donde va a pasar una serie... o una diapositiva, ya creada en un sistema interactivo, como Prezi, o algún otro, y entonces, le está ofreciendo a sus alumnos en ese momento a través de la pantalla la diapositiva o la información, y a demás le dice... que ese contenido está en la nube está montado en la Internet, le dice a sus alumnos "bueno ustedes puede acceder" y lo pueden estar viendo también, no es necesario que ahorita copien ahorita nada, y tal vez en algún momento que se llegue a cierto avance de la exposición, pues el docente podrá ceder la palabra a alguno de los alumnos, para que él continuara con la exposición, dado que trae, o ya pueda traer el control si es que es una presentación, por ejemplo, compartida con varios alumnos, entonces todos son editores o entre todos incluso tal vez construyeron la presentación anteriormente o la pueden construir y todos están interactuando desde su pantalla, desde su ordenador o de su celular y están determinando el rumbo que pueda llevar la clase, entonces finalmente, para niveles de aprendizaje, pues y creo que sí es importante, porque pues venimos, o estamos interactuando con usuarios que son muy "visuales" que siempre han tenido una televisión en su casa y siempre han visto...

J: de que están haciendo la tarea y están escuchando algún programa...

R: entonces yo creo que lo que hay que hacer es encontrar la forma adecuada de utilizar la pantalla en las clases presenciales o incluso en las clases que ya son a distancia, pues entonces tú como diseñador de la clase o como profesor tienes la encomienda de dejar ciertas instrucciones del objetivo de cómo suceda esto; pero ahí ya es más bien responsable el alumno; el que aprende; de sus tiempos, de cómo se organice, de la forma en la que va a llevar a cabo sus procesos de aprendizaje, porque pues la figura central ya no es el profesor... no.. ya son los estudiantes... Pues más bien hacía allá iría esa parte...

J: crees que haría alguna diferencia... el tener el mismo texto, en un ipad, que tenerlo en físico; en tu experiencia como docente en las dos áreas...

R: digo sí hay una diferencia en cuanto a.... Depende de qué estés leyendo, si estás leyendo como por que te gusta leer, o porque quieres disfrutar una novela o todo eso; pues tú puedes decidir, por utilizar la novela impresa porque pues te gusta tocar el papel, porque te gusta; tal vez trasladarte a algún otro sitio y utilizar tu libro porque pues tal vez pueda ser un poco más seguro; incluso; de transportar... Si lo haces con le iPad, obedeces a cuestiones tal vez de iluminación, de seguridad en el entorno en donde lo vayas a utilizar... de si quieres marcar algo también en la lectura; los dispositivos ya te permiten también hacer; marcados incluso extraer ciertos fragmentos, guardarlos en ese



memento en la nube, hay ventajas de los dispositivos electrónicos de los que son impresos, que necesitamos un marcador.. o si el libro no es tuyo pues no lo puedes hacer. El acceso a los materiales, pues en un Ipad, tú puedes tener cinco mil libros y pues cargando no vas a traer más de 20 ó 30, y además para qué... si vas a un viaje muy largo bueno.. sí puedes traer eso, puedes manipularlos, puedes hacer impresión de la hoja 5 a la 20 y luego entonces ir guardando esos fragmentos, porque tal vez te van a servir para tu investigación etc... entonces pues ya el uso o la lectura a través de estos dispositivos ya sea Ipad, tableta o los Kindle, pues ya son más bien algo que a últimas fechas se ha estado pues difundiendo un poco más; depende del usuario o para que vaya a utilizarlos.

J: Y en términos de Hipervínculos, qué opinas.

R: para cuestiones de contenido... Bueno también tenemos lo que son los libros digitales, o los libros electrónicos que nos permiten agregar contenido que antes no se podía, si tú estás leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un Hipervínculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de Hipervínculos y de contenido extra que ya tiene que ver con esto de Hipermedia, pues a mí me parece que es algo muy interesante que se puede explotar mucho para fines educativo, didácticos y también de entretenimiento y demás. Lo encontramos ahora concentrado tal vez en portales como los de los cines que antes tenían simplemente la cartelera y ves un sinopsis escrita.. pues ahora entras tú puedes ver de acuerdo a tu localización en GPS cuáles son los cines que te quedan más cerca, en qué horario están las películas, desde comprarlos, puedes ver los trailers de las películas, galerías de fotos, la sinopsis, una cantidad de información gigantesca, pues la concentración de información en una lectura pues se puede ampliar mucho con lo que son los Hipervínculos.

J: Cuál crees que sea el proceso, para que a tanta información darle un sentido.

R: Obedece a los objetivos del proyecto del que estemos hablando, si estamos hablando de una... tiene que ser como todo; si hablamos de un sitio web sobre cierta temática que sería tal vez cómics, pues desde la misma creación del sitio, pues tiene que estar delimitados los alcances, cuál es el objetivo, si es comercial o didáctico , o no; si los contenidos va a ser de producción totalmente propia o van a utilizar contenidos de terceros, porque seguramente ya hay videos creados por las empresas de cómics, fotografías, etc. y entonces

ellos simplemente van a dirigir al usuario a que consulte más información, que no generaron ellos; la otra es que generen su propio contenido que tengan total dominio de esto; entonces pues yo creo que más bien depende del proyecto en los objetivos que se tengan y si son claros desde el inicio, pues entonces la cantidad de información irá en ese sentido... Ahora cómo saber si no saturar o si le estás dando la información suficiente al usuario, eso también depende del público al que vas dirigido, qué tanto crees que van a quedarse conformes con la información que le estás ofreciendo, si es clara o no, si le estás respondiendo sus dudas o no, si la forma de contacto sus los usuarios... por eso ahora cómo se puede tener contacto con los usuarios por la redes sociales de manera inmediata, tú puedes saber si están conformes o no con los contenidos, sus inquietudes, ahí viene la parte de evaluación para ir mejorando; mejora para tu producto, tu sitio, tu canal o lo que sea; entonces dices bueno los usuarios están pidiendo esta información, entonces más bien nos vamos por esto, pero hay que ver si son los objetivos de la empresa o no, porque a demás de todos modos tienes que saber cómo te vas a financiar, quién va a pagar, si vas a meter anuncios o no, si estás siendo patrocinado por alguien; o de dónde salen los recursos que hacen funcionar esto, viéndolo desde el punto de vista comercial. Finalmente ya sea dentro de un museo, una universidad o donde sea, o sea todos los proyectos finalmente los tiene que pagar alguien, entonces el dinero con lo que se paga, tiene que salir de algún lado, entonces la parte de financiamiento de los proyectos, sea cuál sea, tiene que ser muy clara y sí tienes que decir, y tiene que haber unas políticas escritas donde diga “nosotros, fundación X, vamos a patrocinar el montaje de ese canal de televisión”, pero porque debes de cubrir estos parámetros, si te sales de allí, ya no aplica.

J: Crees que exista actualmente... Sobreinformación? Estos mares de información en la Red, y no sólo en la red, quizá, sumándole plataformas físicas, libros revistas, fotografías; qué opinas? Crees que hay muchísima información y cómo lo ves?

R: Bueno, o sea... información como lo comentamos, en el auge de la Soc. de la info. Se va generando una cantidad gigantesca de información. No tenemos la siquiera la capacidad de dimensionar o de conocer cuánta información se ha generado, cuánta además es visible... que a lo que tenemos acceso a través de Internet es solamente una parte de la Web, por ahí está la teoría de la Deep Web, donde nosotros nada más estamos viendo la superficie... lo que sobresa

J: Sí, como el 5%

R: Un porcentaje, muy, muy pequeño y si entonces quieres saber exactamente... bueno... comenta, hay que ver quién lo dice, realmente lo que está sucediendo en la Soc. de la Info. Si se transforma o no, necesitas usar este otro tipo de navegadores, para entrar a la Web profunda, y ver que está llena tal vez de atrocidades, de pornografía, una serie de cosas, de armas, de todo lo que realmente mueve al mundo y que después puedes cuestionarte incluso pues el ser Ser humano... y no sé qué tantas cosas no? Pero bueno el punto es sí existe, yo estoy consciente que hay una cantidad gigantesca de información, no toda la información es valiosa, uno de los primeros pasos sería que los usuarios supieran elegir, qué información para ellos, de acuerdo a sus objetivos, entorno de vida, les es favorable o no, entonces para ir delimitando y desechando y haciendo una depuración, pues de contactos en redes sociales, de sitios de los que reciben noticias, de darse de baja los mails que llegan en cadena, que ahora por suerte ves a la legislación que ya hay en algunos sitios deben incluir un botón para darse de baja o denunciarlos, pues se le ha ido tratando de poner orden a todo ese flujo de información. Pues yo creo que no nada más ahora, siempre ha habido esa cantidad de información, nada más que ahora nos sentimos ahora abrumados o saturados de algún modo por ella...

J: Quizá porque tenemos el acceso, el acceso virtual, el saber “tengo la posibilidad de acceder a todo, a toda la información a toda la posibilidad”, por herramienta, pero cognitivamente no; es como una contrariedad, por así llamarlos.

R: Sí lo puede ser, porque hay más cantidad de información ahora, incluso en nuestro idioma porque la, también... la información gigantesca, tú decías pero “bueno antes todos los sitios estaban en inglés y yo no sé inglés, entonces no puedo acceder a esa información, no la entiendo, no la comprendo”, ahora incluso si está en otro idioma, trae un traductor, te traduce las páginas, o ya vas interactuando como a otros niveles... ya un poco más complejos, pero te digo, yo creo que actualmente tal vez obedece a las nuevas generaciones, que tienen la posibilidad, las que se pueden sentir un poco abrumadas, ya hay patologías también por el uso excesivo de estos dispositivos, lo hubo en su momento con las consolas de videojuego, con daño ya de horas y horas estar en un videojuego, incluso por ahí han salido notas de repercusiones que han tenido chavitos, porque se avientan no sé cuántas horas jugando, entonces las mismas consolas por eso tienen sistemas ya como para apagarse o reiniciarse, se calienta, si se calentó ya no puedes seguir, o los mismos de videojuegos crearon consolas portátiles que tienen que salir para que les dé la luz, entonces ya puedes seguir jugando, para que por lo menos salgas del cuarto, porque ya se volvió una cuestión medio adictiva y entonces dicen bueno “hacia dónde va

la sociedad, qué queremos” esto.. esto es más bien una parte de reflexión de los que generar, las industrias, las empresas que hacia dónde quieren que se dirija esto, entonces pues no sé si a veces sean conscientes de realmente lo que los usuarios piensan o no; pero pues finalmente también está la otra parte, la parte comercial, la parte de que es un mercado, o sea de que te venden cosas por dónde sea... no... pues antes no había esos canales, ahorita hay canales de puros infomerciales, y gente que le gusta sentarse pues a verlos y creen todo lo que dice la televisión.

J: Qué opinas del abstracto “La información nos hará libres”?

R: Bueno, yo pienso que más bien, la información te da las herramientas para que tú puedas construir aprendizajes, y conocimiento y el conocimiento es más bien el que te hará de cierto modo, pues no libre, pero te dará la posibilidad, o más posibilidades de elegir, entre lo que tú decidas en cuento a los límites que también te marcan la misma sociedad; cuando eres más joven eres más apegado a pensamientos revolucionarios y quieres cambiar el mundo y quieres hacer una serie de movimientos amplios, pero después finalmente cuando vas madurando, o vas dejando a veces de depender de tus padres o de becas, o de espacios que de algún modo te tenían resultado las necesidades básicas que ya tenías cubiertas, tienes que voltear y decir “bueno pues es que necesito cubrir esas necesidades básicas, para luego ya pensar en los demás satisfactores”, entonces a nivel de cualquier ser humano, pues primero vas cubriendo las necesidades más básicas entonces luego ya vas entrando en niveles en donde ya puedes tener un nivel de decisión y entonces sí ya puedes entonces armar una revolución o no, pero pues más bien esto obedece a una cuestión de maduración de los mismos seres humanos dentro de la sociedad, por eso tal vez en las universidades se dan estos despegues y además en cierta edad, pues es un espacio ideal donde hay una serie de reflexiones sobre ciertos temas, en las que están de algún modo protegidos, de algún modo por la misma sociedad, y no dependen necesariamente de ellos como para salir adelante y entonces pueden surgir buenas ideas y algunas pues un poco pues ya un poco autoritarias, como podemos ver también ahora con todos estos grupos minoritarios a veces, que además están impulsado de manera oculta con otros intereses, incluso políticos, de otros niveles entonces, pues yo creo que más bien, el conocimiento te puede hacer libre de decidir hacia dónde quieres dirigir tus acciones, de acuerdo también de tu proyección o proyecto de vida, si es que tienes uno, si no, pues por lo menos lo puedes ir maquinando de algún modo, pero sólo eso va a ser posible si tienes un “trabajo sobre la información”, si trabajaste sobre la información, entonces ya generaste bases para decidir, no que los demás decidan por ti, eso se me hace muy incongruente estos muros donde dice “no votar”, o sea... está totalmente en

contra de, y qué vas a decir, de todos modos si no crees en el sistema, entonces habría que ver de qué modo aportas.

J: Cambiando un poco de tema. Crees que en la Hipermedia exista mucha actividad, crees que las plataformas fomenten una Hiperactividad del usuario?

R: Sí... desde que comenzó la parte de la interconexión de equipos a través de redes como Internet, fue posible que los usuarios entonces comenzara interactuar con otros sistemas y con otras personas a través de esos sistemas, entonces, yo creo que desde ahí podemos identificar el origen de cómo la tecnología ha fomentado pues sí la relación entre personas, utilizando estos dispositivos y... de algún modo pues sí ha fomentado la interactividad, el ejemplo más claro puede ser el uso de las Redes Sociales, algunas no tan benéficas tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar sí una Hiperactividad ya incontrolable por parte de los usuarios, donde el usuario que escribe puede ver cuando el otro está en línea y puede ver si el otro ya leyó lo que le escribió, entonces por lo tanto está esperando un feed back “bueno pero por qué no me contesta, qué le pasa...” entonces generaría una serie de ansiedad, de sentimientos encontrados, de problemas a nivel social porque están ya tan metidos en el uso de una dinámica de los mensajes de ese sistema en específico, pues que los lleva como a perder el objetivo real del medio.

J: Como a Hipercodificar ciertas cosas, cosas que no tienen el sentido que “tienen” sino que se centran en dinámicas de ansiedad...

R: De ansiedad; pasa en videojuegos, te conectas y compites con personas que están en otros países o lugares, ahí están utilizando una plataforma para enlazar a dos o tres sujetos, incluye una serie de competencias, bueno yo voy a competir contra éste... Entonces lo mismo pasa igual, los timelines, las Redes Sociales y todo, entonces hay toda una cuestión como de mostrarse a los demás, me sacó fotos, y veo qué foto tiene más *likes*, y cuál fue, o si yo soy el más popular o no... y después y eso después de qué me va a servir, tal vez es una posición de Ego, de un vacío que no pueden llenar, más que a través de esos dispositivos, digo ahí ya interviene todo lo que tiene que ver con cuestiones psicológicas de analizar al sujeto en estos entornos y ver cómo se comporta frente a los dispositivos y qué tan adicto se ha vuelto a ellos, qué tanto tienen oportunidad de interactuar con todas estas personas sin utilizar la tecnología, de salir de viaje, de estar en un entorno donde no haya pantallas, o qué tanto de plano se lleva todo, se lleva sus dispositivos y dices “bueno... necesitas un respiro”, no? Lo cual nos lleva entonces a recordar los consejos básicos que debes de descansar cada 30 minutos de la pantalla, de relajarte caminar un poco, todo eso te va dañando físicamente, pero yo creo que

también mentalmente o psicológicamente te va cansando, o sea.. hay una fatiga, hay síndromes ahí...

J: Sí hay el Síndrome de Fatiga Informativa, está identificado como este embotamiento de tener siempre salidas, información y de signos y de esta necesidad casi innata, o no sé; morbosa, hiperactiva de estarlos recibiendo o insertándonos. Crees que tenga que ver con el “aburrirnos”?

R: Yo creo que ya difícilmente el término “aburrimiento”, sobre todo pensando en personas que están profesionalmente activas o que son productivas, porque también hay un sector de la población que no es productivo, entonces el que es productivo está trabajando y moviendo todo esto y hay otro gran bonche de masa, de personas que no están siendo productivas para la sociedad, o sea que alguien más está pagando sus cuentas, que se alimentan mal, ven televisión, novelas... Esos usuarios, de algún modo siguen siendo como la parte “pasiva” que nada más ve televisión y ahora interactúan con sus dispositivos o con otras personas, no están aportando nada a la sociedad, entonces pues yo creo que la parte, o el término “aburrimiento”, difícilmente lo podrás encontrar en un entorno donde haya personas activas... Pues sí, activos económicamente que estén generando o produciendo algo, no... No hay tiempo, yo creo que hay una saturación de actividades, en la dinámica del trabajo, de los horarios extendidos, porque ahora son también una lógica de ciertos horarios en los que se trabaja; ahora operan de otro modo, ya se hacen contrataciones por ciertos proyectos, por trabajo, entonces la gente trabaja hasta que termina el proyecto, a veces puede no dormir o lo que sea, los traslados para los lugares de trabajo se han hecho muy largos, cansados, entonces hay gente se la pasan dos horas en su automóvil; o más de una hora, más de dos o a veces tres en el transporte, en el metro; en los traslados; entonces hay un cansancio que a demás uno se lleva a la casa, a la familia, y todo se vuelve una especie como de “caos”.

J: Crees que hay más cansancio que aburrimiento...

R: Cansancio, fatiga tal vez... no creo que sea aburrimiento, es tal vez una especie de, de hartazgo, de costumbre de la misma dinámica todos los días, de que no hay una válvula, tal vez yo creo que muchos tal vez quisieran en algún momento escapar, una pausa... los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única válvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no?? (jajaja) o sea, y aún así no porque tienes pantallas y (3G, pila), lo que podemos identificar como central, es el incremento de estrés, el estrés está presente en la enfermedad de este siglo, está presente en todos lados, y los niveles de estrés se han elevado así gigantescos, yo creo que eso es un punto como a destacar de lo

que ha traído la tecnología, el uso de la tecnología, ya como para relacionarlo, pues ha sido el incremento de niveles de estrés, la baja de productividad en algunas áreas de trabajo, donde no se han analizado los beneficios que se pueden tener en situaciones didácticas o de convivencia que podría volver más productivas a las personas, hay horarios que son totalmente improductivos, incluso aquí mismo estamos en un área de Educación a distancia y a parte mi trabajo sin ningún problema lo podría hacer desde mi casa tranquilamente; pero no tienes que cubrir a veces un horario, hay ciertos horarios muy amplios.

J: O sea como tú te regulas, tienes la oportunidad de hacerlo desde otro lado, pero debes regularte, no hay horario específicos, o a lo mejor en ciertos sectores de trabajo más libres...

R: Dependen de algunos... También hay por ahí un síndrome que es el de “el edificio enfermo” estas áreas de trabajo donde hay poca luz, o espacios reducidos de trabajo como los lugares estos que se dedican a hacer llamadas “telemarketing”, donde están todos en lugares reducidos, poca iluminación, no hay ventana, aire acondicionado, a demás los ductos están sucios, y la gente llega y hace una dinámica de siempre lo mismo, de hacer llamadas; incluso he visto hasta videos donde la gente pierde el control, avienta la computadora... por ahí hay uno de alguien que manda a imprimir algo y todo sale mal, y entonces lleva el monitor, y lo avienta sobre la impresora, ya están cansado, ya están hartos, antes era difícil ver eso, bueno ahora lo puedes ver más claramente; en la ciudad es igual, el tráfico, la gente choca, se agreden, entonces, imagínate, ya llegas en las mañanas a la oficina ya llegas cansado, no?, a penas vas a empezar la jornada y luego entonces empiezas a resolver problemas, y luego tienes problemas en casa o con los hijos, yo creo que el estrés es así como “medular”.

J: Qué opinas del “Multitasking”?

R: Bueno, está relacionado con esto, o sea la cuestión de estar llevando de manera paralela varias actividades, es un estándar no...? Inculcado desde las mismas escuelas en las que llevas 5 ó 6 materias al mismo tiempo y tienes que estar resolviendo tareas y actividades de todas la materias en paralelo, si a eso le sumas actividades que tengas en casa o en otros lugares, te vas haciendo a la idea a una serie de pensamientos en paralelo, de varios, de varias actividades, entonces pues tú tienes que generar una lógica, de llevar una agenda, de ir viendo tu agenda de citas, e ir diciendo bueno “aquí estoy libre, aquí no...” entonces ya las capacidades de memoria a veces se ven alteradas por todo eso, porque ya no te acuerdas de toda la cantidad de cosas, que si no lo tienes anotado, entonces; a mí se me dice “necesito verte”, “a ver qué voy a hacer mañana, ayer...” para saber si tengo oportunidad o no, si me lo

preguntan en su momento, no sé, no te puedo decir si sí te puedo ver mañana o no, necesito ver mi agenda, ya soy dependiente de esa parte de la tecnología, ya sea en papel o en tu teléfono... Entonces el multitasking es una especie estándar que se está pues ya manejando, yo ya lo veo así en diferentes empresas, sobre todo las que están relacionadas con tecnología, donde tienes más de una computadora encendida, yo aquí a veces he tenido 3 ó 4 computadoras, no... tengo ahorita una lap donde instalo un programa, aquí estoy viendo correos, y a demás estoy llevando una maestría y veo la tarea o puedo tener una conversación acá, entonces aquí estamos interactuando en el mismo en torno con pantallas....

J: Múltiple pantalla, multitasking, distintas fuentes de información; cómo focalizar tu atención en ciertos lugares...

R: Sí, los mismos, la misma lógica de navegación, los navegadores no tenían pestañas, después de repente se dieron cuenta que habrían varias veces el mismo navegador, porque tenían varios procesos abiertos, ahora con la creación de navegadores con pestañas, tienes un navegador, con 5 ó 6 pestañas, en un mercado libre, porque compras un auto, en otra tal vez estás viendo la info. Institucional, en otro tu correo, y en otro no sé qué... entonces los "widgets" que se agregan allí, y allí mismo tienes abierto el chat, tienes abierto un documento compartido, entonces finalmente aunque sea una misma pantalla, al interior son como ventanas, o un montón de pantallas, y en un montón de tareas que son simultáneas que las tienes que llevar y que tienen cierto avance, entonces pues yo creo que lo de fondo lo que tiene que haber es una especie de organización de la lógica de trabajo...

J: Casi vamos a terminar. Tienes un concepto de "Información" o a bote pronto, para ti ¿qué sería "información", qué es...?

R: Pues... informar en el nivel más crudo es, dar a conocer un hecho o un suceso a través de un medio y un soporte, que podría ser la voz, escrito, podría ser un video. O sea tú generas, como institución o persona un material con un contenido y ese contenido tiene la intención de informarle algo a alguien, desde la mañana tú dejas una nota a tu esposa pegada en el refrigerador, y dice "buenos días, nos vemos más tarde" ahí estás dejando un mensaje, informándole algo. Cómo... pues algo más complejo que puede ser a través de, tú mandes un mensaje en tu dispositivo para un grupo de trabajo y digas, "hoy voy a llegar tarde" o "mañana voy a llegar tarde"; pues estás dando información, lo puedes hacer a través de una llamada telefónica o de un video, finalmente yo creo que ese es un acto, el informar que está ligado a la comunicación humana, entonces... ahí había algunas cuestiones que decían bueno.. "¿qué es informar y qué es comunicar", bueno tú informas cuando



emites este mensaje, pero puede ser que tal vez no te lo respondan, tú nada más lo diste como un aviso; lo hace incluso si vas manejado y prendes tu direcciones, tú le están informando al de atrás que vas a dar vuelta a la derecha, si lo leyó, lo codificó no... tal vez tú no sabes, se frenó y dices “pues sí me entendió”, o tal vez te da las gracias, bueno ya ahí hubo una comunicación, se cerró el círculo no... Entonces pues yo creo que es el acto previo a considerar que hay una comunicación es informar, yo creo que está ligado al acto de cualquier ser humano de comunicarse con alguien más, el informar.

J: Informar es “secuencializar”?

R: Pues... o sea sí, puede ser que sí, digo tienes un pensamiento, lo expresas a través de algún dispositivo, de algún documento, de algún material, y luego lo haces llegar a través de un medio, entonces es una secuencialización de un acto. No sé si responde

J: Sí, más o menos como en esta dinámica de ¿Qué hay antes de la información?

R: Pues... el proceso mental... incluso lo podemos ver en, o sea antes de viajar, o sea el viaje más instantáneo y más rápido siempre es en la mente, el proceso mental del que tú evocas algo, imaginas algo y ya después incluso lo verbalizas, entonces yo creo que es un acto “automático”, por ahí algunos científicos decían bueno... “Antes de pensar en el viaje en el tiempo, primero tenemos que imaginar hacia dónde vamos a viajar...” ése sería el viaje más rápido que podamos hacer en el tiempo, tú estás viajando hacia el futuro o hacia el pasado, y ya hiciste el viaje a tu cerebro, ya después ves si lo puedes hacer físicamente, y que de entrada existe.

J: Para terminar... Tienes algún concepto de “hipermedia” o para ti qué es hipermedia, características...

R: Bueno... Hipermedia es, vendría siendo una especie de... sería la evolución del... tendríamos que hablar del concepto de multimedia, donde hablamos de muchos medios que están concentrados en un solo material, que puede ser un material audiovisual, o un material interactivo como un videojuego o algún material donde hay audio, video, imágenes, animación... hay una interacción con el usuario, y bueno la parte de hipermedia es donde se le adiciona a esto la interconexión a través de diferentes dispositivos o de redes, de tal suerte que un video por sí mismo, no sería una hipermedia, pero ese mismo video cuando tú lo montas en un canal como Youtube y le colocas hipervínculos que conectan ese video con otros videos y que hacen que el usuario decida qué videos quieren ver y hay una secuencia que han creado hasta videojuegos con

diferentes videos ahí en línea, entonces ahí ya se vuelve un material hipermedia, puede haber sitios donde puedo decir “bueno es un sitito que tiene contenido hipermedia porque los materiales que contiene son interactivos con el usuario, hay brincos o conexión de un material con otro y entonces se genera ahí ya una interacción con cierto objetivo más específico”. El caso más cercano a lo que podría ser hipermedia, yo creo que sería videojuego, espacios en 3D, recorrido virtuales, o el 3D en sí, todo lo que tiene que ver con *Second Life*, o estos espacio de universos paralelos que se crean, donde hay avatares, donde los usuarios deciden con quién interactuar y con quién no... donde encuentran materiales escritos, en audio, entonces pues para mí eso sería Hipermedia.

J: O sea Hipermedia no aplica directamente a Internet o a redes conectadas?

R: O sea... sí pero puede existir sin, tú podrías tener... o sea finalmente Internet porque es una red mundial de interconexión de computadoras, si la vemos así, pero se puede dentro de una misma oficina o de una misma casa, estar conectados diferentes dispositivos y se crea un “pequeño” Internet o una pequeña red donde están interactuando todos esos dispositivos y entonces de algún modo, como lo comentábamos hace rato, tú tienes tu aplicación en tu teléfono celular, en tu computadora...

J: Entonces sería como una “suma” de mediaciones...

R: pues hipermedia más bien, yo creo que es un, tendría que ser... es un sistema donde los medios están configurados de tal modo que pueden interactuar en diferentes dispositivos, o sea el usuario interactúa con ese contenido a través de diferentes dispositivos y ese contenido en sí mismo interactúa con otro contenido similar, que puede ser, contenido del cual estén compuestos.. Videos, imágenes etc...

J: Hemos terminado, no sé si quieras agregar algo...

R: (Término)

### **Transcripción Jacobo Pérez (15/05/2015)**

P: Yo soy de Barcelona, yo empecé a estudiar periodismo, y de ahí di el salto a la publicidad; para bien o para mal, creo más para bien que para mal, cuando hice mis primeras prácticas en lugar de ir a una agencia como hacía todo el mundo; entré a una “punto-com”, te hablo de hace 10, 11 años. En aquel momento era como el boom de buscar pareja por Internet, justamente yo trabajaba en una empresa alemana de encontrar pareja por Internet, tons... ahí

bien parecía como un (...) en agencias... y a mí me dio la posibilidad de empezar a trabajar ya en Digital, y pues fue como el primer contacto con ese entorno, en aquel momento no había redes sociales, sí existían como foros de opinión etc... pero pues como que yo me relacioné muy bien con este espacio más de conversación, que la web trabajando unidireccional entonces, había poco tema de inteligencia colectiva, cuando había foros de opinión se notaba mucho que en aquél momento había millones de personas, pero en realidad eran pocas y normalmente eran personas de las empresas que trabajaban y opinaban. De ahí, estuve cuatro o cinco años, me dio la posibilidad de moverme mucho a Alemania por ejemplo que está la sede, y me fui a Madrid, porque me cansó un poco Barcelona, en Madrid estuve un año trabajando por mi cuenta y nuevamente me metí en otro mercado muy inesperado, porque me salí de un proyecto – te hablo de hace 7 años – y lo que hacíamos eran “marketing en redes sociales”, en España no existía directamente casi Twitter, Facebook, eran los mínimos productos viables de lo que era....

J: Más o menos en qué año fue esto?

P: Fue pues... llevo 3 años en México, llevaba 5 en España... serán 8 años, será en 2006 por ahí.... En aquél momento hacíamos campañas en Fotolog y en Myspace; que era lo más primitivo, prematuro que había en aquel momento, éramos 6 personas en el proyecto y en 1 año y medio pasamos a ser unos 100, obviamente pillamos todo el boom de Social Media, cuando empezó a convertirse en algo, no sólo en algo de conversación, sino ya en un espacio donde las marcas empezaban a trabajar, trabajaba Nike España y Portugal, estuve 5 años ahí trabajando, me vine aquí a montar la agencia y pues lo mismo, encontré que ya era mi momento en que ya no podía aprender más y justo entré en otra agencia que es “Flok” (...), está aquí al lado, y en lo particular que tenía, o la visión que tenía es que es una agencia que quería pensar más como piensa (agencias..) esos estudios o incubadoras de nuevas ideas casi más fijadas en la filosofía del “problem solving”, más “desing thinking”, muy vinculado con lo que son las tecnologías exponenciales, el fundador de la agencia es Sebastián Tondas, él es embajador en México de “Singulatrity University”, la ubicas...? Es ... la fundó un tipo muy vinculado a la NASA, el principio de singularidad, de con el crecimiento de la tecnología de la tecnología, de la humanidad; la tecnología es así.. te habla de cómo una idea puede impactar a millones de personas, es decir, hace diez años, podías tener una buena idea, podía ser más o menos nacional, regional o global, hoy en día una gran idea puede cambiar el mundo. Directamente, lo que plantea, las tecnologías de hoy en día te permiten hacer relevantes que cambien el mundo, yo tenía una gran punto de vista que es una agencia muy “human centre”, la filosofía nunca fue, ocuparnos de las marcas, ver que las marcas puedan hacer

por las personas.... Estuve allí año y medio, dos años, decidí también dejar el proyecto, tuve la oportunidad de entrar en proyectos muy ambiciosos, el más grande fue para Google, nos vino con el proyecto de hacer una campaña de comunicación para su “Well class fashion” que es como una pasarela, pero de moda, y pues obviamente con esa ambición que teníamos dijimos, esto no puede ser simplemente de comunicación, le propusimos un proyecto que se llama “rose”, Rose era, nacía ante un poco la cuestión – Google al final no ha inventado nuevo, simplemente ha agarrado las cartas y lo ha reinventado en Gmail, agarró los mapas y los convirtió en Google Maps, la conversación lo convirtió en Hangouts –, simplemente le dio ese Twist de la tecnología, dijimos qué podría hacer por la moda, Rose al final lo que era a nivel comunicación es la primera diseñadora de moda no humana, lo que es hoy en día, a nivel técnico lo que se llama “algoritmo genético”, es decir, una tecnología en la cual tú le pones un “Bootwort” (...?), de moda, me gusta pues estos patrones, estos colores; los cruza en tiempo real con “Google trends”, y genera realiza generaciones de moda, te saca como siete patrones, un poco como la evolución natural, siete patrones, tú eliges lo que te gusta.

J: Ok, Se basa en decidir de lo que te proporciona el motor...

P: Él te proporciona y tú le vas diciendo, esto sí, esto no, y vuelva a mezclar el ADN y vuelve a sacar.. La idea fue tan grande o gustó tanto que directamente la compró Google Global, y está ahí como en ese cajón que puede llegar a ser un día un producto Google o no llegar a ser nada, está en la incertidumbre y creo que es un proyecto que mejor representa lo que, el tipo de cosas que a mí me gustan, digo a pesar de ser redactor de base, sí que me he ido yendo mucho más a las tecnologías hasta el punto que dejo Flok en ese camino y me asocio con otro director creativo que se llama Noel Gómez y creamos un nuevo proyecto que se llama Tramuntana, es un viento muy típico de Cataluña, del norte, que es un viento al norte, lo que tiene de particular, es que es un viento que como que impregna el comportamiento de las personas de manera muy particular, viento silba, que mueve el mar, ves a Dalí... dicen que estaba loco por la Tramontana...

J: Un fenómeno natural que influye...

P: La forma de ser de la personas, me gusta mucho ese pensamiento, que Tramuntana es como poner nombre esa naturaleza de trabajar juntos, en proyectos, principalmente académicos, con la Miami, Puerto Vallarta, Acapulco, etc.. y por otro lado ante el insigth de darnos cuenta que realmente las agencias nos estaban buscando mucho por cómo pensábamos, aún estando dentro de Flok, en base a esto formamos una metodología, una filosofía propia, a la que llamamos el “human centre creative innovation”, que tiene como tres

elementos clave, Human Centre, no es nada que nos hayamos inventado, es lo que hace el diseño, pero dijimos ¿qué pasaría si esto lo llevamos a la publicidad?, en lugar de diseño, tuviera más que ver con comunicación, partimos ya no tanto de esos “briffings” tan marqueteros, a convertir el punto de vista siempre en algo muy humanista, nunca partimos de la marca, partimos de metodologías como la “flor de loto”, o “desing thinking” para partir de problemas, de personas, y no tanto en necesidades de comunicación, es decir, imagínate que quiero hacer una campaña para Bodega Aurrera, y más allá de lo que quiera hacer Bodega Aurrera, parto más de “mira estas mujeres que van a Bodega Aurrera, que son las madres de familia, 35-50 años, muchas no tienen trabajo”, o hacer pequeños trabajos como ejemplo mary kay o Andrea ¿Qué podría hacer Bodega Aurrera por ellas? Y te das cuenta que tienen pequeños talentos... como puede ser la cocina, cocinan muy bien, son aquellas que te pueden hacer un buen mole poblano, aquella comida que realmente funciona y por otro lado, la gente joven de hoy en día, como somos tú y yo, al final gente que trabaja o que estudia y te acabas comiendo garnacha en muchos sitios, qué pasaría si uniéramos, que pasaría si hiciéramos un (...?) de comida casera, ahí nacen este tipo de ideas cuando piensas en problemas, primer punto es como busca un problema, solúcionalo, segundo punto es: creatividad, cómo lo solucionas de la manera más creativa, de todas las posibilidades que existen cuál es la mejor manera de hacerlo; por ejemplo en desplazamiento tú para desplazarte de aquí a tu casa, tienes la opción de ir en taxi, tienes la opción de ir en Uber, la opción de ir en camión, son distintos, me refiero, digo Uber no es nada nuevo, es los taxis reinventados, el modelo “chofer”; el último punto es el “innovation”, parte sobre todo de mi pasión sobre la tecnología, digo no soy programador ni nada, sí que conozco bastante lenguaje pero, como que me empezó a gustar la naturaleza que tienen las tecnologías, al final cualquier tecnología tiene como 4-5 fases, en la cual la primera parte de ese tident tecnológico, cuando el MIT te dice, “computación cuántica” o yo que sé, hoy en día hablan mucho de la “biometría”, sistemas de seguridad a través de colores, PH's, lo que fuere, o yo que sé; tecnologías creativas... o brazos biónicos, ves que aquello que nace al principio como una tecnología desconocida, hay un momento en que la curva da la sensación que va a cambiar al mundo; creo que todos recordamos hoy en día el “Big Data”, pensamos que va a cambiar el mundo, o en su momento la Realidad Aumentada era “puta, vamos a cambiar el mundo”.

J: Sí crees que todas las tecnologías cambian el mundo...?

R: Sí, cambian el mundo, y entonces llegas a un momento que se llama de “la desilusión” donde te das cuenta que no es tan grande como pensabas, como podría ser hoy en día la Realidad Aumentada, es un gran ejemplo, mira que

lleva tiempo con nosotros; o yo que sé Siri, todo lo que son los coachs virtuales, hasta que finalmente llegan a normalizarse dentro de lo que es nuestra vida, podría ser por ejemplo directamente el “cloud computing”, pues es una cosa, u hoy en día la Realidad Virtual, hace cuánto que vemos la realidad virtual como algo que existe dentro de nosotros, y Oculus Rig lo ha normalizado por ejemplo, es algo que ya ha entrado en nuestras casa, cuando hace 5-10 años veías a Michael Jackson, en realidad virtual en una IMAX, entonces me gusta mucho entender cómo estas tecnologías, pueden hacer que una idea sea mucho, mucho más grande. Por ejemplo en caso de Rose, es un gran ejemplo Rose, podría haber tenido múltiples soluciones, la idea era “tiene un diseñador de moda”, no...Eso podía haber sido desde un Siri, cualquier, equis tecnología, pero el final fue una inteligencia artificial. Entonces justamente hoy estamos en ese punto en el cual estamos con este discurso, justamente lo que estaba impartiendo en la clase, es más allá de lo que la publicidad pueda aportar, es cómo puedo dar ese Twist, convertir más a las marcas en “inneblers” y que ése sea su modelo de comunicación. Digo para mí ese es un gran ejemplo lo que pasó hace poco con Spotify y Uber, digo, tú siendo mexicano sabrás que un día te puedes ir de fiesta, te subes a un caro, y puta te ponen a José José, entonces se te van las ganas de fiesta; ya sin hablar de la posible higiene que pueda tener el espacio, la seguridad, miles de factores; Uber finalmente ha solucionado ciertos problemas que era el tema de la seguridad, la comodidad, pero hoy en día en Estados Unidos ya puedes conectar tu cuenta de Spotify directamente al Uber, y es una solución super tonta, al final no te cambian el mundo, porque a veces cuando pensamos que hay que solucionarlas cosas...

J: Crees que son “commodities”

R: Sí... Se acaban convirtiendo en commodities, me refiero, y vuelvo, el gran problema es que cuando creemos que debemos solucionar problemas, todo tiene que ver con la brecha digital, tiene que ver con cambiar el mundo; pero por ejemplo para mí Netflix es un gran ejemplo de solucionar un problema, hoy en día la televisión es muy mala, los chavos gringos entre 12 y 25 años, tienen un gran problema de aburrimiento, sobre lo que se sustentan muchas marcas como sería Kit-Kat, otras marcas sobre todo de chocolates, que hablan mucho de; al final el chocolate tiene cacao y el cacao es algo que nos divierte que al final nos altera químicamente, y lo que hace justamente a Netflix es solventar un problema, no hay buena televisión. Incluso da una vuelta más, lo que hace es estudiar todos los patrones de visión y crea House of Cards, House of Cards sí que es un guión que ya existía, pero es un producto preproducido, estudiaron los mejores actores, lo que la gente veía, agarrar toda esa inteligencia de millones de personas viendo una pantalla y convertirlo en un

producto, creo que por ahí hay una gran posibilidad hoy en día y quien habla de Big Data, por ejemplo yo soy muy fan de conceptos como las “smart cities”, es algo que me apasiona realmente, llevo mucho tiempo como investigando, aquí en México, es un gran ejemplo “Tequila” como (...?) son proyectos, yo conozco gente de (...?) donde se están hablando mucho sobre este tipo de proyecto, de cómo una ciudad se puede volver inteligente y eso beneficiar a la comunidad... Jueves de lluvia por la tarde, intenta cruzar, Sonora con Chapultepec, y no me digas si la ciudad podría ser un poco más inteligente...

J: Crees que la ciudad sea más inteligente, o las personas dentro de la ciudad?

P: Creo que la ciudad podría ser más inteligente, con los “inputs” (¿) de las personas, la ciudad simplemente lo que es un lienzo, lo que vas a hacer es generar conexiones y darle una utilidad, porque al final si no tienes datos, no puedes hacer que la ciudad funcione, es un mezcla, luego entra como el típico debate siempre de la neutralidad de la tecnología, que a mí me encanta, tú puedes ser malísimo, digo es como la energía cósmica todo depende del uso que le des, al final cualquier tecnología o innovación no es mala, los malos somos nosotros...

J: Por ejemplo hablando de tecnología... El ejemplo de la ciudad inteligente, crees que una ciudad inteligente pueda hacer inteligentes a los ciudadanos...

P: Totalmente

J: Por sí misma...?

P: Sí... al final es un tema muy ilustrado, si tú dejas de perder el tiempo en ciertas mamadas..., por decir de alguna manera, en ciertos temas muy burocráticos, un viernes de quincena, cuando vas un viernes de quincena al banco dime tú que colas vas a hacer, es tiempo que pierdes, yo por ejemplo siempre he odiado hacer cola, creo que es una pérdida de tiempo, no creo que mi tiempo sea más importante que el de los demás...

J: México es un país de colas...

P: Sí... y es una pasión por hacer colas... es algo que me fascina, y creo que al final es un costo de oportunidad. Bueno la ilustración es lo que, la gente que escribía... y los Barones... Byron etc.. eran eso porque no tenían que salir hacer... a labrar el campo, tenían tiempo; yo creo que cuando las necesidades primarias las tienes cubiertas, y necesidades primaria de hoy en día... digo el Wi-Fi, ya no es una necesidad primaria es comer o “tener techo”, sino tener Wi-Fi o no tener que ir a hacer cola en el banco, no es primaria, pero sí es una necesidad, creo que tienes tiempo justamente para nutrir otros elementos de tu vida, sí una ciudad optimizada o inteligente, puede ayudar a que seas más

inteligente, no de manera directa, pero sí de manera indirecta, vuelvo, depende del uso si lo que haces lo haces, me refiero, no tengo nada en contra de los mexicanos; al contrario me gusta; tú tienes la oportunidad, la tomas o no...

J: Qué es una plataforma digital?

P: Para mí es un entorno, digo no tiene más, una plataforma digital depende de las personas, para comenzar, fb no tiene sentido si no hay personas, creo que es un espacio, una plataforma, un espacio en el hiperespacio, en el que se unen ciertas personas con ciertos intereses y necesidades; me refiero, para mí es una facilidad, hoy en día te permite hacer cosas muy interesantes, digo como viajar a Nashville y no tenerte que ir a un Marriott o Four Season, irte a una casa de Nashville bien chingona; hoy en día Skype ya tiene sistema de traducción en tiempo real, yo puedo tener un amigo, realmente tengo un conocido coreano, un tío que conocí a través de LinkedIn, no conozco nada personalmente, llevo 4 años con él hablando, también se dedica a temas de "real think creativity", y yo sé que él podría hablarme en coreano y yo podría hablarle en catalán y con esa plataforma podríamos traducirlos directamente en tiempo real; creo que las plataformas no son relevantes si no hay personas, y vuelvo... (plataformas), Netflix, cualquier plataforma es un entorno con personas e intereses, sea leer, sea entretenerse, sea Tinder...

J: Hipermedia... para ti qué es Hipermedia, hay muchos conceptos de Hipermedia, que varían desde "muchas personas interconectadas en un espacio digital, o plataformas"... qué te dice "Hiper"

P: Me suena un poco antiguo me recuerda mucho el tercer entorno, esas cosas que yo estudiaba hace un chingo de años. La verdad es que no me gusta mucho catalogar las cosas, para mí quizá tendría que ver más con el concepto que me gusta mucho, "todo está conectado" ya no tú y yo... (esto... esto...). A mí es algo que realmente me emociona, justamente dentro de los cursos que doy, tengo uno que me gusta mucho que se llama "connected things", que nació como una mamada que Noel y yo tuvimos un día "Qué pasaría si conectáramos un vaso a Internet? Qué pasaría?" Qué valor podría aportarnos, podría decirnos si nos hemos bebido dos litros de agua, no podría decirnoslo, entonces... justamente creo que el hipermedia tiene mucho que ver cuando todo está conectado y toda esa información que se puede generar, se utiliza de un modo u otro.

J: Crees que hay muchísima información... cómo se utiliza, o cómo un usuario común y corriente, en este mar de información, elige.

P: Sí que hay mucha información el problema no es la cantidad, sino la variedad, también el problema del Big Data, no es la cantidad de información,



tiene mucho que ver con la accesibilidad, con biblioteconomía, es decir, cómo la organizas, y con la variedad; creo que en términos de información, es muy interesante, es algo que aporta mucho valor, vuelvo; lo bueno de la inteligencia colectiva, hace 10 años buscabas información sobre un pequeño hostel que hay en Mazunte, por ejemplo pues quizá tienes la información que te daban ellos, lo que te daba la operadora, y los que quizá en algún foro había sembrado ellos, hoy en día por ejemplo cuando viajo, viajo por Trip Advisor... Nunca me guío... Simplemente puta si hay 15 mil personas opinando de un restaurant de Morelia, si dicen que es malo... bueno es malo, si dicen que es bueno es bueno... A mí el valor que me aporta, que tener mucha información bien usada es buena, es que ya no sólo es mi cabeza, son todas las cabezas conectadas; también tiene la parte, yo creo que Google se ha convertido en el médico del XXI, y cualquier cosa la buscas ahí y más allá de todo esto creo que hay información también muy negativa, todo lo que hay más allá, lo que vemos más allá de dos clicks, tenemos que ver con Deep Web... esa parte más de Fosas Marianas de la información, que me parece emocionante y soy como un gran fan de eso que nos llega, eso como 4Chan...

J: Sí, y Reddit...

P: Sí... bueno más debajo de Reddit, viene compraventa de drogas, todo lo que tenga que ver con experimentos, teorías conspirativas... FB de matones, puedes contratar sicarios... Conoces el principio de la Deep Web??

J: Sí...

P: Vale pues, me parece que esa información, claro es información que quizá no es tan buena, ya no es la cantidad sino cómo la uses...

J: La información determina?

P: Hoy en día, fíjate que los grandes proyectos que están moviendo a nivel global, ya no tienen tanto con "dar de beber", sino dar información, "Proyecto Loon" (¿), de Google "Internet.org", de Mark Zuckerberg con Fb, son proyectos que hablan de conectividad, hoy en día la brecha no está en tener unos Levi's o en tener o no, yo que sé, una fuente cerca de agua... Sí que es una necesidad, es la conectividad, el uso, por ejemplo el "Internet.org", me parece un gran proyecto que justamente lo que hace ahí Zuckerberg, se lanza en varios países ya; es dar acceso... Él no va a ir a repartir arroz o maíz, pues a través de una Internet de, como "Low Internet", a médicos, a información, Wikipedia, digo, también hay como un gran problema que tiene mucho que ver con la brecha, la información es muy importante pero a veces hay problemas, en México hay una brecha digital de 30%-40%, me parece, el problema no es que haya Internet, sino es que no tienes la manera de acceder, no conoces un

Smartphone, o directamente no sabes leer.. puede ser... es un gran problema. Hay ciertas zonas en un poco más alejadas donde quizá...

J: Sí relega a un porcentaje de la población...

P: Sí, realmente sí, al final es como esa cruz amarilla o esa letra escarlata que te deja fuera de muchas posibilidades, me refiero al final crea "Clases" por decirlo de alguna manera... Y esto es para nosotros... luego al revés... digo FB, el valor de Fb son las personas, no es la plataforma, FB lo que trafica es con tú y yo, directamente, directamente la información nuestra para ellos es uno de los negocios...

J: La información es la moneda de cambio...

P: Sí... Totalmente, totalmente y es motor de cambio, también digo.. lo puedes ver con los modelos de patente, lo puedes ver muy directamente con las innovaciones... creo que es una moneda de cambio, cuando debería de ser común "algo para todos"; por eso yo estoy muy a favor de filosofías, más de código abierto... me gusta mucho cuando viene un tío como Elond Monst de Tesla y crea la batería de la casa, y puta lo sube a Internet.... Está muy bien, digo versus a lo que hace Adobe, otras marcas, que crean un pequeño action para que tú puedas retocar una fotografía y lo guardan y cuando abres el PhotoShop ves que empiezan a salir patentes, patentes, Elond Monst que es un tío con mucha cabeza crea algo de tanto valor como eso, que lo sube entonces a mí justamente esta filosofía Hacker de compartir información e información libre... pus...

J: Háblame un poquito de esta libertad de "compartir información"

P: Vuelvo, la información como que da poder, hasta cierto punto, pero también juntar mucha información puede ayudar ya no a ti, sino a todo el mundo, por ejemplo el concepto de "Quantify self", que es la cuantificación, es lo que hace Wase, lo que hace es cuantificar cuánto tráfico hay y te pasa información, eso que hoy en día lo vemos como algo que te hace correr, nace como algo mucho más grande, el pensamiento del que nación fue "qué pasaría si conectáramos, hoy en día a todas las personas del mundo y pudiéramos estudiar los patrones de médicos...."

J: Por medio de Big Data...

P: Totalmente, entonces piensa... hasta ahora, digo lo que tiene el Hospital Español, etc.. cada uno de sus historiales, información mía, propia con mis propios estudios, con mis propias patentes, si rompiéramos esa base y lo que hiciéramos, tener 500 historiales de cáncer de pulmón y de colon, tuviéramos millones de patrones, nos ayudará a solucionar problemas, entonces sí que

creo que es un motor de cambio todo el tema de la información en ese sentido y creo que debería ser libre, digo no significa que tú tendrías que dar toda tu información pero sí que creo cuando es información de bien común, se debería compartir, porque al final ayuda a mejorar, es un pensamiento muy Google... creo que cualquier cosa que aporte y que alguien pueda mejorarla o aplicarlo a su problema particular, pues ayudaría mucho... por ejemplo yo tengo un amigo, Mauricio, un tipo muy inteligente está viviendo en EU, 22 años, chavito la verdad, con él.. por ejemplo; voy a explicar una historia que me gusta mucho... él tiene un sobrino, que tenía problemas psicomotrices, es decir, al final el niño tenía problemas de aprendizaje, caminar, etc... entonces él se planteó “puta, cómo puedo ayudarlo?” Yo ... no soy ni Ingeniero, porque él es Licenciado; se le ocurrió, tomar Kinect; tecnología; y crear un juego en el cual pues cuando el niño se movía y tocaba una estrella, salían lucecitas... Súper tonto....!

J: Como una especie de terapia...

P: Sí, una especie de terapia, tecnológica, realmente el niño consiguió andar mucho mejor; y el tipo éste en lugar de agarrar y avisarle a Ubisoft, no sé qué... lo subió a una librería “quién lo quiera agarrar, que lo agarre, y lo aplique”, bueno es información compartida yo puedo agarrar a otra persona y mejorarlo, usarlo en su casa... y vuelvo, también puede ser un negocio, que tampoco está mal, para mí dentro de 10-15 años, tú en lugar de ir a un Idea Interior, o a un IKEA, lo que harás será descargar una patente... Digo... esta silla “much” o equis... vale lo que... yo creo que si me compro una silla estoy pagando unos derechos de diseño, si se me rompe te voy a comprar otra vez... Me compro la silla a nivel de patrón y la tengo en mi casa, tiene sentido, digo es un producto, la información es libre sí... pero tampoco seamos pendejos...

J: Estás en este tópico de “la información nos hará libres”...

P: Sí, y no... digo vuelvo... si fuera diseñador, no me gustaría que mis sillas, pues la gente las hackeara, digo es mi creación, digo sí que creo que si la información genera un bien común debería ser libre, pero también creo que cierta información pues obviamente se debe comercializar.

J: Caso “Wikileaks”, tienes desclasificada una cantidad inmensa de información sobre problemas internacionales... qué sucede...

P: A qué te refieres...

J: Sí, esta posibilidad de que ciertas sociedades cambian, a partir de liberar información como en Wikileaks...

P: Bueno pero Wikileaks, no es nada nuevo, eran los soplones, al final la tecnología me permite que en lugar de que sea un tipo que en un parque y en

una zona oscura te diga... algo.. pues puta, que sería un tío que trabaja para NSA o etc... lo pueda subir ahí. Para mí está muy bien, lo relevante no es Wikileaks, lo relevante es que nos están tomando el pelo, y realmente hay ciertas cosas que no salen a luz, me gusta Wikileaks, porque al final es información relevante para todos, entonces si al final sabes que Monsanto, sabes que está llegando a ciertos acuerdos con yo que sé... en toda Latinoamérica, para soya... Coño, tú porque no puedes saber que la leche Soya en México, directamente está tratada, y que es muy peligrosa; yo por ejemplo no bebo leche de soya, pero mi pareja sí, y aquí en México no bebe, porque es de Monsanto, pues directamente Monsanto ha pagado para que no salga, es información que sabemos, pero ellos han pagado también para desinformarnos. Creo que una plataforma como Wikileaks, suma mucho...

J: Sí genera cambios, en el hábitus, del consumidor de información o en el que apropia información...

P: Creo que es muy de nicho todavía... y bueno, somos pendejos... creo que está muy bien para ciertos casos, sí que genera cambios, y creo que la oportunidad de visitar la plataforma es... tener la plataforma es la oportunidad... Digo en España, cosas de la política, está como bastante divertida últimamente y por más que demuestran que todos los ministros de Aznar están (...), la gente sigue votando... y el PSOE tampoco mucho mejor, Verga! Y ves en Wikileaks unas cuentas que lo demuestran... y aunque la gente lo sabe, aunque ves a Bárcenas que entra en la cárcel, puta dentro de dos meses y medio vendrán las elecciones y volverán a votar al PT otra vez...

J: Entonces ahí crees que, pasa algo que la información no determina ciertas decisiones. Ciertas informaciones no determinan decisiones...

P: Las decisiones las toman las personas... mucha información de qué te sirve... sino lo haces de manera inteligente o no le prestas atención; o si realmente le das más relevancia a otra cosa, a otro tipo de información que te nubla o deja opaca esa otra información.

J: Crees que en términos de publicidad, es un poco más sencillo manipular información, obtener manejaos informativos para cambiar vidas de las personas...

P: La palabra manipular no me gusta, digo la verdad..

J: Manipular, formas de hacer conjuntos informacionales, de formar cosas, para...

P: Ese pensamiento de que con la publicidad se pueden cambiar comportamientos, es de alguna manera falsa, creo que no es nada cierta...

Imagínate que te quiero vender una pelota de Nike, pero que está hecha de plomo y te digo “no, no esto es cuero”, le pegas una patada, te darás cuenta que no.. las cosas caen por su propio peso, esto es tan empírico y real, o sea un mal producto por ejemplo; una vez vino una empresa, que se podría decir que son los que se encargan de los Derechos de Autor en España, y me vino a ver para una campaña de “limpieza de Imagen”, que digo que “esto está en la cárcel...” tienen a la peor caspa de la música de los 80, representando y le digo “o cambian, o no hay nada que hacer”, yo no puedo venir a decir que son la ostia, con lo cual yo por mucho que digo, que no hay nada sobre que sustentarlo, poco hay que hacer, no podemos cambiar nada.

J: Crees que tanta información que un sujeto promedio, dentro de un mar de información; esté “entrenado”, “culturizado”, para poder entenderla?

P: No... yo creo que no... Creo que , esto que estamos hablando, tú.. creo que somos una pequeña parte de la sociedad que podemos hablar este tipo de cosas, no digo que esté mejor o peor, podríamos estar hablando de Oncología.. nos ponen a hablar de Oncología y tú y yo no tenemos nada que hacer... Creo que no toda la sociedad está preparada para la cantidad de información; incluso nuevas generaciones, tiene que ver mucho con todos estos movimientos de Bulimia, y cómo la gente se desinforma y justamente tiene comportamiento muy negativos; con Ana... Mía, etc... Pues claro la gente usa mal la información, y no sólo es usarla en medios, yo si de repente me veo una mancha negra sabes, en el cuerpo, qué es lo primero que se me ocurre... pues entrar en Google; y quizá ahí un pendejo que ha dicho ahí que es un cáncer terminal y yo me lo creo.. Entonces ni yo mismo estoy entrenado, obviamente, hay que tener un poco de criterio. Vuelvo, la cantidad de información está ahí, pero no toda es veraz y siempre hay que como que saber interpretarla, entender mucho el contexto, fuente, y sobre todo interpretarla y darle el valor... cualquier cosa yo puedo ver en Internet, un insigth o un mensaje, digo.. la interpretación que le puedes dar, es una cosa u otra... hay que tener mucho contexto de esa información.

J: Háblame un poco de brechas, ya sea digital o generacional.

P: Sí, la brecha digital tiene que ver con lo que hablábamos antes, de justamente cómo la información o la conectividad es como ese gran río que nos conecta y esa moneda de cambio, se da un valor hoy en día; justamente... ya no me voy a ir a África, me refiero, digo directamente México es un ran ejemplo, como ciertas comunidades, ciertas generaciones incluso, al no tener esa conectividad pues se quedan fuera de la sociedad, de la cibersociedad; por ejemplo Latinoamérica, te quita oportunidades; luego es interesante porque se crean movimientos al revés, por ejemplo en Oaxaca, hay una comunidad que,

mientras que los amigos de Telcel, Movistar, Axtel, etc... no los pelaban para conectarlos; crean su propia red de Wi-Fi, y es muy bonito, me gusta mucho la idea. Es como hackear una cosa, digo yo vivo en Oaxaca en la sierra y no me pelan... porque no hay interés, el tema de la brecha digital tampoco a tanta gente le interesa, en Flok justamente lanzamos un proyecto, una idea que te invito a ver, que se llama "verbal" que justamente taca la brecha digital la idea era Internet por telefonía analógica, tú agarras un Nokia 6110, y preguntas qué hay... ¿Quién es Pierre?, o ¿quién es Beethoven? Y con un teléfono analógico te conectaba directamente a un sistema y lo que hacía era como interpretar lo que tú decía, buscarlo en Wikipedia y te da la respuesta; eso se lo presentamos a una empresa telefónica, no le interesó directamente. Luego está chingón porque lo subimos a "Kick Starter" y no se fondeó!!, pero por qué, porque a la gente le vale verga!

J: Sí... Llegas a un sector poblacional que ya lo tiene.

P: Sí, y la gente cuando mete dinero a un Kick Start le interesa que le llegue el incentivo, ayudar a la gente no le interesa, entonces; digo por mucha brecha digital que haya, no todo el mundo está interesada en romperla, cuando realmente creo que es un valor; cuando esta telefónica decía que no quería ese producto, yo como lo vi, era como abrir más mercado, en términos más de mercadotecnia, estás ampliando el mercado, tienes gente que potencialmente, no bautiza nunca tu producto porque no le sirve, y ahora van a utilizar tu producto, estás vendiendo arena al desierto, por decirlo de alguna manera.

J: Crees que hay una brecha digital de uso, que usuarios que ya tienen toda la infraestructura y las herramientas; se generen brechas digitales, dentro del mismo contexto?

P: Sí...

J: Cómo?

P: O sea más que brecha digital es obviamente, que el conocimiento te limita en ese sentido, de cómo utiliza mi madre Internet, o FB, o cómo lo uso yo, o cómo lo uso yo y lo usa mi pareja. Es un ejemplo muy tonto, tú quieres buscar un viaje... Tú cuando busacas un viaje qué haces... un viaje de avión...

J: No sé, me meto a Despegar...

P: Yo por ejemplo sólo entro de martes a jueves y limpio todos los cookies, entonces para mí ya es como una diferencia en el uso, no es una brecha, pero es una diferencia; por qué, porque sé que son mejores días para buscar, y porque sé que si limpio cookies me cambia el historial. Para mí eso hace que yo tenga un uso distinto, optimizado, versátil que quizá que no tiene esa

información, si bien no es una brecha, es una diferencia. Hay niveles, me refiero... en el fútbol, está Figo, está Chicharito, hay una brecha entre ellos.

J: El optimizar el uso hace que el sujeto vaya caminando, sea menos “analfabeta”?

P: sí, sí justamente. Hay un proyecto de Filipinas, que me parece súper bonito, que habla justamente de optimización y cómo mejorar, y que la gente lo use mejor. Filipinas, por ejemplo hay gran problema de espalda, los niños tienen problemas de espalda, porque van cargadísimos de libros, entonces... y partimos de la lógica que “encuentras un problema, soluciona el problema”, si los niños tienen problemas de espalda por culpa de los libros, cuál es la solución? Que no lleven libros! Obvio, obvio... Cuál sería la solución sencilla? Vamos a darles Ipads! No mames! Pero si hasta el “surface” más barato de Microsoft, es el salario de toda una familia, de un par de meses; cuál es el Insight, pues resulta que todos los Filipinos tienen teléfonos analógicos, y que además es el país número uno en uso de mensajes; qué pasaría si los libros lo metiéramos en tarjetas SIMS, ésa fue la solución! Está muy chingón! Entonces la optimización de la información no fue regalar Ipads, aunque es lo más lógico, pero no es lo óptimo.

J: Es lo que pasa en México, queremos optimizar la educación y llegan proyectos de la Federación y dicen “regalen Ipads a niños de 5º quinto de primaria”...

P: Para que vean porno...

J: Claro, claro...

P: Bueno la optimización ya no sólo es mejorar por la tecnología, o dar más acceso, sino adecuarlo al contexto, un “one uper child”, que es un proyecto, en que está Microsoft metido y varios, son ordenadores para niños de África, qué les vas a dar? Una MacBoock? Dónde lo conectan? Al cocotero? Suena como muy burdo, pero... coño, que los ordenadores, funcionaban con un dinamo para cargarlo, tenían placas solares, además, ordenadores perfectamente preparados para combatir la humedad, se caían no se rompen... tú deja caer el Iphone, y ya verás lo que le pasa a la pantalla. Ahí lo que está justamente ofreciendo una solución y adecuándola al contexto, sí que la está optimizando, optimizarlo no es hacerlo más “smart”, más bonito, sino es realmente volverlo más efectivo para el entorno en el que está.

J: Más contextual, ocupando las necesidades del usuario real y no del usuario ideal.

P: Justo que has dicho lo de usuario real, usuario ideal; yo justamente una de las cosas que más me cagan de este negocio, es el tema de los Targets, personas vs targets está mucho en este discurso, en este punto de vista humanista, ahorita podría decir “Hola me llamo Raúl, soy una persona de clase B+C, de Monterrey, Guadalajara y DF, soy el mexicano estándar”, sí pero qué coño pasa conmigo, cuál es mi historia, vivo en Tecamachalco o vivo en la Condesa, me refiero; porque quizá estoy haciendo una campaña de consumo responsable, y no es el mismo problema de conducir y beber para alguien que vive en Tecamachalco, y que tiene que venir por la noche, a que yo que me voy al Caradura caminando; ese B+C Monterrey, Guadalajara, creo que se queda muy corto para describir, al final lo que están haciendo es generar arquetipos que está muy bien; nos gusta ordenar las cosas para entenderlas, pero creo que hay que hay que rascar un poco más para entender.

J: Sí crees que sea la tendencia en México, en publicidad; tú crees que lo haces de manera distinta, de lo particular a lo general, y no al revés.

P: Hay una cosa muy chingona. Alguna vez te has metido a un “Get Images” a buscar mexicanos...? Te lo recomiendo mucho, yo tengo una gran idea de negocio, una tontería... que es generar un banco de fotos de mexicanos, porque por temas de trabajo me ha tocado hacer muchas presentaciones y los mexicanos, hay dos tipos, está el de Houston con toda la familia muy güeros, o están los que viven en palapas, entonces no hay un punto intermedio, tú y yo no existimos... bueno quizá yo más sí, porque soy de Barcelona, o bien hablas nahuatl, o bien casi habitas Houston, como obrero o como familia “bien” que se va a San Antonio a comprar... si eso es un banco de imágenes y eso habla del mexicano, pues sí somos arquetipos totalmente.

J: Crees que nuestra atención se está haciendo más fuerte o más débil, en esta dinámica de estar enfocándonos en diferentes pantallas, informaciones...

P: Mucho más débil... Depende del uso que le des, yo soy bastante *second screen*, y a mí que me gusta ver el fútbol, pelando a la gente en Twitter, justamente, es muy divertido. Fíjate he estado aquí sentado aquí y se me ha olvidado apagar esto, porque me han estado llamando, creo que es un gran problema, a mí por ejemplo lo de los teléfonos me vuelve loco, es algo que no tolero, y yo siempre... hoy no sé porqué lo he puesto encima de la mesa, porque antes siempre lo he llevado en los bolsillos, porque no me gusta tener el teléfono cerca. Me gusta por ejemplo que ya hoy en día hay restaurantes que te invitan a desconectar el teléfono, incluso es una tendencia hoy en día, en algunos hoteles, incluso en vagones de tren; están generando ya sistemas de inhibidores de tecnología, para que estés con tu pareja, o con tu madre o con tu primo, no mires el teléfono y no des por culo, como con Instagram...



vuelvo depende del uso que le des, yo por ejemplo a priori, si creo que me sirve, pero también creo que puede ser una manera de perder atención...

J: Una distracción.

P: Sí, también, yo también soy muy distraído, tengo un problema de hiperactividad, con lo cual las cosas me alteran, en seguida me llaman la atención, bueno porque yo soy así.

J: A lo mejor hablando de hiperactividad, también hay una hiperactividad en cuestión de información. El siempre estar informando, siempre estar informándonos, siempre estar consumiendo algo, apropiándonos cosas...

P: Infoxicados... Está muy chingón... Directamente, digo yo tengo un buen amigo, se llama Dany Granata, que era mi jefe, aquí un gran publicista, y él por ejemplo quizá en FB tiene como tres mil amigos... y él consume, o sea él es consumidor de información. Yo por ejemplo leo mucho en diagonal, y tengo un feed, y cada día leo como unas mil noticias... no las leo... (ademán de escanear), entonces luego, pero leo directamente por "keywords" y voy pasando, entonces cuando algo me llama la atención.. para mí es un valor agregado, me refiero, o sea estoy leyendo mucha información, me da la posibilidad de abarcar mucha información, si sólo pudiera leer lo que hablan las revistas de publicidad, estaría como muy sesgado; pero también tengo blogs, o espacios de medicina, tecnología, o de cultura... es ahí, encuentro cosas que me pueden llegar a interesar, aunque muchas cosas no me interesan; información sobre arquitectura, la arquitectura no es mi gran pasión, pero quizá un día hablan de casa inteligentes, estoy ahí y cojo... y guardo la información que me gusta, el problema claro, es que tienes tanta información y de repente como te quedas bloqueado....

J: Te llega a cansar?

P: Mucho.. muchísimo, a mí en lo particular el agotamiento intelectual, por trabajo, me ha tocado consumir mucha información y leer, y te vuelves loco, digo no hace falta irte a información e Internet, cuando la gente viene a México, es muy divertido, la mayoría españoles, como que se imaginan esto como si fuera el lejano oeste... El arquetipo, yo siempre digo... también los catalanes, somos muy particulares, somos muy distintos al patrón español, cuando llega aquí pensando "Coño! El idioma, somos idénticos", no mames! Yo tengo más que ver con un holandés, que con un mexicano muchas veces, sabes... y es divertido porque cuando llegué aquí, al principio, estaba intoxicado, digo no entendía nada, veía cosas que me volvían loco, cómo puede ser que no haya luz en la calle... había cosas que no me entraban en la cabeza directamente, y

eran tantos estímulos nuevos, colores, por ejemplo que me agotaban, a mí más o menos, pregúntale a mi chica, a veces se vuelve loca...

J: Hablando; que tú te dedicas a esto, estás consciente de este proceso, pero un usuario normal, sí llegue a tener problemas de ansiedad.

P: Yo también, por ejemplo, los viernes que las señoras de la agencia cocinaban, a mí el olor a garnacha me vuelve loco, no lo tolero; me ponía muy nervioso, es algo que yo no podía concebir, que la gente estuviera comiendo garnacha en su puesto de trabajo, no puede ser... es algo que me saca mucho de pedo.

J: Tú cómo le haces para desembotarte de la información, o cuál es tu proceso?

P: Ah... relativizar, digo; vuelvo, a mí me gusta mucho consumir información, por lo cual para mí es casi una necesidad, yo me levanto cada día hacia las 6 de la mañana, primero porque no hay ruido, segundo porque así tengo una hora y media antes de que mi chica se levante, para estar yo solo, y luego para consumir información, porque me gusta; necesito leer información cada día es una necesidad primaria mía leer, leer, leer, leer; qué pasa... y de repente, puta, veo algo que me gusta y me llama la atención, y empiezo ya como a excavar, esto lo hecho ya desde muy pequeño, me interesaban, pues conocer la historia de los asesinos seriales, o me interesaba la Deep Web... o yo qué sé... Ahora por ejemplo estoy viendo muchos documentales sobre Atari, me parecía como muy interesante la historia de Atari, el mito del desierto de Nuevo México... de cómo enterraron los juegos... y como que me interesó mucho meterme en esto, luego de repente me da por ponerme a ver cosas de TEDX, y me pongo a leer cosas de TEDX; siempre consumo información, pero de repente me calvo en ciertas cosas y necesito profundizar mucho, mucho más. Instrumentos Victorianos de música, por ejemplo... Guitarra....

J: Una cosa te lleva a otra, como en esta dinámica de Hipervínculos...

P: Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...

J: Que de repente estás en Wikipedia, y de "Revolución Francesa" acabaste en "El Señor de los Anillos", y no sabes por qué...

P: Sí! Eh! Está bonito! Está muy chingón!

J: Entonces crees que nos estamos convirtiendo en "Malabaristas" de la atención y de la información; de estar botando de aquí, a acá, a acá...

P: Sí, sí, sí.. y esto por ejemplo se demuestra mucho en algunas redes sociales como Snapchat, que habla mucho de lo efímero, que al final ya no valoras las cosas a largo plazo. Un poco en publicidad se ve muchísimo, antiguamente “DDB” lleva trabajando con Volkswagen años y años, grandes relaciones, esas relaciones de cliente-agencia de 10 años, ya no existen y esto lo dejan en la publicidad de muchos ámbitos, esa necesidad de “las cosas pasan rápido”... del “hoy”, yo puedo tener a un chico en la agencia que sea un Junior, que esté cobrando 10 mil pesos, y lleva tres años... o 15 mil... da igual... y a medio plazo en tres meses, quizá le puedo duplicar su salario, si llega a otra agencia y le ofrecen mil pesos más al mes... se va a ir! Como que no piensa en el, a ver a ver... pensemos... dentro de dos meses, qué puedo ganar o qué puedo perder... a mí me sorprendía mucho es decir... eres un pendejo!! Dentro de 6 meses, podéis estar ganando mucho más! Vas a volver a comenzar... Con lo que significa... aclimatación, volver a mostrar quién eres... por mil pesos!!! Por qué? Es mucho más cercano, mucho más fácil y mucho más rápido de consumir.

J: Crees que sea un síntoma de esta inmediatez de la red, del consumo, inmediatez en cuanto conseguir información. Tú tecleas el nombre que quieras y en .3 segundos tienes 5 millones de resultados...

P: Exacto... y eso acaba con las sobremesas...

J: sí.. quizá...

P: Esas discusiones sobre en qué película salía Michael Keaton, ahora lo buscas, está muy chingón... digo... no está chingón tampoco, porque era muy divertido pelearse con tu cuñado o con tus suegros; sobre si era Michael Keaton o Michael Douglas, digo vuelvo es un ejemplo muy banal el que acabo de poner pero, pero sí que la accesibilidad muchas veces....

J: Nos aísla...

P: Nos aísla y rompe, pero vuelvo, escuchas una canción de un músico equis, español... Spotify me permite hacerlo, y está muy bien, y me dices tú “no te pierdas el nuevo disco... tal cantante”, puedo llegar a mi casa a escucharlo, sin problemas sin tener que irme a la tienda de Virgin, o a Gandhi, o a Palacio de Hierro a comprarlo, y eso si lo hubiera.

J: Entonces son estad dos posibilidades, de acercarte a consumir otras cosas, a conocer otras cosas, pero no sé si sacrificando, o no; depende del usuario; ciertas dinámicas de sociabilidad.

P: Depende la persona, tú puedes seguir escribiendo en tu Moleskine o puedes traerte tu Ipad, a mí me gusta más escribir en papel, por ejemplo, estamos

olvidando, estamos escribiendo muy mal últimamente y o sea más allá de... a nivel de caligrafía escribimos muy mal, por qué, porque hemos dejado de escribir, pero tú tienes la oportunidad de decidir si quieres escribir en papel, o en Ipad, yo algunas cosas las escribo en Ipad, otras en ordenador, pero por ejemplo para pensar me gusta más escribir, hacerlo con la mano, porque a mí me genera un valor; por ejemplo la NASA sólo contrata gente que haya tenido artes plásticas en su vida... que haya jugado, que haya hecho cosas, que haya tocado...

J: Como "El conocimiento pasa por la mano"

P: Sí, totalmente... vuelvo eres tú quien decide cómo lo hace, y no digo que esté mal escribir con un Ipad, digo cada uno le encuentra su valor y si le sirve o no le sirve...

J: Lees en físico

P: Yo leo en Kindle

J:Cuál es tu experiencia...

P: Maravillosa, maravillosa... leo ahora más con un Kindle, que antes... mi lógica fue, comenzar a leer muchos libros, de ahí me pasé al Ipad, que fue un gran error, por cuestiones de brillo... sobre todo porque yo soy una persona que me gusta mucho leer al aire libre, y el Ipad brilla... o en la playa se te calienta, el Kindle a mí me ayuda, digo bueno es una cosa que siempre puedo llevar siempre encima, digo, trato de llevar un libro por... (...?), verga! Te jodes la espalda... a mí en Kindle me permite.... Estaba hace una semana en Cuba y me acabé el libro que esta leyendo... verga! Que tengo que ir a la biblioteca del hotel de Varadero a ver si encuentro un libro de Connan Doyle, yo qué sé... qué hice, me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería.

J: En cuestión de atención...? Bueno el Kindle, quizá sí, porque sólo sirve para eso; pero en Ipad quizá te vas a otro lado...

P: Sí estás así... y de repente pam! Sale un mensaje de Twitter, sí. El Ipad no está hecho para leer directamente, el Kindle me gusta mucho para leer, una gran herramienta, te permite llevar muchísima información, en cualquier momento, en un espacio muy pequeño, y no significa que tú en un futuro tengas que tener una biblioteca llena de Kindle... Tener un libro de ilustración, estamos en una librería, o un cómic... es lo que es... el olor, la sensación de leer; vuelvo depende el uso que le des y depende para qué sea, nunca me compraría un cómic en Kindle, sí que para leerme un libro equis...

J: En cuestiones de búsqueda de información, por ejemplo el fenómeno de que el mismo motor te va relegando por ciertas búsquedas que haces, y te recomienda ciertas cosas que está relacionadas con estas búsquedas

P: Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre! Me refiero, imagínate que tú fueras a (...) y un día me dijeras "soy alérgico a los huevos", te invito un día a cenar y te hago huevos, la siguiente vez que te invite a cenar te hago una tortilla, a la siguiente... si no tengo esa información y la acumulo, no puedo atender tus gustos, yo le encuentro mucho valor; vuelvo depende el uso que le des.

J: Sí claro, estamos hablando de sujetos ya inmersos, que ya conocen el sistema, que tienen ciertos usos y prácticas que lo optimizan, pero en contextos donde no...

P: Pero para ti es irrelevante! Esa inteligencia que hay detrás, o ese Big Data o sea, tú no lo sabes... lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entran en Internet y te recomiendan, que te bajen tal libro de Rowling, digo.. lo que pasa detrás de eso, para llegar a esa información para ti no te importa, lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa, por ejemplo.. en páginas de ropa, por ejemplo, a mí me gusta la camisa esa de cuadros, y me recomienda de repente unas botas... las del chico ése por ejemplo, está de puta madre! El sistema sabe que toda la gente que lleva ese tipo de camisas, también usa ese tipo de botas como de montaña, a mí me gusta Me ayuda y me suma.

J: Estamos en esta dinámica de sumar...

P: Sí, realmente vuelvo, lo que hace es librarme del tiempo que tenía que invertir para buscar las botas, ya que me lo ponga.. luego te fías si lo utilizas más, me favorece en eso, Netflix es un gran ejemplo si yo por ver el documental del fundador de Nike, me recomienda luego ver el documental de (...) Está de puta madre! De eso a perderme en ese mar de distintos documentales que puede haber o no haber.

J: O sea tiene que ver mucho con la voluntad de sujeto que está dentro, de decir quiero esto...

P: No y de la información.

J: Crees que hay sujetos, que bueno; no es que no tengan voluntad, pero que en esta dinámica se pierdan?

P: Sí, mucho

J: Por qué será?

P: Creo que cada vez menos... porque... no creo que se pierdan, bueno la inteligencia lo que hace es interpretar tus patrones y te ofrece... y tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo ponen adelante, lo que sí... esa información se manipula de manera negativa, obviamente te puedes perder... el Spam el fishing... Me llega una carta de Bancomer... te pierdes...

J: Cómo vez a la generación que le llaman, millennial??

P: Cómo las veo..? Con muchas cosas a su favor, y muchas cosas negativas, creo que; yo mi primer trabajo lo hice en máquina de escribir, verga! Y tenía que buscar información sobre Velázquez en bibliotecas y hacer fotocopias a color y cortarlas con todo el aprendizaje bueno que tiene hoy en día... Rincón del vago, Wikipedia: información sobre Velázquez. Vuelvo esta generación creo que tiene muchas más posibilidades, pero también se ha olvidado muchas cosas interesantes... creo que sí hay cosas que nos hacía muy humanos que hoy en día las perdemos, claro muy humanos para nuestro contexto; hoy en día; para nosotros era muy humano ir con el Walkman, dale un Walkman a un niño de hoy en día y te va a decir "qué es esto!", hoy en día, no saben lo que es directamente, le enseñas un diskette, de aquellos de 3 por uno y piensan que es un icono, un icono hecho real, es muy divertido... Está guay! ¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre siempre dice esto "Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido" No es que aprendan súper rápido... digo, yo cuando me metí a un ordenador, era MS-DOS, lo que pasa es que la tecnología hoy en día se ha adecuado a nosotros, no nosotros a ellos, a MS-DOS... Hoy en día un niño... Nunca ha tocado un ordenador en su puta vida, y con el Ipad se mueve genial, porque es intuitivo, es fácil... no me pasaría darle por la cabeza darle un ordenador, o un ordenador con MS-DOS, porque eso sería como hundirlo.. el Ipad, es intuitivo, toco aquí, pasan cosas.

J: Como en esta "supremacía de la imagen", de la imagen siempre nos va guiando, hipercodificando ciertas cosas... caminos..

P: Totalmente... Me parece emocionante, el tema de la información, creo que existen muchísimas posibilidades, te recomiendo mucho, hay un video que siempre pongo en las charlas que se llama "The future is ours" (el futuro es nuestro), que habla justamente de lo que está pasando hoy en día, tiene como aquella grandes frases, lo que nos ha hecho intelectualmente, muy atractivo, es una cosa que me vuelve loco, cosas que nos han hecho y que pueden pasar,

creo que se abren muchas posibilidades... creo que esa... el momento que te das cuenta que puedes hacer cosas que pueden cambiar la vida de muchas personas, para bien o para mal... esto hace 20 años era imposible o hace 10 años.. para no irse tan lejos, muy relevantes, y eso me parece intelectualmente muy atractivo.

J: Cosas relevantes, pero también en una dinámica de “relevancia” de “utilidad”, como decías “Snapchat”, tienes una imagen 10 segundos, pum! Se borra... como en esta dialéctica, estas dos posibilidades de hacer cosas relevantes, pero en un mundo donde abundan cosas irrelevantes...

P: Tú tienes el valor de escoger... puedes comprarte un coche, estar 10 años pagando y tenerlo siempre en el parking, pagar un parking... o utilizar Uber.. Subes, bajas, subes bajas... no te preocupas nunca más del coche... Luego ponte a pagar un coche 10 años, está muy chingón la relación a largo plazo, no está nada chingón; no me interesa nada...

J: Regresamos al punto, la voluntad del sujeto...

P: Sí, totalmente, por ejemplo para mí un coche no es relevante, no conduzco, para mí un coche es un tipo de relación que no quiero tener, Uber me ha generado muchas soluciones, yo qué sé... me pasa con las casa o con las ciudades, yo que he estado en México he tenido dos casas y llevo tres años, porque de repente, veo una que me gusta más o me parece más interesante y me muevo, o ahora por ejemplo llevo tres años en México... qué es lo siguiente, cómo puedo hacer... Pero luego por ejemplo, por mucho que he vivido en Barcelona, Madrid, México y me quiero mover... me canso rápido de los espacios, necesito moverme, pero soy una persona que se mueve muy poco de su barrio, que prefiero la tranquilidad y mucho confort estar en la zona que controlo, o sea me puedo ir a otra parte del mundo porque me canso de vivir en Barcelona, pero sin dejar de moverme de mi barrio, porque me gusta saludar a la gente, ir a comprar a la misma abarrotes siempre... ir a los mismos sitios....

J: Como esta dinámica de “Glocal”... de tener tu entorno local, pero siempre con la perspectiva global...

P: Al final es como una paradoja, es muy divertido. A mí lo que más me gusta de los sitios, son los barrios; si me voy a Melbourne, estoy seguro que viviría en un barrio, no me movería del barrio... Madrid, vivía en Malasaña, y no me movía... Tanto Barcelona como Madrid tenía dos patrones muy parecido que eran barrios muy peatonales, me gusta caminar por la calle, me gusta mucho ir a los mismos sitios....

J: Qué opinas de la “repetición”

P: Está muy bien...

J: De la repetición de los patrones, ya habamos del Big Data que se basa en esta repetición de patrones, de datos; en el ser humano, la repetición a qué lleva?

P: Yo creo que es algo muy de conducta, al final lo que haces lo haces de manera repetida, un “tic”, o cualquier cosa, es algo para lo que estás programado y muchas veces de manera muy... Yo si ahora me fuera a vivir a Nueva York, me iría a vivir en Williamsburgh, y acabara repitiendo el mismo patrón, me voy a un barrio, de gente joven, muy peatonal y con ese perfil un poco más bohemio, lo hago de manera voluntaria... Pero lo voy a hacer seguro. Creo que la repetición es muy involuntaria, muchas veces.

J: La repetición involuntaria, qué generaría?

P: Pues yo por ejemplo si me quedo con esa información que veo más veces en ciertas cosas... te has fumando varios cigarros, vale... es un tema repetitivo, me quedo Pam! Mi manera de identificarte es que fumas cigarros, porque las información, esa repetición hace que seas fácil de identificar, a mí por ejemplo, tengo muchos amigos que dibujan y ve las fotos de los dibujos, y siempre sale mi barba y salga con un cigarro, o diciendo “Ostitu”, esa repetición mía, genera ese arquetipo de cómo soy yo, y de cómo la gente me identifica.

J: Digamos que es como una secuencia, la cual nos va a llevar a interpretar cosas; como el término de información, formar ciertas cosas que están previas a la información, generas una línea, una secuencia y nos dice algo...

P: Sí, totalmente, genera indicios, digo; la repetición debes de ver, que cuando llueve te mojas... es vital, sabes que si caen gotas 5 de la tarde, va a llover seguro, lo has aprendido por repetición, es un patrón repetido.

J: En red, donde es un lugar donde tenemos, no quiero hablar de caos, pero de distintos signos, de mucha información, sí tiene que haber un proceso de secuencializar lo que está allí, para que sea significativo.

P: Sí, sí totalmente. Tú lo haces, lo hacen las marcas, en general entiendes que es la comunicación e Internet, que los lunes por la mañana tiene tal patrón, o a las 3 de la tarde es cuando la gente realmente se mete en redes sociales, no mandes información, yo qué sé... para vender pizzas a las 9 de la mañana, porque sabes que la gente no come pizzas a las 10 de la mañana, o no envíes información a las 5 de la tarde porque la gente está en chinga o empalada, y crear momentos a las 7 de la tarde, justamente esos patrones de repetición te



ayudan, son oportunidades para optimizar tu negocio, en las pizzas es muy divertido, por ejemplo trabajé mucho para Domino's y claro tú cuando ves las pautas de Domino's, cuando hacen banners, obviamente es antes de las comidas, pero yo decía, cuando hay que meter más dinero es antes de Walking Dead, será como una tontería, pero yo no me quiero plantear a prepararme la cena si hacen Walking Dead, o Game of Thrones, o el partido de la NFL, quiero pizza!!

J: Fuera de la Red están conectadas ciertas cosas.

P: Sí, totalmente, entonces claro, tú generas negocio cuando existe la oportunidad.

J: En términos de búsqueda, en un espacio tan grande, cuando buscas algo, cuál es tu proceso?

P: Yo no busco... yo descarto. Yo personalmente, hoy en día la gente más que encontrar información, se encuentra más información de la que busca, me refiero, FB es un gran ejemplo, es nuestro Feed, si te pregunto si viste el video de Tony Stark, de Robert D. Jr. Regalando un brazo biónico a un niño, no es porque tú lo buscaras, es porque un amigo tuyo lo posteó, creo que la gente no busca información, sino la gente se la encuentra. Yo por ejemplo descarto, yo leo mucha información y lo que hago es descartar, tengo distintas fuentes de información que yo las he buscado obviamente, por recomendación o porque me han llegado, y lo que hago es tenerla toda, y decir lo que me gusta o no me gusta de información. Sí se buscan cosas me refiero, tú cuando, yo por ejemplo cuando busco viajes, más allá del patrón de los cookies, siempre tengo varias a la vez... entonces ahí veo, oye si me voy este día... claro yo estudio Booleano, y entiendo los patrones de búsqueda y cómo funcionan, y si en vez de volar un viernes, vuelo un sábado por la mañana, me sale más barato. Creo que el patrón de búsqueda, lo aprendes y luego obviamente, por mis estudios, que tienen que ver mucho con TIC, sí que tengo más conocimientos para optimizar esas búsquedas, y porque entiendo el sistema...

J: Crees que sea posible una sociedad del conocimiento, donde todo el mundo tenga un uso de la información óptimo?

P: Óptimo qué es... lo que es óptimo para mí no es óptimo para ti.

J: En sentidos de uso "benéfico", no quiero ser maniqueísta, pero este ideal de la posibilidad que la sociedad esté interconectada, pasando primero por una sociedad de la información y luego pasar a una sociedad del conocimiento.

P: Digo siempre ha habido clases, eso no va a cambiar, digo había ordenadores, había diarios, evolucione la tecnología, los humanos seguiremos

siendo humanos, antes pues tenían a los Afroamericanos plantando algodón... siguen existiendo clases....

J: Es una utopía, demagoga... “La tecnología acelera ciertos procesos emancipatorios”, por así decirlo, pero sí crees que va a seguir habiendo brechas...

P: Siempre, siempre porque es la brecha digital, y quizá el tema de tener agua, o no tener agua es otra brecha, siempre hay distintas brechas, pero claro, no es el mismo problema, aquí en México a priori, y quizá me equivoco, no creo que haya un gran problema de pobreza, como podría ser la pobreza que puedo entender yo en España, que la pobreza tiene que ver más con el 4º mundo, por ejemplo que es gente que vive en entornos urbanos y que mendiga, y que mendiga y que quizá tienes ciertos problemas derivados de consumo de droga, aquí por ejemplo... hay gente que tiene muy poco pero que nunca le falta comida, gente muy humilde, que tiene todo porque todo el mundo trabaja; con lo cual el concepto de pobreza que tú entiendas, es distinto al mío, la gente se queda sin trabajo y está acostumbrada a vivir con 1500 euros, quizá por equis cosa... por problemas psicológicos, todo deriva que acaba viviendo en La Gran Vía, bebiendo sangría y adicto a la heroína... y no vives en la sierra de Oaxaca o el la sierra Tarahumara, sino vives en la puta Gran Vía de Madrid, donde están todos los teatros, las tiendas de Zara; un concepto de pobreza distinto.

J: Sí, depende si hablamos de pobreza rural o contextos urbanos... Voy a poner un ejemplo... concibo la red en abstracto, como si tú vivieras por ejemplo en la Ciudad de México, y tienes una novia que vive en China, la posibilidad de encontrarte con ella es mucho más amplia, por que el espacio se ensancha, en cambio cuando tu contexto es más cerrado, tienes posibilidades más exactas de encontrarte con esa persona; crees que la red sea así?

P: Sí... Creo que te da muchas oportunidades, al final... la red ayuda, digo yo tengo varios amigos que se han conocido por Tinder, está muy chingón eso, antes tenías que irte al antro, invitarle una copa... o ya había el problema de “no te conozco” es un amigo de un amigo, creo que justamente la red permite... la meta final es como la exponenciación de las cosas del pueblo, es por eso que me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes un mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol; que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o cualquier fashion Blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido.

J: Crees que desacelere cosas; así como acelera cosas como el encontrar gente, información; qué desacelera?

P: Sabes... tomar decisiones. Antes podíamos ser mucho más intuitivos, ahora somos más pragmáticos, más científicos; imagínate que ahora estoy buscando trabajo, antes quizá me llegaba una oferta, y era la única cosa que podía tener, no tenía más información y la aceptaba; ahora quizá me meto a investigar quién es la empresa, qué hacen, qué no hace; o quizá me llegan ya varias ofertas, abre mucho más posibilidad, con lo cual ha hecho más lento el proceso de tomar la decisión, pero mejor incluso.

J: Como eliminar decisiones existenciales... Como en el ejemplo que me ponías del motor que te da ciertas opciones de ropa; antes decías "Quiero comprar una camisa de cuadros. ¿Pero se verá bien, o se verá mal?" Y ahora lo eliminas, ahora es "bueno ya vi cómo me puedo ver"....

P: Ahí lo aceleras... la toma de decisiones. O sea desacelerar o acelerar, tampoco creo que genere muchas cosas. Sí que es verdad que tener más factores en tu ecuación, haces las cosas más lentas. Antes te ibas a la agencia de viajes "quiero un vuelo a Oaxaca", y ahora dice "Quiero un vuelo a la playa" ¿Qué hago me voy a Puerto Vallarta, o me voy a Cancún, o me voy a Mazunte? ¿Si me voy a Mazunte qué hago? Me voy a Huatulco, o a Puerto escondido... Oye y si me voy en sábado... lo voy a convertir en un proceso más largo, más chingón.

J: A lo mejor es un proceso más largo porque son decisiones pequeñas, muchas decisiones pequeñas, te llevan a una acción concreta.

P: Hay más posibilidades. Está guay, porque puedo escoger entonces, con lo cual creo que esa desaceleración hace que sea una mejor decisión, óptima, me refiero; luego el resultado depende de mil cosas, puedes llegar a Mazunte y la has liado.

J: Para ir cerrando, háblame del aburrimiento en estos contextos digitales. ¿Crees que haya aburrimiento?

P: Mucho... mucho aburrimiento, principalmente porque digo creo que los Millenials, tienes un problema de aburrimiento, tener tantas cosas... que le quitas valor, creo que también, al ser tan efímeros las cosas como que se gastan rápido. Me gusta mucho pensar en los niños pequeños, cuando tenían un osito de peluche, y ese osito de peluche lo acompañaban durante 5 años, ahora... creo que la gente se aburre muy rápido, como que asimila muy rápido las cosas, le quita importancia rápido y eso lleva al aburrimiento; creo también directamente por esta manera tan loca de navegar, como que sí que nos

aburrirnos más, en el sentido de que, no es aburrimiento, de manera intuitiva ya entras en Fb, no es aburrimiento, es un patrón.

J: Como estar repitiendo cosas... recalcando la línea.

P: Sí que creo que la gente se aburre más ahora, tiene tantas opciones, tampoco le gusta probar, para encontrar lo que le gusta, también es cuestión de combatir el aburrimiento, busca algo que te emocione. Cuando hace mucho años dejé a mi pareja, me di cuenta que estaba en mi casa de Barcelona, aburrido... Yo me quedaba solo en la casa todo el fin de semana, pasaba de estar con una chica siempre, a estar solo; combatir el aburrimiento... aprendí a tocar la guitarra, entonces por ejemplo nunca más me he vuelto aburrir, en ese sentido; cuando estoy en un momento en el cual no tengo nada; un "To do", me pongo a tocar la guitarra, me relaja mucho, entonces aburrimiento no existe; para mí por ejemplo, o leer... agarro el libro...

J: Quizá sea eso, que el aburrimiento sea un síntoma de ciertas cosas que acelera la tecnología, pero que al mismo tiempo las desacelera.

P: creo tiene más que ver con las personas, con la sed, la inquietud y la... como la curiosidad; creo que tiene mucho que ver con la curiosidad; yo por ejemplo al dar clase, cuando les hablo de tecnología; hay un gran problema en la publicidad; ese pensamiento que las tecnologías, el HTML tiene más que ver con IT, con gente rara.. yo digo "Putá! Si tú piensas que te acabo de hablar, y si esta semana no te has metido a leer lo que es..." creo que eres un mal creativo, porque no eres una persona curiosa, si a mí me viene una persona y me dice que está chido el edificio, puede ser una mamada, pero digo "qué curioso"; me genera mucha inquietud, y eso es algo directamente relacionado con la creatividad, que alimenta la creatividad, creo que si la gente no es curiosa e inquieta, la gente que no es curiosa es la gente que se aburre. La gente que está mirando Instagram, Fb, o la gente que simplemente pone la televisión, que tampoco está mal; digo yo hace mucho tiempo dejé el cine de autor, para consumir lo de masas, porque para mí la función es hacer un "switch" no tengo ningunas ganas de ver a Lars Von Thrier y me encanta ver los Avengers... es un Fast Food de puta madre!! Yo después de todo un día trabajando, pensando, sacando ideas; mi cerebro; ese agotamiento intelectual y de información y dice "chaval, déjame descansar un rato y ponte a ver a Iron Man", está muy bien, y no me aburro, todo lo contrario...

J: ¿Crees que también hasta para aburrirse hay que saber cómo...?

P: Sí, totalmente.

J: ¿Por qué crees que el Millennial se aburra? Ya mencionaste que quizá de tanto estar metido...

P: Yo creo que tiene mucho que ver con lo efímero... Las grandes relaciones que tenían marcas y grandes agencias, pues una agencia está un día, otro; tiene mucho que ver con tener tantas cosas, hace que le quites importancia, en ese proceso de pasar a tu pasión A, a tu pasión B hay a veces un vacío, vas descartando, ese proceso de descartar opciones, pues te aburres. Me refiero si tú agarras un libro de 500 páginas, para llegar de la primera a la última, tienes mucho tiempo para no aburrirte, digo quizá te aburre, buscas el siguiente libro, pero a medio camino quizá ya por la tecnología ya sabes cuál es el siguiente libro que te vas a comprar. Por ejemplo "GoodRead" si te gusta Lovecraft, o te gusta Bukowski o te gusta Baudelaire, pues léete este libro de Lord Byron, está chingón! O el otro día vi el documental de Atari, hay uno de los personajes que creó un libro... una novela como "Charlie y la Fábrica de Chocolates", en versión videojuegos, lo tengo descargado, para leerlo, cuando acabe lo que estoy leyendo que es un Fast Food, un Blockbuster súper mamón que se llama "Generación Z" que es algo así como "Walking Dead" pero en Galicia, es muy curioso, ya me había cosas de Zobbies... Y leí eso como "Walking Dead" gringo, pero en un pueblito de pescadores en Galicia, es la ostia! Lo estoy leyendo, para mí es una lectura rápida.

J: Hay un proceso de planeación voluntario del hacer, y no sólo "hacer por hacer".

P: Sí, planear es muy bueno. Me gusta mucho, ahora estoy trabajando por mi cuenta, con lo cual mi vida es mucho más interesante, tranquila, y caótica, digo jugar a las 7 de la mañana FIFA, lo hago, si me apetece leer, leo... Y si me apetece dormir antes de la 1, duermo... antes por ejemplo me levantaba muy pronto para organizar mi día, yo soy bastante maniático, para empezar la gente que nos dedicamos a la creatividad, yo por suerte me dedico, esa es mi herramienta para ganar dinero y para al final también sentirme realizado, como muy caótico, yo soy súper organizado, me planeo los días, incluso cuando necesitaba una hora y media para pensar algo... bloqueaba la agenda, para que nadie me molestara y no podías llegar tú y ponerme una cosa, estaba haciendo cosas, para mí es algo importante.

J: El nivel de selección de cosas que consumes tienes que ver directamente con "gusto"...

P: Totalmente... digo está muy guay tener la abundancia, hay un libro que se llama "Abundance"... está muy bien porque habla del valor de la abundancia, está muy bien la abundancia, está de puta madre! Vuelvo yo cuando me quería comprar una guitarra, yo tengo muchas guitarras en España, y mi decisión fue,

las voy a dejar todas en España, fue una decisión muy tonta, Cómo? Tus guitarras las vas a dejar todas en España? Si te gusta tocar la guitarra... Por qué? Porque me quería comprar una nueva, fue tan tonto y tan caprichoso como eso, en lugar de depender en las guitarras que tenía, a las tiendas de aquí, me metí en Internet y me compré una "Nashville", y me la trajeron, la abundancia de poder comprar miles de guitarras, me dio la posibilidad de comprarme la que yo quería en particular, ahí la tecnología me facilitó comprar esa guitarra ese modelo, que por ejemplo en México no la podía encontrar... Está de puta madre! Entonces la tecnología me ayudó, me dejó escoger, justamente dejé de traerme algo que me gusta mucho, para tener algo nuevo, fui como efímero en eso, al final digo hace unos años no hubiera podido, hubiera tenido que ir a Nashville a buscar la guitarra y por el camino... obviamente para escoger esa guitarra, busqué información, videos en Youtube, porque más allá de lo que me digas tú, yo quería ver como un pendejo como yo tocaba la guitarra, bien o mal, pero me da la posibilidad de escuchar... entender la historia de la guitarra, que es un poco más pequeña... leer... Y te enteras que es la guitarra que tocaban las mujeres que tocaban blues, una mujer no puedes, en tema de envergadura, no puedes darle una guitarra grande, ya como que hay mucha información alrededor de un trozo de madera con 6 cuerdas, eso está chingón!

J: Qué opinas de la fragmentación de información... ejemplo... En el Feed de Twitter, está acostumbrado a ver fragmentos de información; el cual te puede llevar a decidir, a entrar por el Hipervínculo, o no entrar...

P: Está bien! Hace 10 años escogías un libro por la sinopsis, o te comprabas un disco de Dire Straits por el single que vendía... la canción número 12 no conocías... son siempre ese pequeño bocadito de información que te va a llevar a una decisión. Si cuando consumo, estas mil cosas al día, tendría que leerme todos los artículos, no llegaría a ningún lado, a mí con los 20-30 caracteres que me ofrece un titular, ya decido si me interesa o no me interesa, está muy bien, más que fragmentación es una simplificación o concentración de información....

J: Una síntesis...

P: Sí una síntesis...

(Término).

## Transcripción: Lorena García 3/06/2015

L: Me llamo Lorena García, soy egresada de Acatlán, titulada de hace tres años; mi desempeño profesional ha sido básicamente en áreas que tienen que ver con medios digitales, o sea, yo comencé como Community Manager en Canal 22, de ahí estuve en el Economista y ahora estoy en Metros Cúbicos, entonces siempre ha sido manejo de información editorial, Editorial en Redes Sociales, y hago estrategias digitales para canales de redes sociales, para marcas desarrollo toda la estrategia que tiene que ver con objetivos, monitoreo, aplicar la estrategia, y hacer evaluaciones y paralelamente me desempeño como ayudante “B” de profesor definitivo y mi área se enfoca un poco en educación, estuve un tiempo en Francia desempeñando educación; y bueno es un poco mi semblanza profesional.

J: Vamos a empezar con los tópicos. ¿Para ti qué es una plataforma digital?

L: Para mí una plataforma digital es un canal para acercar a un lector con algún objetivo, ya sea una marca, otro canal, otro usuario, otra persona, es un medio, para acercar; es eso básicamente, para mí.

J: Qué hace que sea diferente una plataforma digital a una plataforma física.

L: Las ventajas son muchas, por ejemplo tú puedes tener comunicación con alguien que está literalmente del otro lado del mundo, y puedes tener comunicación directa; o a lo mejor no comunicación en sentido estricto; académico, pero puedes tener un canal de información con esa persona, con esa marca, con no sé... o sea son como canales que unen en una forma física sería imposible que yo me contactara con alguien de... Ahora que lo veo con mis amigos de Francia, o tengo amigos de Chile, es súper divertido y es muy directo que nos podamos mandar mensajes de voz o mandarnos Whatsapps, cosas así, entonces la plataforma digital lo que hace es acercarte con otra persona, y puede ser una persona como tu amigo, tan puede ser con un productor de Hollywood, o una marca súper importante, eso para mí serían las ventajas, acercar.

J: Tiene alguna desventaja?

L: Pues yo creo que las desventajas son, a mi parecer, meramente antropológicas, que serían del tipo; ok te aleja de la sociedad, te vuelve como una isla, como esta concepción de que el hombre es una isla, porque se empieza realmente a alejar de todo lo que tiene a su alrededor, vemos a la gente en la calle, que ya ni siquiera se da cuenta en dónde está, por dónde camina, quién tiene al lado, sino nada más están como todo el tiempo viendo el

teléfono, en redes sociales; y creo que la conectividad ha llevado a desprendernos de lo social, de lo social físico, de tener un encuentro, de no sacar tu celular cuando estás con un amigo, cuando estás en un café, creo que esas son las desventajas, y que son de corte social-antropológico de nuestra practicas, entonces creo que eso sí es un poco triste y decepcionante, porque nadie vio realmente que iba a llegar hasta acá, se pensó “sí, va a ser un avance”, ok lo es; pero creo que también está la desventaja o el que vayamos yendo para atrás, un poco.

J: Sí crees que vayamos para atrás?

L: En el ámbito social, así físico, a veces lo pienso, yo digo que sí en algunos, como en algunas aristas, sí lo veo así; no sé; no se me viene ningún ejemplo, pero creo que sí, que a veces lo tecnológico rebasa mucho lo físico.

J: Como el universo simbólico, lo que se mueve en este mundo digital, tiene que ver con órdenes simbólicos y lo físico se va relegando.

L: Exacto, y que ahora las practicas sociales digitales, tienen como mucho más peso que las prácticas sociales físicas, y eso son comportamientos que empiezan a marcar patrones y las nuevas generaciones empiezan a practicar a partir de estos patrones y ya se generan como nuevas tendencias sociales, nuevas prácticas, nuevos hábitos culturales; lo cual es muy interesante para estudiar, pero creo que a profundidad, no es algo tan positivo para el tejido social.

J: Hablaste de generaciones, tienes alguna construcción de “Generaciones”, podrías decir “Esta generación es de tal a tal..”?

L: Creo que sí, eh... aunque yo en sentido estricto forme parte de la generación de los Millennial...

J: Sí crees que eres Millennial?

L: En sentido estricto sí, porque te dice que un Millennial es una persona que nace a finales de los 80, que vivió la crisis, entonces en sentido estricto estoy encasillada allí, pero yo considero que no soy tan Millennial, por ejemplo, hoy los Millenials, usan mucho Snapchat, y yo saqué Snapchat por una amiga gringa que me dijo “sácalo para estar en comunicación”, pero realmente yo no lo uso, ni sé cómo se usa, y creo que en México la gente de mi edad para arriba no sabe qué es Snapchat, ni les sirve para nada, ni lo usa, son como estas prácticas donde empiezan a cambiar cómo usamos las redes sociales, ellos usan Snapchat, creo que mi generación usa más Twitter, creo que la generación de mi tío, que es Generación X usa más FB, así creo que sí hay



como comportamientos digitales que permean en lo social, de Generación X, de Millennial, Baby Boomers.

L: Sí hay como “nichos” bien establecidos.

L: Sí, y eso va transmutando, a ellos les afecta toda esta cosas que son nativos digitales, entonces tienen otra concepción social y a partir de esa concepción social es como ellos actúan y le dan otro uso a las tecnologías digitales, etc... creo que sí, es como súper enfocado lo que está pasando, que por ejemplo, para una marca es súper importante identificar ese nicho, qué les gusta, qué quieren, como preferencias, entonces ahora está súper marcado ahora es muy marcado cómo los jóvenes prefieren redes sociales y prefieren tal, y los papás están entrando a la onda del FB, y entonces con eso empiezan a crear tendencias de consumo, creo que es muy interesante.

J: Estas tendencias de consumo, a partir de acumulación de datos, si el nativo siempre está generando datos, se utilizan y es más fácil predecir ciertas cosas en el Mercado.

L: Exacto.. y no tan predecir, porque ahora también, en la parte de programación, hay muchísimas herramientas que te ayudan a percibir los datos de un consumidor en Internet, tan es así que el “retargeting”, que es lo cuando tú buscas un viaje a Chile, te sales de ahí, entras a FB y de repente ves que al lado te aparecen muchísimos como de “Hotel en Chile”, entonces de un ingreso a una página o a un sitio, ese sitio obtiene tus datos, tus preferencias, entonces eso es como, pues eso para las marcas está súper bueno, esa parte de la tecnología les viene a beneficiar mucho a ellos.

J: Sí... este concepto “Big Data”, acumulación y... no sé qué pienses pero el otro día platicaba con alguien y era; teniendo tantos datos, la teoría algún día va a morir, porque todo algún día va a ser predecible. ¿Crees que suceda?

L: Yo creo que sí, yo creo que ahorita, al menos en México, es una cosa que está súper desarrollada, y está sirviendo mucho, pero como todo que tiene un ciclo de vida, algún día eso va a ser demasiado, van a ser demasiados datos, a dónde los vamos a mandar... qué va a pasar con todo eso, con todos esos datos acumulados; y si después la generación que viene abajo, no sé... cambia todo ese comportamiento, qué va a pasar... creo que es algo que sí tiene vigencia, pero tampoco hay que pensar como que ya!

J: Tiene vigencia, pero no te asegura que en futuro sean útiles...

L: Claro...

J: Crees que haya mucha información?

L: Yo creo que sí, la verdad a veces me pregunto, cómo puede haber tanta información en el mundo digital y en Internet, y en la red, o sea cómo puede haber tanto, y cómo se sigue generando más información. Ahora que yo manejo información editorial en línea, en plataformas digitales, es como estar generando contenido, y contenido, y contenido, entonces está muy cañón cómo te la pasas generando un chorro de contenido que se está quedando ahí, y tú no eres el único, o sea hay mil marcas de cualquier cosa...

J: Tú que eres alguien que ejerce cierto poder, como marca, pero hay gente que genera y genera y genera y no llega a ningún lado...

L: Exacto... por ejemplo la gente; que ya no se usa mucho; pero la gente que escribía blogs, para qué, sin ningún fin? O nosotros que tuiteamos, que tuiteamos cualquier clase de tonterías, esa información a dónde va? Regresamos, porque igual sí es valiosa, tú tuiteas algo sobre una banda, o lo que sea, pues alguien te va a estar chocando, te van a estar monitoreando, las palabras clave también cuentan muchísimo...

J: Háblame un poco de palabras clave. Estos motores Booleanos, o estos algoritmos con palabras.

L: Yo sólo he usado Google Adwords, que se trata de hacer campañas, o de buscar mediante palabras clave, cómo puede colocar mejor tu información; yo que estoy tratando con información editorial, lo que hacemos es buscar; mi marca es sobre hipotecas, casas, renta, venta, lo que hacemos es filtrar esas palabras clave y ver cómo se pueden posicionar en Google y a partir de eso crear artículos que tengan títulos con esas palabras clave, o yo que genero contenido en Redes sociales, tener palabras clave en copy de Twitter, en post de FB que tengan esas palabras clave, para posicionar mejor, porque ahora ya Google te posiciona los tuits y las búsquedas de FB en el buscador, entonces es lo único que he usado, pero creo que sí ha tenido muchísimo éxito, o sea hoy en día todo el mundo conoce qué es Google Adwords y lo sabe usar, y sabe cómo aplicarlo, y también se puede monetizar, es una ventaja...

J: Una ventaja para el mercado...

L: Ah sí, sí, para una marca.

J: En términos de conocimiento, este ideal de "Sociedad de la información", después "Sociedad de la comunicación". ¿Cómo ves que ciertas palabras siempre estén en tendencia? Generar tendencia en palabras clave o títulos claves ¿Crees que hay información valiosa que pueda quedar debajo de eso?

L: Quizá sí, pero yo creo que es más a nivel operacional, quizá la persona que está ahí, no sabe cómo colocar su contenido, o sea es más a nivel; no quiero

decir “intelectual”; sino de cómo aprender a usar la herramienta, como muy técnico, yo creo que serían como ese tipo de carencias, o ese tipo de oportunidades ahí, aprender a usar la herramientas.

J: ¿Crees que hay brechas?

L: Sí, definitivamente...

J: ¿Cómo, cuáles y por que?

L: Yo lo veo mucho en redes sociales, yo que estoy todo el tiempo en redes sociales, lo veo muchísimo porque hay gente por ejemplo, yo lo veo con mis padres; ellos tienen FB a ellos no les importa, ellos publica cualquier cosa, mi mamá se la pasa comentando estados de otras amigas, y tú sabes como... no sé cómo llamarlo, pero tú sabes que eso no se hace....

J: Como “códigos”.

L: Sí, como códigos, y tú sabes que eso no se hace, tú no vas y le vas a comentar a todas tus amigas en todos sus muros, pero ellos lo hacen porque creen que es una forma de socializar o creen que... están entendiendo el mundo de FB, y yo sé que no, y yo por ejemplo en Twitter tengo otros códigos, que a lo mejor a mí no me gusta, hacer el “chattuiteo”, porque no, porque mi timeline se llana, para conversar, mejor otro medio; los Millennial no sé, neta sí los veo muy clavados con esa onda audiovisual, video música, como muy inmediato todo lo quieran, así ya! Creo que sí hay brechas, de cómo aprender a usar estas herramientas y de cómo aplicarlas, creo que también ahí hay códigos generacionales.

J: Sí digamos que es una “brecha de segundo orden”, ya no es una brecha de infraestructura de “No tengo un Iphone”.

L: Exacto... lo tengo pero no sé cómo usarlo, y a como dé lugar voy a aprender a usarlo.

J: La brecha de uso... por así decirlo. El otro día hablaba con alguien y me comentaba sobre un fenómeno curioso, seguramente lo has visto. Un usuario común que le interesan los autos, toda una semana se pasa buscando autos; todo lo relacionado a sus búsquedas van a ser autos y todas las recomendaciones del buscador, van a ser autos.

L: Así es...

J: Eso también podría ser una brecha? Que cierre su mundo; en este mundo tan “abierto” que es la Red, a partir de su uso. No por decisión sino por el mismo botón.

L: Pero yo creo que eso más bien es precisamente el Big Data, cómo personas que sí estudiaron programación, realmente ellos se metan y filtren tu información, todo lo que estás generando como consumiendo, entonces no creo que se trate ahí de brechas, creo que se trata más bien de datos, de la habilidad para almacenar ese tipo de datos, que es más nivel operacional, computacional...

J: Digamos que estamos “condenados” al Big Data...

L: Yo creo que al menos por ahora, sí.

J: Como usuario “común”, no como usuario que se pregunta qué hace allí, que tiene prácticas críticas, sino el usuario común, el Millennial común...

L: Sí, yo creo por lo menos en este momento sí, y no sé cuánto tiempo vaya durar, al menos aquí en México, pero yo estoy segura que sí y no sé a mí se me hace a veces un gran peligro, es como, yo no sé sobre leyes... pero yo no sé si eso es legal por ejemplo, que estén revisando, que filtren mis gustos, mis hobbies, todo eso, para uso de una marca, o para que me aparezcan anuncios de “vete a volar a Chile”, no sé si eso sea legal, y a veces sí me asusta; aunque no soy Carlos Slim; pero es “¿cómo pueden tener acceso a mis datos, cómo pueden saber mis gustos, cómo pueden hacer esto?”, pero también es que yo les estoy dando información, si yo no tuviera perfiles, si yo no publicara nada, pero es como un círculo vicioso, porque si tú no tienes redes sociales hoy en día se podría decir que no eres nadie, entonces es como “tengo que tenerlas, pero no quiero compartir, pero tengo que compartir”, entonces es algo que inevitablemente tiene que surgir, tanto es así, que nuestros padres u otras personas mayores tienen redes sociales.

J: ¿Crees que busquemos o encontremos?

L: No sé, yo creo que ambas. Porque por ejemplo de encontrar, me viene mucho a la mente Google, hace poco Merca 2.0 hizo un estudio de las palabras más buscadas, de los temas más buscados en México, y uno de ellos es como “adelgazar”, “dietas”, o médicos, para “automedicarse” de padecimientos, y yo lo he hecho de “Tengo esto, voy a Google, y a ver qué tengo”, y pues ya casi casi, a veces me dice que me voy a morir, entonces te asusta! Pero es cierto, es de que necesitas buscar información y como esta herramienta te lo da, lo tienes a la mano, tiene aquí todo, “ya para qué hago listas, para qué llevo una agenda y un lápiz, si todo lo tengo aquí”, entonces creo que por una parte sí es como buscar, por la otra yo creo que es encontrar, pero encontrar no perderte, encontrar no estar perdido en el mundo; porque si tú no tienes uno de estos no eres nadie, si tú no tienes redes sociales, no existes; hasta la misma marca, si tú no tienes uno de estos (Iphone), es como

de “Cómo un Samsung!” no...? También esas cosas que tienen que ver, otra vez regresamos, a los aspectos sociales, por ejemplo en la teoría de Barbero que te decía del “consumo cultural”, cómo esto te genera un status, cómo estar en Internet te genera un status, el tener un perfil de FB con tantos seguidores... creo que todo tiene que ver con todo, y esto es una mezcla de dos cosas: de buscar y encontrar.

J: Entonces, en el proceso es buscar, y a partir de alguna “ex machina”, que es el Big Data, encuentras, pero también puedes encontrar sin buscar...

L: No lo sé, eso sí no lo sé, porque para encontrar sin buscar, sí tienes que buscar tú primero, aunque sea meter una búsqueda de “tengo dolor de cabeza y tengo estos síntomas”, a partir de ahí tu siguiente búsqueda te va a decir “A pues, pastillas para curar el dolor de cabeza...”, entonces yo creo que sí necesitas tú primero filtrar tu información, o darle tu información a la red, y con eso la red va a trabajar.

J: Tú como Millennial, lo haces, pero crees que el Nativo lo haga, filtre información?

L: Lo hacen sin querer, es como inherente, lo tienes que hacer, más bien ellos son menos conscientes, yo ya estoy casi segura de que ellos son menos conscientes, de que “ay sí, voy a poner aquí que me gusta ir al concierto de tal, mañana voy a tener un chorro de anuncios de ve a este concierto y ve aquí”, ellos son menos conscientes de esos procesos y de por qué esa información está siendo filtrada o usada, para cualquier otro fin...

J: Crees que haya un cansancio de la información, que siendo tanta, canse?

L: Yo creo que no, porque la información es lo que le da de comer a este mundo y a las empresas en el mundo, o sea, no sé... la información es lo que le dará de comer a empresas de tecnología, a empresas informativas, a gente que a lo mejor es líder de opinión, la información es como... es perene y tiene que estar allí todo el tiempo, no va a desaparecer y la gente no se va a cansar, lo único que va a pasar es que va a transmutar, por ejemplo antes, la información editorial, tú estabas acostumbrado a abrir una página y sí podías leer más de 10 líneas, hoy no, no eres capaz de hacerlo... y si se tarda dices “puta qué hueva, voy a cerrar esto”, como que nos estamos más de “sí lo quiero todo ahorita, ya y rápido”, creo que más bien va a pasar eso, la información va a comenzar a agilizarse en la forma en que tú seas más pasivo, en que te canses menos, que en vez de un texto, tengas un video, y eso también es lo que genera; bueno en contenido de redes sociales eso se usa mucho; porque ya no queremos que la gente, o sea lo que queremos es mantener a la gente en nuestro canal, cómo le haces... a lo mejor un tuit, un

copy de tuit, no se le hace atractivo, métele imágenes, palabras claves, ven descubre, necesitas esto; crear necesidades.

J: No tiene tanto que ver si cansa o no la información, sino la forma en que no canse...

L: Claro...

J: Entonces sí cansa...

L: No creo que canse, o si llega a cansar, tú tienes que darle la vuelta, como reciclarlo, volver a hacer otra estrategia, para hacer más efectivo este tuit o este post, cómo le vas a hacer, y cómo lo voy a cambiar, y qué le voy a meter, y a quién voy a llamar, porque también puede ser que tengas líderes de opinión, y ellos te recomiendan a ti, y entonces y eso se hace interesante y estar mucho como en tendencia, de los temas que se hablan.

J: Ahorita me estás hablando como “gestora de información”, pero crees que la gente en común; recalco el tema porque, la onda del embotamiento informativo, de hecho ya hay clínicamente un síndrome, que se llama Síndrome de Cansancio Informativo, donde el sujeto presenta síntomas de ansiedad, existe el Síndrome de París, que tiene que ver con imágenes, con rupturas de protección que la imagen da; como el usuario normal, no tendrá estos síntomas, en la dinámica de inmediatez, con la necesidad de “informar, informar”, vamos a ponerle un nombre “hiperactividad de informarse”, esta necesidad de siempre estar con un input abierto y muchos outputs aventando cosas.

L: Yo creo que para cierto grupo de personas, no creo que para todas. Creo que hay un cierto tipo de personas, no las puedo encasillar o perfiles específicos, pero yo creo que sí se sienten así, que normalmente son ese tipo de personas más conscientes sobre los procesos, sobre la información, sobre cómo lo manejas y entonces sí, quizá sí llega un punto en el que dices “Estoy harta de tanta información”, llegan veces en las que digo “ya no quiero saber nada de mi teléfono” y en serio me olvido, porque no quiero saber, pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el FB o lo que sea...

J: Pondera el absorber esa información antes que nada.

L: Y entonces está todo el tiempo expuesto, pero porque creo que también se ha creado una necesidad, es como una ansiedad esta de estar conectado, no tanto de tener la información, pero de estar conectado creo que es una necesidad así que te genera ansiedad, si se te pierde tu teléfono, puta... así de... “Lo necesito”

J: Qué opinas de esta necesidad de elegir... lo que sea, de la libertad. ¿Crees que la información nos hace libres?

L: No sé... cómo a qué tipo de información te refieres?

J: Partamos del abstracto, hasta panfletero de "La información nos hará libres"

L: No creo.. y vuelvo al tema, creo que sólo un cierto tipo de personas, podría darse cuenta de eso, no sé. Por mucho que tengas información a la mano, ahí en Twitter, que los diarios, y lo que quieras, bueno primero tenemos este sesgo de la información que nos presentan los diarios mexicanos, porque sabemos que puede haber ahí...

J: Líneas editoriales...

L: Claro, entonces, ése es el primer sesgo, un segundo sesgo es cómo tú tomas la información, o qué tipo de información; por ejemplo en Twitter te importa a ti; a quién sigues, no es lo mismo seguir al Werevertomorrow que seguir a el diario EL País, y tener como estos seguidores, a lo mejor hay gente que nada más sigue a Youtubers o esas cosas, bueno pues esa es la información que tú elijas seguir, está bien; pero creo que ese tipo de información no te va a hacer libre para nada, o va a ser inútil, pero si tienes otro tipo de información como seguir diarios, tal vez... bueno está el primer sesgo, líneas editoriales, el segundo sesgo es cómo tú vas a leer esa información, o cómo te la vas a apropiar, porque también eso tiene que ver, si le entiendes, si no, si sabes el contexto, entonces creo que la elección tiene que ver, creo que es generacional; yo creo que sí, y después tiene que ver con un criterio personal, sobre tú qué quieres saber, o que información te interesa; y creo que la elección puede ser buena, pero a veces no te deja nada, o sea para qué seguir a Werevertomorrow o a esos tipos, si no te van a dar nada al final.

J: Quizá se resume como a intereses, depende el interés...

L: Quizá... pero qué te va a aportar a ti, por ejemplo en la sociedad, una persona así, creo que en el encuentro físico, si ti te pones a platicar con alguien así, no creo que sea una persona muy interesante, o que tenga mucho que compartir, ése es mi personal punto de vista.

J: ¿Qué opinas de la multipantalla, o a qué te suena, de qué va?

L: No sé... Multipantalla me suena a multiplataforma, por ejemplo, en el ámbito editorial, multiplataforma tiene que ver con saltar de lo físico de una revista a las diferentes plataformas digitales que existen dentro de la red y saber manejarlas, video, audio, programación HTML, redes sociales, por supuesto, entonces cómo vas a hacer para que el contenido que tenías en una revista o

en un periódico, pueda ser igual de interesante para tu usuario, pero dentro de estas plataformas virtuales, a eso me suena...

J: Sí, más o menos. Un ejemplo... relacionémonos con "atención" ¿Crees que nuestra atención se haya focalizado, o se haya dispersado o; pongámosle otro nombre, el Multitasking existe?

L: Sí, sí existe el Multitasking, y yo creo que son como ambas, yo creo que hay tanta información y hay un universo enorme de temas; te voy a poner un ejemplo tonto; pero hoy en días salen grupos de música cada 5 minutos, entonces es muy difícil tener la atención de cada uno, y de repente aparece un grupo nuevo "ya lo conoces?" "No!!", y de repente a mí me abrumba, porque no puedo escucharlo todo y no puedo conocerlo todo es como "Esperen! Por qué están saliendo, no lo hagan es mucha información!" Pero también tiene este lado en el que tú te puedes enfocar a que ahora ya existe un género específico que se llama "Indie-rock-jazz" y entonces ahí entran ciertos grupos, y en otros "Funk-Jazz" lo que sea, entonces como que esta sistematización dentro de la red te ayuda a ordenar la información, entonces tú te puedes enfocar a solamente buscar "grupo Funk-Jazz" y vas a saber que en Internet te va a aparecer una lista de solamente esos grupos; entonces eso puede ser bueno porque te enfoca, pero también es tanta información, que creo que tienes que saber hacer tus propios filtros personales, para encontrar la información correcta.

J: El otro día me decían que era como "un conocimiento colectivo", formado de la colectividad...

L: Pues sí, pero yo creo que volvemos al mismo punto, yo no busco lo mismo que busca una niña de 13 años, o que una señora de 45, entonces creo que va más como a partir de la persona de tus hábitos culturales, de tus gustos, pero tiene que ver más contigo, menos con el medio, pero más contigo, y a partir de eso creas ahí sí... la mediación viene en que la red crea tus necesidades y filtra.

J: ¿Nos distraemos más, o menos?

L: Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir "ya voy a trabajar", porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea 1 hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo; entonces creo que nos distraemos mucho más porque eso hace que nuestras tareas y nuestra productividad por un rato se haga un lado, eso no te permite trabajar bien, o estudiar. Antes ibas a la escuela; bueno yo, ya no me tocó ir con smartphome a la escuela por ejemplo, pero ibas a la escuela u



escuchabas el Ipod, y eso te empezaba a distraer, ahora ya no me imagino, cómo son los niños que traen su smartphone, y que neta no pelan al maestro, que cómo le tiene que hacer el maestro...

J: Como distintas fuentes de información al mismo tiempo...

L: Y no pones atención ni en una ni en otra, entonces todo el mundo está distraído, hay gente que la atropellan porque viene revisando su teléfono en la calle, creo que eso, no sé si sea bueno o malo, no sé si sea tan grave, pero sí pasa que nos distraemos mucho más.

J: Regresando al tema Multitasking. Digamos que nos distrae, depende el uso, o siempre distrae..?

L: Yo creo que hay varias concepciones de Multitasking, por ejemplo, yo en mi día a día, tengo que buscar información editorial, notas dentro de agencias de información que tengan que ver con el tema de mi marca, hacer estas notas, subirlas a un portal; pero también tengo que buscar temas para hacer mis propias notas, pero también tengo que estar pendiente de redes sociales, y no nada más en FB, es Twitter, FB, Google+, Pinterest, entonces yo tengo que estar así todo el día, en un ojo acá... y eso es como Multitasking, dentro de un área laboral, dentro de un área como para ocio creo que también existe, pero no sé, eso no tiene un fin, ese tipo de Multitasking, no tiene como un fin en sí.

J: Digamos es inherente, no es un Multitasking voluntario de "Tengo que hacerlo, voy a hacer y sé que reparto atención", y en cambio la no voluntaria es como estar pendiente de muchas fuentes de información sin tener un fin...

L: Pero sí es como, esos dos tipos, creo yo, y es mucho menos consciente, yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al FB, estoy como en todos lados al mismo tiempo.

J: ¿Qué opinas del Hipervínculo?

L: Creo que es una gran idea, porque entonces eso te permite no tener que ir a otros lados a buscar, te dan la información "ahí está", si tú quieres consumirla o si no, es tu decisión entonces creo que es un gran invento, y sobre todo para las marcas, nos sirve mucho, por ejemplo yo, que mi objetivo es llevar tráfico a mi página web, es como un gran logro que hay un hipervínculo que me haga las cosas más fáciles, para que mi lector sólo dé click y vaya a la página, creo que en esa parte es buena, en la que no es tan buena, es en esto que nos hace como más apáticos, al final de cuentas, de no llevarte a buscar más allá "Ah! Lo tengo aquí, ok, más inmediato", entonces creo que eso no es tan bueno, y dentro de la concepción de toda la red, de todo Internet, que todo está

tan ahí, que no necesitas ir a una biblioteca todo es así... creo que eso aunque la concepción de antes era que con la red y la redes sociales... y las plataformas digitales, nos íbamos a hacer más activos... creo que no, sí hay una participación, pero creo que nos estamos haciendo muy flojos en ese aspecto, o sea porque tú hasta en juntas editoriales, tienes que decir "tú le tienes que dar todo al consumidor", para que no vaya hasta tu página y busque "se renta departamento", o sea no, tú le tienes que dar lo que quiere, y hay gente que por ejemplo en el canal de Twitter, siempre están preguntando cosas como "Necesito un departamento en la Del Valle que tenga 5 recámaras, menos de 5 mil pesos..." a mí a veces me enoja por que digo "Wey ahí está la página", hay un filtro, y ahí te puedes meter y meter tu colonia, renta, venta, precios, tal... por qué me preguntas a mí, quieres que te lo dé todo así, pero no puedes decir obviamente eso entonces vas y tú lo haces por él, tú le dices "ten aquí está", creo que no nos está haciendo más participativos, o es algo como muy dialéctico...

J: ¿Podría ser esta cosa del "hacer mucho, para no hacer nada"? Inconsciente obviamente, quien se dedica a estar dentro de redes sociales, o de la red... siempre te van a denominar como "gente activa en redes sociales"

L: Activa que está allí, pero no que realmente... cualquier marca o cosa está ahí, no sé cómo expresarlo pero es como una actividad como floja, sí estás, pero no estás, sí estás ahí pero no estás activo; y tú crees que sí "Sí, no yo soy súper activa de las redes sociales, y tal", pero realmente si tú estás buscando algo, no tienes que ir como a una biblioteca, no tienes que ir a la tienda donde compraste tu Iphone, no tienes que ir a comprar comida, porque todo lo puedes resolver con Internet.

J: Si llegas más rápido a algo, ¿qué pasa? Y ese algo, está muy lejos. Es un ejemplo muy burdo que siempre pongo, pero creo que funciona bien. Digamos que tú tienes un amigo en Satélite y vives aquí, la posibilidad de encontrártelo es relativamente "pequeña", te toma ir de aquí a Satélite una hora, si tú tienes un amigo; en otro escenario, en China y te tardas dos minutos en ir de aquí a China... ¿Cuál es la posibilidad de que lo encuentres?

L: Pero de ir físicamente....

J: Sí, es un ejemplo, tomémoslo con información... Si yo puedo ir de aquí a China en esos dos segundos...

L: Qué puede suceder, la verdad no sé, pero yo preferiría ir a china que me toma dos minutos que ir a satélite que me toma una hora...

J: El espacio de búsqueda se ensancha...

L: Por qué se ensancha?

J: Si tú tardas un minuto en ir de aquí a China, no estás segura que lo vas a encontrar, tienes la posibilidad de llegar...

L: Bueno pero ya estoy allá... entonces eso me hace más corta la búsqueda...

J: Pero si él también puede viajar a donde quiera en un minuto...

L: No sé...

J: Crees que fenoménicamente pueden pasar más cosas dentro de ese minuto que dentro de la hora que te toma el ir de aquí allá... digamos que entre más velocidad, más distancia recorres y el espacio se hace más grande...

L: Pues sí pero si voy de aquí a Satélite pueden pasar muchas cosas...

J: Pero pueden pasar más cosas en un espacio más ancho

L: Ok pero cómo qué cosas...

J: No encontrártelo y que en menos de un minuto haya viajado...

L: También creo que lo que un consumidor quiere es tener seguridad de algo, y por ejemplo si yo viajo a China y no estoy seguro de que lo voy a encontrar, aunque sea en un minuto...

J: Tienes la herramienta, es una homología, tienes la herramienta de llegar a cualquier parte en menos tiempo, a mayor distancia...

L: Distancias transatlánticas....

J: Sí, o pueden estar aquí a la vuelta, pero no estás seguro de que va a estar. Digamos que el espacio fenoménico es más amplio, si tú puedes llegar a China en un minuto, lo que pasa en ese minuto, o lo que sucede en ese espacio en ese minuto...

L: Sí también...

J: Para ti qué es una línea?

L: Una línea.. de lo que sea? Algo que nunca cambia... no sé algo que no cambia, o sea que no cambia en su forma, pero que puede estar ahí por siempre, puede haber una línea es infinita, según yo, no tiene ni inicio ni fin, aunque según las matemáticas sí, pero para mí una línea si yo la imagino; me dice que una línea es algo que no cambia de forma pero que siempre va a estar ahí todo el tiempo...

J: Se puede romper?

L: Depende, pero no siempre... O se puede romper pero después se puede seguir...

J: Qué es una línea narrativa?

L: Es una forma de contar algo, pero precisamente sin, como sin alterar... el ritmo literario de esa narración, pero sí cambia, dentro de esa línea sí cambia la forma... hay matices, hay curvas...

J: Qué es información?

L: No me preguntes qué es comunicación... Pues la información es eso, para mí es un conjunto de datos bien valiosos, o sea creo que cualquier tipo de información es valiosa, siempre para alguien, ya sea información o datos, específicos, sobre Big Data, datos estadísticos, números, letras, mensajes, información de un diario, información de un Youtuber, para alguien va a ser súper importante, porque por ejemplo los Youtuber tienen tanto éxito, tienen más publicaciones compartidas que mi marca; por ejemplo, yo creo que la información son datos muy valiosos.

J: ¿Qué hay antes de la información?

L: Sí, construcción de una idea...

J: ¿Cómo construyes una idea?

L: A partir de pensamiento, análisis, palabras clave y pensar en quién va a recibir ese mensaje

J: Es una secuencia?

L: Sí, yo creo que sí.

J: Voluntaria?

L: Depende... porque si tú trabajas para una marca, o si por ejemplo eres un copy creativo, va a haber ciertos lineamientos que te van a decir esa información, ese mensaje, cómo los datos se van a convertir en un mensaje y en una información valiosa, pero si lo haces deliberadamente porque quieres escribir un Tuit, no sé, te rompieron el corazón y ya...

J: Digamos, si la red o los medios digitales son; en esta concepción de Morin; Caos, multiuniverso, multidimensional; crees que haya líneas dentro de esta multidimensión?

L: Pero líneas cómo? Dentro de la actividad de la multiplataforma...

J: Organizacionalmente, digamos tienes una multidimensión, cómo la apropias, cuál sería el proceso de apropiar lo que está en “caos”?

L: Haciendo categorías, ordenándolo, obviamente ordenándolo, pero por categorías, o por sistematización, o búsqueda de tendencias, o de gustos... así.

J: ¿Crees que haya líneas más recurrentes? ¿Discursos más recurrentes en la red?

L: Claro! Ahorita está muy de moda lo social, de Ayotzinapa, Yo soy 132, no sé qué, eso fue como un fenómeno, que creo que es muy valioso, que nace en Internet, desde los disturbios de España y todo esto, nace desde ahí, creo que es algo súper valioso, porque te da la oportunidad de a lo mejor, no estás ahí pero tú imaginario social, tu pensamiento, entonces puedes compartir un tuit, pero me parece que ahora la tendencia en redes sociales, es mucha como de “protesta social”....

J: Como de repetición de líneas discursivas?

L: Sí, sí claro...

J: Crees que esas líneas se puedan romper?

L: Yo creo que sí, desde el momento en que también mucha gente se comenzó a dar cuenta que el compartir tu repudio por un presidente al que no quieres, en redes sociales, no va a generar ningún cambio; que está muy valioso que protestes, que sea Trending Topic, pero eso no va a hacer ningún cambio, o sea el cambio lo tienes que hacer tú o protestando en las calles, algo que sea tangible, entonces creo que desde el momento en que te das cuenta que no pasa nada, aunque haya personas que odien a EPN, ese millón representa sí quizá el universo de la gente que tiene Internet, pero no del universo que está en todo México, porque hay mucha gente que no tiene Internet.

J: Alguien hablaba que la situación clasista; que hay gente que no tiene Internet, que no tiene acceso; crees que también sea algo clasista, que divida?

L: Claro... o sea; divide sí, en una forma clasista, pero creo que también es una brecha informacional bien grande, o sea porque hay mucha gente que por ejemplo no sabe que hace unos días, mataron a un diputado que iba a ser candidato para la diputación a Chalco... y hay mucha gente que no sabe por qué pasó eso; entonces en Internet tú puedes filtrar muchas información “no pues a lo mejor estaba coludido con quién sabe quién... porque la gente, porque tenía problemas con tal...” puede salir mucha información por Internet, y la gente nunca se va a dar cuenta, es lo que pasó en la campaña pasada con

EPN, cómo te dabas cuenta de toda la corrupción que había, de todo lo que hacían, o el Partido Verde ahora, y a lo mejor hay gente en su pueblo, que a ellos les dan una despensa y a ellos no les importa; uno, no lo saben, porque no tienen acceso, dos, creo que no les importa, si lo supieran; porque ellos les dan de comer; creo que esa es una brecha informacional muy grande, más allá de clasismo, creo que es informacional... Porque ayer vi una foto muy chistosa, de dos niños que se tomaron una selfie, entonces hay una niña como de 6 años, que trae un Iphone 6, y un niño que trae un Ipad y los dos se toman una selfie; y atrás ves la casa de ladrillo, muy humilde... entonces es como un meme, “ay sí presumo mis devices, de Apple, pero mi lujosa casa – como sarcasmo – los opaca”, entonces también hay gente de ese tipo, que es muy aspiracional, pues la clase media, la mayoría de mexicanos, que es muy aspiracional a tener ciertas marcas, cierto nivel de vida, entonces cuando ahí tienes una brecha de clasismo o socio-económico, creo que ahí también es muy importante cómo haces tus búsquedas, o qué es lo que buscas, y eso ya no es como tan “inocente”, como la gente que no tienen dinero ni para comer, porque ahí es otro nivel, entonces la gente que sí tiene para comer, pero prefiere comprarse un Iphone, y lavando ajeno pero con Iphone 6; entonces la brecha de información ahí ya cambia, porque tú lo eliges.

J: El ejemplo de dar I pads a niños de quinto de primaria, qué opinas?

L: Yo creo que no está mal, pero regresamos al tema de aprender a usar a nivel operacional, o sea tú no le vas a dar una computadora, a un niño de la sierra de Oaxaca, porque el niño a lo mejor jamás en su vida ha visto una computadora, y cómo la va aprender a usar, lo que ese niño necesita realmente, es tener una buena alimentación para poder pensar bien y ya después le enseñas a usar la computadora, creo que son pasos, pero también depende mucho de cómo vas a repartir la zona, si la das a niños de aquí del Cumbres... pues está chido, porque ellos saben lo que significa y está bien, pero creo que también debe haber muchos filtros de razonamiento social de qué le vas a dar a cada quien.

J: Qué es Hipermedia, o a qué te suena?

L: Como a toda esta información que circula en la red, así... sin orden. A mí me suena eso Hipermedia... Hiper es como de “mucho”, media me suena como “videos, fotos datos, números” todo así como en caos.

J: Sin orden... Profundiza un poco más en esto de “sin orden”

L: Sin haber creado una categoría previa, nada más datos allí, inútiles... no sé. A eso me suena, no sé si estoy bien...

J: ¿Crees que somos malabaristas, en cuestión de información?

L: No, a menos que seamos súper especialistas en programación o hackers o que seamos personas muy, muy preparadas académicamente, creo que no, creo que a veces buscamos así a lo “súper imbécil”, o no sabemos cómo buscar realmente.

J: ¿Qué opinas de la acumulación de información? No tanto de datos.. eso lo hace Big Data y son algoritmos, y son máquinas, pero qué opinas de “acumular información”.

L: Como persona, cada quien... pues no sé. Creo que no es tan bueno, porque me parece que eso no te permite – regresamos al mismo tema – te permite tener conocimiento de todo, pero realmente no estás especializado eso... me salta mucho a mí, por ejemplo en Twitter cuando los temas que son, no sé cuando hay temporada de NFL, cuando hay temporada de Elecciones... ahora resulta que todo el mundo es especialista en todos los temas, porqué... bueno porque hay una acumulación de información que te permite saber, pero eso no te permite especializarte en uno, te hace así como “ay sí cultura genera, debes saber de todo”...

J: Como si nos quedáramos en la primera línea...

L: Y dices “ay ya sé esto... y ya con esa línea de información tengo para compartir mi conocimiento en Twitter, o para crear un tuit y decir: Estoy harto de los políticos”; realmente eso no te hace como un especialista en el tema, o en el tratamiento de esa información.

J: Entonces estamos en una situación de ponderar la “forma” y el “fondo” no...

L: Sí, por eso yo creo mucho que no estamos en ninguna Sociedad del Conocimiento... en una sociedad de nada! O sea... sí, quizá estamos en una sociedad de la información, porque todo lo tenemos muy inmediato, lo tenemos a la mano, y podemos tener acceso a él – no todas las personas, acoto otra vez – pero las que sí tenemos acceso, pero eso no quiere decir que seamos unos seres súper racionales y pensantes y que con esa información podamos hacer algo de utilidad, o podamos hacer... como trenzarla y hacer discursos increíbles, creo que no, y eso sería una sociedad del conocimiento en sentido estricto y nosotros no lo somos, aunque tengamos la información, entonces yo creo que estamos justo ahí parados, en la Sociedad de la Información.

J: ¿Crees que algún día se llegue?

L: Yo creo que no he... porque mientras más información tengamos, va a ser mucho más difícil poder especializarte y tener este conocimiento profundo,

entonces yo creo que no. Cada vez va a haber más información, un día no sé qué le va a pasar a la información o a la Red, así va a quebrar, o no sé a dónde se vayan a mandar esos datos, o cómo se vayan a manejar esos números... pero no, yo creo que a más información, menos razonamiento, o no sé...

J: Sólo para terminar... recordando el ciclo, de MMS, tiene que haber un cambio de estado para que el ciclo de comunicación se dé, o el ciclo de apropiación simbólica... si decimos que hay apropiación simbólica en Redes, pero no cambia nada, o sí cambia, o no cambia... o en qué nivel cambia... Crees que haya un cambio de estado en el usuario, siempre que apropie información o esté en contacto con alguna información.

L: Yo creo que sí... pero esa información tiene que ser mucho de su interés, realmente estar clavado en un tema. A mí por ejemplo, yo soy muy clavada del rescate animal, los perros en la calle, todo eso; y a mí me parece que siempre que hay algo de eso, no sé, como que siempre que leo una noticia o lo que sea, mi estado sí cambia... pero eso es hablando de mi experiencia personal... o te das cuenta que neta hay gente no tiene ni para comer y tú te estás quejando por otras cosas... y el Internet te permite tener acceso a ese tipo de información que tú no conocías, que hay gente al otro lado del mundo que vive así, o que le acaba de pasar esto; sí le cambia, pero a un nivel más emocional... y es que también la red funciona mucho con las emociones, los mensajes y la información siempre se va a manejar mucho lo emocional; las marcas funcionan con tus emociones, con lo que quieres, necesitas, o sientes. Creo que te cambia en un modo así, pero que te llegue neta profundamente.

J: Nos aburrimos más o menos...

L: Yo creo que más... Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo... entonces quieres un café, quieres un café... ok, te compras tu café y ese objeto del deseo va a cambiar a otra cosa, y así vas a estar en un constante toda la vida, creo que es lo que pasa con Internet, ok, el texto no te sirvió, del texto evoluciona a la imagen, de la imagen al video, del video evolución a las redes sociales, y de las redes sociales, mismas evolucionaron, de FB a Twitter, a Vine, que son videos súper cortitos, a Snapchat que son fotos así que se borran en 24 horas, entonces creo que todo va transmutando, porque cada vez todo lo queremos más inmediato, y al tener esa inmediatez "bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí" pero realmente no estoy entretenida como en nada, o sea en un sentido de uso común, toda la gente. Si lo usas para estudiar, bueno es otra cosa, pero hablando así como en general... yo creo que sí nos aburrimos más, lo tenemos



todo tan así... y si no me abre... Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...

J: Sublimas deseos más rápido...

L: Y ya... Sí.

J: Deseas agregar algo...?

L: Creo que sí... que lo digital y la multiplataforma, tiene como estas dos partes, como la buena y la mala. La buena cómo nos puede acercar y puede hacer personas más capaces, cambiar nuestras habilidades, porque quieras o no, las estamos desarrollando de manera diferente, las estamos transformando, y eso no creo que sea tan malo, creo que es algo que tenía que pasar, hay mucha gente que dice "ok, ya no somos capaces de leer más de 5 líneas", creo que hasta mi generación sí; creo que abajo ya no... Entonces, pero eso no es totalmente malo, creo porque, entonces puedes ir adecuando como Ser humano, te puedes ir adaptando a los nuevos modelos de vivir, a las nuevas formas de comunicación o de información, o de integración social...

J: Quizá el nativo pueda aprender, esas cosas que en nuestro entorno no están "a la moda"...

L: Quizá, pero yo creo que la tendencia es al revés. Sí puede pasar pero ceo que es mucho más fácil de...

J: Determina?

L: Un poco sí, y bueno creo que esa es la parte que no puede ser tan mala, pero creo que en el ámbito social, personal, antropológico sí me parece muy grave que vayas a una reunión con tus amigos, y todos estén checando el celular en vez de estar realmente conviviendo, o que las prácticas hayan cambiando tanto que entonces tú puedas conseguir un novio a través de una aplicación y ya no conversando; entonces creo que eso, en lo personal, se está perdiendo muchísimo, porque queda de bajo de una necesidad tecnológica, que una necesidad, creo que una necesidad creada, realmente; como podemos estar muy ansiosos si un día se nos olvida el celular en la casa, o si ya no sirve, lo que sea... Creo que no es tan bueno...

J: Crees que aprendamos más? Cuando tenemos las herramientas...

L: Yo creo que no es como... o a lo mejor sí, pero es muy a corto plazo, porque también tú tienes tanta información que no creo que haya algo que puedas retener así... hoy en día tal cual, creo que no; lo aprendes un rato, sí; pero

luego se te olvida porque también necesitas guardar otras cosas, tener otros datos, entonces como que vas desechando “esto sirve, esto no”.

J: Sí, como si en la cabeza, en vez de hacer relaciones; acumuláramos y por acumulación sobrepones... Muchas gracias.

(Término)

### **Transcripción Alejandro Byrd (-----)**

Alejandro: Soy profesor investigador de la FES Acatlán de la UNAM, he trabajado desde hace tiempo en una línea de investigación que vincula Comunicación, tecnología y cultura; estoy preocupado por cómo se puede usar mejor esto, y generar proceso de aprendizaje y usar de forma inteligente y humanística a la tecnología.

Julio: Qué te viene a la mente cuando hablamos de plataformas Digitales?

A: Instrumentos, espacios para generar procesos, de la forma más elemental posible, es una asociación metodológica-técnica-instrumental relativamente nueva, siempre cambiante, y siempre debería estar – creo yo – al servicio de la inteligencia y la creatividad, ella por sí misma no lo genera.

J: En plataformas digitales de aprendizaje... tiene experiencia en eso y qué opina, cuando está mediados por una plataforma digital...

A: Uno de los problemas más comunes que he encontrado es la adecuación de estas plataformas a lo que pasaba de forma tradicional en un aula de clases, porque muchos dimos por hecho que se podía trasladar el escenario áulico a la plataforma, con las debidas adecuaciones; y que esto de suyo ya resolvía el problema de la temporalidad de la especialidad y del aprendizaje, pero no es así.. y no es así Julio, porque el problema es el mismo que en aula tradicional, es un problema de comunicación al final de cuentas, si usted en un aula recibe una instrucción sobre cómo hacer una práctica un taller, una dinámica, y en ese momento le queda medianamente clara, porque se la dijo el docente o la anotó en el pintarrón o la proyectó, y usted va a hacer el trabajo, a la hora que va a hacer el trabajo parece que empiezan a generarse dudas que tradicionalmente creemos también debe resolver el docente, eso mismo pasa con la plataforma, dibujo una situación didáctica, instruyo al respecto, usted como mediador del aprendizaje, da por hecho que allí está ya, y a la hora de la ejecución nomás

no pasa, y con la agravante de que no está el docente ahí para lamentarse con él de que no se entiende; el fondo es el mismo “comunicación y acción”, diría yo, porque faltaría decir “qué hago yo con esto” y tener una iniciativa de aprendizaje y de acción, para resolver el problema, pero como ve la plataforma no resuelve eso... no genera por sí misma, ni la comunicación, ni la creatividad, es un instrumento al servicio de. Ése es el problema que yo he encontrado, estoy pensando en cómo resolverlo, estoy haciendo algún tipo de reflexión al respecto, porque sigue pasando.

J: Cree que tenga que ver con procesos de distracción?

A: Ése es uno, distracción, lectura, hemos insistido también, es una corriente teórica de los últimos años sobre esta idea de las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi problema es con el pensamiento lógico, entonces sí es distracción y sí es falta de apego a la lectura, no a decir “aquí hay un abc, aquí hay una instrucción”; tres preguntas básicas que digo, siempre se deben resolver, antes de iniciar el trabajo, ¿Qué se va a hacer?, ¿Cómo se va a hacer? Y ¿para que qué se va a hacer?; entonces usualmente no se han contestado y se empieza a hacer la tarea como si fuera “hacer por hacer”, somos más Homo Fabers, creo yo, que Homo Sapiens, que el problema es ése, que cuando se va a hacer por hacer, que se preocupe en terminar una faena, un trabajo en determinado tiempo para poder entregarlo y ser bien evaluado, contrario a generarles una experiencia de aprendizaje que sería, primero entender qué me están solicitando y hasta negociar las condiciones de elaboración de eso, porque se apeguen más a mis propios intereses de aprendizaje; en los 80 decía Isaac Asimov que cada quien podía aprender lo que quisiera, desde donde quisiera; esta era la metáfora de lo que haría la tecnología en el aprendizaje; sí, pero ese cocktail, requerimos que alguien lo quiera beber, si no, no importa que tan buenos “barmans” haya, si alguien no se quiere beber el cocktail, entonces yo insisto sí es distractor, pero viene derivado de esa falta de consciencia de aprendizaje que tenemos en general.

J: Hay como una falta de generar procesos en los cuales linealices el proceso para tener un aprendizaje significativo, se cree que la misma plataforma por sí sola, genera aprendizaje.

A: Ése es un punto, es un punto importante, no es el único, ahí está... yo trabajo previo a los semestre en las plataformas y a lo largo del semestre en las plataformas, luego no hay acceso, el acceso es limitado y cuando lo hay parece ser que se avoca a seguir un ejemplo, no al ethos pedagógico de la instrucción, entonces el ejemplo no va a resolver la falta de comprensión, yo creo que es eso; una sociedad incluso más comprensiva, más que informativa,

la sociedad de la información, yo buscaría la sociedad de la comprensión, ésta es la que yo creo que deberíamos ir a buscar.

J: En este tema de la sociedad de la información, por qué diría que mejor se buscaría una sociedad de la comprensión...?

A: Primero, porque las dos son utopías, porque no estamos ahí; aunque gozosamente se dice que estamos en la sociedad de la información y el conocimiento, son lugares por habitar, nosotros vivimos por ejemplo en la sociedad mediática, o mediatizada, en la mediocracia de pasadita, otra partidocracia, otra pasadita; pero no se han generado procesos comprensivos, me explico... si alguien más o menos está expuesto a los medios, se puede enterar de la noticia bomba de la de ayer, la de hoy; no pasa nada y hay un conocimiento de... hay un proceso informativo desarrollado, pero no hay una discusión racional, inteligente, argumentada, acerca de eso; hay aspectos más bien emocionales alrededor de las cosas, hay posiciones que tocan más por esa fibra sensibilera, incluso, generada desde los medios, porque también asumimos acríticamente de forma cómoda, porque pensar es algún tipo de trabajo que a veces queremos evitar, entonces si alguna vez llegásemos a la sociedad de la información, sería porque somos sujetos informados capaces de discutir y generar entonces con ello procesos de conocimiento y entonces arribaríamos a la del conocimiento, pero aunque así fuera, esta otra utopía que también sé que está en ese terreno, sería la de la comprensión, no serviría de mucho, porque seríamos algo así como autómatas que discuten, si no partimos de la comprensión ¿Quién es el otro? ¿Qué hace, por qué hace lo que hace...? ¿Quién soy yo? Que incluso sería la primera pregunta de todas, por qué hago lo que hago, en la forma en que lo hago, para tratar de entender por qué estamos aquí, que también sería la pregunta básica de toda especie, y de pronto se nos olvida.

J: ¿Cree que hay un exceso de información?

A: Hay una enorme cantidad de información y cualitativamente, muy superior a la capacidad que usamos para procesar, tenemos para procesarla, tenemos capacidad en el montaje neurológico para procesar esa información pero no la usamos, y cuanto menos usamos esa capacidad, más limitada se ve, cada vez por eso requerimos más que se le ancle un pie de foto a la fotografía, o a la imagen, para que nos digan qué significa, porque si no entro a la enorme aventura de tener que pensar por mí mismo.

J: En esta lógica de aprendizaje, o de apropiación de información en medios digitales. ¿Qué opina del Hipervínculo?

A: A mí me parece que es un recurso que ha hecho un cambio que yo creo que no hemos escrito con suficiente autoridad, que ha modificado de una forma dramática el patrón de comunicación concebido antes de; no sólo el hipervínculo, pero voy a tomarlo como esa parte de la interactividad y del paseo en el contenido que antaño no tenía; o sea ; yo recuerdo a mi profesor universitario, y leía una cita de algún filósofo citando a otro, de un teórico citando a otro; tendría que haber ido a la fuente para ver esa cita y comprender, y entonces relacionar y hacer un pensamiento más completo y más constructivo, ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervínculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes, junto con usted mismo; para mí es; la gran revolución está asociada a cómo por primera vez en la historia de los medios estamos ante la presencia de un medio que puede ser de comunicación, no lo es por sí mismo, Julio, no lo es en automático, si somos en efecto productores y consumidores al mismo tiempo; esto “prosumidores”, si eso somos tenemos la posibilidad, pero necesitamos también la capacidad expresiva para hacerlo, o sea es cierta y ahí está el instrumento, pero necesito que haya con qué llenarlo y que del otro lado también haya una intención de lectura de lo que yo haga, porque puedo hacer un excelente Software, pero si el Humanware no está por ahí conectado, no va a servir de nada.

J: Entonces, quizá el hipervínculo no es algo tan nuevo, es algo que es inherente al pensamiento humano, como estas estructuras; como usted mencionaba; estás leyendo un libro, Huxley cita a Shakespeare y yo decido si me voy a Shakespeare, o no me voy...

A: Pensamiento paralelo.

J: Y ahora como en esta lógica de que ya está en las plataformas. Es como un ejemplo burdo, pero puedes perderte en esos mismo hipervínculos, y a qué se deberá que nos perdamos?

A: Adónde quedó la brújula... Fíjese, yo he insistido, en algún momento lo leí por supuesto. Hay tres inventos a la modernidad que le dieron sentido al mundo como lo concebimos hoy: la pólvora que servía para ganar guerras y consecuentemente territorios y domino, la brújula que les decía a guerreros, marinos, novelistas y viajeros, por dónde debía irse y la imprenta que le decía a la gente lo que tendría que saber... si buscamos su paralelo en el mundo posmoderno; nos vamos a encontrar que la pólvora devino en armas nucleares, la imprenta en Internet, pero no sé quién toma la batuta de la brújula, o sea por dónde navegar. He pensado mucho que las y los docentes tenemos esa responsabilidad, pero pesa mucho.... Pero sí me sigue...? O sea nos perdemos por ellos, tenemos que llegar a un punto en que no

requiriésemos alguna brújula en específico, más allá de nuestras propias coordenadas o cartografías, el problema es pensar que la necesitamos, entonces si yo me meto a un lugar sin una idea de a dónde voy a llegar, pues me va a pasar como a Alicia, me voy a extraviar; a lo mejor está bien, a lo mejor lo que busco es no llegar a un punto en específico, sino caminar, y si camino, sólo caminar está bien; esta es otra idea del capitalismo salvaje, la idea de llegar allá, de graduarse de tener trabajo, de casarse y tener hijos y morir dignamente, quién nos habla del recorrido. Bauman lo dice muy bien, estamos en tal liquidez de personalidad que el punto es ése, este fluir constante, pero sería bueno yo creo que a través de la misma metáfora de Heráclito, este correr del agua; detenernos en algún punto para ver si estamos queriendo ser el agua, o el cause donde corre esa agua, ése es el punto de la comprensión, o sea es lo que está más lejos.

J: Cree que Internet, sea un cause, pero más rápido?

A: Puede serlo, pero no lo es por sí mismo, esto es la otra cosa, de darle al medio el poder que le hemos dado, que nuestros ancestros le daban al rayo el poder teológico que le daban, o a sus miedos proyectados en, no lo estamos haciendo con Internet, es en efecto una rama poderosísima, pero con las enormes pros y contras. Hace poco comentábamos en un examen profesional la capacidad de los adultos mayores para relacionarse a través de Internet en redes, pero si le pongo a eso también el fantasma de la pederastia, el mismo mecanismo que le puede permitir a una persona de la tercera edad, comunicarse con sus nietos a miles de kilómetros, le puede permitir a otro extender sus redes de perversión y buscarse identidades paralelas, porque no encuentra la suya propia y hacer más grande entonces el naufragio, en lugar de aproximar puede distanciar; por eso digo puede serlo, pero otra vez, como ve depende de la persona, quizá en el momento que perdimos de vista que dependía de la persona, fue cuando empezamos a relegar otra vez, como antaño nuestros ancestros en los demonios y en los Dioses, nosotros ahora en las plataformas; por eso hay una nueva teología, pero no quisiera meterme a esa capilla.

J: Como el abstracto “La información nos hará libres”, no?

A: La verdad.

J: Sí, pero qué es, y cómo se forma eso que se informó...

A: Exacto, exacto, sí. Si pierdo de vista el proceso, no importa en qué suceso esté, es lo de menos.

J: En esta dinámica de las plataformas, y ya la apertura de la posibilidad de poder interactuar en diferentes pantallas. ¿Qué opina de los procesos multipantalla?

A: A mí me parece que al igual que las tareas múltiples... la idea de la diversificación de habilidades, está relacionada con las nuevas formas de apropiarse del conocimiento; otra vez, la posibilidad... Si yo veo a un niño que es capaz en un juego, tener 4 horizontes de pensamiento al mismo tiempo y resolverlos con la misma facilidad que alguien lejano a esas habilidades, que le puedan parecer asombroso, tendría que darme cuenta de que mi asombro viene de la capacidad para comprender cómo lo hace; como antaño seguramente la televisión y el cine, para la gente, la escena del tren, “cómo es que está pasando esto, mejor corro” sí, ese mismo asombro con la ventaja, quizá que a diferencia que en el siglo XIX, ahora los procesos más veloces de pensamiento y de ejecución familiarizan más rápido a las personas con los aditamentos, con los instrumentos, siempre, insisto que hubiese un sentido en el uso, si no hay sentido en el uso, la habilidad tampoco – vamos a lo mejor alguien resuelve Zelda en tres minutos – y yo digo “Está padre resolver el problema en 3 minutos”, de acuerdo entonces hagamos juegos más vinculados con los problemas que tenemos en la vida real, y hagamos ese pensamiento múltiple y paralelo, estratégico, efectivo, justo en eso; identificar y resolver problemas, entonces tengo potencial ahí, pero necesito llenarlo de un vector de eticidad de humanidad, o siempre en el juego y mucho menos en la empresa del capitalismo que va a la yugular del competidor.

J: Entonces digamos que de estos procesos multipantalla aportan algo siempre y cuando el usuario tenga un fin, o una línea de acción de uso; pero si es un uso indiscriminado; quizá sería prejuicioso decir que alguien tiene un mal uso o un buen uso, pero es algo paradigmático; está pasando de fuente de información, a fuente de información y a otra, y a otra; ahí quizá se complejiza ese proceso de informar, de reformar lo que fenoménicamente nos llega...

A: Usted lo dice con más precisión de la que yo pudiera alcanzar. La palabra clave sigue siendo “sentido”; antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer “Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no”, toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del *Pater Familias*, en la casa, hacía pensar, si es que acaso se pensaba, en que no era necesario pensar; ahora no hay de otra, salvo que se quiera ser parte sólo de

la parafernalia, usar por usar, o hacer por hacer, por eso sigue siendo “sentido” la palabra.

(Entra una llamada...)

A: ... necesita que me comuniqué y es una angustia que se deriva de haber recibido su llamada de otro celular que no reconozco y oír su voz... también eso, esos nuevos miedos, si yo vuelvo al punto de que soy incapaz ante algo así, ya le doy un sentido al uso de la llamada, y no me preocupo por terminar y marcarle rápido, es la madre que obsesiva busca al hijo y que no le contesta y que no sabe en qué anto está y consigue un localizador y ya sabe en qué anto está, su miedo simplemente cobra un nivel de verosimilitud, pero sigue siendo un “miedo-pánico”, ya sabe por dónde está la ruta de la pérdida del hijo, pero sigue sin encontrarlo, pero el problema es “por qué lo está buscando”, lo hace sin sentido, perdón por el ejemplo burdo, pero lo mismo pasa, la palabra sigue siendo ésa (sentido) y entonces sí, en lugar de informar, entro a un proceso de deformación, incluso si sólo entro por entrar, si consumo por consumir, si hago por hacer....

J: Cree que exista algo como “Hiperactividad Informativa” como esto de hacer por hacer, como mencionaba hace rato, informar por informar.

A: No lo había pensando, pero si usara algún tipo de taxonomía, me gustaría el nombre; hay una compulsión, Julio, yo no sé todo el mundo, yo me angustio de repente si no estoy oyendo noticias... y yo acabo más angustiado después de oírlas, leer... como hay una necesidad, vaya no soy, no estoy apoyando la idea del Consejo Coordinador Empresarial de leer 20 min. al día, porque más puede ser dañino, supongo, al contrario apoyo los procesos de lectura, pero no la compulsión sobre la misma, otra vez, son las razones porque hago las cosas “Por qué lo hago, porque me lo dijeron; porque creo que debo hacerlo; porque soy Profesor Investigador y cómo no voy a leer...”, no sé dónde está la persona; sí creo que lo hay; usted lo ve por todos lados; en un instante nos enteramos de una tragedia, y una buena noticia pervive entre las tragedias, en un instante...

J: La Hiperactividad de esta atención que repartimos... cree que repartimos atención, en la dinámica del Multitasking... se podrá repartir atención?

A: Por lo menos se divide. Ahorita que lo dice es cierto, yo hablo desde la élite de la comunidad universitaria y de la sociedad “puntocom”, pero si me pongo a pensar en la cultura en general, es muy arriesgado lo que dije, hasta la multiplicidad de tareas; no voy a decir una obviedad, pero el éxito del psicodrama televisivo está en que tiene todas las respuestas... qué multiplicidad necesito allí... el “on” del encendido y el “off” del apagado, o jugar



con el control en los comerciales, porque no me satisface una imagen inmediata, qué sé yo.. tendríamos que separar para ser muy prudentes con la categoría que yo establecí, y también entonces con la que usted propone de esta hiperactividad informativa, yo siento que sí cada vez hay más, en determinadas generaciones; habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sinodales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información – que conozco – son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general y creo que no nos vamos a encontrar exactamente lo mismo, la multitarea, también obedece a un perfil cada vez más común, generacionalmente hablando, pero lo mismo que en las generaciones de antes de toda esta parafernalia tecnológica, usted se enfocaba en los líderes de opinión; la gente más activa era la que organizaba las comunidades y la que los seguía, o sea siempre ha habido eso, es un esquema clásico, el líder y los seguidores; y no ser líder tampoco es algo que deba preocuparle a nadie, si se siente más cómodo siguiendo a otro, está bien, tiene que ver hasta con su personalidad.

J: Y en esta población media, cree que exista un cansancio de la información o un embotamiento informativo?

A: Creo que existe más, volvamos al punto inicial, un distractor, qué es lo realmente preocupante, qué es lo que realmente me preocupa, por qué alguien puede con toda convicción votar por alguien ante quien otro diga “cómo es posible que haya votado por esa persona”, o sea cómo dos personas viviendo en el mismo lugar, más o menos las mismas condiciones, puede opinar de forma tan distinta, el nivel de distractor cada una, el nivel de información que tenga cada una. Yo creo que sí, o sea, vamos lo dije hace rato, los medios trabajan más al nivel de las emociones, cuando hablamos de plataformas, de Internet, de redes sociales, tiene usted que entrarle con algo a eso, si quiere ser parte de la conversación; el *like* no es suficiente, si usted da un argumento, si usted se contrapone a otro, si intenta hacer algo con todo eso, entonces empieza a convertir el medio, en un medio de comunicación y le empieza a pegar un tipo de acción social, común, si no, no, no puede pasar; sí creo que distractor es la palabra otra vez, y que habrá gente a la que realmente le sea molesto el informarse, que ante la menor provocación de palabra hablada busque la música, la melodía; y que no quiera regresar a la palabra que le va a decir algo que está pasando en un mundo pues ya sé que inseguro, corrupto, que ya sé que no se puede hacer nada y me pongo una canción, para qué me preocupo por todo eso, incluso gente con un – lo mismo puede decir Fox que

Cabral – perdóneme usted ponerlos en el mismo terreno, los dos dijeron más o menos lo mismo; Fox “Para qué leemos”, y Cabral que “Cuando se oían las noticias, se amargaba uno el día, que mejor se cantaran”.

J: Regreso al mismo punto, recuperando la idea; se ha tipificado como “Síndrome de Fatiga Informativa”, como esta ansiedad de estar “irritado” o con canales abiertos a la información, ya sea por multiplicidad de pantallas, la rapidez con la que se producen y reproducen informaciones. Cree que suceda?

A: Sí, claro que sí, estoy convencido de que sucede, la sociedad; nos hemos generado en la sociedad; una especie de nuevo orden, no tanto de un nuevo sentido – como el gusto, el tacto – pero sí hay un nuevo orden, o sea; es una sociedad que ha tendido a ser parte de eso y que por lo menos yo no sé si sabríamos vivir sin eso ahora mismo, no me imagino, es como cuando se descompone la televisión en la casa, me explico, ahora no pagan el cable y se los cortan y hay una especie de paranoia allí... el problema es ese que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos; es una industria, es una industria de la consciencia, está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo.

J: Cree que haya mejores usuarios y peores usuarios. O quizá, cree que haya brecha generacional, o alguna brecha digital?

A: Sí, quizá no es tan clara como las anteriores a este fenómeno de mediación tecnológica, pero sí la hay; bien corrige usted, no son buenos o malos, son distintos usuarios, hay gente que abre su cuenta en FB y no accede más que para poner una imagen, muy de cuando en cuando, no lo hace como un hábito de intercambio informativo-comunicativo, simplemente no lo hace, puede recibir “n” preguntas de cómo está, cómo se siente y no las contestará, no genera un diálogo; habrá quien esté ahí diciendo que en ese momento se va a preparar un café y que nos hace saber que se va a preparar un café y que necesita que le digamos que qué bueno que está haciendo eso, no... Como ha habido todo el tiempo persona introvertidas que preferirían no ser vistas nunca, y personas extrovertidas que quisieran ser vistas todo el tiempo, eso no lo hizo la tecnología tampoco, nuestros peores y mejores fantasmas se ven reflejados también ahí; claro sí somos distintos pues, o sea, usted puede ver en los grupos que se crean, hay grupos para “cortesía y buenas maneras”, grupos de discusión intelectual, grupos de reggaeton, grupos de cualquier género musical; pero lo mismo, es un reflejo, no es una cosa distinta, con la salvedad de que la sociedad “puntocom”, no es todavía la sociedad de lo general, si hiciéramos una profecía, al rato vamos a encontrar todo eso en la red, en distintas plataformas, con distintos aditamentos y entonces sí va a ser un reflejo más fiel de lo que es una sociedad en su conjunto

J: Sí, digamos que es como una hipótesis teórica, los contenidos atienden al mismo nivel de apropiación...

A: Exactamente, de ahí que sí en efecto haya gente que hace esa apropiación, que trabaja conscientemente en ese proceso y que hace del medio, el medio de comunicación y quienes simplemente seamos habitantes de allí, como lo podemos ser del barrio, la colonia, del distrito, sin que pase nada con nuestra presencia o nuestra ausencia.

J: Qué opina de la hipercodificación que se da en términos de redes. Mencionaba al principio, que somos generaciones quizá más gráficas, que sí necesitan estar hipercodificando, quizá no es consciente, pero ya nos estamos adecuando a condensaciones de código muy pesadas, con mucho transfondo, pero son de uso.

A: Como son de uso, tenderán a ser de hábito, y en todo patrón de comunicación, el verdadero patrón es el uso, más que la norma o el acto, es decir, el uso que le da va dando idea de cómo lo hacemos, y luego eso lo incorporamos a la norma y así al infinito. Por eso creo que la hipercodificación obedece también a estos nuevos aprendizajes, o sea a diferencia de los alfabetos; váyase usted a lo que eran las tablas cuneiformes; se mostraban los patrones para aprender a escribir, y en ese sentido poder extender algún tipo de comunicación, le estoy hablando a los periodos ancestrales a la imprenta, las tablas; se tuvo que aprender, era una forma compleja, el hombre pasada a penas de la oralidad a la escritura. Muchos años atestiguaron eso, Julio; cuando llega el ordenador, en pocas décadas, todos entran en el nuevo proceso de uso, de intercambio y de codificación, estamos más sujetos que nunca al código; quien vea esto un atisbo de libertad... pos a lo que yo tengo una idea muy lejana a lo que es la libertad, al contrario cada vez aparecemos más sujetos a aprender esas formas y si no somos entre ágrafas o analfabetas, no tengo la menor idea entonces digo "pero hay un técnico. Oiga cómo se hace tal cosa?" entonces con ese saber hacer, el otro me dice y entonces ya digo "a bueno con eso ya puedo hacer un curso con tales imágenes", y se vuelve también parte una red de ayuda, se demanda más allá de la propia voz con la que uno pensaba o su monólogo interior, para decirle algo al otro, "híjole para usar esa herramienta, necesito que haya una mediación también instrumental, para que aprenda yo" porque el manual en sí mismo, además ya no existe, sería suficiente. Pero no me parece tan grave, me parece que le puede hacer pensar a alguien si está consciente si su hacer es hacer poesía, yo no hago poesía, no tengo porque meterlo en la lógica de aprender. Acabo de dar un curso en la Facultad de Veterinaria, pues ellos trabajan en resolverle problemas de enfermedad a los animales, ese es su don, no lo estoy diciendo de forma grosera, pero ese es su núcleo de acción, por qué tendría yo que empeñarme a

que aprendieran a usar la tecnología digital, porque no mejor ver cómo la tecnología digital les va a ayudar a ellos a hacer mejor su trabajo y buscar entonces sí los apoyos necesarios para que pase eso que ellos quieren que pase. Ve? Es al revés no deo que la tecnología me dicte, vuelvo al punto de inicio, es un instrumento que yo voy a decidir cómo voy a usar para que también la hipercodificación no me parezca tan dramática, porque si no entramos de forma muy violenta, las entradas violentas provocan muros “mejor no le entro, yo hasta aquí me llevo bien con esto, me siento tranquilo con esto”, “Las uvas están muy verdes, dice el zorro cuando no las alcanza”

J: Es quizá lo que sucede con una parte de los usuarios, que sí relegan, “no entiendo y mejor sigo utilizando medios tradicionales”.

A: Y no debe sentirse mal, para que no veamos que es una arena de “rudos y técnicos” es sólo su forma de, salvo que insisto sea la propia disonancia cognoscitiva del Zorro, se cansa de brincar y no encuentra otra forma de acercarse a las uvas, entonces sí ve que están verdes y renuncia a esa tarea.

J: En esos proceso quizá de ir saltando de información a información, quizá sea caos... digamos que es más amplio; cómo cree que el usuario común y corriente, forme un criterio o linealice algo, si linealiza, si no linealiza.

A: La idea es que él tendría que hacerlo antes de acceder incluso, que el acceso no le daría – volvemos al reiterado punto de la brújula – la cuestión del sentido, no lo va a conseguir allí; cómo decirlo en otras palabras, yo le puedo explicar, o alguien me puede explicar a mí el alfabeto para hacer poesía, qué necesito para hacer poesía...? Yo puedo tener la métrica, leer poesía, tratar de inspirarme... si no encuentro yo un sentido, haré cualquier cosa, pero no haré poesía, es decir, no trabajaré, no produciré, que esa es la raíz de la palabra, porque no hay sentido en la tarea que estoy haciendo; soy una especie de autómatas funcional con esas letras que alguien me dio y con esas lecturas que hice por mi cuenta, lo mismo con la herramienta, yo entro; puede decir alguien “Haga un blog para que publique sus trabajos del semestre”, a lo mejor no hay mucha ciencia en eso, hay espacios gratuitos, se mete, le pone su nombre; el blog sería una especie de “ventana de comunicación”, si no lo abro nunca, si no hay diálogo al interior del mismo, si yo mismo no estoy provocando, generándolo; no es un blog como ha sido pensado, simplemente usé eso como podía usar una hoja en blanco, para escribir dos, tres cosas que no saldrían de mí. Por eso no hay extensión de comunicación, por eso el usuario; bueno lo que decimos, dijo con más puntualidad Erich Fromm “estamos extraviados en una maraña tecnológica”, lo dijo mucho antes de estos instrumentos, se refería a cómo la sociedad había estado más sola que nunca cuando parecía que tenemos medios para estar próximos, es por que sigue siendo eso, la propia

preocupación de “si estamos solos, y eso es malo”, la tendencia es “pues intégrate, únete, qué haces allí...”

J: Sí, claro, como lo que decía Walter Benjamin, que el aburrimiento es algo necesario, y ahorita lo evitamos, evitamos aburrirnos y intentamos estar siempre haciendo, informándonos, estar interactuando, convivir...

A: El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces “no, eso qué es!!”, no me quiero conflictuar con eso, y entonces mejor, navego ahí; el dolor también “tómese todo lo que sea, pero que no le duela”, es una parte, es una sensación integrada a lo que soy como especie, no hay que negarlo, a la primera de cambio métete toda la química que puedas, porque el caso es no sentir dolor, no eres masoquista...

J: Cree que haya una Hipermedia...?

A: En qué sentido.

J: Scolari, él mismo dice que existe una hipermedia y lo define como “Un espacio donde muchas personas conviven en plataformas distintas”, cree que exista, o sólo es un neologismo?

A: Sí, he leído el concepto, yo creo que existe una especie de red posible, de un espacio de interacción abierto, pero no lo veo tan en los hechos, en lo facto, lo veo más en una idea de; siempre te pasan cuestiones que no entendemos, queremos nombrarlas pronto para que no se nos escapen; no creo que estemos ahí, por lo mismo que decía que no estamos en la sociedad de la información.

J: Me vino a la mente... Tuve una entrevista con alguien que se dedica totalmente a vender en Google, etc. y yo le preguntaba “Cómo buscaba”, y él me dijo “Yo no busco, yo discrimino, me llegan las cosas y decido qué sí y qué no”, entonces es como un cambio, o qué opina del “no buscar, sino sólo encontrar”.

A: Es que a la misma compulsión informativa que nos referíamos, en unas avalanchas de datos; yo me extravió muy fácil si no tengo un criterio de discriminación, por eso está pegado también a esta instantánea que decíamos del selector de canales, en televisión, en música, puedo escuchar tantito y si no me satisface, pum! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? – Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también! Entonces sí, sí creo que hay una enorme capacidad de cambio, que hace a la sociedad como renovable en todos sus sentidos, no todo es sustituible y eso se pasa del

programa a las personas, lo cual tiene otro tipo de explicación sociológicas y a antropológicas que no vienen al cuento... porque están pegadas con; entonces sí, pero no viene por la capacidad que puede tener alguien; un científico social, por ejemplo de decir “no, todo esto no me sirve, yo estoy buscando exactamente esto, porque tengo muy claro lo que estoy buscando”, otra vez llegamos a la pregunta base ¿Qué está buscando, quién?

J: Y un usuario normal...?

A: Si no se ha preguntado ni quién es ni qué está buscando, es presa fácil, por eso los fenómenos virales...

J: De repetición....

A: Exacto.

J: Igual, en esta secuencias de repetición, cree que cierta “información” se quede abajo, información – valiosa o no – a quien valoriza, pero que la repetición genera líneas administradas, en las cuales nosotros navegamos y transitamos.

A: Sí, Julio; hay códigos dominantes. Lo mismo que hemos hecho, no... en la historia de la humanidad, está reflejado también, hay códigos, no superiores, sino dominantes y esa dominancia viene enmarcada por la falta de capacidad de discriminación, por la de cambio, que acabo de requerir, de sentido otra vez, porque algo se vuelve dominante y de pronto está ahí, y me margino si no me meto, alguien prefiere el vínculo, como antes ya era marginación no tener celular, al rato será no estar hiperconectado, porque sí vamos hacia la hipermediación, pero no creo que estemos allí, pero cuando lleguemos, quien lo vea, verá nuevos procesos de marginación una especie de hoyo negro; va jalando, va jalando, absorbiendo a la nada todo eso, porque ese sentido de que estoy “haciendo”, me quita la preocupación por hacer, en el fondo es una trampa que yo mismo genero “¿Estoy trabajando, soy productivo, soy profesional; voy a dar una conferencia al rato?”, todo eso me hace pensar que estoy haciendo hasta que yo dejase de hacer y dijera “¿qué realmente estoy haciendo?” , lo mismo pasa con la maquinita, mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy; porque voy a dejar de pensar que es necesario “buscarla”. Me invita a reflexionar con sus preguntas, probablemente yo también ya lo había olvidado.

J: Cree que el eje rector de todo esto es la “Voluntad”

A: Creo que es el Ser, si entiendo al Ser como la vinculación de su esencia con su voluntad, de lo que es y de lo que es capaz.

J: Para ir resumiendo. No cree que exista una Hipermedia, sino simplemente es nombrar algo que no sabemos que es...

A: Que como otras es parte de una semántica festiva, pero no un hecho en sí. Es un horizonte, sí, creo que sí, y no me parecería el más afortunado insisto, por esa especie de agujero negro...

J: Cree que tengamos – ya lo mencionó hace rato – pero mencionaba ciertas capacidades para apropiarse información, que quizá no las utilizamos; pero cree que existan procesos de ansiedad en el decir “Tenemos el acceso por herramienta, pero el acceso cognitivo no”, no es un terror consciente... pero cree que exista?

A: Sí, esa sí es de las nuevas enfermedades, esta ansiedad por, sí; y la no consecución en depresión también. Usted lo ve, estoy asesorando un par de tesis que tienen que ver con interacciones en redes, y es curioso como la insatisfacción genera otro tipo de problemas que no sólo se quedan allí, el asunto es que se traducen en marcos completos, que vienen derivados de esta incompletad, o esa sensación de incompletad, que me da no haber cerrado el círculo como yo lo tenía pensado.

J: Cree que haya más forma que fondo en las interacciones y en los procesos de apropiación de información, en red.

A: En lo general sí, o sea, generalizando sí, desde un criterio cuantitativo no tengo la menor duda; un criterio cualitativo, volveríamos a lo mismo, esta ansiedad que da, referida con Zaíd en “Los Demasiados Libros”, entra uno a la librería “chin, no he leído todo esto”, es lo mismo, una persona con sentido, no le apura no haber leído todo eso... Se ve, regresa a la persona el asunto, no a la herramienta.

J: Algo que me queda es esta ambivalencia de una complejidad, entre el mundo real y el mundo virtual, que exige quizá una linealización de eso...

A: Sí, tendríamos que simplificarlo quizá, Julio; de qué manera puedo entender yo que al final, que al principio, sería la persona el eje rector de todo, y entonces es eso; si yo siento que estoy viviendo a partir de mi interacción en red, es una sensación que deviene de mi propia circunstancia, yo no lo siento tan bien; si hay quien en estas fechas le dé la vuelta a esto, porque siente que no es suficiente, que es inhumano, que es despersonalizado es esta persona y su circunstancia, mientras creo que el patrón se dicte desde lo que somos y lo que hacemos y con lo que nos hacen, no hay problema si no hay significación, por lo menos es sencillez, reduzco esta enorme complejidad que me da, como el viajero en el espacio; no estamos solos, está llena de galaxias... qué va a

pasar con esto? Se reduce a este clásico de que “tengo certeza de que estamos ahorita conversando” es una certeza relativa también, este tiempo, este instante de vida, que no sé al rato que sea, no sé mañana... por eso la línea principal de autoridad es la naturaleza, no hemos hecho nada, no podemos hacer nada contra eso, cualquier fenómeno que usted me diga, cualquier éxito social o alcance, no puede contraponerse a las propias lógicas de la naturaleza, incluso en el ataque del hombre mismo a ésta, incluso no es suficiente, sí es cierto; hemos destruido, la naturaleza marcó sus propios patrones de acción que lo único que sabe hacer es ser ella misma, por eso los animales son tan leales, incluso en algún momento dejamos eso y no veo que esto sea, que la especie camine para recuperarlo, pero igual puede serlo; si hay un ethos comunicativo encerrado en todo esto, quizá pueda yo llegar a él a partir de hacer que la herramienta funcione como tal, pero esa es otra vez un asunto del usuario.

J: Es el principio: el usuario. Regresando al usuario, usted mencionaba, que hablamos quizá usted, como profesor universitario, yo como alguien que está en el tema, pero cómo hacer que el usuario normal se ponga enfrente dé; tenga esa voluntad, que a lo mejor usted tiene de usarla para tener sentido de uso.

A: Es muy interesante, podría ser un reto mayúsculo de la idea o del final que debe alcanzar un oficio como el de docente, qué hace un docente; puede crear o generar la situación donde cree que puede pasar eso, y lo hace convencido, pero hay un punto que no va más allá, dice “ahí está todo eso”, pero ahí va a otra vez lo del cocktail, no se lo quiso beber o simplemente lo bebió de una forma distinta a la que yo había imaginado, creo que el asunto sería incluso pensar que habría alguien que tiene que decirle a otro que tiene que hacer eso, pero si recojo el espíritu de su pregunta, yo siento que una sociedad que camina, me repito, pero me repito convencido de que es así, a la comprensión, que fuésemos pensando en eso como la posibilidad, esa posibilidad de construcción desde la docencia, del trabajo del albañilería, de la presidencia de la república, desde la intendencia, de cualquier organización, el ama de casa, el niño; quiénes somos, qué hacemos aquí, qué mundo queremos. Un ejemplo básico, en Finlandia, el sistema educativo se basa en un aprendizaje, que la gente aprenda a interactuar con otros, no importando, ése es su núcleo, su fuerza, su todo, su rectoría de vida, entonces las demás asignaturas son como pretextos, las asignaturas del plan de estudios, para que pase eso; yo estoy seguro, la gente se suicida también, pero por lo menos yo le apostaría a algo más o menos así, si voy a hacer algo, vaya en esa dirección y no en la que me dice el empleador que debe ir...

J: Cree que son discursos administrados...



A: Y dominantes, por decir; si le voy a pagar a alguien, necesito que haga las cosas como yo quiero que las haga, que sea competente, el mancillado concepto de “competencia”.

J: Para terminar, me surgió una idea, hablaba de “no se quería meter a esa iglesia”. Se podría hablar de una especie de “Informoteísmo”... se me acaba de ocurrir...

A: Sí, claro, ahí hay un culto, yo creo que es una secta, yo dije capilla, usted ya la llevo a iglesia... sí yo creo que sí, yo creo que hay un culto, hay una tendencia y ahorita que lo cita; hace unos años conversé con Lorenzo Vilches en un programa para el Centro de Televisión Educativa sobre el tema, está en Internet, lo puede pizcar allí, tiene ideas muy valiosas, yo lo entrevisté y francamente veo que lo que dijo hace unos 15 años de esa entrevista, o 12 por lo menos; está pasando en realidad, no le voy a parafrasear la entrevista, pero ya se hablaba de eso, hablábamos sobre Roland Barthes y eso vinculado con lo que estaba pasando con la tecnología, bueno en ese momento, sí creo que sí es un culto al menos, y como en todo culto pues hay paganos y hay pagadores, hay gente alrededor, hay gente que vive de ese culto y que vive bien, y una buena esfera de toda esa parte nos está recordando que es importante estar informado, si usted lo ve ahorita, predomina mucho la idea en cualquier medio masivo, de votar; porque es tu participación, no son los mensajes del INE, es general es la participación, otra vez, la pregunta clave “¿Quién me dice qué, desde dónde... Por qué?”

J: Yo sigo pensando, bueno... “La información nos hará libres...?”, entre comillas y signos de interrogación...

A: Cuanto más, insito... - es el camino contrario a la libertad –, cuando más se sujeta al código, por eso la palabra sujeto es contraria aquí, menos libre es...

(Término)

### **Transcripción Francisco Alarcón (----)**

- Julio: Vamos a empezar, sólo un poco de semblante, ¿Quién eres?, ¿Qué haces?, si tienes alguna línea de investigación, también pláticame un poco sobre eso... vamos a empezar. Voy a ir tirando

algunos temas; vamos a platicar.

- Francisco: Soy Francisco Alarcón González, soy maestro en artes visuales del posgrado de la facultad en artes y diseño de la UNAM. Tengo la licenciatura en comunicación visual, y mis líneas de investigación son enfocadas al emprendimiento, la consultoría, a la gráfica, a la ilustración y la pintura; esas son mis áreas de trabajo. Dentro del año 2011 y 2013 me tocó a mí ser responsable del proyecto de creación de la licenciatura en arte y diseño, en donde están todas estas líneas de investigación. Ahí las desglosamos y ahí se concretaron muchos de los... de los procesos de investigación que en años atrás yo realicé en torno a la hipermedia, a la consultoría, a la imagen en movimiento, etc... Entonces ahí en ese proyecto de licenciatura concretamos todo.

- J: ¿Cuál es tu concepto de hipermedia? o ¿qué has encontrado?, ¿qué has, por así decirlo, conceptualizado?

- F: El... hace muchos años, cuando empecé a dar clases en la UNAM, inicié con un grupo de multimedia, en aquellos tiempos en el 2005, había celulares inteligentes... no, no, perdón, no había celulares inteligentes, todos eran brutos, eran puro celular, un producto baboso, nada más había celulares multimedia, era de lo más burdo y de lo más básico que puedes encontrar. Una fusión muy simple de audios, textos, imágenes, etc.

- Poco a poco conforme se fue dando toda esta revolución tecnológica, conforme se fue dando más apertura al uso de sistemas interactivos, ¿te acuerdas de hi5 o de...

- J: Myspace...

- F: Myspace, todas estas herramientas, tuvimos que recontextualizar esos conceptos, bueno eso en mi sabor... en mi salón, en mi laboratorio. Los chavos hacían productos multimedia, hacían interactivos multimedia, páginas web multimedia, o presentaciones multimedia. No nos dábamos cuenta de que ya podíamos haber hecho hipermedia con la simple idea de favorecer la experiencia de intercambio de información entre usuario y usuario.

- J: ¡Ok!...

- F: A partir de esto empezamos a revisar a dos teóricos, uno es Javier Berenguer, que es uno que procesa a otro que es más importante y más grande que es, Stephen Wilson. Stephen Wilson tiene la teoría de la interactividad, es un físico matemático que se dedicó a, pues a hacer un poco de teoría en torno a cómo se gestiona un programa interactivo, cómo se analiza y cómo se desarrolla la... pues todo el diseño de interfáz, todo el sistema comunicacional y de interacción de cualquier sistema; ya sea un sistema operativo, un sistema de cómputo, una página de internet, un videojuego, etc. A través de esta teoría y de este análisis que hicimos de estos dos autores, aunado a otro que se llama David Skopec, entendimos, pues una fusión muy interesante de lo que hacemos en el diseño como estructuración gráfica y visual de contenidos, tiene que ver con la estructuración lógica del aparato de funcionamiento de una página, la programación, el código y... no funciona si no hay una experiencia comunicativa. Ahí es donde todas las dinámicas se conjugan y tenemos proyectos hipermedia. El hiper

realmente yo lo entiendo y así lo enseño en todas mis clases, es un concepto que se vincula con lo aleatorio.

-J: ¡Ok!...

- F: No es una hipérbole o algo que está supra, o algo que está por encima. Yo lo manejo más como el acceso aleatorio; la aleatoriedad, deviene del concepto de hipertexto, del salto hipertextual, de los sistemas hiper...hiper...hipermediales, en donde yo puedo estar presente en diferentes estados de la información, en cualquier momento puedo acceder a los nodos, y esos me dan un movimiento aleatorio, como estar en el hiperespacio, o como... este término va más a eso, a lo aleatorio, al acceso que va más allá, pues de una secuencia lógica.

- J: Sí, como a posibilidades ¿no?, alguna especie de caos con ciertas posibilidades, de probabilidades infinitas...

- F: Ok, y ya que hablas de la posibilidad, precisamente a eso se refiere. El acceso aleatorio a todos los sistemas interactivos tiene como fenómeno intrínseco, implícito y... lo define, es la posibilidad, tú aunque definas camino prefijados en un interactivo o en una página, nunca vas a poder definir realmente cuál es la elección que va a hacer tu usuario, siempre le das la posibilidad, y en esa posibilidad está toda la posibilidad de un lenguaje y de una nueva construcción que el usuario puede hacer propia, y es ahí donde se adquiere el carácter de interactividad, en donde esa posibilidad ofrece interacción al usuario.

- J: Ok, y en el nivel de elección por así decirlo, el usuario, entre estas posibilidades ¿está determinado por el entorno?, ¿si crees que este

determinado por estas posibilidades que te ofrece la plataforma?

- F: Sí, porque si no hay, si no se le ofrece el valor de... de la interfaz, si la interfaz no existe, el usuario no es llamado a la interacción, entonces siempre el medio determina la posibilidad de la elección. Si tengo tres botones, para tomar tres decisiones, ya sea una afirmativa, una negativa y una de duda, una de tal vez o no estoy seguro; el usuario, no puede elegir si eso no se le presenta. La forma en cómo se le presenta es lo que va a determinar muchas veces la elección, y ahí es donde el diseño de interfaz, la comunicación visual, tienen total injerencia. Porque si yo pongo en el botón rojo de acepto... En la respuesta afirmativa la pongo de color rojo, en la respuesta negativa lo pongo de color verde, y en la respuesta de duda lo pongo de color amarillo... son colores contrarios el rojo con la afirmación y el verde con la negación, ahí puede haber un ruptura y te aseguro que si hacemos un estudio y hacemos un grupo de enfoque en torno a eso, un gran porcentaje se va a ir por la duda.

- J: Sí claro, es como ciertas disonancias. El código no...

- F: No es el indicado

- J: ¡Exacto!

- F: Entonces todo está determinado por la forma, el fenómeno que se le presenta a la gente, al usuario, determina qué va a elegir. Es como cuando ves a una persona caminando en la calle y tiene el aspecto de que va muy contento y muy risueño, pero tú nunca vas a saber si tiene algún problema externo, y si te pide ayuda, como tú lo ves integral, no lo vas a querer ayudar, pero si supieras todo el contexto, seguramente

vas y ayudas a la gente. No se, hay muchos ejemplos para determinar que la forma es la que favorece a la decisión, y esos son agregados psicológicos que en el usuario se tienen que considerar.

- J: En resumen sería como: La forma precede al fondo

- F: Ajá, el inicio es como cualquier sistema semiológico o semántico. Accedemos al contenido a través del símbolo o del signo, sino es a través del signo no tenemos el contacto con el representante que tenemos que buscar, entonces ahí no hay... es el fenómeno de lo que se presenta lo que induce al... a poder excavar, escarbar, y llegar al fondo, o a lo profundo de todo ese contexto.

- J: ¿Podrías hacer una diferenciación entre una plataforma multimedia y una hipermedia?

- F: La plataforma multimedia ya puede ser cualquier objeto. Si yo voy a una tienda de comida rápida y me sirven una hamburguesa, unas papas, y un refresco; ese es mi sistema multimedia. Es mi sistema multimedia, porque yo tengo la posibilidad de acceder a diferentes medios que me permiten obtener ciertas respuestas, pero es direccional, es unidireccional la forma en que yo retroalimento, me acerco con la hamburguesa al dispensador de catsup, presiono una entrada y me tiene que dar una respuesta determinada, ya está prefijada.

- J: Sí, es una interacción no significativa.

- F: Una interacción, voy a ponerles chiles, cebolla, etc... yo puedo elegir,

y ahí es donde ese sistema multimedia conformado por muchas cosas, puedo transformarlo en un sistema hipermedia. Pero en los sistemas de cómputo, cuando la elección, la capacidad de interacción y la capacidad que le das al usuario de contribuir a la construcción de la información o de personalizar, o de modificar la interfaz, estás convirtiéndolo en algo hipermedia, porque le das más posibilidades de acceso a otros modos de información. Por eso facebook ahorita tiene tanto éxito, por eso todas las redes en donde yo puedo personalizar y además estar conectado y extender mi presencia a muchos entornos, son hipermedia, aunque son un sistema exactamente igual que los que se manejaban hace diez años... facebook no ha cambiado en esencia, bueno lógicamente sí ha tenido mejoras, pero es el mismo sistema que se usaba antes, sólo que ahora la construcción comunicacional va más a fortalecer la hipermediación, la hiperestructuración, la hiperconectividad, la hiperpresencia, etc...

- J: Hablando de hipermedia y haciendo una anotación con la linealidad, ¿crees que en la hipermedia se generen líneas?, o regresando a este eufemismo de caos ¿no?, ¿cómo lo ves tú?

- F: La linealidad supone temporalidad, y en la temporalidad ya están implícitas todas las dimensiones. En la hipermedia esta temporalidad no existe, y el pensamiento es de la misma forma hipermedial no lineal. Si fuera lineal yo tendría una estructura tan determinada todos los días y tan, no se tan, tan configuradamente perfecta que en algún momento eso tendría que generar alguna ruptura o algún problema, en la forma no lineal yo puedo tener acceso infinito a cualquier posibilidad. La linealidad es más que nada un concepto geométrico que no aplica tanto en el sistema interactivo, porque en los modelos de pensamiento, la

geometría sí tiene que ver, sí tiene referencia, pero creo que no nos da tanta precisión hablar de linealidad geométrica, ni de linealidad algebraica, nos sirve más buscar un concepto más profundo.

- J: ¿Cómo secuencia?

- F: La secuencialidad que es más abierto, la alteridad, la alternancia, no se... buscar conceptos muy... la linealidad.

- J: ¿Discontinuidades no?

- F: La discontinuidad implica en su esencia un orden lógico y aún así una configuración sintáctica preestablecida aunque no ordenada, y ahí mismo se encuentra un paradigma propio de esa discontinuidad que ya es una continuidad. Nada más hay que diferenciar esto: hay muchos autores que sirven de referencia y que ya hablaron de esta hipermediación, y de la hipermedialidad, muchísimo antes que cualquier sistema lógico o circuito electrónico, todos los clásicos, incluso los escolásticos ya tienen ese modelo de pensamiento, entonces por ahí creo que va, no es tanto la linealidad geométrica la que tiene que tomarse en cuenta.

- J: Entonces, en estas posibilidades de organizar, digamos en la hipermedia, la posibilidad con esta virtualidad, de raíz griega ¿no?, de posibilidad, ¿quién tiene más influencia en la elección de cómo genero secuencias?, ¿el usuario o la plataforma?

- F: No, la plataforma es un ser determinado, pueden estar ahí determinadas todas las posibilidades, si tengo un cubo con, digamos



con sus cuatro o seis caras... esas seis caras pueden reconstruirse en una dos a la "n" infinitas posibilidades, o no se qué tantas probabilidades existen de combinaciones. Puedes hacerlas evidente y llegas a un momento en el que puedes presentarlas todas, pero aún con la...aún siendo esas posibilidades matemáticamente inmensas, el usuario las puede hacer todavía más extensas, porque estamos ante una nueva posibilidad que es la reinterpretación que él tiene de todas esas posibilidades, y es donde el orden del discurso que tú estableces en un sistema es tan simple, tan llano, y tan burdo, que puedes presentarlo como algo matérico, pero se puede extender y se puede hacer más grande con la acción del usuario; entonces, en sí el sistema no determina en esencia cuántas posibilidades hay, es el usuario el que las puede extender al infinito.

- J: Entonces determinan las posibilidades, pero el usuario, en esta posibilidad de reinterpretar es el que tiene más valía en el proceso...

- F: Sí, es el que pondera. El sistema puede estar ahí presente, en potencia como cualquier sistema virtual, para mí no existe si yo no tengo interacción con él, cuando no es verdadero, no existe, no tiene validez hasta que yo como usuario soy el que le doy sentido, sino pues es... nada.

- J: ¿Crees que hay más información?

- F: ¿En torno a?

- J: A este abstracto de más información registrada, por así decirlo.

- F: ¿En posibilidad de construirse, de encontrarse o de crearse?

- J: De encontrarse...

- F: Como todo... todo es dentro de la dialéctica se puede reconstruir, se puede reconfigurar y se puede confrontar, la información nunca termina y siempre hay más información. Si todo esto que te digo lo vemos desde otro plano, digamos desde otro campo de conocimiento, se contradice todo lo que digo y se puede construir una nueva posibilidad, tenemos siempre una confrontación tesis-antítesis, de la cual surge siempre un proceso dialéctico que epistémicamente a ti te da todas las posibilidades de crear tanta información se te antoje, ahí lo único que hay que ponderar es que con los sistemas, la veracidad y la... lo cierto de la información, no está implícita en la información.

- J: Háblame un poco de Big data.

- F: ¿Como software o como...?!

- J: Como fenómeno, como esta posibilidad de cuantificar todo, toda acción que en la hipermedia puede cuantificarse por, digo, ¿por softwares no?

- F: Porque si lo hablamos desde el plano filosófico, desde el plano antropológico, todo el tiempo tenemos que estar... dar constancia de la información y de contabilizarle y de hacerla tangible. Más que nada es una búsqueda de la consistencia de algo; del no tener la incertidumbre. Es parte de la elección que también hacemos para tener certeza de que

“este es el camino seguro, y este es el camino que tal vez no me da”... La contabilidad, la sistematización de toda esta información responde a una necesidad que antropológicamente tendríamos que analizar, digamos históricamente o genéticamente, pero se proyecta como la posibilidad de precisamente construir más información, en esta contabilización, nunca vas a terminar de copiar datos, ni de aumentar, ni de concretarlos, ni de factorizarlos, ni de incrementarlos, etc. Es un proceso en constante producción, y temporalmente ¿cómo lo podría ubicar?... En esta construcción de la información no puede existir la temporalidad porque la temporalidad misma... eso lo estoy reflexionando, no lo había pensado así... Si en el tiempo está ocurriendo toda esta factorización de datos, este aumento de datos, es muy complejo hablar de suma o de resta si temporalmente podemos entender de que no hay una temporalidad en el sistema informático. No se, tal vez te convenga estudiar este fenómeno de los saltos, de los nanosaltos dentro de los procesadores ¿no se si has leído esta?... hay una teoría que llegando a cierto número de datos, de procesamiento, ya hay un tope en el que tengo que hacer otro salto para otro procesador, y es por eso que surgen los procesadores de varios núcleos. Hay un momento en el que la información llega a un tope pero puede seguir existiendo a través de otro... de un objeto replicante, pero en esos dos no hay una temporalidad determinada, porque los dos funcionan a la par, cada uno tiene su sistema independiente, cada uno contabiliza, cada uno procesa datos, pero juntos, en esencia trabajan como una unidad, y temporalmente no tienen, pues no hay una temporalidad individual para cada uno, sino que cada uno puede ir construyendo información, cada uno la contiene, cada uno la procesa, o la construye, etc... No se, eso déjame reflexionarlo y ya luego platicamos, ahorita ya me dio varias ideas.

- J: Sí, eso sería como esta posibilidad, que llaman tiempos este... ¿lineal no?, el tiempo astronómico y el tiempo termodinámico de ciertas posibilidades cerradas.

- F: Ahí también la teoría de Boson de Higgs, está dando nuevos datos en torno a todo esto, a cómo se construye, se puede construir una... o se pueden sumar, sumar datos, se pueden contabilizar, pero al mismo tiempo nada de eso tiene sentido porque dentro del sistema lógico de tiempo que tenemos, nada de eso vale, nada de eso tiene lógica, digamos. Ahorita...voy a... hoy tengo ya tarea para pensar.

- J: ¿Qué hay antes de la información?

- F: Es que hay información como dato, como signo, como... o ¿a qué...?

- J: Sí, o sea digamos que están estas dos posibilidades ¿no?, el dato cuantitativo y el signo cualitativo ¿no?, ¿qué hay antes de?

- F: El fenómeno, el ser fenómeno, hay muchos de los fenomenólogos como Husserl, te pueden dar muchos datos relevantes para hablar del fenómeno. El fenómeno es estar presente, existe, en sí se autodefine a través de todas sus manifestaciones, de hacer y de todas sus manifestaciones, y puede estar ahí, pero no... existe, no es información, no es nada...

- J: Hasta que se le dota...

- F: Hasta que se le... alguien adquiere consciencia de ese fenómeno o el fenómeno mismo adquiere consciencia de sí. A esto, a esto es lo que

quiero, bueno, condensar en esta reflexión, no tengo alguna referencia de lo que me preguntabas del big data, pero para este sentido, a que... lo que yo trataba de decirte, creo que me confundí, que esto no tiene sentido, no tiene lógica, porque los datos cunatificados en esencia están ahí, no hay nada que los pueda contener físicamente, conceptualmente, y por lo tanto no hay una consciencia de cada una de esas, de sus datos, contabilizados... antes de la información está el fenómeno, el ser fenómeno.

- J: Ok, digamos, está el fenómeno que por una...por un proceso de secuencia mental, no se , o fenoménica, o semiótica, se interpreta o se da un sentido ¿no?

- F: Sí, es como la triada de Pierce, en donde, pues, el objeto está ahí, de ahí se genera una cierta operación, y se extrae parte del fenómeno para representarlo simbólicamente, o sígnicamente en cualquiera de las categorías que tiene este señor, pero nada de eso sucede, nada de eso se convierte en signo o en información, si no hay un acercamiento al fenómeno, al ser fenoménico.

- J: Sí, es como esta situación del mundo hallado ¿no?, de Maturana y Varela, que es, está el mundo y se halla, y ese es... más o menos en esa tónica, entonces ¿informar es formar?

- F: Informar es ingresar, es entrar a la forma, así como ahorita lo podemos reflexionar, es tener consciencia de la forma, una consciencia que se puede analizar desde dentro, desde fuera de la forma, pero no hay información sino tengo consciencia de la forma o del ser, o de la forma del ser... si no hay este acercamiento, esta interactividad, no

existe la posibilidad de estar ingresando o saliendo de la información, Foucault y Sartre, y todos ellos, nos pueden dar referencias filosóficas en torno a cómo se puede establecer esta consciencia interactiva con el ser.

- J: Bueno, entonces, sí en esta dinámica del big data ¿no?, de la parte cuantitativa de la existencia, digamos registrada, ¿crees que exista una abundancia de información o de datos?

- F: Sí, siempre hay abundancia, y pueden estar grandes bases de datos, pueden estar muchos sistemas de procesamiento, de contabilización, una gran red semántica, o web semántica que contiene toda esa información, pero no existe, nada de eso existe, nada de eso es, si no tengo la consciencia de todo lo que existe y de todo lo que es, hasta... existen por bloques, por ejemplo una categoría de big data, como tú defines big data ¿cuál sería?... o una... un componente, una estructura conceptual, o algo que me pueda dar alguna idea de cómo acercarme al concepto de big data ¿cómo sería tú... cómo lo podrías tú decir?

- J: Para mí sería como una... una acumulación de ciertos, de ciertos... bueno, sirve para predecir comportamientos, para lo que se está utilizando, por así decirlo, en ámbitos de mercadeo, ámbitos políticos y de... comerciales, en el cual toda tu interacción puede ser medida por medio de... de... sí de algoritmos, y puede predecir ciertas cosas, de hecho, medianamente cuando alguien eh... Han dice que el big data podría ser, es una hipótesis que ¿desaparecería la teoría no?, si estás tan cierto en ciertas cosas con variables controladas, la teoría o el modelo se vendría abajo... es una cosa.

- F: Sí, son como varios acercamientos, pero te preguntaba esto porque en todo, en todas las categorías del big data, ya sea como una simple estadística, como un simple conteo, como un recuento, o como, yo lo ubico como... acu... como conservación, o como difusión incluso, como divulgación de datos, de información, de conocimiento. Se encuentra implícita la posibilidad de transformar todo eso en un fin, en un fin determinado. Hoy por ejemplo me tocó, para un proyecto de investigación determinado dentro del contexto psicológico cultural, tuve que ingresar a INEGI a reconsultar estadísticas de cuántos divorcios se dan en México y entre qué edades, eh... me dan un acercamiento, me dan una certeza, yo lo confío porque se que es un sistema que alguien construye a partir de la información que se recauda con instrumentos de evaluación. Lo que te decía de que no tiene... nada de esto existe y nada de esto tiene congruencia o sentido, porque para mi entender, y para mi forma de acercarme a la información, esto sólo me demuestra eso ya como un fenómeno, todo ese gran condensado de información y todas las respuestas que aplicaron en un rango de tres, cuatro meses a cierto grupo de población, eso ya no existe, eso ya se procesó y se convirtió en un dato, que este dato no alcanza a reflejar la totalidad de sus partes, y es ahí donde te decía, eso se hizo en un determinado tiempo, todo eso existió como un fenómeno y dio como fenómeno a otro objeto, pero este objeto se constituyó a través de todo esto, es un proceso dialéctico que se derivó de esa situación, pero como tal, este, ya no tiene ni la temporalidad, ni la consistencia, ni el ser, ni el fenómeno de todo lo que lo derivó.

- J: Claro, que es como esta discusión antiquísima entre dato y la cualidad ¿no?.

- F: Ajá, que si vamos a todos los clásicos, ellos ya se nos adelantaron, y ahí podemos decir que hay una ética, hay una función, hay un (¿axio, un tecné? 26:00-26:02) dentro de la propia construcción del dato; eso es lo que tenemos que rascar, para poder saber cómo se manipula, cómo se utiliza, hacia dónde se deriva. Tal vez el fenómeno del dato, filosóficamente lo podemos echar abajo, decir que ese dato ya no es una condensadora de datos, ni es un programa que me mantiene ahí todas las bases de datos, de nombres de todo el mundo, o todas las cuentas bancarias de todo el universo, o el conteo de todas las galaxias, ¡no!, eso ya no existe, esto se convierte en un nuevo fenómeno que sintetiza y deriva todo eso, por lo tanto esto es totalmente diferente a lo otro, creo que por ahí va, hay que reflexionarlo más, hay que discutirlo.

- J: OK, ahorita, bueno digamos que estamos hablando desde una postura de personas que nos dedicamos, o nos interesa este fenómeno ¿no?... Un usuario normal ¿crees que, no se si preparado o que tenga la capacidad tanto cognitiva como existencial de estar inserto en un mundo que se va ampliando cada vez más en sistema de información o en signos de información-dato?

- F: Sí, porque internamente, fisiológicamente, fenomenológicamente, epistemológicamente, naturalmente, estamos configurados de esa forma, o sea, somos una red de conexiones cromosómicas, y genéticas, etc. Estamos hechos de un código ordenado, sintomática o paradigmáticamente que define el fenómeno. Tenemos la configuración para hacerlo, sea la persona que sea, todas tienen esta capacidad de extensión, pero el plano en el que se hace es el que hay que analizar.

- J: ¿Crees que haya, un sujeto normal se cansa de información, ósea de



estar como siempre teniendo inputs abiertos y recibiendo información?

- F: Pues todos estamos eh... pues la predisposición, y ahí viene también la temporalidad. Todo esto yo lo vinculo en mis clases con la temporalidad, porque todo tiene que ver de alguna forma con el tiempo, el tiempo como contexto no el tiempo como definición conceptual de, del tiempo de Parmenides, o el tiempo de San Agustín, o el tiempo moderno, etcétera; nada de esto. Sino la relatividad propia de cada ser en torno a lo que recibe y a lo que procesa, ayer por la tarde, cuando toda esta información de las elecciones y esperando el conteo y el prep, etcétera, llegó un momento en el yo ya me saturé, dije: “no, ¡ya! vámonos, ya me voy a dormir, mañana me espero a que me digan todo procesado”, despierto, busco la información, y aún no hay certeza, no hay algo concreto, me vuelve a entrar esta angustia, una angustia Sartreana de decir: “estoy ante la nada, ante la posibilidad de que esto pueda o no pueda ser”, y ahí puedo ver la temporalidad, en la mañana yo estaba como preocupado y pensando qué iba a suceder, en la tarde conforme pasa el tiempo, y conforme ese pasar del tiempo me llena de otras situaciones del contexto, tal vez tenía hambre en una determinada situación y me importaba más comer que informarme de todo esto, o tenía mucho sueño y mejor preferí ir a dormir que quedarme viendo esto, o tal vez tenía la verdadera curiosidad de saber qué iba a pasar, eran situaciones diferentes, que antropológicamente podemos también definir como cuestiones fisiológicas que predisponen o condicionan la forma en la que tú estás abierto al recibir, a procesar, o a generar más información.

- J: Ok, sí, ¿cómo esta (¿gráfica? 29:47-29:49) de sistemas abiertos-cerrados?

- F: ¿Ahí a qué te refieres?

- J: Por ejemplo, crees que el humano, ¿en qué nivel tiene la decisión de abrir, por así decirlo, el (¿? interrupción Francisco) y en qué niveles no?, ¿por medio de qué procesos?

- F: Es que en los sistemas lógicos, el sistema puede estar abierto infinitamente, no hay una restricción más que de las variables lógicas del propio sistema, en la condición del ser humano son tantas las variables que condicionan la operatividad del sistema epistémico, el sistema cognitivo... cognoscitivo perdón, el sistema perceptual y el sistema de funcionamiento de... fisiológico que, todas esas variables no permiten que todo el tiempo el sistema este abierto, o puede ser que el sistema todo el tiempo este abierto, más bien como, muchas cosmogonías manejan, todo el tiempo está el sistema operando y procesando información, ahí más que nada es desde que punto de vista se observa. Según ciertas cosmovisiones, el sistema está operando, y como proyección, todo el tiempo está abierto y recibiendo estímulos, desde el punto de vista fisiológico, no siempre estoy dispuesto, como te decía, ayer, me llegó un momento en el que me cansé, y es porque fisiológicamente ciertas variables me predisponen a que yo deje de poner atención a esto, pero a lo mejor siempre estoy perceptivo, estoy abierto.

- J: Si, como el budismo mahayana ¿no?, que habla de consciencia abierta, consciencia plena, todo esto.

- F: Creo que para mí es más útil hablarlo desde un punto de visto incluso

si quieres más místico, porque es la mejor analogía que podemos tener al hablar de cualquier sistema de cómputo y nos permite entenderlo como no se entiende lógicamente de... porque éstas variables no nos lo permiten. Sí el niño quiere acceder a la información, no tiene el recurso, porque un sistema económico o social no le permite, él de todas formas está abierto a recibir informaciones del contexto, eso solamente determina la forma en que accede a una forma fenoménica de la información o a un sistema fenoménico que me permite contextualizarme, hipermedializarme o conectarme con otra información, pero realmente no determinan si mi sistema está abierto o cerrado, el sistema, creo que tenemos que verlo como algo más complejo.

- J: Sí, claro... Hablabas de atención...eh, para ti realmente no se si sea buena definición, pero ¿crees que tengamos más atención o menos atención a partir de... como de esta posibilidad de... sociedad de la información o sociedad de la comunicación, o sociedad en redes?

- F: Atención... ¿como atención en el proceso de aprendizaje?, pues realmente no creo, esto es un facilitador, del sistema interactivo hipermedia, ofrece la... el establecimiento de rutas de asociación más ágiles, pero lo mismo lo hacían los renacentistas o los pintores neoclásicos, al estar todo el tiempo ejercitando ciertas formas de trabajar, incluso muchísimo más lo hace un ser que practica ciertas formas de integrarse a otros planos de consciencia a través, pues de la simple respiración, es... es... realmente no creo que sean condicionantes de una mejor atención de los sistemas. Pedagógicamente sí te puedo decir que favorecen, que una persona tenga un estímulo más fácil, te facilitan el camino, pero desde un

sentido pedagógico didáctico, pero la atención, la forma en que tu percepción se encamina, esta... los sistemas interactivos no los determinan, incluso te dispersan más, te hacen procrastinar más que lo que te ayudan a enfocarte. Esa es una de las nuevas... de los nuevos caminos a donde llevan los sistemas, ya están, se están convirtiendo en la nueva televisión que antes no se veía, se supone que esto nos iba a abrir fronteras y que nos iba a llevar a otros plano, y al contrario, ahorita no sabemos qué es verdadero, qué es falso en la red, y nos están llevando a otro camino, entonces, pedagógicamente y didácticamente si están usados responsablemente, funcionan, si no, pues es casi lo mismo que... la misma forma de atención que una televisión te fomenta.

- J: En esta posibilidad de tener distintas pantallas. Háblame un poco de este fenómeno multipantalla, ¿cómo lo observas tú? ,digo, tanto pedagógicamente o de un usuario común y corriente.

- F: Lo que sí es cierto es que, si nos vamos a estudiar esto desde el punto de vista del condicionamiento operante, de la modulación perceptual y de la forma en que nosotros podemos ajustar nuestros sistemas perceptuales, incluso si algún día tomaste un curso de lectura rápida...eh... tú puedes modular la forma en que captas, en que tienes el input de la información, y también eso se determina con la forma en que tu proced... que tú configuras tu estado mental para poder recibir. El sistema multipantallas va más en el sentido de ofrecer todo en un momento, todo presente, todo está dispuesto, y es el siguiente grado de la evolución de hipermedia, en la hipermedia actual, la web 2.0 como empezó, todo estaba presente, dar un click para llamar el contenido. En la multipantalla yo veo que es la evolución en donde ya no tengo que dar click sino dirigir mi atención a uno y otro entorno, puedo

profundizarlo, por ejemplo en multipantalla, ¿qué sistema de ejemplo me das?

- J: Vámonos a los sistemas más burdos de uso ahorita ¿no?, ni siquiera sistemas, como prácticas, ósea aquél sujeto en el que, no se, estás en facebook, haciendo lo que tengas que hacer, pero de repente tienes otra pantalla que puede ser televisión, que puede ser una ipad, que puede ser tu celular, como esto fenómenos, no tanto como de hacerlos conscientes sino de que están sucediendo.

- F: O sea, pues que más bien, multipantalla, bueno yo no lo veo así, hace muchos años escribí unos ensayos en torno al espacio interactivo, te lo... a lo mejor tiene que ver con esto, por eso te pregunto si ¿voy bien o si lo estoy pensando de otra forma?, en aquél ensayo yo hablaba del espacio virtual, no el espacio de pantalla, el espacio de pantalla es una salida de la interfaz, y es un fenómeno que procesa todo lo demás, pero más allá del fenómeno de la pantalla está la forma de la funcionalidad, está la cuestión del doc de Mac, está muy cómodo, bueno el exposé se llama ¿no?, en donde te aparecen todas las pantallas...

- J: Claro, exacto, sí, que sería como unas ventanas dentro de la pantalla por así decirlo...

- F: Como subs... como apartados que están presentes ahí todo el tiempo. En ese fenómeno, yo me encontré con esto de abro la nube hipermedia, va a funcionar estando presente, ya no tengo que ir profundizando, más bien me dan la posibilidad de la elección, puedo trabajar aquí, pero tengo presente esta cuestión, y es como una forma

más análoga todavía a la... al modelo de pensamiento que tenemos los seres conscientes. En ese ensayo exploramos la cuestión del hiperespacio, el hiperespacio dentro de la web, si yo estoy frente a mi pantalla del programa, pero al mismo tiempo estoy teniendo un estímulo del itunes que está tocando en segundo plano, y al mismo tiempo tengo mi teléfono en el cual tengo un input para hacer una llamada de teléfono, tengo la interfaz que me da la tableta Wacom, que también es una interfaz, tengo la interfaz completa del sistema de cómputo, la interfaz de las teclas, la interfaz de la pantalla, todo es ya un sistema multipantallas. Lo que yo hablaba en ese ensayo, te lo voy a mandar, te lo voy a enviar, lo di en... lo presente en un simposio de tecnologías hace como, ya tiene como 6 años más o menos, y en ese... bueno, en este espacio, habla de que el espacio no es la pantalla, no es el sistema ni la interfaz de photoshop, es toda la experiencia interactiva, mi espacio es el entorno en el que yo tengo esa manipulación multipantalla o multisistemas o multimedial o multinodo o, ¿ cómo le ponía?, sí, como multiaccesos, etc., eran conceptos medio chafitas en aquellos tiempos, pero ese es tu espacio multimedia, ósea la hipermediación, la hiperpantallización es todo esto, todo, todo, ya estamos hiper, cuando tenemos consciencia de todo eso, cuando tenemos consciencia de eso..eh... es cuando podemos empezar a teorizar y a fundamentar lo de la multipantalla.

- J: ¿Crees que el espacio se ensancha?

- F: Se ensancha desde tu percepción, sensorialmente, perceptualmente. epistémicamente, epistemológicamente se puede ensanchar, se amplifica, porque ahora yo tengo la consciencia de que puedo estar descargando un correo, yo se que me van a llegar mis correos y ya no

tengo que acudir a una interfaz específica para consultar mi correo, es más funcionalidad, mientras estoy viendo el facebook, yo sé que en cualquier momento, Daniel quedó de mandarme un correo, me despreocupo no tengo que estar metiéndome a la interfaz porque en la actualización en segundo plano del sistema este me da esa facilidad. Tengo consciencia de que está ese sistema trabajando, visualmente incluso hasta puedo tener la consciencia de cómo se ve la llegada del correo, al mismo tiempo, tengo la... el procesamiento de otro programa, de otra función. Ahorita yo estoy viendo que tu sistema de control es la libreta, ese es tu verdadero sistema de interacción con tus contenidos, ese el fenómeno con el cual tu interactúas con la construcción epistémicas que ya tienes, pero la hipermediación que tienes con este sistema es la que te da otras facilidades, tú tienes consciencia de esto, consciencia de esto y de lo que en mi sistema fenoménico te estoy dando, pues como ejercicio nemotécnico, para que te acuerdes, todo eso es una consciencia ampliada, expandida y ensanchada...

J: El soporte ensancha...

F: Así, sí creo que está bien, ensanchar; a mí no me gustan las consideraciones geométricas dentro de estos conceptos, sino conceptualmente, ensanchar, pero el mismo tiempo integrado.

J: Sí, claro, no la concepción geométrica de ensancha, sino la posibilidad de estos modelos de física cuántica, donde el espacio se ensancha, el tiempo se doble; como un abstracto.

F: Sí, como un abstracto... Por eso te daba el ejemplo, lo voy a seguir procesando, lo del Big Data como estructura y haciendo la analogía con los procesadores, el procesador como tal tiene ciertas capacidades, pero llega a un límite fenoménico en el que incluso no podemos ver cómo se procesa a 3.8GHz o no sé a cuánto, tenemos que hacer el salto conceptual a otro procesador para entender la unidad de sus procesadores duales...

J: Crees que seamos más activos, a partir de esto?

F: Hay que verlo desde ciertos enfoques, antropológico, histórico, cultural, social... económico, etc.. fisiológico, actividad todo el tiempo hay, si platicas

con un Lama, o con alguna persona que practica una introspección, tiene más actividad que cualquier sistema de cómputo, tiene más capacidad de procesar datos, que cualquier sistema de Big Data, sólo que aquí se agilizan procesos, procesos fenoménicos y trans-fenoménicos del mundo real. Cuántas aplicaciones te permiten hacer cosas más ágiles en un día, que las que antes hacías en una semana, si antes en un día me tenía que levantar más temprano para ir al banco, tenía que llegar al banco formarme y perder una hora, para hacer 1 ó 2 transacciones, después tenía que regresar a la escuela y ya había perdido media hora y no podía avisarle, y tenía que ir a un teléfono público, meter mi tarjeta, hablar; o tener que marcar en mi celular a uno de mis alumnos que sí tuviera celular en aquellos tiempos; después tenía que ir en mi carro, tenía que estar pensando en que si me alcanza la gasolina o no, porque no tenía el procesador para que me dijera “tienes 5km”, y no perder tiempo en pasar a una gasolinera, eran un montón de procesos que ahora un sistema informático agiliza, hoy en la mañana quiero hacer un movimiento, me meto a banca electrónica; solución... al mismo tiempo estoy avisando que voy a llegar tarde, al mismo tiempo consulto en la computadora del carro, si voy a llegar la gasolina, optimizo mis tiempos, hago la misma actividad, solamente se optimiza, no es más actividad, es optimizarla y eso en la teoría de la interactividad de Steven Wilson, por ahí viene una analogía...

J: Crees que haya procesos que “desacelere”?

F: El proceso comunicacional interpersonal, se desacelera desde un sentido psicológico o perceptual-afectivo, es una de las principales cuestiones y no es desacelerar en cuanto tiempo medible, sino incluso como hasta “involutivo” pero eso es una consideración medio romántica en torno al asunto; desacelera asimismo el propio proceso técnico, si yo normalmente dibujo en papel, análogamente con mi lápiz, este proceso tiene una cierta agilidad, tiene un capacidad motriz para ejecutarlo, en lo que yo paso al sistema hay una forma en el que yo tengo otra consciencia del proceso, lo desacelero porque estoy deconstruyendo, estoy tratando de reconfigurarlo, para ahora hacerlo aquí, si aquí estoy escribiendo, mientras escribo, tengo un establecimiento directo en el acto del dibujo, de la escritura, cuando pasamos ahí hay un proceso diferente, es un proceso muy complejo perceptualmente porque deconstruyo la experiencia de la cual ya tengo un aprendizaje, y aquí tengo una capacidad de verlo y analizarlo con más clama, con más detenimiento, veo cuál es el texto que tengo que ingresar en lo que lógicamente, el proceso de borrar... el si me equivoque tengo que ir aquí y estoy al tanto del proceso, tengo que hacer otros pasos, son más pasos, es más complejo, son más procesos; en general el proceso mismo, al hacer una analogía digital del proceso es una forma de alentar.



J: Crees que sean procesos inherentes al usuario común? O sí tiene que haber cierto nivel de consciencia para decir “Optimizo a través de esto”, o persé la herramienta optimiza...

F: Tendría que ser consciente el usuario, porque sino no tiene sentido, esto son cables y fierros y no existe nada si no lo utilizo, yo no tenía consciencia todo lo que te facilita un programa de organización de tiempos, una agenda simple electrónica hasta que lo pruebo, y hasta que no tengo consciencia de ello y le identifico una funcionalidad, hasta ese momento yo adquiero esa posibilidad, si no, no existe.

J: Crees que existen brechas digitales?

F: Sí existen si se usa como discurso político, pero ya en el ámbito cognoscitivo y epistemológico, esto es como si regresáramos a tratar de identificar las distinciones entre los diferentes movimientos filosóficos a lo largo de los tiempos, ya quedaron trascendidas esas barreras, quedaron integradas y sabemos cómo se construye el conocimiento a través de todo esto, cuando todavía hablamos de brechas digitales estamos ante la necesidad de volver a entender qué es el sistema, regresarnos a hablar de toda la estructura, como que ya está rebasado.

J: O sea, crees que es sólo un discurso político.

F: Como discurso político está padre y es como broma política, porque; por ejemplo esta idea que te dan los spots del gobierno en donde todo está mejor porque ahora ya tenemos una tableta; todos los niños de 6º y 5º año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún, no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje, si no tiene el niño consciencia de ellos; por ello es que políticamente es un buen chiste decir “Tenemos que cortar la brecha o la barrera tecnológica, y llevar a todos los niños al uso de las tecnologías, favorecer el acceso a la información, construir una sociedad del conocimiento; eso ya está muy rebasado, se usan muchas veces eso juicios, para darle sentido a lo que no tiene sentido por sí mismo, esto no tiene ningún sentido...

J: Nos aburrirnos más? Pasando a esta lógica existencialista, crees que nos aburramos más?

F: Pues el aburrimiento... suena medio “payaso” y altanero, pero yo no comprendo el concepto de decir “Chin” ya me aburrí”, porque ahí es cuestión de actividad mental, si te aburres de algo, no es aburrimiento es como

costumbre, habituarte a algo que se vuelve ya muy identificable el siguiente camino; en un sistema interactivo, sí existe eso; yo no le llamaría “aburrimiento”, es como una “aprendizaje extremo” ya cuando llegas al nivel de “ya sé qué camino sigue”, es predecible... Y ahí viene la rutina, la conformación de una estructura tan lineal, tan lógica, dentro de un sistema que no tiene que ser, sí se vuelve algo – no aburrido – sino, muy comprobable, ya no hay mucho crecimiento, aunque yo tenga la posibilidad de hacerlo más grande, la gente misma ya no lo explota porque tiene prefijados los caminos...

J: Crees que suceda que estos caminos se repitan...

F: En cualquier interfaz, eso viene de la sistematización metodológica, cada quien tiene su forma de sistematizar la metodología de acceso; y depende de cada quien reconfigurarlo o recomponerlo.

J: Si esto sucede, hay cierta información que pueda quedar abajo...?

F: Sí, todo tiene, como en un sistema de reloj, de bitácoras, o de red social, se van discriminando los datos viejos, pierden esa validez, porque temporalmente ya no es lo actual, de nuevo esta referencia de lo temporal; te puede servir mucho, pierde ese sentido de validez, ya no lo necesito.

J: Hablando de situaciones existenciales... Muchos autores hablan de esta posibilidad de estar acompañado, pero realmente solo... A partir de estas premisas de “La tecnología acerca”

F: Yo creo que ahí lo malo es que muchos lo convirtieron en un juicio de valor, se separaba de cualquier consideración disciplinar, como lo antropológico, lo psicológico, lo social... sí es verdad que una Red Social te acerca y te conecta con otra persona, pero culturalmente te genera más problemas de los que tú tienes como ganancia, te genera tanta inmersión, tanto control y autonomía en un sistema, que aquí es más fácil expresar cosas que mi fenómeno persona-fisiológico, a veces no puede hacer, y aquí prescindo de mi interfaz (Se refiere a “mi interfaz” como “estructura del ser y sistema”), y esto lo convierto en mi interfaz (aquí es interfaz externa “como prótesis”), y es cuando realmente hay esas rupturas, pero si la consciencia del Ser operante, de usuario, es superior a la del sistema, no pasa esto, no tiene que pasar; y es ahí donde todos los que dijeron esto ya están muy rebasado, y desde el punto de vista existencial es eso, la consciencia suprema es la del usuario y la conciencia de esto, es un solo objeto; esto es lo que da la validez, ambos pueden validar sus existencias, pero la consciencia suprema es la del usuario, la que tiene mayor importancia.

J: Crees que el usuario común tenga esta consciencia, o es algo que se tenga que adquirir.

F: Eso lo adquieres, pero ni aunque leas el manual, es una cuestión cultural, social, del aparato comunicativo. No es la misma forma como se utiliza un sistema de cómputo aquí en México, que como se usa en países desarrollados, aquí se usa como lo que tiene que ser, es una herramienta para cerrar ciertas capacidades de intuición y de expansión de consciencia, y en otros entornos se usa con fines educativos, pedagógicos, de desarrollo económico, sociales, etc...

J: Para qué sirve acumular información?

F: Para tener constancia de lo que pasa, y existencialmente, para comprender el Ser, el Ser como lo maneja Heidegger, nos da mucha información para que actualmente se procese la forma en que una persona acumule información y que su historia, desde el punto de vista Histórico y Antropológico; siempre tenemos acumulación de datos, cualquier ejemplo te sirve: una pintura mural, un friso, un mural egipcio; todo eso es acumulación de datos, cada quien los acumula de diferente forma y diferente estructura, pero todos tenemos ese sentido de la acumulación como parte de la validación de la existencia.

J: Digamos que desde estas distintas dimensiones o soportes están acumuladas en la nube?

F: En la nube... sí... Es que ahora la propia existencia del Ser fenoménico, del hombre ya no existe, está en un entorno virtual. Las constancias de esa existencia están en un entorno virtual, eso lo tengo grabado; salió en nos cuadernos académicos de la Facultad de Artes, y es una breve ponencia que di sobre eso, que ya la existencia del Ser no existe si la tratamos de conservar en es sistema digital, porque digitalmente no existe nada, es algo virtual... Están medio chistosos porque en aquellos tiempos, los procesaba como tal y en el auge de estos sistemas...

J: De la inmediatez qué opinas?

F: Sí todo es más rápido, pero depende de la forma de la interfaz. Por ejemplo si ahora quiero compartir Internet, es inmediato, hacemos una configuración de interfaz y ya tengo todo, eso sí se ha logrado más a través de la interfaz, pero simplemente se puede entender como un aspecto lógico que funciona muy bien, es una cuestión lógica de la interfaz, pero no hay inmediatez si no hay consciencia del porqué puede ser más inmediato un programa, obtener un resultado si uso este programa... depende de la consciencia del usuario.

J: Hace rato hablabas del concepto de “No-tiempo”, tiene que ver con la inmediatez?

F: No, es que el concepto de tiempo no tiene que ver con rápido, ya, o todavía falta para, o hasta mañana, aquí en el sistema la inmediatez, sí tiene que ver con la funcionalidad; si me meto... Hoy me dice un programa de radio "máda tu tuit y te respondo", o Andrés va a regalar playeras de su corto y dice "Mándame un tuit y te regalo playera", yo lo mando pero mi sistema se traba y mi input es menos rápido que otra persona, porque fisiológica tiene los dedos más entrenados, y me tardo más en mandar el mensaje, mi tiempo es diferente al tiempo de la otra persona, por eso temporalmente no puedo hablar de inmediatez y ahí viene también las variables que me hacen pensar en que necesito rápido la información o con urgencia, si hago una acción con tiempo suficiente como para no estar en la angustia de que ya eso se necesita, perceptualmente tengo un rango más amplio del tiempo que necesita para la acción a que si lo hago al 3 para las 4 que van a cerrar al banco y tengo que meterme al sistema, es perceptual...

J: Tiene que ver con la concepción de Heidegger, el tiempo sólo se hace consciente porque sucede...

F: Sí, y es también lo que viene la relatividad, la teoría integrada del espacio tiempo, de los filósofos de la ciencia contemporánea, ahí sí te podría servir revisar lo que se ha escrito entre los 80 y actualmente, ha cambiado un montón la forma de ver la cuestión relativista del tiempo, y te sirve para entender que aquí no sirve ese tiempo, el sistema funciona y opera lógicamente, las variables que determinan tu tiempo y tu configuración de inmediatez, de rapidez o de lentitud, ya dependen de un contexto cultural.

J: Sí crees que todos estos procesos, se generen procesos dialécticos.

F: Sí en todo esto hay una cuestión dialéctica y hay que saberla operarla y tenerla consciente, si no es sólo un proceso de entrada y salida de información, no hay construcción. Todos los sistemas en sí generan más información, si nos vamos a las generaciones de sistemas en la propia experiencia ya hay una generación de algo; cuando yo en el videojuego sé que si le doy un golpe a la tortuga de Mario Bros, con eso la termino, si dejo que me ataque me minimiza o me anula, en ese proceso de aprendizaje ya hay una síntesis, donde mi experiencia se confronta con la lógica del sistema y siempre hay un proceso de aprendizaje, de error, de prueba, etc. sí es un proceso dialéctico pero hay que tener consciencia de eso.

J: Sí es dialéctico, siempre y cuando se tenga consciencia.

F: Sí, si no es entrada y salida de información y es el fenómeno operando en su entorno, aunado a la acción de otro fenómeno, ahí Hegel, te puede dar mucha información. Hay un artículo que tengo de un filósofo, argentino o

español no recuerdo que habla de la posibilidad dialéctica, es un ensayo que hace en torno a Hegel y te presenta dos ejemplos muy chistosos para hablar de cómo si estos dos sujetos no tienen consciencia de sí, hablando de toda la experiencia clásica, nunca van a existir, la metáfora, la referencia existencial del árbol que está en el bosque y cae, si la escuchas... si estás ahí para escucharlo existe, si no, no existió... él le pone otra variable, si el árbol que cae a plasta a un bicho, pone otras configuraciones, pone en juego otros operadores dentro de la variable dialéctica de cómo puede construirse algo, cómo puede sintetizarse un objeto, y lo voy a buscar, porque hace mucho que lo revise y nunca me clavé, pero ahorita que lo mencionaste me acordé.

(...)

J: Siempre se da por sentado que la dialéctica existe, no..?

F: Déjame pensarlo, porque ya me puse a pensar...

J: Es esta posibilidad de que no haya dialéctica, no recuerdo si Hegel habla directamente como de esta posibilidad de no-síntesis, por dicotomías opuestas. Sucede en el lenguaje, los opuestos sólo se niegan sin posibilidad de síntesis.

F: En la negación hay una posibilidad, pues en el Ser y la Nada en el segundo capítulo se habla de la pregunta por el Ser, y habla de la negación y la negación misma se puede encontrar la posibilidad de la propia configuración dialéctica de otra cosa.

J: Sí claro, como esta discontinuidad de la negación.

F: No lo había pensado.

J: Que la negación es continua y está condenada a no generar nada, la posibilidad de hacer una ruptura de la negación puede generar otro proceso...

F: Matemáticamente y lógicamente sí tiene sentido, pero hasta en la matemática lineal o el álgebra más compleja te puede dar la estructura lógica de cómo se niegan, o cómo se obtiene la negación, allí hay posibilidad dialéctica, todo es una dialéctica.

J: Se me ocurre... es un ejemplo, un experimento mental. Un sujeto quiere acceder a cierta información en la red, sabemos que tenemos muchos lugares donde encontrarla; pero aquí también tenemos la posibilidad de que el operador, la web semántica o los motores booleanos nos ofrezcan ciertas posibilidades, al ser posibilidades que por repetición se jerarquizan; qué queda abajo... obviamente muchas cosas; pero si estamos condenados también a esa posibilidad de no poder acceder más abajo porque el primer nivel, pues el

buscador booleano te relega, yo sé que si pongo “Einstein” en 0.3 segundos Wikipedia me da resultados, fenoménicamente existen... pero la posibilidad de escarbar más allá, tiene que ver quizá con una voluntad – tú decías consciencia – pero en contextos culturales como en México es complejo, todavía hay brechas de uso, o usos no optimizados... Esa sería la pregunta, Allí qué posibilidades hay si la misma línea de búsqueda se repite.

F: Pues ahí la propia configuración de los sistemas te pueden dar esa amplitud, si yo construyo un blog de ciertos contenidos en torno a mi línea de investigación y yo los opero prefijando los caminos que a mí me interesan, a mí no me interesa más que decirle “quiero hablar de gráfica, ilustración y de pintura, bajo mis conceptos”, pero no le voy a decir nada más al usuario para que sepan de dónde lo encontré, no me genera ninguna ganancia, y restringir mis fuentes, o el momento en el que encontré algo interesante. Por eso traté de decirte en ese momento yo reflexioné esto o por ahí pasó esto, para que tengas la posibilidad de desarrollarlo y eso en un sistema depende de cómo está configurado; si morfológicamente yo pongo sólo el ensayo con lo que quiero que diga, pero a un usuario le digo “Mira, aquí en este ensayo y en esta posibilidad, existe este concepto que yo no he desarrollado, no me detuve a hacerlo, pero hay esta información, tú podrías extenderlo, procesarlo” pero ya queda en ti, de nuevo viene la capacidad de elección; todo está presente y yo puedo extenderme en todos, en la configuración semántica de cualquier texto. Por ejemplo en estos artículos me encuentro cosas muy padres pero sólo en ciertos momentos digo “Aquí puedo extenderme hasta donde yo quiera”.

J: Podrían ser como “Hipervínculos voluntarios mentales”, de decidir. Siempre pongo el ejemplo burdo: Estoy leyendo a Huxley y de repente cita a Shakespeare, y ya yo decido si me voy a Shakespeare o no... Mentalmente lo puedo hacer, pero digamos que en esta posibilidad de ya tenerlos hasta en “azul”, ahí qué sucede...?

F: Ahí viene la capacidad de elección, regresamos a los clásicos la capacidad del libre albedrío que te genera el acto evolutivo de decir “quiero profundizar, o no quiero”, ya lo vi, ya lo conecté con la experiencia pero yo defino y decido cuando profundizo y cuando no, la elección es la que te da la opción y la elección está dentro de la consciencia, y por ende entonces – y silogísticamente – ahí puedes sacar algunas deducciones, la consciencia es la que opera en todo esto.

J: En estas metáforas del árbol y la existencia. Digamos que es el primer plano, el plano fenoménico, eso puede suceder... cómo explicarías esa metáfora a procesos en red. Si yo vivo en este cuarto y todo o que sucede en este cuarto

me atañe, si mi mundo virtual se ensancha, en abstracto; quiere decir que me van a atañer más cosas que suceden en este mundo?

F: Es ahí donde todo está presente, tú tienes aquí la capacidad del todo, de lo natural de tu contexto social, etc. lo que está pasando allá fuera está sucediendo, tal vez no tenemos consciencia de lo que está allá fuera, pero tú tienes la posibilidad de ir al lugar de la información y conocer. Tal vez ahorita está pasando una persona muy docta que nos puede dar todo lo que necesitamos pero está pasando allá afuera hasta que no salgamos y contactemos con esa persona no podemos establecer ese aprendizaje, lo mismo sucede en las redes, aquí todavía es igual o menos amplio que el contexto natural, todo está ahí puesto y no existe, nada de eso está presente si yo no lo llamo, o si no tengo consciencia de ello. Ahorita seguramente está funcionando la página de Facebook que tengo y yo sé que alguien está teniendo la consciencia de estar con el objeto de procesar, pero para mí no existe ahorita, sé que existe como memoria, pero el objeto que tengo como memoria, no es el mismo que está en red, puedo interactuar con el que tengo en el recuerdo pero no existe, tal vez esta persona sí le está sirviendo, para mí eso es el árbol que está cayendo en el bosque, pero yo decido tener la consciencia de estar allí, acceder a esa información, de conocerla y operarla; todo es del entorno a la consciencia.

J: Buscamos o encontramos información?

F: Buscamos, todo el tiempo buscamos; porque si llegaras a encontrar el punto culminante, pues ahí te quedas... Te encuentras una porción de la información, siempre va a estar en una dialéctica constante, siempre buscamos. El buscador te da una pieza del fenómeno, o piezas aparentes de ese fenómeno. Si busco ahorita el concepto de “buscar” me va a dar la descripción semántica, la traducción... etc... pero eso es simplemente un acercamiento al fenómeno o al concepto, pero voy a estar buscando, a lo mejor encuentro algo, pero sobre esto; voy y busco y busco.

J: qué opinas sobre la corrección política “La información nos hará libres”

F: Está mal, bueno según mi parecer, no es verdad. Yo precisamente estaba pensando en esto, no tengo... La información como tal te cautiva más e lo que te puede liberar, porque la información no hay conocimiento, no precisamente hay conocimiento, el dato no representa el conocimiento, que fue creo que nos faltó precisar eso; la información no supone conocimiento, la información no te puede liberar... La información no te hará libre, el conocimiento y la búsqueda del conocimiento es la que te puede hacer libre.

J: Como resumen... La información persé no te hace libre... Sí, sólo si generas relaciones y secuencias.

F: Y si tú construyes conocimiento, adquieres consciencia de lo que está viendo y no te quedas con el dato, hay muchas analogías para hablar de esto, pero la información no es el camino.

J: Crees que es una corrección política que se deba a qué... Lo vemos en discursos comunes, en la Doxa; la sociedad de la información... la sociedad donde cada ser tiene la posibilidad de hacer manejos informativos, los cuales existen, puedo acceder, generar juicios y generar conocimiento, será como el paso utópico

F: Sí, la sociedad del conocimiento es la que tiene la capacidad crítica y reflexiva de procesar la información; que no me trago todo lo que dice Aristegui, o Grupo Imagen o todo lo que dice cualquier periódico del PRI o del PAN, no sé... cada uno tiene cierta información, si yo me creo esa información y no reflexiono y no critico, y no indago el proceso y hago dialéctica a través de eso, no hay conocimiento y no sirve para nada. Conozco gente muy culta, muy evolucionada académicamente, que todavía se consumen los discursos demagógicos de cualquier partido de izquierda y todavía se consumen en la ira por atacar a un partido de derecha, centro o ultra-derecha; cuando toda esa información la podrían derivar en hacer, en poner atención a quienes necesitan información... pero ya es de cada quien.

J: Ya para terminar, se me acaba de ocurrir otra vez... el “hacer hacer”, digamos que nos da la posibilidad de hacer mucho, decías en vez de estar tragándose todos los discursos demagógicos... crees que se crean ilusiones del “hacer” allí adentro y que se ponderen igual al “hacer” acá afuera.

F: Sí, muy, muy feo... esto es una proyección distorsionadísima de la proyección que nosotros mismos somos, de la propia consciencia que tenemos y esto es un súper masticado, derivado, descompuesto, de lo que debería hacer; hace años salió el video de un chavo que publica en redes sociales una experiencia y una expectativa de lo que él quiere ser; a lo mejor lo viste de un chavo que está (Cortometraje sobre expectativas vs realidades en Red)... Por ahí podríamos ir, cómo yo proyecto mi ser dentro de un entorno como este, me proyecto como ideal, y la gente tiene este aspecto de mí, y la gente lo consume; te lo digo con consciencia de saber y de vivirlo y de tener información, y sobre la cual eres popular y algunas veces sobre la cual indagar o investigar, como muchos en el entorno político o académico; muchos políticos, individuos, aquí solamente proyectan una cuestión que sigue siendo ficción, incluso peor a la ficción; fenomenológicamente; que ya son. Yo ahorita



te estoy presentando una versión ficticia, fenomenológica-virtual de lo que mi consciencia verdadera quisiera decir en torno a mucho de esto...

J: Sí claro, es todo un proceso mediacional, Freud y Lacan dicen, no puedes vaciar el texto manifiesto literal.

F: Ahí es donde tu capacidad, ahorita que mencionaste a Lacan, es muy útil, él mismo te da los argumentos conceptuales, para poder entender esta proyección no puedo tomarla como tal. Él retoma una cuestión muy padre de la consciencia refleja de Sartre donde mi consciencia refleja tiene que interactuar con tu consciencia para saber analizar, discernir y entender tu fenómeno; saber si lo tomo o no lo tomo, te entiendo o no, compro tu discurso o no. Por eso allí la incongruencia en muchas campañas políticas, en muchos contenidos académicos, la incongruencia con nuestra propia forma de presentarnos en redes, entonces la incongruencia del discurso de lo que te estoy diciendo, con lo que hice en la mañana, no sé...

J: Podría ser eso una Hipermediación?

F: Todo es una hipermediación, en este sentido, porque es la forma en la que de este Ser consciente que está en este entorno, se proyecta acá y esto se vincula con el otro ser, y este puede acceder a esto y este puede llevarse a tal parte, es una hipercodificación de la propia consciencia en diferentes entornos y a parte de esa hipercodificación la hiperaccesibilidad, la hipertextualidad, la transmediación...

J: Regresando a estas dos posibilidades, hablamos de interacción, siempre... Hay interpasividad?

F: Interpasividad...? Pues yo creo que hay más interpasividad que interactividad en todos los sistemas... Hay un libro de Flusser.. Has leído a Flusser

J: Sí...

F: Aquí lo tengo citado. Bueno este cuate habla de esta precisión de en qué momento la acción del interactuar de puede contraponer con la acción de la pasividad de recibir, o qué es más efectivo... estar en un museo, estar ante la Ronda de Media noche de Rembrandt, estás ante eso, y eso te genera una experiencia, tienes una inmersión en el cuadro, por la monumentalidad, pero tú estás pasivo, no puedes interactuar con el objeto, pero cuál es más activa; la consciencia del poder hacer un sistema en el que yo pueda aplicar cosas sobre ese cuadro, interpretarlo para entenderlo o la interactividad de verdaderamente que sea mi consciencia la que se maravilla, es esa pasividad a la que te refieres... o es otra pasividad...

J: Quizá es una pasividad más sencilla, recordando estas bases de la comunicación; la interacción: dos componentes que actúan juntos. Se puede dar la posibilidad opuesta, en el sentido de “estar juntos para no hacer nada, pareciendo que se hace, pero no se hace nada”?

F:.. Cómo es...

J: Me recuerda, es un término que maneja Žižek, no lo explota mucho, pero habla de la posibilidad de “parecer estar haciendo algo importante, pero en realidad no se hace lo importante”.

F: Es que ahí más que nada es una ficción de la propia proyección del Ser, de la acción del ser. Has leído “Las palabras y las cosas” de Foucault, recuerdas la analogía de cómo presenta a las Meninas de Velázquez, está el cuadro de las Meninas y te plantea cuatro posibles puntos de vista, dentro del cuadro que te pueden dar una vista subjetiva de tú como espectador, o te convierte en un actante dentro del cuadro; las Meninas está pintando y estás, como que se asoma, están las niñas, al fondo hay un señor que está por salir, hay un espejo donde se reflejan los reyes; Foucault hace una descripción muy padre de este cuadro y te presenta como usuario activo, como actante, como espectador y te anula dentro del mismo cuadro, porque te dice; son los reyes que están viendo el cuadro o los reyes te están viendo a ti; está padrísimo porque te das cuenta de todos los niveles de interacción que puede tener un sistema que ni siquiera es hipermedia, ni digital, todo puede llegar a ser hipermedia sin siquiera dar un click, eso te podría dar mucho material de “Las palabras y las cosas”, para responder eso del parecer estar haciendo algo, pero no haces nada.

J: Son posibilidades que parecen que se niegan

F: Toda la dinámica de “Nos faltan 43” “queremos a los 43”, ya es una construcción...

J: Algo así, es un buen ejemplo para hablar de interpasividad!

F: Eso es la hiperpasividad que más extensa que te puedas imaginar y más clara... soy el chavo izquierdoso que busca la pertenencia a un grupo social, porque la chava que me gusta es de izquierda y le gusta que pelee por las causas de la sociedad y digo “ahh me voy a poner compa Mario...” en mi FB para que vean que estoy en contra del sistema...

J: Eso es a lo que me refería a la interpasividad...

F: Haces, pero no estás haciendo nada... por qué no me voy, hago un verdadero movimiento de reflexión social con mis alumnos, con tus compañero, y genero una verdadera información que sirva para cambiar. Vice hizo un

documental que de entrada parecía muy padre, pero también estaban haciendo lo mismo, se estaban colgando de un motor, todas las personas están haciendo esto y en cualquier índole están siendo más pasivos de lo que pretenden hacer con su postura...

J: El signo se desgasta.

F: Y desvirtúan la verdadera esencia del movimiento, ya todo lo que fue en su momento y lo que pasó y todo lo que se puede lograr como un agente de revolución, ese movimiento se perdió, se hizo un movimiento tan popular, como entrar en una camiseta del teletón, los 43 tienen la misma identidad que tiene el logotipo del teletón, eso es el gran problema de no tener consciencia ante un sistema, un entorno comunicacional, es lo malo.

J: Justo es lo que quería decir con interpasividad.

(...)

F: Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo

(Término)

Información/ Sobre- Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
¿Qué es? (Representaciones)	Porque pues ha habido un cambio en la dinámica y un cambio; lo que los críticos han planteado como "Sociedad de la Información", la "sociedad del conocimiento" o "la sociedad de la información y el conocimiento"; donde la moneda de cambio, primero era, tal vez, la información: o sea primero se identificaba la información como una moneda de cambio, un eje a través del cual se iban a dirigir, o a ir desglosando todos los procesos, incluso económicos, como fenómeno global dentro de los países y después de que surgió el auge de todas la tecnologías, que así las nombran como tecnologías de la información y comunicación	con la variedad; creo que en términos de información, es muy interesante, es algo que aporta mucho valor, vuelvo; lo bueno de la inteligencia colectiva, hace 10 años buscabas información sobre un pequeño hostel que hay en Mazunte, por ejemplo pues quizá tienes la información que te daban ellos,	filtran tu información, todo lo que estás generando como consumiendo, entonces no creo que se trate ahí de brechas, creo que se trata más bien de datos, de la habilidad para almacenar ese tipo de datos, que es más nivel operacional, computacional... J: Digamos que estamos "condenados" al Big Data... L: Yo creo que al menos por ahora, sí.	en los 80 decía Isaac Asimov que cada quien podía aprender lo que quisiera, desde donde quisiera; esta era la metáfora de lo que haría la tecnología en el aprendizaje; sí, pero ese cocktail, queremos que alguien lo quiera beber, si no, no importa que tan buenos "barmans" haya, si alguien no se quiere beber el cocktail,  entonces el ejemplo no va a resolver la falta de comprensión, yo creo que eso es; una sociedad incluso más comprensiva, más que informativa, la sociedad de la información, yo buscaría la sociedad de la comprensión, ésa es la que yo creo que deberíamos ir a buscar.  porque no estamos ahí; aunque gozosamente se dice que estamos en la sociedad de la información y el conocimiento, son lugares por donde nosotros vivimos por ejemplo en la sociedad mediática, o mediaticada, en la mediocracia de pasadita, otra partidocracia, otra pasadita; pero no se han generado procesos comprensivos, me explico...	J: ¿Qué hay antes de la información?  F: Es que hay información como dato, como signo, como... o ¿a qué...?  J: Sí, o sea digamos que están estas dos posibilidades ¿no?, el dato cuantitativo y el signo cualitativo ¿no?, ¿qué hay antes de? F: El fenómeno, el ser fenómeno, hay muchos de los fenomenólogos como Husserl, te pueden dar muchos datos relevantes para hablar del fenómeno  , y puede estar ahí, pero no... existe, no es información, no es nada...  Hasta que se le... alguien adquiere consciencia de ese fenómeno o el fenómeno mismo adquiere consciencia de sí  ... antes de la información está el fenómeno, el ser fenómeno.  Informar es ingresar, es entrar a la forma, así como ahorita lo podemos reflexionar, es tener consciencia de la forma, una consciencia que se puede analizar desde dentro, desde fuera de la forma, pero no hay información sino tengo consciencia de la forma o del ser, o de la forma del ser... si no hay este acercamiento, esta interactividad, no existe la posibilidad de estar ingresando o saliendo de la información,  Pedagógicamente sí te puedo decir que favorecen, que una persona tenga un estímulo más fácil, te facilitan el camino, pero desde un sentido pedagógico didáctico, pero la atención, la forma en que tu percepción se encamina, esta... los sistemas interactivos no los determinan, incluso te	... No nos encontramos en la sociedad de la información, es una utopía a la cual no se ha llegado, y se teme no llegar a ella, y sólo transitar por una ilusión.  ...Las Tecnologías de Información y Comunicación, son sólo la posibilidad infraestructural, y no necesariamente implica su uso racionalizado.  ...Existe desinformación de cómo se usa tanto las herramientas de acceso, la misma información, la validez y los entornos.  ...Es útil siempre y cuando tenga un fin (aquí puede entrar el argumento de "ponderamos los medios, pero olvidamos los fines")  .... Se necesita un trabajo sobre la información con la que entramos en contacto, ya sea por elección o por "casualidad".  ...Se tiene la posibilidad de perderse "Dónde quedó la brújula".  .... La información puede tener usos comerciales.  ...Ahora es moneda de cambio en los procesos de intercambio.  ...La información siempre ha estado en la realidad, sólo que ahora es más "visible", o tenemos posibilidad de visibilizarla.  ...Existen usos interpasivos de la información (Siempre citaron los ejemplos de movimientos sociales como Ayotzinapa, donde tienen un uso "vacío" y de identificación primaria con los demás en su entorno.  ...Existen usos "negativos" de la información (Pederastía, robos, porno en menores)  ...Se consensua que "La información no libera nada por el simple hecho de existir" debe tener un	...No hay un consenso Teórico-conceptual general, ni próximo entre los entrevistados sobre ¿Qué es información? O sobre el proceso de informar, informarse (Van desde lo fenoménico como explicación previa, datos, o comunicados)  ...El acceso libre a datos/información no se consensua: Le encuentran usos prácticos y comerciales, pero genera miedo, preocupación por las lagunas legales sobre el acceso a informaciones personales por parte de las empresas, así como los alcances de éstas.  ...El optimismo por el acceso a información personal, lo manifiestan aquellos que laboran en contextos de mercadeo, ya que la información personal es muy útil al momento de encontrar targets de consumo.  ...Algunos mencionan que la información siempre condiciona al usuario, y otros que no es condicionante, ponderan más al usuario irritado o en contacto.  ...El Biga Data como usos predictivos en distintos nichos de negocio y conocimiento. Aquellos que mencionan que no importa cuánta cantidad de datos se tenga, si no existe quien la vea o la tome, no sirve de nada.  ...Conocimiento colectivo (El ejemplo de las verdades de masa como recomendaciones de hoteles, etc.) VS La reproducción de falacias o informaciones poco valiosas.  ...Las formas de acceso dependen de la infraestructura VS de la voluntad del sujeto.	Existe una falsa creencia de que nos encontramos transitando y habitando la Sociedad de la Información, ya que una de las condicionantes para que se dé esto es que debe existir un uso general y consciente de los vaciados informativos, éstos mediados por distintas plataformas, pero principalmente por herramientas tecnológicas en red. Lo anterior se relaciona directamente con la poderación de la construcción de infraestructura y la dotación de ésta a la sociedad en su conjunto, creyendo que por el simple hecho de tener la herramienta, los procesos de construcción de información y de búsqueda se potencializan y mejoran.  A lo largo de la Historia, se ha procurado preservar informaciones valiosas para el contexto, es decir; la acumulación de información en distintas plataformas y discursos como la literatura o la pintura es algo inherente a los procesos culturales de la humanidad desde que se inventan estructuras y códigos; que actualmente se dé el fenómeno de acumulación de información no es una novedad intrínseca a las nuevas tecnologías, lo que ocurre es que ahora se pueden visibilizar con mayor facilidad dando la impresión de tener abundancia. A pesar de lo anterior se ha potenciado la producción de información gracias a la capacidad de almacenamiento y la facilidad para llevar a cabo dicho proceso.  Existe el riesgo de extraviarse entre tantas informaciones y signos, si no se tiene un fin para la búsqueda o filtro de información en los motores que actúan en las plataformas digitales. Algo que entra en la dinámica de extravío es la
	La verdad es que tratando de manera esquemática, o incluso los mismos teóricos no se han puesto de acuerdo, no, no, no puede haber una fecha exacta en la que; "bueno a ver a partir de aquí comenzó esta era de la información, y aquí termina; y aquí empieza la del conocimiento"; es que no está marcado históricamente	creo que hay información también muy negativa, todo lo que hay más allá, lo que vemos más allá de dos clics, tenemos que ver con Deep Web... esa parte más de Fosas Marianas de la información	... pero yo no sé si eso es legal por ejemplo, que estén revisando, que filtren mis gustos, mis hobbies, todo eso, para uso de una marca, o para que me aparezcan anuncios de "vete a volar a Chile", no sé si eso sea legal, y a veces sí me asusta; aunque no soy Carlos Slim; pero es "¿cómo pueden tener acceso a mis datos, cómo pueden saber mis gustos, cómo pueden hacer esto?", pero también es que yo les estoy dando información, si yo no tuviera perfiles, si yo no publicara nada, pero es como un círculo vicioso, porque si tú no tienes redes sociales hoy en día se podría decir que no eres nadie, entonces es como "tengo que tenerlas, pero no quiero compartir, pero tengo que compartir", entonces es algo que inevitablemente tiene que surgir, tanto es así, que nuestros padres u otras personas mayores tienen redes sociales.	Adónde quedó la brújula... Fijese, yo he insistido, en algún momento lo lei por supuesto. Hay tres inventos a la modernidad que le dieron sentido al mundo como lo concebimos hoy: la pólvora que servía para ganar guerras y consecuentemente territorios y dominio, la brújula que les decía a guerreros, marinos, novelistas y viajeros, por dónde debía irse y la imprenta que le decía a la gente lo que tendría que saber... si buscamos su paralelo en el mundo posmoderno; nos vamos a encontrar que la pólvora devino en armas nucleares, la imprenta en Internet, pero no sé quién toma la batuta de la brújula, o sea por dónde navegar.	J: Como el abstracto "La información nos hará libres", ¿no?			
	Entonces hay por ahí otra serie de conceptos que serían, que han evolucionado que son las "TIC", que son: Tecnologías de Información y Comunicación", después viene "Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento" que son el uso de las TIC, pero para temas de aprendizaje o de enseñanza y luego hay otro que son las "TEP", las TEP son: las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación, estas tecnologías son, están relacionadas más directamente con lo que son las redes sociales, y que permiten que los ciudadanos comunes puedan influir en políticas públicas o cambiar y hacer exigir que haya cambios a nivel social o a nivel de	la información es muy importante pero a veces hay problemas, en México hay una brecha digital de 30%-40%,  o directamente no sabes leer..  : La información es la moneda de cambio... P: Sí... Totalmente, totalmente y es motor de cambio  Elond Monst que es un tío con mucha cabeza crea algo de tanto valor como eso, que lo sube entonces a mí justamente esta filosofía Hacker de compartir información e información libre...  Bueno pero Wikileaks, no es nada nuevo, eran los	la información es lo que le da de comer a este mundo y a las empresas en el mundo, o sea, no sé... la información es lo que le dará de comer a empresas informativas, a gente que a lo mejor es líder de opinión, la información es como... es perene y tiene que estar allí todo el tiempo, no va a desaparecer y la gente no se va a cansar, lo único que va a pasar es que va a transmutar, por ejemplo antes, la información editorial, tú estabas acostumbrado a abrir una página y si podías leer más de 10 líneas, hoy no, no eres capaz de hacerlo...  ése es el primer sesgo, un segundo sesgo es cómo tú tomas la información, o qué tipo de información; por ejemplo en Twitter te importa a ti; a quién sigues, no es lo mismo seguir al					

<p>nivel social o a nivel de legislatura</p> <p>desinformación, no saben cómo utilizar la herramienta,</p> <p>, pocos ya al comprarse un auto, leen el instructivo del auto y ven cómo funciona, ya lo dan por hecho y ya después, hasta después lee y dicen...</p> <p>en el ambiente en el que nos estamos desenvolviendo es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac, e incluso ya todos, todos... tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos.</p> <p>Bueno, yo pienso que más bien, la información te da las herramientas para que tú puedas construir aprendizajes, y conocimiento y el conocimiento es más bien el que te hará de cierto modo, pues no libre, pero te dará la posibilidad, o más posibilidades de elegir, entre lo que tú decidas en cuento a los límites que también te marcan la misma sociedad</p> <p>si tienes un "trabajo sobre la información", si trabajaste sobre la información, entonces ya generaste bases para decidir, no que los demás decidan por ti, eso se me hace muy incongruente estos muros donde dice "no votar", o sea... está totalmente en contra de, y qué vas a decir, de todos</p>	<p>es nada nuevo, eran los soplonos, al final la tecnología me permite que en lugar de que sea un tipo que en un parque y en una zona oscura te diga... algo.. pues puta, que sería un tío que trabaja para NSA o etc... lo pueda subir ahí. Para mí está muy bien, lo relevante no es Wikileaks, lo relevante es que nos están tomando el pelo, y realmente hay ciertas cosas que no salen a luz, me gusta Wikileaks, porque al final es información relevante para todos,</p> <p>Creo que una plataforma como Wikileaks, suma mucho...</p> <p>Ese pensamiento de que con la publicidad se pueden cambiar comportamientos, es de alguna manera falsa, creo que no es nada cierta... Imaginate que te quiero vender una pelota de Nike, pero que está hecha de plomo y te digo "no, no esto es cuero", le pegas una patada, te darás cuenta que no.. las cosas caen por su propio peso, esto es tan empírico y real</p> <p>cómo la información o la conectividad es como ese gran río que nos conecta y esa moneda de cambio,</p> <p>digo; vuelvo, a mí me gusta mucho consumir información, por lo cual para mí es casi una necesidad, yo me levanto cada día hacia las 6 de la mañana, primero porque no hay ruido, segundo</p>	<p>misma según a</p> <p>Werevertomorrow que seguir a el diario EL País,</p> <p>a lo mejor hay gente que nada más sigue a Youtubers o esas cosas, bueno pues esa es la información que tú elijas seguir, está bien, pero creo que ese tipo de información no te va a hacer libre para nada, o va a ser inútil, pero si tienes otro tipo de información como seguir diarios, tal vez...</p> <p>el segundo sesgo es cómo tú vas a leer esa información, o cómo te la vas a apropiar, porque también eso tiene que ver, si le entiendes, si no, si sabes el contexto,</p> <p>o que información te interesa; y creo que la elección puede ser buena, pero a veces no te deja nada, o sea para qué seguir a Werevertomorrow o a esos tipos, si no te van a dar nada al final.</p> <p>, yo no busco lo mismo que busca una niña de 13 años, o que una señora de 45, entonces creo que va más como a partir de la persona de tus hábitos culturales, de tus gustos, pero tiene que ver más contigo, menos con el medio, pero más contigo, y a partir de eso creas ahí sí... la mediación viene en que la red crea tus necesidades y filtra.</p> <p>Pues la información es eso, para mí es un conjunto de datos bien valiosos, o sea creo que cualquier tipo de información es valiosa, siempre para alguien, ya sea información o datos, específicos, sobre Big Data, datos estadísticos, números, letras, mensajes, información de un diario, información de un Youtuber, para alguien va a ser súper importante, porque por ejemplo los Youtuber tienen tanto éxito, tienen más</p>	<p>A: La verdad.</p> <p>J: Sí, pero qué es, y cómo se forma eso que se informó...</p> <p>A: Exacto, exacto, sí. Si pierdo de vista el proceso, no importa en qué suceso esté, es lo de menos.</p> <p>hacia pensar, si es que acaso se pensaba, en que no era necesario pensar; ahora no hay de otra, salvo que se quiera ser parte sólo de la parafernalia, usar por usar, o hacer por hacer, por eso sigue siendo "sentido" la palabra.</p> <p>perdón por el ejemplo burdo, pero lo mismo pasa, la palabra sigue siendo ésa (sentido) y entonces sí, en lugar de informar, entro a un proceso de deformación, incluso si sólo entro por entrar, si consumo por consumir, si hago por hacer....</p> <p>creo que distractor es la palabra otra vez, y que habrá gente a la que realmente le sea molesto el informarse, que ante la menor provocación de palabra hablada busque la música, la melodía; y que no quiera regresar a la palabra que le va a decir algo que está pasando en un mundo pues ya sé que inseguro, corrupto, que ya sé que no se puede hacer nada y me pongo una canción, para qué me preocupo por todo eso, incluso gente con un – lo mismo puede decir Fox que Cabral – perdóneme usted ponerlos en el mismo terreno, los dos dijeron más o menos lo mismo; Fox "Para qué leemos", y Cabral que "Cuando se oían las noticias, se amargaba uno el día, que mejor se cantaran".</p> <p>le estoy hablando a los periodos ancestrales a la imprenta, las tablas; se tuvo que aprender, era una forma compleja, el hombre pasada a</p>	<p>determinan, incluso te dispersan más, te hacen procrastinar más que lo que te ayudan a enfocarte.</p> <p>al contrario, ahorita no sabemos qué es verdadero, qué es falso en la red, y nos están llevando a otro camino, entonces, pedagógicamente y didácticamente si están usados responsablemente, funcionan, si no, pues es casi los mismo que... la misma forma de atención que una televisión te fomenta.</p> <p>Sí, todo tiene, como en un sistema de reloj, de bitácoras, o de red social, se van discriminando los datos viejos, pierden esa validez, porque temporalmente ya no es lo actual, de nuevo esta referencia de lo temporal; te puede servir mucho, pierde ese sentido de validez, ya no lo necesito.</p> <p>J: Digamos que desde estas distintas dimensiones o soportes están acumuladas en la nube?</p> <p>F: En la nube... sí... Es que ahora la propia existencia del Ser fenoménico, del hombre ya no existe, está en un entorno virtual. Las constancias de esa existencia están en un entorno virtual, eso lo tengo grabado; salió en nos cuadernos académicos de la Facultad de Artes, y es una breve ponencia que di sobre eso, que ya la existencia del Ser no existe si la tratamos de conservar en es sistema</p>	<p>existir debe tener un proceso hetero-autónomo (trabajarla)</p> <p>...Refieren a que la promesa tardo-moderna de que cualquier persona podría aprender sin necesidad de maestros, gracias a las nuevas plataformas de información (Ejemplo de Asimov y reminiscencia a el Fedro)</p> <p>...Genera brechas (Por analfabetismo primario, acceso, infraestructura) dos consensaron explícitamente que es el equivalente a la segregación por clases sociales, sólo que ahora el factor es el acceso a la información.</p> <p>...A veces distrae</p> <p>...Existen informaciones dominates.</p>	<p>de extravío es la posibilidad, cada vez mayor por la cantidad de información, de distraerse, así como de cansarse. Asimismo gracias a la liberación del acceso a informaciones de todo tipo: como la personal; usos negativos se han potenciado, ya que es sencillo - con las debidas habilidades - tener prácticas ilegales como pornografía infantil, trata de blancas y corrupción de menores.</p> <p>La información ha tomado tal relevancia que se puede discursar sobre que ahora es una "moneda de cambio" en muchas esferas de la vida humana, con la posibilidad de monetizarla en contextos mercantilizadas, esto lleva a la cuestión sobre la eticidad de ciertos actores de acceder libremente a informaciones personales de los usuarios, tales como sus gustos, formas de consumo y su "huella digital".</p> <p>Que se tenga la posibilidad de acumular informaciones codificadas en datos y al alcance de "todos", no asegura su uso. Se relaciona con "La Metáfora de la brújula", donde la libertad de buscar condicióna, si la brújula se ha perdido o no ha existido, cómo y por qué acceso a lo que acceso. Es una variable de la metáfora fenomenológica del árbol que cae, si nadie está para escucharlo ¿existe?; si nadie está para apropiarse la información ¿existe? ¿tiene</p>
--	---	---	--	---	---	--

<p>modos si no crees en el sistema, entonces habría que ver de qué modo aportas.</p> <p>Esos usuarios, de algún modo siguen siendo como la parte "pasiva" que nada más ve televisión y ahora interactúan con sus dispositivos o con otras personas, no están aportando nada a la sociedad, entonces pues yo creo que la parte, o el término "aburrimento", difícilmente lo podrás encontrar en un entorno donde haya personas activas...</p> <p>informar en el nivel más crudo es, dar a conocer un hecho o un suceso a través de un medio y un soporte, que podría ser la voz, escrito, podría ser un video.</p> <p>ese contenido tiene la intención de informarle algo a alguien, desde la mañana tú dejas una nota a tu esposa pegada en el refrigerador, y dice "buenos días, nos vemos más tarde" ahí estás dejando un mensaje, informándole algo. Cómo... pues algo más complejo que puede ser a través de, tú mandes un mensaje en tu dispositivo para un grupo de trabajo y digas, "hoy voy a llegar tarde" o "mañana voy a llegar tarde"; pues estás dando información, lo puedes hacer a través de una llamada telefónica o de un video, finalmente yo creo que ese es un acto, el informar que está ligado a la comunicación humana,</p>	<p>porque así tengo una hora y media antes de que mi chica se levante, para estar yo solo, y luego para consumir información, porque me gusta; necesito leer información cada día es una necesidad primaria mía leer, leer, leer, leer;</p> <p>Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...</p> <p>J: Que de repente estás en Wikipedia, y de "Revolución Francesa" acabaste en "El Señor de los Anillos", y no sabes por qué...</p> <p>P: Sí! Eh! Está bonito! Está muy chingón!</p> <p>por ejemplo, estamos olvidando, estamos escribiendo muy mal últimamente y o sea más allá de... a nivel de caligrafía escribimos muy mal, por qué, porque hemos dejado de escribir,</p> <p>leo ahora más con un Kindle, que antes... mi lógica fue, comenzar a leer muchos libros,</p> <p>el Kindle a mí me ayuda, digo bueno es una cosa que siempre puedo llevar siempre encima</p> <p>Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre!</p> <p>Esa inteligencia que hay</p>	<p>publicaciones compartidas que mi marca; por ejemplo, yo creo que la información son datos muy valiosos.</p> <p>J: ¿Qué hay antes de la información?</p> <p>L: Sí, construcción de una idea...</p> <p>J: ¿Cómo construyes una idea?</p> <p>L: A partir de pensamiento, análisis, palabras clave y pensar en quién va a recibir ese mensaje</p> <p>J: Es una secuencia?</p> <p>L: Sí, yo creo que sí.</p> <p>creo que también es una brecha informacional bien grande, o sea porque hay mucha gente que por ejemplo no sabe que hace unos días, mataron a un diputado que iba a ser candidato para la diputación a Chalco... y hay mucha gente que no sabe por qué pasó eso;</p> <p>y eso ya no es como tan "inocente", como la gente que no tienen dinero ni para comer, porque ahí es otro nivel, entonces la gente que sí tiene para comer, pero prefiere comprarse un Iphone, y lavando ajeno pero con Iphone 6; entonces la brecha de información ahí ya cambia, porque tú lo eliges</p> <p>Sí, por eso yo creo mucho que no estamos en ninguna Sociedad del Conocimiento... en una sociedad de nada! O sea... sí, quizá estamos en una sociedad de la información, porque todo lo tenemos muy inmediato, lo tenemos a la mano, y podemos tener acceso a él – no todas las personas, acoto otra vez – pero las que sí tenemos acceso, pero eso no quiere decir que seamos unos seres súper racionales y pensantes y que con esa información podamos hacer</p>	<p>penas de la oralidad a la escritura. Muchos años atestiguaron eso, Julio; cuando llega el ordenador, en pocas décadas, todos entran en el nuevo proceso de uso, de intercambio y de codificación, estamos más sujetos que nunca al código; quien vea esto un atisbo de libertad... pos a lo que yo tengo una idea muy lejana a lo que es la libertad, al contrario cada vez aparecemos más sujetos a aprender esas formas y si no somos entre ágrafas o analfabetas</p> <p>Sí, Julio; hay códigos dominantes. Lo mismo que hemos hecho, no... en la historia de la humanidad, está reflejado también, hay códigos, no superiores, sino dominantes y esa dominancia viene enmarcada por la falta de capacidad de discriminación, por la de cambio, que acabo de requerir, de sentido otra vez, porque algo se vuelve dominante y de pronto está ahí, y me margino si no me meto,</p> <p>Se podría hablar de una especie de "Informoteísmo"... se me acaba de ocurrir...</p> <p>A: Sí, claro, ahí hay un culto, yo creo que es una secta, yo dije capilla, usted ya la llevo a iglesia...</p> <p>Cuanto más, insito... - es el camino contrario a la libertad –, cuando más se sujeta al código, por eso la palabra sujeto es contraria aquí, menos libre es...</p>	<p>digital, porque digitalmente no existe nada, es algo virtual... Están medio chistosos porque en aquellos tiempos, los procesaba como tal y en el auge de estos sistemas...</p> <p>J: Buscamos o encontramos información?</p> <p>F: Buscamos, todo el tiempo buscamos; porque si llegaras a encontrar el punto culminante, pues ahí te quedas... Te encuentras una porción de la información, siempre va a estar en una dialéctica constante, siempre buscamos. El buscador te da una pieza del fenómeno, o piezas aparentes de ese fenómeno. Si busco ahorita el concepto de "buscar" me va a dar la descripción semántica, la traducción... etc... pero eso es simplemente un acercamiento al fenómeno o al concepto, pero voy a estar buscando, a lo mejor encuentro algo, pero sobre esto; voy y busco y busco.</p> <p>J: qué opinas sobre la corrección política "La información nos hará libres"</p> <p>F: Está mal, bueno según mi parecer, no es verdad. Yo precisamente estaba pensando en esto, no tengo... La información como tal te cautiva más e lo que te puede liberar, porque la información no hay conocimiento, no precisamente hay conocimiento, el dato no representa el conocimiento, que fue creo que nos faltó precisar eso; la información no supone conocimiento, la</p>			<p>un fin?. Hipotéticamente en esta sociedad de Redes, quienes sacan mayor partido de la acumulación de datos son las empresas de índole privada.</p> <p>"Condenados al Big data, por ahora"</p>
---	---	---	--	--	--	--	--

<p>incluso si vas manejado y prendes tu direcciones, tú le están informando al de atrás que vas a dar vuelta a la derecha, si lo leyó, lo codificó no... tal vez tú no sabes, se frenó y dices "pues sí me entendió",</p> <p>¿Qué hay antes de la información? R: Pues... el proceso mental... incluso lo podemos ver en, o sea antes de viajar, o sea el viaje más instantáneo y más rápido siempre es en la mente, el proceso mental del que tú evocas algo, imaginas algo y ya después incluso lo verbalizas, entonces yo creo que es un acto "automático", por ahí algunos científicos decían bueno... "Antes de pensar en el viaje en el tiempo, primero tenemos que imaginar hacia dónde vamos a viajar..." ése sería el viaje más rápido que podamos hacer en el tiempo, tú estás viajando hacia el futuro o hacia el pasado, y ya hiciste el viaje a tu cerebro, ya después ves si lo puedes hacer físicamente, y que de entrada existe.</p>	<p>Esa inteligencia que hay detrás, o ese Big Data o sea, tú no lo sabes... lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entran en Internet y te recomiendan, que te bajes tal libro de Rowling, digo.. lo que pasa detrás de eso, para llegar a esa información para ti no te importa, lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa,</p> <p>J: O sea tiene que ver mucho con la voluntad de sujeto que está dentro, de decir quiero esto...</p> <p>P: No y de la información.</p> <p>esta generación creo que tiene muchas más posibilidades, pero también se ha olvidado muchas cosas interesantes... creo que sí hay cosas que nos hacía muy humanos que hoy en día las perdemos,</p> <p>el momento que te das cuenta que puedes hacer cosas que pueden cambiar la vida de muchas personas, para bien o para mal...</p> <p>Tú tienes el valor de escoger...</p> <p>Yo creo que es algo muy de conducta, al final lo que haces lo haces de manera repetida, un "tic", o cualquier cosa, es algo para lo que estás programado</p> <p>Sí, totalmente, genera indicios, digo; la repetición debes de ver, que cuando llueve te mojas... es vital, sabes que si caen gotas 5 de la tarde. va a llover</p>	<p>algo de utilidad, o podamos hacer... como trenzarla y hacer discursos increíbles, creo que no, y eso sería una sociedad del conocimiento en sentido estricto y nosotros no lo somos, aunque tengamos la información, entonces yo creo que estamos justo ahí parados, en la Sociedad de la Información.</p> <p>Yo creo que sí... pero esa información tiene que ser mucho de su interés, realmente estar clavado en un tema. A mí por ejemplo, yo soy muy clavada del rescate animal, los perros en la calle, todo eso; y a mí me parece que siempre que hay algo de eso, no sé, como que siempre que leo una noticia o lo que sea, mi estado sí cambia... pero eso es hablando de mi experiencia personal... o te das cuenta que neta hay gente no tiene ni para comer y tú te estás quejando por otras cosas... y el Internet te permite tener acceso a ese tipo de información que tú no conocías, que hay gente al otro lado del mundo que vive así, o que le acaba de pasar esto; sí le cambia, pero a un nivel más emocional... y es que también la red funciona mucho con las emociones, los mensajes y la información siempre se va a manejar mucho lo emocional;</p> <p>yo creo que sí nos aburrimos más, lo tenemos todo tan así... y si no me abre... Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva,</p>		<p>conocimiento, la información no te puede liberar... La información no te hará libre, el conocimiento y la búsqueda del conocimiento es la que te puede hacer libre.</p> <p>J: Como resumen... La información persé no te hace libre... Sí, solo si generas relaciones y secuencias.</p> <p>F: Y si tú construyes conocimiento, adquieres consciencia de lo que está viendo y no te quedas con el dato, hay muchas analogías para hablar de esto, pero la información no es el camino.</p> <p>F: Sí, la sociedad del conocimiento es la que tiene la capacidad crítica y reflexiva de procesar la información; que no me trago todo lo que dice Aristegui, o Grupo Imagen o todo lo que dice cualquier periódico del PRI o del PAN, no sé... cada uno tiene cierta información, si yo me creo esa información y no reflexiono y no critico, y no indago el proceso y hago dialéctica a través de eso, no hay conocimiento y no sirve para nada. Conozco gente muy culta, muy evolucionada académicamente, que todavía se consumen los discursos demagógicos de cualquier partido de izquierda y todavía se consumen en la ira por atacar a un partido de derecha, centro o ultra-derecha; cuando toda esa información la podrían derivar en hacer, en poner atención a quienes necesitan información... pero ya es de cada quien.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

		<p>seguro, lo has aprendido por repetición, es un patrón repetido.</p> <p>hoy en día la gente más que encontrar información, se encuentra más información de la que busca, me refiero, FB es un gran ejemplo, es nuestro Feed, si te pregunto si viste el video de Tony Stark, de Robert D. Jr. Regalando un brazo biónico a un niño, no es porque tú lo buscaras, es porque un amigo tuyo lo posteó, creo que la gente no busca información, sino la gente se la encuentra. Yo por ejemplo descarto, yo leo mucha información y lo que hago es descartar, tengo distintas fuentes de información que yo las he buscado obviamente, por recomendación o porque me han llegado, y lo que hago es tenerla toda, y decir lo que me gusta o no me gusta de información.</p> <p>Está bien! Hace 1 años escogías un libro por la sinopsis, o te comprabas un disco de Dire Straits por el single que vendía... la canción número 12 no conocías... son siempre ese pequeño bocadito de información que te va a llevar a una decisión. Si cuando consumo, estas mil cosas al día, tendría que leerme todos los artículos, no llegaría a ningún lado, a mí con los 20-30 caracteres que me ofrece un titular, ya decido si me interesa o no me interesa, está muy bien, más que fragmentación es una simplificación o concentración de información....</p>			<p>F: Toda la dinámica de "Nos faltan 43" "queremos a los 43", ya es una construcción...</p> <p>J: Algo así, es un buen ejemplo para hablar de interpasividad!</p> <p>F: Eso es la hiperpasividad que más extensa que te puedas imaginar y más clara... soy el chavo izquierdoso que busca la pertenencia a un grupo social, porque la chava que me gusta es de izquierda y le gusta que pelee por las causas de la sociedad y digo "ahh me voy a poner compa Mario..." en mi FB para que vean que estoy en contra del sistema...</p>			
Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos



<p>bueno pues éstas permitieron que se generara una explosión gigantesca de generación de información;</p> <p>conglomerado muy amplio</p> <p>Si el uso de los códigos "UR", por ejemplo con tu celular tú puedas leer un código que a demás te va a llevar a una página web y Entonces tú ya tendrás más información del producto... entonces esto es posible desde hace mucho, gracias a toda la cuestión de hipervínculos y de integrarle un plus o un extra a la información que ahí traes.</p> <p>, la cuestión sobre la saturación de la información que se pueda generar con este bombardeo de información que hay en las pantallas, pues ahora encontramos pantallas en las vías mientras vas manejando, pues hay pantallas con anuncios y también son pantallas multimedias,</p> <p>si creo que puede ser un poco adictivo.</p> <p>Se vuelve útil cuando hay una planeación previa</p> <p>Ahora cómo saber si no saturar o si le estás dando la información suficiente al usuario, eso también depende del público al que vas dirigido, qué tanto crees que van a quedarse conformes con la información que le estás ofreciendo, si es clara o no, si le estás respondiendo sus dudas</p>	<p>Si que hay mucha información el problema no es la cantidad, sino la variedad, también el problema del Big Data,</p> <p>: Vale pues, me parece que esa información, claro es información que quizá no es tan buena, ya no es la cantidad sino cómo la uses...</p> <p>también juntar mucha información puede ayudar ya no a ti, sino a todo el mundo,</p> <p>Las decisiones las toman las personas... mucha información de qué te sirve... sino lo haces de manera inteligente o no le prestas atención; o si realmente le das más relevancia a otra cosa, a otro tipo de información que te nubla o deja opaca esa otra información.</p> <p>: Crees que tanta información que un sujeto promedio, dentro de un mar de información; esté "entrenado", "culturizado", para poder entenderla? P: No... yo creo que no... Creo que , esto que estamos hablando, tú.. creo que somos una pequeña parte de la sociedad que podemos hablar este tipo de cosas</p> <p>Creo que no toda la sociedad está preparada para la cantidad de información</p> <p>tiene que ver mucho con todos estos movimientos de Bulimia, y cómo la gente se desinforma y justamente tiene</p>	<p>pero como todo que tiene un ciclo de vida, algún día eso va a ser demasiado, van a ser demasiados datos, a dónde los vamos a mandar... qué va a pasar con todo eso, con todos esos datos acumulados; y si después la generación que viene abajo, no sé... cambia todo ese comportamiento, qué va a pasar... creo que es algo que sí tiene vigencia, pero tampoco hay que pensar como que ya!</p> <p>Yo creo que sí, la verdad a veces me pregunto, cómo puede caber tanta información en el mundo digital y en Internet, y en la red, o sea cómo puede caber tanto, y cómo se sigue generando más información. Ahora que yo manejo información editorial en línea, en plataformas digitales, es como estar generando contenido, y contenido, y contenido, entonces está muy cañón cómo te la pasas generando un chorro de contenido que se está quedando ahí, y tú no eres el único, o sea hay mil marcas de cualquier cosa...</p> <p>pero la gente que escribía blogs, para qué, sin ningún fin? O nosotros que tuiteamos, que tuiteamos cualquier clase de tonterías, esa información a dónde va? Regresamos, porque igual si es valiosa, tú tuiteas algo sobre una banda, o lo que sea, pues alguien te va a estar chocando, te van a estar monitoreando, las palabras clave también cuentan muchísimo...</p> <p>si se tarda dices "puta qué hueva, voy a cerrar esto", como que nos estamos más de "sí lo quiero todo ahorita, ya y rápido",</p> <p>: No tiene tanto que ver si cansa o no la información,</p>	<p>Hay una enorme cantidad de información y cualitativamente, muy superior a la capacidad que usamos para procesar, tenemos capacidad en el montaje neurológico para procesar esa información pero no la usamos, y cuanto menos usamos esa capacidad, más limitada se ve, cada vez por eso requerimos más que se le ancle un pie de foto a la fotografía, o a la imagen, para que nos digan qué significa, porque si no entro a la enorme aventura de tener que pensar por mí mismo.</p> <p>yo recuerdo a mi profesor universitario, y leía una cita de algún filósofo citando a otro, de un teórico citando a otro; tendría que haber ido a la fuente para ver esa cita y comprender, y entonces relacionar y hacer un pensamiento más completo y más constructivo, ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervínculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes,</p> <p>Cree que exista algo como "Hiperactividad Informativa" como esto de hacer por hacer, como mencionaba hace rato, informar por informar.</p> <p>A: No lo había pensando, pero si usara algún tipo de taxonomía, me gustaría el nombre; hay una compulsión, Julio, yo no sé todo el mundo, yo me angustio de repente si no estoy oyendo noticias... y yo acabo más angustiado después de oírlas, leer... como hay una necesidad, vaya no soy, no estoy apoyando la idea del Consejo Coordinador Empresarial de leer 20 min. al día, porque más puede ser dañino, supongo, al contrario apoyo los procesos de lectura, pero</p>	<p>J: ¿Crees que hay más información?</p> <p>F: ¿En torno a?</p> <p>J: A este abstracto de más información , por así decirlo.</p> <p>F: ¿En posibilidad de construirse, de encontrarse o de crearse?</p> <p>J: De encontrarse...</p> <p>F: Como todo...todo es dentro de la dialéctica se puede reconstruir, se puede reconfigurar y se puede confrontar, la información nunca termina y siempre hay más información. Si todo esto que te digo lo vemos desde otro plano, digamos desde otro campo de conocimiento, se contradice todo lo que digo y se puede construir una nueva posibilidad, tenemos siempre una confrontación tesis-antítesis, de la cual surge siempre un proceso dialéctico que epistémicamente a ti te da todas las posibilidad de crear tanta información se te antoje, ahí lo único que hay que ponderar es que con los sistemas, la veracidad y la... lo cierto de la información, no está implícita en la información.</p> <p>La contabilidad, la sistematización de toda esta información responde a una necesidad que antropológicamente</p>	<p>... Si existe una cantidad inmensa de información y cada día se genera más</p> <p>...Es incognoscible</p> <p>...No toda es valiosa ni favorable</p> <p>...Las nuevas generaciones se pueden sentir abrumadas</p> <p>...No toda la sociedad está preparada para tales cantidades de información</p> <p>...Mucha información, igual a; desinformación por exceso.</p> <p>..."Infoxicados" (tienes tanta información que te quedas bloqueado)</p> <p>...Existe un consenso en torno a que la información se "consume"</p> <p>...Hay que saber discriminar/interpretar</p> <p>...Existen procesos conscientes para "abarcar" grandes cantidades de información. Así como tematizaciones variadas. (Lectura en diagonal, palabras clave, discriminación en la abundancia)</p> <p>....Muchas fuentes de información distraen. No permiten focalizar atención.</p> <p>...Se abarca mucho, pero se profundiza poco.</p> <p>...Se han construido nuevas formas de presentar información (video, audio, multimedia),</p>	<p>... No todos se abruma por el exceso de información, ya que para que ocurra esto, se tiene que estar consciente primero de que hay una abundancia creciente.</p> <p>... El síntoma aparece cuando fenoménicamente se aparece el problema ante el sujeto. Cuando no lo hace consciente, el problema no existe para el sujeto.</p> <p>... Se ve como la panecea del mundo a la abundancia, pero también se toman reservas, ya que se cree que no todos tienen la misma habilidad.</p> <p>... Existen diferentes usos de la información y las plataformas divididos por generaciones.</p> <p>... Es "fácil" encontrar si se tienen criterios de búsqueda. Si no el usuario tiende a perderse.</p> <p>..... Cuando los entrevistados discursaron de problemáticas en torno a la sobre-información, parecieran no tomar en cuenta al usuario común, poco a poco en las entrevistas salían de su "burbuja" y se comenzaban a cuestionar sobre la posibilidad de que sus "aptitudes" no son la norma, y que existen problemas complejos en el grueso de la población. Caen en cuenta que quizá son usuarios entrenados y privilegiados.</p>	<p>Se tiene la percepción de que cada día se genera y acumula más información, gracias a la ploriferación de herramientas y plataformas de registro y reproducción de signos/información. A pesar de esto, se tiene consciencia de que a lo largo de la Historia de la humanidad, el Ser siempre ha requerido registrar su paso por el mundo, representando su realidad y contexto. Lo anterior se relaciona a la percepción de infinitud y no-posible acceso cognoscitivo a todo el vaciado de información registrado; esto abre la posibilidad a generar vacíos existenciales por una parte, así como procesos de ansiedad.</p> <p>"Infoxicados" es un término que varios de los entrevistados dotaron al proceso de cansancio informativo, donde la cantidad les abruma, y parece ser que es un proceso no consciente y sin darse cuenta, de una momento a otro se sienten "cansados", "infoxicados", etc.</p> <p>Existen métodos personales para acercarse a la información en entornos sobre-informados, van desde la lectura en diagonal, lectura por palabras clave o hipervínculos marcados, discriminación por descarte; es decir si tiene mucha información, elige lo que le parece útil en el momento. Cuando se tienen "caminos" o procesos de búsqueda, se</p>
---	---	---	---	--	---	---	---

<p>Se va generando una cantidad gigantesca de información. No tenemos la siquiera la capacidad de dimensionar o de conocer cuánta información se ha generado, cuánta además es visible... que a lo que tenemos acceso a través de Internet es solamente una parte de la Web, por ahí está la teoría de la Deep Web, donde nosotros nada más estamos viendo la superficie... lo que sobresaie</p> <p>la Web profunda, y ver que está llena tal vez de atrocidades, de pornografía, una serie de cosas, de armas, de todo lo que realmente mueve al mundo y que después puedes cuestionarte incluso pues el ser humano... y no sé qué tantas cosas no?</p> <p>yo estoy consciente que hay una cantidad gigantesca de información, no toda la información es valiosa, uno de los primeros pasos sería que los usuarios supieran elegir, qué información para ellos, de acuerdo a sus objetivos, entorno de vida, les es favorable o no, entonces para ir delimitando y desechando y haciendo una depuración</p> <p>Pues yo creo que no nada más ahora, siempre ha habido esa cantidad de información, nada más que ahora nos sentimos ahora abrumados o saturados de algún modo por ella...</p> <p>Si lo puede ser, porque hay más cantidad de</p>	<p>comportamiento muy negativos; con Ana... Mia, etc...</p> <p>la cantidad de información está ahí, pero no toda es veraz y siempre hay que como que saber interpretarla, entender mucho el contexto, fuente, y sobre todo interpretarla y darle el valor...</p> <p>, la cantidad de información está ahí, pero no toda es veraz y siempre hay que como que saber interpretarla, entender mucho el contexto, fuente, y sobre todo interpretarla y darle el valor...</p> <p>Infocixados... Está muy chingón...</p> <p>y él consume, o sea él es consumidor de información. Yo por ejemplo leo mucho en diagonal, y tengo un feed, y cada día leo como unas mil noticias... no las leo... (ademán de escanear), entonces luego, pero leo directamente por "keywords" y voy pasando, entonces cuando algo me llama la atención..</p> <p>o sea estoy leyendo mucha información, me da la posibilidad de abarcar mucha información, si sólo pudiera leer lo que hablan las revistas de publicidad, estaría como muy sesgado; pero también tengo blogs, o espacios de medicina, tecnología, o de cultura... es ahí, encuentro cosas que me pueden llegar a interesar, aunque muchas cosas no me interesan;</p>	<p>sino la toma en que no canse... L: Claro...</p> <p>No creo que canse, o si llega a cansar, tú tienes que darle la vuelta, como reciclarlo, volver a hacer otra estrategia, para hacer más efectivo este tuit o este post, cómo le vas a hacer, y cómo lo voy a cambiar, y qué le voy a meter</p> <p>embotamiento informativo,</p> <p>Yo creo que para cierto grupo de personas, no creo que para todas. Creo que hay un cierto tipo de personas, no las puedo encasillar o perfiles específicos, pero yo creo que sí se sienten así, que normalmente son ese tipo de personas más conscientes sobre los procesos, sobre la información, sobre cómo lo manejas y entonces sí, quizá si llega un punto en el que dices "Estoy harta de tanta información", llegan veces en las que digo "ya no quiero saber nada de mi teléfono" y en serio me olvido, porque no quiero saber, pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el FB o lo que sea...</p> <p>Y entonces está todo el tiempo expuesto, pero porque creo que también se ha creado una necesidad, es como una ansiedad esta de estar conectado, no tanto de tener la información, pero de estar conectado creo que es una necesidad así que te genera ansiedad, si se te pierda tu teléfono, puta... así de... "Lo necesito"</p> <p>No creo.. y vuelvo al tema, creo que sólo un cierto tipo de personas, podría darse cuenta de eso. no sé. Por mucho que</p>	<p>no la compuision sobre la misma, otra vez, son las razones porque hago las cosas "Por qué lo hago, porque me lo dijeron; porque creo que debo hacerlo; porque soy Profesor Investigador y cómo no voy a leer...", no sé dónde está la persona; si creo que lo hay; usted lo ve por todos lados; en un instante nos enteramos de una tragedia, y una buena noticia pervive entre las tragedias, en un instante...</p> <p>cómo dos personas viviendo en el mismo lugar, más o menos las mismas condiciones, puede opinar de forma tan distinta, el nivel de distractor cada una, el nivel de información que tenga cada una.</p> <p>Regreso al mismo punto, recuperando la idea; se ha tipificado como "Síndrome de Fatiga Informativa", como esta ansiedad de estar "irritado" o con canales abiertos a la información, ya sea por multiplicidad de pantallas, la rapidez con la que se producen y reproducen informaciones. Cree que suceda?</p> <p>A: Sí, claro que sí, estoy convencido de que sucede, la sociedad; nos hemos generado en la sociedad; una especie de nuevo orden, no tanto de un nuevo sentido – como el gusto, el tacto – pero sí hay un nuevo orden, o sea; es una sociedad que ha tendido a ser parte de eso y que por lo menos yo no sé si sabríamos vivir sin eso ahora mismo, no me imagino, es como cuando se descompone la televisión en la casa, me explico, ahora no pagan el cable y se los cortan y hay una especie de paranoia allí... el problema es ese que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos:</p>	<p>tendríamos que analizar, digamos históricamente o genéticamente, pero se proyecta como la posibilidad de precisamente construir más información, en esta contabilización, nunca vas a terminar de copiar datos, ni de aumentar, ni de concretarlos, ni de factorizarlos, ni de incrementarlos, etc. Es un proceso en constante producción, y temporalmente ¿cómo lo podría ubicar?...</p> <p>... Si en el tiempo está ocurriendo toda esta factorización de datos, este aumento de datos, es muy complejo hablar de suma o de resta si temporalmente podemos entender de que no hay una temporalidad en el sistema informático</p> <p>Si, siempre hay abundancia, y pueden estar grandes bases de datos, pueden estar muchos sistemas de procesamiento, de contabilización, una gran red semántica, o web semántica que contiene toda esa información, pero no existe, nada de eso existe, nada de eso es, si no tengo la consciencia de todo lo que existe y de todo lo que es,</p> <p>en todas las categorías del big data, ya sea como una simple estadística, como un simple conteo, como un recuento, o como, yo lo</p>	<p>para que en su condensación no canse al sujeto que tiene contacto con ésta.</p> <p>...El exceso de información no sirve de nada, si las decisiones no las toma el sujeto (La cantidad ya está allí, hay que saber entrar y formar)</p> <p>...Existe una compulsión por informarse. "Hiperactividad informativa". Parece ser que se ha convertido en una necesidad. Acompañada por procesos de ansiedad.</p> <p>...No se tiene la capacidad de acceso cognitivo a toda la información; pero hipotéticamente, las herramientas nos abren la posibilidad. Aquí se finca un poco el sentimiento de omnipotencia del sujeto informado.</p> <p>...Sólo una pequeña parte de la sociedad tiene manejo de procesos informativos amplios.</p> <p>...El excesos acarrea falta de sentido (Al tener tanto, le quitas el valor y el sentido)</p> <p>...Hay informaciones que no son visible a simple vista.</p> <p>...Al incrementarse la cantidad de outputs, el sujeto se distrae más si no está preparado para manejar y ponderar sus inputs.</p>	<p>corre un riesgo menor de extraviarse, cuando sólo se "navega" por hacerlo, se tiende a perder y divagar por contenidos diversos sin un fin determinado.</p> <p>Al estar en contextos sobre-informados, se pondera: la forma, lo emotivo, y lo inmediato; dejando por debajo del proceso el fondo.</p> <p>Existe la tendencia de la "hiperactividad informativa", donde en una especie de necesidad de estar informados, se da la compulsión de "consumo"</p> <p>El exceso acarrea desvalorización o falta de sentido.</p> <p>Al incrementarse la cantidad de outputs, el sujeto se distrae más si no está preparado para manejar y ponderar sus inputs. El exceso sin un fin determinado distrae.</p> <p>Tener la consciencia de que cada día se engrosa el proceso y que existe la virtualidad de hacer visible toda la información, genera embotamiento. Este proceso sólo se da en sujetos conscientes, parece ser que en usuarios comunes sin sentido del proceso, no les importa estar navegando en mares de información sin un fin determinado. El síntoma sólo se presenta en sujetos conscientes de la problematización y sus posibilidades</p> <p>Ahora más que antes se</p>
---	--	--	--	---	---	--

<p>información ahora, incluso en nuestro idioma porque la, también... la información gigantesca, tú decías pero "bueno antes todos los sitios estaban en inglés y yo no sé inglés, entonces no puedo acceder a esa información, no la entiendo, no la comprendo", ahora incluso si está en otro idioma, trae un traductor, te traduce las páginas, o ya vas interactuando como a otros niveles...</p> <p>las nuevas generaciones, que tienen la posibilidad, las que se pueden sentir un poco abrumadas</p>	<p>el problema claro, es que tienes tanta información y de repente como te quedas bloqueado...</p> <p>: Mucho.. muchísimo, a mí en lo particular el agotamiento intelectual, por trabajo, me ha tocado consumir mucha información y leer, y te vuelves loco,</p> <p>al principio, estaba intoxicado, digo no entendía nada, veía cosas que me volví loco, cómo puede ser que no haya luz en la calle... había cosas que no me entraban en la cabeza directamente, y eran tantos estímulos nuevos, colores, por ejemplo que me agotaban, a mí más o menos, preguntale a mi chica, a veces se vuelve loca...</p> <p>y un día me dijeras "soy alérgico a los huevos", te invito un día a cenar y te hago huevos, la siguiente vez que te invite a cenar te hago una tortilla, a la siguiente... sí no tengo esa información y la acumulo, no puedo atender tus gustos, yo le encuentro mucho valor; vuelvo depende el uso que le des.</p> <p>J: Crees que hay sujetos, que bueno; no es que no tengan voluntad, pero que en esta dinámica se pierdan?</p> <p>P: Sí, mucho</p> <p>Sí que es verdad que tener más factores en tu ecuación, haces las cosas más lentas</p>	<p>tengas información a la mano, ahí en Twitter, que los diarios, y lo que quieras, bueno primero tenemos este sesgo de la información que nos presentan los diarios mexicanos, porque sabemos que puede haber ahí...</p> <p>te voy a poner un ejemplo tonto; pero hoy en días salen grupos de música cada 5 minutos, entonces es muy difícil tener la atención de cada uno, y de repente aparece un grupo nuevo "ya lo conoces?" "No!!", y de repente a mí me abruma, porque no puedo escucharlo todo y no puedo conocerlo todo es como "Esperen! Por qué están saliendo, no lo hagan es mucha información!"</p> <p>Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir "ya voy a trabajar", porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea 1 hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo; entonces creo que nos distraemos mucho más porque eso hace que nuestras tareas y nuestra productividad por un rato se haga un lado, eso no te permite trabajar bien, o estudiar. Antes ibas a la escuela; bueno yo, ya no me tocó ir con smartphone a la escuela por ejemplo, pero ibas a la escuela u escuchabas el ipod, y eso te empezaba a distraer, ahora ya no me imagino, cómo son los niños que traen su smartphone, y que neta no pelan al maestro, que cómo le tiene que hacer el maestro...</p> <p>J: Como distintas fuentes de información al mismo tiempo...</p> <p>L: Y no pones atención ni en una ni en otra, entonces todo el mundo está distraído, hay</p>	<p>creemos que lo necesitamos, es una industria, es una industria de la consciencia, está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo.</p> <p>El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces "no, eso qué es!!", no me quiero conflictuar con eso, y entonces mejor, navego ahí; el dolor también "tómese todo lo que sea, pero que no le duela", es una parte, es una sensación integrada a lo que soy como especie, no hay que negarlo, a la primera de cambio métete toda la química que puedas, porque el caso es no sentir dolor, no eres masoquista...</p> <p>"Tenemos el acceso por herramienta, pero el acceso cognitivo no", no es un terror consciente... pero creo que exista?</p> <p>A: Sí, esa sí es de las nuevas enfermedades, esta ansiedad por, sí; y la no consecución en depresión también.</p> <p>volveríamos a lo mismo, esta ansiedad que da, referida con Zaïd en "Los Demasiados Libros", entra uno a la librería "chin, no he leído todo esto", es lo mismo, una persona con sentido, no le apura no haber leído todo eso... Se ve, regresa a la persona el asunto, no a la herramienta.</p>	<p>ubico como... acu... como conservación, o como difusión incluso, como divulgación de datos, de información, de conocimiento. Se encuentra implícita la posibilidad de transformar todo eso en un fin, en un fin determinado.</p> <p>Tal vez el fenómeno del dato, filosóficamente lo podemos echar abajo, decir que ese dato ya no es una condensadora de datos, ni es un programa que me mantiene ahí todas las bases de datos, de nombres de todo el mundo, o todas las cuentas bancarias de todo el universo, o el conteo de todas las galaxias ¡¡no!, eso ya no existe, esto se convierte en un nuevo fenómeno que sintetiza y deriva todo eso, por lo tanto esto es totalmente diferente a lo otro, creo que por ahí va, hay que reflexionarlo más, hay que discutirlo.</p> <p>J: ¿Crees que haya, un sujeto normal se cansa de información, ósea de estar como siempre teniendo inputs abiertos y recibiendo información?</p> <p>F: Pues todos estamos eh...</p> <p>Sino la relatividad propia de cada ser en torno a lo que recibe y a lo que procesa, ayer por la tarde, cuando toda esta información de las elecciones y esperando el conteo y el</p>			<p>habla de "saber utilizar información, saber formarla"; de una especie de aptitud que no todo el mundo posee. En la era de la sobre-información es más necesaria la "brújula" personal de hacia dónde se va.</p> <p>Sirve acumular información como necesidad de conocimiento, pero si no se usa, no pasa nada.</p>
---	--	--	---	---	--	--	---

<p>y ahora dice "Quiero un vuelo a la playa" ¿Qué hago me voy a Puerto Vallarta, o me voy a Cancún, o me voy a Mazunte? ¿Si me voy a Mazunte qué hago? Me voy a Huatulco, o a Puerto escondido... Oye y si me voy en sábado... lo voy a convertir en un proceso más largo, más chingón.</p> <p>Hay más posibilidades. Está guay, porque puedo escoger entonces, con lo cual creo que esa desaceleración hace que sea una mejor decisión, óptima, me refiero;</p> <p>tener tantas cosas... que le quitas valor, creo que también, al ser tan efimeros las cosas como que se gastan rápido.</p> <p>creo que la gente se aburre muy rápido, como que asimila muy rápido las cosas, le quita importancia rápido y eso lleva al aburrimiento: creo también directamente por esta manera tan loca de navegar, como que sí que nos aburrirnos más, en el sentido de que, no es aburrimiento, de manera intuitiva ya entras en Fb, no es aburrimiento, es un patrón.</p> <p>tiene tantas opciones, tampoco le gusta probar, para encontrar lo que le gusta, también es cuestión de combatir el aburrimiento,</p> <p>Yo creo que tiene mucho que ver con lo efímero...</p> <p>digo está muy guay tener la abundancia</p> <p>valor de la abundancia, está muy bien la abundancia, está de puta madre!</p>	<p>gente que la atropellan porque viene revisando su teléfono en la calle, creo que eso, no sé si sea bueno o malo, no sé si sea tan grave, pero sí pasa que nos distraemos mucho más.</p> <p>y dentro de la concepción de toda la red, de todo Internet, que todo está tan ahí, que no necesitas ir a una biblioteca todo es así...</p> <p>entonces en Internet tú puedes filtrar mucha información "no pues a lo mejor estaba coludido con quién sabe quién... porque la gente, porque tenía problemas con tal..." puede salir mucha información por Internet, y la gente nunca se va a dar cuenta, es lo que pasó en la campaña pasada con EPN, cómo te dabas cuenta de toda la corrupción que había, de todo lo que hacían, o el Partido Verde ahora, y a lo mejor hay gente en su pueblo, que a ellos les dan una despensa y a ellos no les importa; uno, no lo saben, porque no tienen acceso, dos, creo que no les importa, si lo supieran; porque ellos les dan de comer; creo que esa es una brecha informacional muy grande, más allá de clasismo, creo que es informacional...</p> <p>Qué es Hipermedia, o a qué te suena?</p> <p>L: Como a toda esta información que circula en la red, así... sin orden. A mí me suena eso Hipermedia... Hiper es como de "mucho", media me suena como "videos, fotos datos, números" todo así como en caos.</p> <p>J: Sin orden... Profundiza un poco más en esto de "sin orden"</p> <p>L: Sin haber creado una categoría previa, nada más datos allí, inútiles... no sé. A eso me suena, no sé si estoy bien...</p> <p>Creo que no es tan bueno, porque me parece que eso no te permite – regresamos al mismo tema – te permite tener</p>	<p>prep, etcetera, luego un momento en el yo ya me saturé, dije: "no, ¡ya! vámonos, ya me voy a dormir, mañana me espero a que me digan todo procesado", despierto, busco la información, y aún no hay certeza, no hay algo concreto, me vuelve a entrar esta angustia, una angustia Sartreana de decir: "estoy ante la nada, ante la posibilidad de que esto pueda o no pueda ser", y ahí puedo ver la temporalidad, en la mañana yo estaba como preocupado y pensado qué iba a suceder, en la tarde conforme pasa el tiempo, y conforme ese pasar del tiempo me llena de otras situaciones del contexto, tal vez tenía hambre en una determinada situación y me importaba más comer que informarme de todo esto, o tenía mucho sueño y mejor preferir ir a dormir que quedarme viendo esto, o tal vez tenía la verdadera curiosidad de saber qué iba a pasar, eran situaciones diferentes,</p> <p>J: Para qué sirve acumular información?</p> <p>F: Para tener constancia de lo que pasa, y existencialmente, para comprender el Ser, el Ser como lo maneja Heidegger, nos da mucha información para que actualmente se procese la forma en que una persona acumule información y que su historia, desde el punto de vista Histórico y Antropológico; siempre tenemos acumulación de datos, cualquier ejemplo te sirve: una pintura mural, un friso, un mural egipcio; todo eso es acumulación</p>
---	--	--

misimo tema – te permite tener conocimiento de todo, pero realmente no estás especializado eso... me salta mucho a mí, por ejemplo en Twitter cuando los temas que son, no sé cuando hay temporada de NFL, cuando hay temporada de Elecciones... ahora resulta que todo el mundo es especialista en todos los temas, porque... bueno porque hay una acumulación de información que te permite saber, pero eso no te permite especializarte en uno, te hace así como "ay sí cultura genera, debes saber de todo"...

: Yo creo que no he... porque mientras más información tengamos, va a ser mucho más difícil poder especializarte y tener este conocimiento profundo, entonces yo creo que no. Cada vez va a haber más información, un día no sé qué le va a pasar a la información o a la Red, así va

de datos, cada quien los acumula de diferente forma y diferente estructura, pero todos tenemos ese sentido de la acumulación como parte de la validación de la existencia.

Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
			<p>a quebrar, o no se a donde se vayan a mandar esos datos, o cómo se vayan a manejar esos números... pero no, yo creo que a más información, menos razonamiento, o no sé...</p> <p>Yo creo que más... Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo... entonces quieres un café, quieres un café... ok, te compras tu café y ese objeto del deseo va a cambiar a otra cosa, y así vas a estar en un constante toda la vida, creo que es lo que pasa con Internet, ok, el texto no te sirvió, del texto evoluciona a la imagen, de la imagen al video, del video evolución a las redes sociales, y de las redes sociales, mismas evolucionaron, de FB a Twitter, a Vine, que son videos súper cortitos, a Snapchat que son fotos así que se borran en 24 horas, entonces creo que todo va transmutando, porque cada vez todo lo queremos más inmediato, y al tener esa inmediatez "bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí" pero realmente no estoy entretenida como en nada, o sea en un sentido de uso común, toda la gente.</p> <p>Yo creo que no es como... o a lo mejor sí, pero es muy a corto plazo, porque también tú tienes tanta información que no creo que haya algo que puedas retener así... hoy en día tal cual, creo que no; lo aprendes un rato, sí; pero luego se te olvida porque también necesitas guardar otras cosas, tener otros datos, entonces como que vas desechando "esto sirve, esto no".</p>					

<p>con esa información; generar nuevo conocimiento y entonces ir clasificando y orientando a que, pues no nada más se trate de estar difundiendo información, sino que las personas, la sociedad que interactúa con esas tecnologías estén produciendo conocimiento</p> <p>digo sí hay una diferencia en cuento a.... Depende de qué estés leyendo, si estás leyendo como por que te gusta leer, o porque quieres disfrutar una novela o todo eso; pues tú puedes decidir, por utilizar la novela impresa porque pues te gusta tocar el papel, porque te gusta; tal vez trasladarte a algún otro sitio y utilizar tu libro porque pues tal vez pueda ser un poco más seguro; incluso; de transportar... Si lo haces con le IPad, obedeces a cuestiones tal vez de iluminación, de seguridad en el entorno en donde lo vayas a utilizar... de si quieres marcar algo también en la lectura; los dispositivos ya te permiten también hacer; marcados incluso extraer ciertos fragmentos, guardarlos en ese memento en la nube, hay ventajas de los dispositivos electrónicos de los que son impresos, que necesitamos un marcador.. o si el libro no es tuyo pues no lo puedes hacer. El acceso a los materiales, pues en un IPad, tú puede tener cinco mil libros y pues cargando no vas a traer más de 20 ó 30, y además para qué... si vas a un viaje muy largo bueno.. si puedes traer eso,</p>	<p>el valor de Fb son las personas, no es la plataforma, FB lo que trafica es con tú y yo, directamente, la información nuestra para ellos es uno de los negocios...</p> <p>el valor de Fb son las personas, no es la plataforma, FB lo que trafica es con tú y yo, directamente, la información nuestra para ellos es uno de los negocios...</p> <p>la información como que da poder</p> <p>la cuantificación, es lo que hace Wase, lo que hace es cuantificar cuánto tráfico hay y te pasa información,</p> <p>"qué pasaría si conectáramos, hoy en día a todas las personas del mundo y pudiéramos estudiar los patrones de médicos...."</p> <p>digo lo que tiene el Hospital Español, etc.. cada uno de sus historiales, información mía, propia con mis propios estudios, con mis propias patentes, si rompiéramos esa base y lo que hiciéramos, tener 500 historiales de cáncer de pulmón y de colon, tuviéramos millones de patrones, nos ayudará a solucionar problemas, entonces si que creo que es un motor de cambio todo el tema de la información</p>	<p>para una marca es súper importante identificar ese nicho, qué les gusta, qué quieren, como preferencias, entonces ahora está súper marcado ahora es muy marcado cómo los jóvenes prefieren redes sociales y prefieren tal, y los papás están entrando a la onda del FB, y entonces con eso empiezan a crear tendencias de consumo, creo que es muy interesante.</p> <p>en la parte de programación, hay muchísimas herramientas que te ayudan a percibir los datos de un consumidor en Internet, tan es así que el "retargeting", que es lo cuando tú buscas un viaje a Chile, te sales de ahí, entras a FB y de repente ves que al lado te aparecen muchísimos como de "Hotel en Chile", entonces de un ingreso a una página o a un sitio, ese sitio obtiene tus datos, tus preferencias, entonces eso es como, pues eso para las marcas está súper bueno, esa parte de la tecnología les viene a beneficiar mucho a ellos.</p> <p>algoritmos con palabras. L: Yo sólo he usado Google Adwords, que se trata de hacer campañas, o de buscar mediante palabras clave, cómo puede colocar mejor tu información; yo que estoy tratando con información editorial, lo que hacemos es buscar; mi marca es sobre hipotecas, casas, renta, venta, lo que hacemos es filtrar esas palabras clave y ver cómo se pueden posicionar en Google y a partir de eso crear artículos que tengan títulos con esas palabras clave, o yo que genero contenido en Redes sociales, tener palabras clave en copy de Twitter, en posto de FB que tengan esas palabras clave, para posicionar mejor, porque ahora ya Google te posiciona</p>	<p>: Usted lo dice con más precisión de la que yo pudiera alcanzar. La palabra clave sigue siendo "sentido"; antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer "Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no", toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del Pater Familias, en la casa</p>	<p>yo lo confío porque se que es un sistema que alguien construye a partir de la información que se recauda con instrumentos de evaluación.</p> <p>... nada de esto existe y nada de esto tiene congruencia o sentido, porque para mi entender, y para mi forma de acercarme a la información, esto sólo me demuestra eso ya como un fenómeno, todo ese gran condensado de información y todas las respuestas</p>	<p>... No tiene utilidad la información, si sólo está allí.</p> <p>...Ha sido importante como forma de influir en acciones de la masa.</p> <p>...Los medios masivos y sus informaciones, fueron los mesías; ahora parece que dicho modelo transmuta en contextos hipermedia y de sobre-información.</p> <p>...Se dan usos mercantiles de la información (Ventas/ política/etc.)</p> <p>...Las palabras clave son de ayuda para normalizar comportamientos y consumos. (Imperio de la Palabra Clave.</p> <p>... Imperio de la Palabra Clave.</p> <p>...La acumulación de información permite predecir comportamientos y recomendar cosas a los usuarios.</p> <p>...Usos "menores" como "conductas medias en Google", que sin contexto desinforman (ejemplo de las búsquedas acerca de enfermedades o síntomas, así como remedios médicos, donde muchas veces esa información descontextualizada desinforma)</p> <p>...Usos para identificarse con un grupo determinado, pero queda en el primer nivel de uso; tiene un sentido pero es "egoísta/ egótico"</p>	<p>... Usos "libertarios" o "emancipatorios" en sentido comercial (liberalización del mercado, ahora en liberalización del mercado de la información y por medio de ésta) VS Usos existenciales (personal y de conocimiento sin fines de lucro)</p> <p>...Hace más certera la realidad (Hipótesis de la Wiki-realidad) VS Complejiza la realidad. Es decir lo sencillo que aparenta ser el acceso y la apropiación en cierto nivel superior (Nivel de la línea marcusiana), contra la percepción de complejidad para construir informaciones al tener: a)exceso b)variedad c)poca confianza a la información creada por masas (wikis).</p>	<p>Los usos parecen haberse hecho más sencillos en intuitivos, a pesar de eso se sigue insitiendo en que no importa que los signos/ información estén allí, si no existe el procesos fenomenológico del Ser que accede a éstos. Algo que da signos de hacerse más intuitivo son la utilización de las palabras clave en los buscadores; parece ser que existe un imperio de la palabra clave así como una hipotética línea principal que se nombrará como "Wiki-realidad" (este concepto se ampliará como parte medular de la hipermedia y relacionado con la línea marcusianar).</p> <p>De igual forma existe una tendencia en usar la información como forma de identificarse con ciertos grupos que manejan de forma similar los discursos, este uso tiene la característica de ser "egótico"; asimismo ésto genera una sensación de "sabiduría" en torno a temas que transitan por la primera línea (wiki-realidad).</p> <p>Existe disenso en la percepción que se tiene de los usos liberadores y liberados de la información, por una parte está la liberación del mercado con y por la información como moneda de cambio, y por otra parte están los usos personales y existenciales sin fines de lucro.</p> <p>El disenso más importante es la dicotomía entre la</p>
---	--	--	---	---	--	--	---

<p>puedes manipularios, puedes hacer impresión de la hoja 5 a la 20 y luego entonces ir guardando esos fragmentos, porque tal vez te van a servir para tu investigación etc... entonces pues ya el uso o la lectura a través de estos dispositivos ya sea Ipad, tableta o los Kindle, pues ya son más bien algo que a últimas fechas se ha estado pues difundiendo un poco más; depende del usuario o para que vaya a utilizarlos.</p> <p>si tú estás leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un Hipervínculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de Hipervínculos</p>	<p>no significa que tu tendrías que dar toda tu información pero sí que creo cuando es información de bien común, se debería compartir, porque al final ayuda a mejorar, es un pensamiento muy Google...</p> <p>es información compartida yo puedo agarrar a otra persona y mejorarlo, usarlo en su casa... y vuelvo, también puede ser un negocio, que tampoco está mal</p> <p>la información es libre sí... pero tampoco seamos pendejos...</p> <p>... si fuera diseñador, no me gustaría que mis sillas, pues la gente las hackaera, digo es mi creación, digo sí que creo que si la información genera un bien común debería ser libre, pero también creo que cierta información pues obviamente se debe comercializar.</p> <p>la gente usa mal la información,</p> <p>hay que tener mucho contexto de esa información.</p> <p>Esas discusiones sobre en qué película salía Michael Keaton, ahora lo buscas, está muy chingón... digo... no está chingón tampoco, porque era muy divertido pelearte con tu cuñado o con tus suegros; sobre si era Michael Keaton o Michael Douglas, digo vuelvo es un ejemplo muy banal el que acabo de poner pero, pero sí que la</p>	<p>los tuits y las búsquedas de FB en el buscador, entonces es lo único que he usado, pero creo que sí ha tenido muchísimo éxito, o sea hoy en día todo el mundo conoce qué es Google Adwords y lo sabe usar, y sabe cómo aplicarlo, y también se puede monetizar, es una ventaja...</p> <p>yo creo que serían como ese tipo de carencias, o ese tipo de oportunidades ahí, aprender a usar la herramientas.</p> <p>Porque por ejemplo de encontrar, me viene mucho a la mente Google, hace poco Merca 2.0 hizo un estudio de las palabras más buscadas, de los temas más buscados en México, y uno de ellos es como "adelgazar", "dietas", o "médicos, para "automedicarse" de padecimientos, y yo lo he hecho de "Tengo esto, voy a Google, y a ver qué tengo", y pues ya casi casi, a veces me dice que me voy a morir, entonces te asustal</p> <p>No lo sé, eso sí no lo sé, porque para encontrar sin buscar, sí tienes que buscar tú primero, aunque sea meter una búsqueda de "tengo dolor de cabeza y tengo estos síntomas", a partir de ahí tu siguiente búsqueda te va a decir "A pues, pastillas para curar el dolor de cabeza...", entonces yo creo que sí necesitas tú primero filtrar tu información, o darle tu información a la red, y con eso la red va a trabajar.</p> <p>a lo mejor un tuit, un copy de tuit, no se le hace atractivo, métele imágenes, palabras claves, ven descubre, necesitas esto; crear necesidades.</p> <p>hav gente que por ejemplo en</p>	<p>... Genera una sensación de "sabiduría" sobre diversos tópicos que transitan en el primer nivel de la realidad (hipótesis de una wiki-realidad). Sólo parecer "informados" ante los demás. Interpasividad en contextos informativos.</p> <p>...</p>	<p>sencillez que aporta el tener información (en exceso) en en nivel superior; contrario a visiones donde el exceso de información en lugar de hacer más sencillo el contexto, lo complejiza por a)exceso, b)variedad, c) poca confianza en la información creada por masas.</p>
--	--	--	--	--



<p>accesibilidad muchas veces....</p> <p>Spotify me permite hacerlo, y está muy bien, y me dices tú "no te pierdas el nuevo disco... tal cantante", puedo llegar a mi casa a escucharlo, sin problemas sin tener que irme a la tienda de Virgin, o a Gandhi, o a Palacio de Hierro a comprarlo, y eso si lo hubiera.</p> <p>en páginas de ropa, por ejemplo, a mí me gusta la camisa esa de cuadros, y me recomienda de repente unas botas... las del chico ése por ejemplo, está de puta madre! El sistema sabe que toda la gente que lleva ese tipo de camisas, también usa ese tipo de botas como de montaña, a mí me gusta Me ayuda y me suma.</p> <p>Sí, realmente vuelvo, lo que hace es librarme del tiempo que tenía que invertir para buscar las botas, ya que me lo ponga.. luego te fias si lo utilizas más, me favorece en eso, Netflix es un gran ejemplo si yo por ver el documental del fundador de Nike, me recomienda luego ver el documental de (...) Está de puta madre! De eso a perderme en ese mar de distintos documentales que puede haber o no haber.</p> <p>no creo que se pierdan, bueno la inteligencia lo que hace es interpretar tus patrones y te ofrece... y tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo ponen adelante, lo que sí... esa información se manipula de manera negativa, obviamente te puedes perder... el Spam el fishing...</p> <p>yo mi primer trabajo lo hice en máquina de escribir, verga! Y tenía que buscar información sobre Velázquez en bibliotecas y hacer fotocopias a color y cortarlas con todo el aprendizaje bueno que tiene hoy en día... Rincón del uso, Wikipedia.</p>	<p>el canal de Twitter, siempre están preguntando cosas como "Necesito un departamento en la Del Valle que tenga 5 recámaras, menos de 5 mil pesos..." a mí a veces me enoja por que digo "Wey ahí está la página", hay un filtro, y ahí te puedes meter y meter tu colonia, renta, venta, precios, tal... por qué me preguntas a mí, quieres que te lo dé todo así, pero no puedes decir obviamente eso entonces vas y tú lo haces por él, tú le dices "ten aquí está", creo que no nos está haciendo más participativos, o es algo como muy dialéctico...</p> <p>Claro! Ahorita está muy de moda lo social, de Ayotzinapa, Yo soy 132, no sé qué, eso fue como un fenómeno, que creo que es muy valioso, que nace en Internet, desde los disturbios de España y todo esto, nace desde ahí, creo que es algo súper valioso, porque te da la oportunidad de a lo mejor, no estás ahí pero tú imaginario social, tu pensamiento, entonces puedes compartir un tuit, pero me parece que ahora la tendencia en redes sociales, es mucha como de "protesta social"....</p> <p>Y dices "ay ya sé esto... y ya con esa línea de información tengo para compartir mi conocimiento en Twitter, o para crear un tuit y decir: Estoy harto de los políticos"; realmente eso no te hace como un especialista en el tema, o en el tratamiento de esa información.</p>
--	---

del vago, wikipedia.  
información sobre  
Velázquez.

Pues yo por ejemplo si me quedo con esa información que veo más veces en ciertas cosas... te has fumando varios cigarros, vale... es un tema repetitivo, me quedo Pam! Mi manera de identificarte es que fumas cigarros, porque las información, esa repetición hace que seas fácil de identificar

... para vender pizzas a las 9 de la mañana, porque sabes que la gente no come pizzas a las 10 de la mañana, o no envíes información a las 5 de la tarde porque la gente está en chinga o empalada, y crear momentos a las 7 de la tarde, justamente esos patrones de repetición te ayudan, son oportunidades para optimizar tu negocio,

Sabes... tomar decisiones. Antes podíamos ser mucho más intuitivos, ahora somos más pragmáticos, más científicos; imagínate que ahora estoy buscando trabajo, antes quizá me llegaba una oferta, y era la única cosa que podía tener, no tenía más información y la aceptaba; ahora quizá me meto a investigar quién es la empresa, qué hacen, qué no hace; o quizá me llegan ya varias ofertas, abre mucho más posibilidad, con lo cual ha hecho más lento el proceso de tomar la decisión, pero mejor incluso.

Información

Ruben Durán

Jacobó Pérez

Lorena García

Alejandro Byrd

Francisco Alarcón

Consensos

Disensos

Argumentos

Sobre los espacios donde se encuentra

pues es lo que podemos conocer como las "tecnologías", estas tecnologías, pues van desde hace muchos años; a través del uso de los pizarrones, primero; o durante mucho tiempo de gis, después ya con plumones los pizarrones blancos, el uso de otros materiales educativos; que también es toda una línea de investigación y de producción de materiales educativos donde encontramos, obviamente, la producción de audiovisuales con temáticas educativas, programas de televisión; de ahí que surgiera, por ejemplo este proyecto de telesecundarias, donde se estructuraban todas las clases a través de programas de televisión, igual los libros de texto, pues son recursos, no..?

Pues sí, las plataformas, es más bien donde se soporta, se insertan estos recursos.

con información que ya está circulando ahí, en esta Red mundial que es Internet, pues también puedan entonces tener un nivel de aprendizaje, relacionado con el uso a nivel técnico de las tecnologías

se podría decir que a raíz de la Internet y la distribución de equipos permitieron que fuera circulando esta información.

anteriormente cuando tú te subías, o tenías una junta al otro lado de la ciudad, una calle con cierto número o dirección, necesitabas tomar el Guía Roji y ya sea que estudiaras eso antes de subirte al auto, o lo fueras viendo con el riesgo de chocar... Actualmente si tú ya sabes la dirección, simplemente antes de salir de la oficina, tecleas en tu teléfono y cuando llegas a

me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería.

el Kindle me gusta mucho para leer, una gran herramienta, te permite llevar muchísima información, en cualquier momento, en un espacio muy pequeño, y no significa que tú en un futuro tengas que tener una biblioteca llena de Kindle... Tener un libro de ilustración, estamos en una librería, o un cómic... es lo que es... el olor, la sensación de leer;

es de que necesitas buscar información y como esta herramienta te lo da, lo tienes a la mano, tiene aquí todo, "ya para qué hago listas, para qué llevo una agenda y un lápiz, si todo lo tengo aquí"

la información va a comenzar a agilizarse en la forma en que tú seas más pasivo, en que te canses menos, que en vez de un texto, tengas un video

¿Qué opinas del Hipervínculo? L: Creo que es una gran idea, porque entonces eso te permite no tener que ir a otros lados a buscar, te dan la información "ahí está", si tú quieres consumirla o si no, es tu decisión entonces creo que es un gran invento,

es como un gran logro que hay un hipervínculo que me haga las cosas más fáciles, para que mi lector sólo dé click y vaya a la página, creo que en esa parte es buena, en la que no es tan buena, es en esto que nos hace como más apáticos, al final de cuentas, de no llevarte a buscar más allá "Ah! Lo tengo aquí, ok, más inmediato",

porque ahora ya tenemos una tableta; todos los niños de 6° y 5° año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún, no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje,

... Hay un cambio radical entre las plataformas físicas y las digitales; se ponen de manifiesto contextos específicos como el educativo y la literatura.

...Las plataformas donde la información se soporta físicas VS virtuales.

...La distribución y "fácil" acceso a los equipos y plataformas, potenció la omnipresencia de la información

.... Es recurrente esto: Por tener espacios donde se encuentre la información, si no se busca por un proceso voluntarios, no existe. (Caso de los niños de 5° de primaria que tienen a la mano las herramientas y la posibilidad, pero no parece mejorar su proceso de apropiación de información y mucho menos el de "enseñanza-aprendizaje")

Se nota un cambio radical entre las nuevas tecnologías de la información y las plataformas físicas en contextos como el educativo y en la literatura; se han potenciado su uso en esas dos dimensiones donde se encuentra información, lo anterior por la proloferación y el fácil acceso a las herramientas. Los usos van desde el kindle, ipad, etc. A pesar de lo anterior se sigue reafirmando la tesis de que se puede tener toda la información del mundo, acceso y virtualidad de conocerla toda, si no se hace visible por voluntad de sujeto; no existe.

	<p>tu auto, a través del mismo teléfono, incluso de GPS se carga la misma dirección y la computadora te dicta cómo llegar...</p> <p>le está ofreciendo a sus alumnos en ese momento a través de la pantalla la diapositiva o la información, y a demás le dice... que ese contenido está en la nube está montado en la Internet, le dice a sus alumnos "bueno ustedes puede acceder"</p>							
<b>Información</b>	<b>Ruben Durán</b>	<b>Jacobo Pérez</b>	<b>Lorena García</b>	<b>Alejandro Byrd</b>	<b>Francisco Alarcón</b>	<b>Consensos</b>	<b>Disensos</b>	<b>Argumentos</b>
Formación y reproducción	<p>, todos los sitios, están en esto que sería ya la Web 3.0, o la Web Semántica ya tiene incorporado un motor de búsquedas, entonces los motores de búsqueda, de algún modo han dirigido a que los usuarios, lo primero que hacen al entrar en su computadora, es hacer una búsqueda y esa búsqueda la hacen con base en una idea que ya tienen... "qué necesito?"</p> <p>entonces tú llevas estructurado lo que es una idea de temas que tú los desglosas en palabras clave y luego esas palabras clave, pues te sirven a ti para interactuar con el dispositivo; o con las fichas de trabajo que antes estaban impresas en las bibliotecas, con los</p>	<p>Creo que es muy de nicho todavía... y bueno, somos pendejos... creo que está muy bien para ciertos casos, sí que genera cambios</p> <p>yo si de repente me veo una mancha negra sabes, en el cuerpo, qué es lo primero que se me ocurre... pues entrar en Google; y quizá ahí un pendejo que ha dicho ahí que es un cáncer terminal y yo me lo creo.. Entonces ni yo mismo estoy entrenado, obviamente, hay que tener un poco de criterio.</p> <p>de repente, puta, veo algo que me gusta y me llama la atención, y empiezo ya como a excavar, esto lo hecho ya desde muy pequeño,</p>	<p>por una parte sí es como buscar, por la otra yo creo que es encontrar, pero encontrar no perderte, encontrar no estar perdido en el mundo;</p> <p>Tú como Millenial, lo haces, pero crees que el Nativo lo haga, filtre información? L: Lo hacen sin querer, es como inherente, lo tienes que hacer, más bien ellos son menos conscientes, yo ya estoy casi segura de que ellos son menos conscientes, de que "ay sí, voy a poner aquí que me gusta ir al concierto de tal, mañana voy a tener un chorro de anuncios de ve a este concierto y ve aquí", ellos son menos conscientes de esos procesos y de por qué esa información está siendo filtrada o usada, para cualquier otro fin...</p> <p>Pero también tiene este lado en el que tú te puedes enfocar a que ahora ya existe un</p>	<p>las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi problema es con el pensamiento lógico,</p> <p>pasa con la plataforma, dibujo una situación didáctica, instruyo al respecto, usted como mediador del aprendizaje, da por hecho que allí está ya, y a la hora de la ejecución nomás no pasa, y con la agravante de que no está el docente ahí para lamentarse con él de que no se entiende; el fondo es el mismo "comunicación y acción", diría yo, porque faltaría decir "qué hago yo con esto" y tener una iniciativa de aprendizaje y de acción,</p> <p>las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi problema es con el pensamiento lógico,</p>	<p>y se extrae parte del fenómeno para representarlo simbólicamente, o signicamente en cualquiera de las categorías que tiene este señor, pero nada de eso sucede, nada de eso se convierte en signo o en información, si no hay un acercamiento al fenómeno, al ser fenoménico.</p> <p>Estamos hechos de un código ordenado, sintomática o paradigmáticamente que define el fenómeno. Tenemos la configuración para hacerlo, sea la persona que sea, todas tienen esta capacidad de extensión, pero el plano en el que se hace es el que hay que analizar.</p>	<p>... Las palabras clave son un factor determinante, ya que son las que ayudan a filtrar y a arrojar información. (Motores Booleanos)</p> <p>...Existe una fragmentación del todo en partículas</p> <p>... A partir de estas partículas, el motor ofrece resultados.</p> <p>...El motor "aprende" de nuestras búsquedas y nos "encasilla" (Brecha de segundo orden: Hipótesis)</p> <p>...Hay grupos culturales que no tienen procesos optimizados de búsqueda (si los tienen llegan a ser básicos e intuitivos).</p> <p>.... Hay grupos culturales más visuales al momento</p>	<p>... Yo no busco, encuentro. VS a tener un proceso secuencializado y critico de las formas de buscar/ encontrar información.</p>	<p>El motor booleano ha tomado relevancia en los procesos de búsqueda, así como también tiene influencia en los procesos de apropiar información; es decir, a pesar de que aceleran las búsquedas, el usuario va generando una "huella" digital" predecible, en la cual se basan recomendaciones del motor, el ejemplo de "si se busca por un día entero pornografía, el motor "aprende" de esas búsquedas por palabras clave y da por sentado que es un interés inmediato, el motor no tiene consciencia de la acción, sólo por algoritmo da respuestas", en casos de sujetos conscientes de su actividad no parece tener ningún problema esta situación, se problematiza cuando el</p>

<p>catálogos o dónde sea... Entonces esta lógica de estructuración de la información y de la sistematización de bases de datos, de todos modos lleva a los usuarios a que al acercarnos a la tecnología tengamos ya, una lógica de arrojarle "palabras clave", porque necesitamos que el dispositivo nos ofrezca resultados; y esos resultados normalmente, pues son porque... ya sea que los utilicemos para labores profesionales en nuestro trabajo, o porque hay una investigación académica; o porque también puede ser para cuestiones de comunicación.</p> <p>Ahora con la Web Semántica o la Web 3.0... todos los portales que nosotros navegamos, incluso nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen ya integrados estos gestores de búsqueda "Semánticos", nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamamos, en cuento a "palabras clave",</p> <p>Entonces el sistema ya lo está identificando como un usuario que le gusta ese "nivel" de contenidos... Y entonces le va a sugerir contactos con ese mismo nivel "Pues si a ti te gusta ver videos porno, de chistes, de tonterías, pues entonces yo te voy a sugerir otros usuarios</p> <p>En Facebook todavía es un</p>	<p>Yo no busco... yo descarto. claro yo estudio Booleano, y entiendo los patrones de búsqueda y cómo funcionan</p> <p>Creo que el patrón de búsqueda, lo aprendes y luego obviamente, por mis estudios, que tienen que ver mucho con TIC, si que tengo más conocimientos para optimizar esas búsquedas, y porque entiendo el sistema...</p> <p>Vuelvo yo cuando me quería comprar una guitarra, yo tengo muchas guitarras en España, y mi decisión fue, las voy a dejar todas en España, fue una decisión muy tonta, Cómo? Tus guitarras las vas a dejar todas en España? Si te gusta tocar la guitarra... Por qué? Porque me quería comprar una nueva, fue tan tonto y tan caprichoso como eso, en lugar de depender en las guitarras que tenía, a las tiendas de aquí, me metí en Internet y me compré una "Nashville", y me la trajeron, la abundancia de poder comprar miles de guitarras, me dio la posibilidad de comprarme la que yo quería en particular, ahí la tecnología me facilitó comprar esa guitarra ese modelo,</p>	<p>género específico que se llama "Indie-rock-jazz" y entonces ahí entran ciertos grupos, y en otros "Funk-Jazz" lo que sea, entonces como que esta sistematización dentro de la red te ayuda a ordenar la información, entonces tú te puedes enfocar a solamente buscar "grupo Funk-Jazz"</p> <p>en Internet te va a aparecer una lista de solamente esos grupos; entonces eso puede ser bueno porque te enfoca, pero también es tanta información, que creo que tienes que saber hacer tus propios filtros personales, para encontrar la información correcta.</p> <p>por ejemplo, yo en mi día a día, tengo que buscar información editorial, notas dentro de agencias de información que tengan que ver con el tema de mi marca, hacer esta notas, subirlas a un portal; pero también tengo que buscar temas para hacer mis propias notas, pero también tengo que estar al pendiente de redes sociales, y no nada más en FB, es Twitter, FB, Google+, Pinterest, entonces yo tengo que estar así todo el día, en un ojo acá... y eso es como Multitasking, dentro de un área laboral,</p> <p>: Pero sí es como, esos dos tipos, creo yo, y es mucho menos consciente, yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al FB, estoy como en todos lados al mismo tiempo.</p> <p>la concepción de antes era que con la red y la redes sociales... y las plataformas digitales, nos íbamos a hacer</p>	<p>antes de iniciar el trabajo, ¿Qué se va a hacer?, ¿Cómo se va a hacer? Y ¿para qué se va a hacer?;</p> <p>si alguien más o menos está expuesto a los medios, se puede enterar de la noticia bomba de la de ayer, la de hoy; no pasa nada y hay un conocimiento de... hay un proceso informativo desarrollado, pero no hay una discusión racional, inteligente, argumentada, acerca de eso; hay aspectos más bien emocionales alrededor de las cosas, hay posiciones que tocan más por esa fibra sensible, incluso, generada desde los medios, porque también asumimos acriticamente de forma cómoda, porque pensar es algún tipo de trabajo que a veces queremos evitar,</p> <p>esta otra utopía que también sé que está en ese terreno, sería la de la comprensión, no serviría de mucho, porque seríamos algo así como autómatas que discuten, si no partimos de la comprensión ¿Quién es el otro? ¿Qué hace, por qué hace lo que hace...? ¿Quién soy yo?</p> <p>"prosumidores", si eso somos tenemos la posibilidad, pero necesitamos también la capacidad expresiva para hacerlo, o sea es cierta y ahí está el instrumento, pero necesito que haya con qué llenarlo y que del otro lado también haya una intención de lectura de lo que yo haga, porque puedo hacer un excelente Software, pero si el Humanware no está por ahí conectado, no va a servir de nada.</p> <p>estás leyendo un libro, Huxley cita a Shakespeare y yo decido si me voy a Shakespeare, o no me voy... A: Pensamiento paralelo</p>	<p>Atención... ¿como atención en el proceso de aprendizaje?, pues realmente no creo, esto es un facilitador, del sistema interactivo hipermedia, ofrece la... el establecimiento de rutas de asociación más ágiles,</p> <p>Sí en todo esto hay una cuestión dialéctica y hay que saberla operarla y tenerla consciente, si no es sólo un proceso de entrada y salida de información, no hay construcción. Todos los sistemas en si generan más información, si nos vamos a las generaciones de sistemas en la propia experiencia ya hay una generación de algo; cunado yo en el videojuego sé que si le doy un golpe a la tortuga de Mario Bros, con eso la termino, si dejo que me ataque me minimiza o me anula, en ese proceso de aprendizaje ya hay una síntesis, donde mi experiencia se confronta con la lógica del sistema y siempre hay un proceso de aprendizaje, de error, de prueba, etc. si es un proceso dialéctico pero hay que tener consciencia de eso.</p> <p>J: Si es dialéctico, siempre y cuando se tenga consciencia.</p> <p>F: Sí, si no es entrada y salida de información y es el fenómeno operando en su entorno, aunado a la acción de otro fenómeno,</p> <p>J: Podrían ser como "Hipervinculos voluntarios mentales", de decidir. Siempre pongo el ejemplo</p>	<p>de apropiar información.</p> <p>... Estás expuesto, no informado.</p> <p>... Existe la creencia de que somos "Prosimudores" (Consumidores y productores al mismo tiempo)</p> <p>...Existe un cambio de paradigma en los procesos de comprensión generacional.</p>	<p>sujeito se deja llevar por las recomendaciones del motor, pudiendo éstas convertirse en tematizaciones de búsqueda, consumo y apropiación regulares y hasta necesarias.</p> <p>De igual forma, al parecer estar en lo que se puede denominar como "imperio de la palabra clave en el motor", lo característico de este fenómeno es la "atomización del contenido", éstas partículas son las que nos acercan en primer nivel a todo el vaciado; con la otra característica de que el "vaciado" es incognoscible.</p> <p>Se cree que algunos grupos culturales se diferencian de sus formas de usos tecnológicos al apropiar información, no lo hacen de manera homogénea, pero pueden existir patrones generacionales.</p> <p>Que se esté expuesto, no quiere decir que se esté informado, se remarca la necesidad de que el sujeto genere proceso voluntario y hetero-autónomo. En relación a lo anterior surge el concepto "prosumidores".</p> <p>Sólo un entrevistado mencionó que "yo no busco información, yo la encuentro", es de ponerse atención a esta coconcepción del proceso.</p>
--	--	--	---	---	--	---

En Facebook todavía es un poco más amplio, porque estamos hablando de un lugar en el que tú creas, de tu conglomerado de amigos, creas grupos; entonces tienes el grupo de la familia, el grupo de la escuela, tienes el grupo del trabajo, y cuando tú escribes algo, tú puedes decidir, cuál de los grupos quieres que todos lo lean, o nada más dos de esos grupos, o tres. Cuando subes una fotografía igual... que también están viendo chistes, tonterías etc... Y luego entonces... esto lo va alejando de otra esfera de la que se estén compartiendo contenidos académicos, donde hay investigadores que estén interactuando

Sí claro... entonces, ahí se va generando esta otra brecha, que es la "brecha de acceso al conocimiento" la brecha de acceso a esa información valiosa... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario, tratar de encontrar la herramientas que le permitan "re-educar" a sus dispositivos, pero él mismo re-educarse en la forma, la cantidad de "tuits" que envía y la calidad de contenido que está compartiendo en redes sociales, etc...

hablando en específico de Twitter, habría que ver en dónde se coloca el mensaje, el contenido; al igual que Twitter y en FB, pues hay una segmentación de grupos, y de usuarios, con el uso de "Hashtag", podrías estar interactuando de manera abierta con cualquier tipo de público, lo que haces es; utilizas estas

digitales, nos ibamos a hacer más activos... creo que no, si hay una participación, pero creo que nos estamos haciendo muy flojos en ese aspecto

"tú le tienes que dar todo al consumidor", para que no vaya hasta tu página y busque "se renta departamento", o sea no, tú le tienes que dar lo que quiere

Activa que está allí, pero no que realmente... cualquier marca o cosa está ahí, no sé cómo expresarlo pero es como una actividad como floja, si estás, pero no estás, si estás ahí pero no estás activo; y tú crees que sí "Sí, no yo soy súper activa de las redes sociales, y tal", pero realmente si tú estás buscando algo, no tienes que ir como a una biblioteca, no tienes que ir a la tienda donde compraste tu Iphone, no tienes que ir a comprar comida, porque todo lo puedes resolver con Internet.

cómo los datos se van a convertir en un mensaje y en una información valiosa, pero si lo haces deliberadamente porque quieres escribir un Tuit, no sé, te rompieron el corazón y ya...

Haciendo categorías, ordenándolo, obviamente ordenándolo, pero por categorías, o por sistematización, o búsqueda de tendencias, o de gustos... así.

Yo creo que sí, desde el momento en que también mucha gente se comenzó a dar cuenta que el compartir tu repudio por un presidente al que no quieres, en redes sociales, no va a generar ningún cambio; que está muy valioso que protestes, que sea Trending Topic, pero eso no va a hacer ningún cambio, o sea el cambio lo tienes que hacer tú o protestando en las calles, algo que sea tangible, entonces creo que desde el

A: Pensamiento paraiero.

el problema es pensar que la necesitamos, entonces si yo me meto a un lugar sin una idea de a dónde voy a llegar, pues me va a pasar como a Alicia, me voy a extraviar; a lo mejor está bien, a lo mejor lo que busco es no llegar a un punto en específico, sino caminar, y si camino, sólo caminar está bien;

esta hiperactividad informativa, yo siento que si cada vez hay más, en determinadas generaciones; habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sinodales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información – que conozco – son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general y creo que no nos vamos a encontrar exactamente lo mismo

Me vino a la mente... Tuve una entrevista con alguien que se dedica totalmente a vender en Google, etc. y yo le preguntaba "Cómo buscaba", y él me dijo "Yo no busco, yo discrimino, me llegan las cosas y decido qué sí y qué no", entonces es como un cambio, o qué opina del "no buscar, sino sólo encontrar".  
A: Es que a la misma compulsión informativa que nos referíamos, en unas avalanchas de datos; yo me extravió muy fácil si no tengo un criterio de discriminación, por eso está pegado también a esta instantánea que decíamos del selector de canales, en televisión, en música, puedo escuchar tantito y si no me satisface, pum! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar

siempre pongo el ejemplo burdo: Estoy leyendo a Huxley y de repente cita a Shakespeare, y ya yo decido si me voy a Shakespeare o no...

Mentalmente lo puedo hacer, pero digamos que en esta posibilidad de ya tenerlos hasta en "azul", ahí qué sucede...?

F: Ahí viene la capacidad de elección, regresamos a los clásicos la capacidad del libre albedrío que te genera el acto evolutivo de decir "quiero profundizar, o no quiero", ya lo vi, ya lo conecté con la experiencia pero yo defino y decido cuando profundizo y cuando no, la elección es la que te da la opción y la elección está dentro de la consciencia, y por ende entonces – y silogísticamente – ahí puedes sacar algunas deducciones, la consciencia es la que opera en todo esto.

etiquetas... entonces tu sabes que tu mensaje lo van a leer cierto segmentos de personas que tal vez es en ese momento el tema importante de esa semana o el día pero tal vez, tú en tu mensaje citas a otras personas a las que quieres que estén relacionadas con tu mensaje, entonces bueno... tu mensaje ya va dirigido de cierto modo, y tú sí tienes consciencia de a quién lo estás dirigiendo, o a menos que mandes un mensaje abierto, o de alguna reflexión o algo así, pero incluso si le pondrías tal vez frases o no sé, algo así y los gestores o motores de búsqueda de Twitter en este caso, te permiten que tu mensaje sí se segmenten en algún lugar.

Obedece a los objetivos del proyecto del que estemos hablando, si estamos hablando de una... tiene que ser como todo; si hablamos de un sitio web sobre cierta temática que sería tal vez cómics, pues desde la misma creación del sitio, pues tiene que estar delimitados los alcances, cuál es el objetivo, si es comercial o didáctico, o no; si los contenidos va a ser de producción totalmente propia o van a utilizar contenidos de terceros, porque seguramente ya hay videos creados por las empresas de cómics, fotografías, etc. y entonces ellos simplemente van a dirigir al usuario a que consulte más información, que no generaron ellos

te vas haciendo a la idea a una serie de pensamientos en paralelo, de varios, de varias actividades, entonces pues tú tienes que generar una lógica,

Pues... o sea sí, puede ser que sí, digo tienes un pensamiento, lo expresas a través de algún dispositivo, de algún documento, de algún material, y luego lo haces llegar a través de un medio, entonces es una secuencialización de un acto. No sé si responda

entonces creo que es el momento en que te das cuenta que no pasa nada, aunque haya personas que odien a EPN, ese millón representa sí quizá el universo de la gente que tiene Internet, pero no del universo que está en todo México, porque hay mucha gente que no tiene Internet.

creo que a veces buscamos así a lo "súper imbécil", o no sabemos cómo buscar realmente.

cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? – Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!

no viene por la capacidad que puede tener alguien; un científico social, por ejemplo de decir "no, todo esto no me sirve, yo estoy buscando exactamente esto, porque tengo muy claro lo que estoy buscando", otra vez llegamos a la pregunta base ¿Qué está buscando, quién?  
J: Y un usuario normal...?  
A: Si no se ha preguntado ni quién es ni qué está buscando, es presa fácil, por eso los fenómenos virales...

hay un punto que no va más allá, dice "ahí está todo eso", pero ahí va a otra vez lo del cocktail, no se lo quiso beber

general es la participación, otra vez, la pregunta clave "¿Quién me dice qué, desde dónde... Por qué?"

Multipantalla	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
<p>Representación es: ¿Qué es la multipantalla?</p> <p>Concepciones Teórico-Conceptual.</p> <p>Cuestiones Históricas.</p>	<p>producción de materiales educativos donde encontramos, obviamente, la producción de audiovisuales con temáticas educativas, programas de televisión; de ahí que surgiera, por ejemplo este proyecto de telesecundarias, donde se estructuraban todas las clases a través de programas de televisión, que se lanzaban a través de una red que era de EDUSAT, entonces ahí llegaban a lugares más lejanos a través, obviamente del uso de un medio que sería la televisión en ese entonces;</p> <p>Tecnología que se ha usado, para apoyar el proceso educativo.</p> <p>si ahorita tú le das a un niño un teléfono con teclas... normalmente quiere que ya todo sea digital y las pantallas sean "responsivas" etc...</p> <p>J: Sí... quizá sería toda esta generación que se acuerda cuando llegó la primer computadora a su casa... Tiene todavía estas memorias de que tuvo que aprender a interactuar con algo nuevo, o a convivir con algo... o con un aparato nuevo de uso y de aprendizaje. En la escuela hacer tareas o cosas así... Quizá sería como una conceptualización de "Migrante" no..?</p> <p>R: Sí... Exactamente... eso podría ser...</p> <p>multipantallas, qué opinas o cómo los caracterizas... R: Bueno, pues está relacionado con los</p>	<p>¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre siempre dice esto "Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido"</p> <p>Nunca ha tocado un ordenador en su puta vida, y con el Ipad se mueve genial, porque es intuitivo, es fácil... no me pasaría darle por la cabeza darle un ordenador, o un ordenador con MS-DOS, porque eso sería como hundirlo.. el Ipad, es intuitivo, toco aquí, pasan cosas.</p>	<p>Pero es cierto, es de que necesitas buscar información y como esta herramienta te lo da, lo tienes a la mano, tiene aquí todo, "ya para qué hago listas, para qué llevo una agenda y un lápiz, si todo lo tengo aquí"</p> <p>si tú no tienes uno de estos (Iphone), es como de "Cómo un Samsung!" no...? También esas cosas que tienen que ver, otra vez regresamos, a los aspectos sociales, por ejemplo en la teoría de Barbero que te decía del "consumo cultural", cómo esto te genera un status, cómo estar en Internet te genera un status, el tener un perfil de FB con tantos seguidores... creo que todo tiene que ver con todo, y esto es una mezcla de dos cosas: de buscar y encontrar.</p> <p>No sé... Multipantalla me suena a multiplataforma, por ejemplo, en el ámbito editorial, multiplataforma tiene que ver con saltar de lo físico de una revista a las diferentes plataformas digitales que existen dentro de la red y saber manejarlas, video, audio, programación HTML, redes sociales, por supuesto, entonces cómo vas a hacer para que el contenido que tenías en una revista o en un periódico, pueda ser igual de interesante para tu usuario, pero dentro de estas plataformas virtuales, a eso me suena...</p>	<p>en los 80 decía Isaac Asimov que cada quien podía aprender lo que quisiera, desde donde quisiera; esta era la metáfora de lo que haría la tecnología en el aprendizaje;</p> <p>porque puedo hacer un excelente Software, pero si el Humanware no está por ahí conectado, no va a servir de nada.</p> <p>J: En esta dinámica de las plataformas, y ya la apertura de la posibilidad de poder interactuar en diferentes pantallas. ¿Qué opina de los procesos multipantalla? A: A mí me parece que al igual que las tareas múltiples... la idea de la diversificación de habilidades, está relacionada con las nuevas formas de apropiarse del conocimiento; otra vez, la posibilidad... Si yo veo a un niño que es capaz en un juego, tener 4 horizontes de pensamiento al mismo tiempo y resolverlos con la misma facilidad que alguien lejano a esas habilidades, que le puedan parecer asombroso,</p> <p>ahora los procesos más veloces de pensamiento y de ejecución familiarizan más rápido a las personas con los aditamentos, con los instrumentos, siempre, insisto que hubiese un sentido en el uso,</p> <p>pero el éxito del psicodrama televisivo está en que tiene todas las respuestas... qué multiplicidad necesito allí... el "on" del encendido y el "off" del apagado, o jugar con el control en los comerciales, porque no me satisface una imagen inmediata, qué sé yo..</p> <p>parafernalia tecnológica,</p> <p>cuando llega el ordenador, en pocas décadas, todos entran en el nuevo proceso de uso,</p>	<p>Sí, porque si no hay, si no se le ofrece el valor de... de la interfaz, si la interfaz no existe, el usuario no es llamado a la interacción, entonces siempre el medio determina la posibilidad de la elección. Si tengo tres botones, para tomar tres decisiones, ya sea una afirmativa, una negativa y una de duda, una de tal vez o no estoy seguro; el usuario, no puede elegir si eso no se le presenta.</p> <p>: No, la plataforma es un ser determinado, pueden estar ahí determinadas todas las posibilidades, si tengo un cubo con, digamos con sus cuatro o seis caras... esas seis caras pueden reconstruirse en una dos a la "n" infinitas posibilidades, o no se qué tantas probabilidades existen de combinaciones.</p> <p>El sistema multipantallas va más en el sentido de ofrecer todo en un momento, todo presente, todo está dispuesto, y es el siguiente grado de la evolución de hipermedia, en la hipermedia actual, la web 2.0 como empezó, todo estaba presente, dar un click para llamar el contenido. En la multipantalla yo veo que es la evolución en donde ya no tengo que dar click sino dirigir mi atención a uno y otro entorno, puedo profundizarlo, por ejemplo</p>	<p>...La Televisión es la primera pantalla "doméstica" en el desarrollo de la cultura.</p> <p>... La pantalla ha apoyado en algunos procesos educativos (Telesecundarias como la primera opción masificada en México)</p> <p>...Las nuevas generaciones tocan "todas" las pantallas (intuición del touch). Esta acción es recurrente y se manifiesta en todos los entrevistados.</p> <p>...Las nuevas generaciones (hipotéticamente la última y penúltima, la tercera se acopló), están más habituadas y es común la convivencia con y por las pantallas.</p> <p>...Existe "simultaneidad" en los procesos de acción y comunicación/ información a partir de el aumento de pantallas.</p> <p>...Entornos cada vez más "pantallizados".</p> <p>...Se percibe como una "herramienta omnipresente-omnipotente, al alcance de la mano (o en la mano) (sensación de poder). El ejemplo de Isaac Asimov "en los 80 decía Isaac Asimov que cada quien podía aprender lo que quisiera, desde donde quisiera; esta era la metáfora de lo que haría la tecnología en el aprendizaje"</p> <p>... La pantalla divide en niveles socioeconómicos,</p>	<p>... No hay un consenso general sobre el concepto:a)Las pantallas tienen ventanas dentro, pestañas; también éstas influyen y complejizan el proceso (esto se debe profundizar en la caracterización del contexto multipantalla, ya que hay "pantallas dentro de pantallas")</p> <p>... La interfaz determina las elecciones del usuario a partir de la configuración (elegir entre un número limitado de combinaciones de acción dentro de la pantalla)</p> <p>.... La pantalla puede ser infinita, pero con sistemas cerrados de acción, lo que hay de infinito es la variedad de contenidos e interfaces a las cuales saltar.</p>	<p>Históricamente, se denomina a la televisión como la primer pantalla doméstica, ya que a pesar de que el cine es la primera de grandes alcances comerciales, el televisor, se convirtió en parte integral del entorno familiar, y fue la primera en ser "domesticada".</p> <p>Ha tenido acercamientos históricos con los procesos educativos, el más grande fue el programa de Telesecundarias en México, pero ahora se refuerza su uso con materiales didácticos. (Apartado azul con más amplitud). Cabe recalcar la concepción Asimoviana de que se podría aprender todo lo que se quisiera por medio de la tecnología (en este caso, por medio de las pantallas).</p> <p>Las pantallas actuales están en el contexto en mayor medida, se habla de una "pantallización" de la realidad, donde las nuevas generaciones no conciben su mundo sin dichas herramientas emosioras de información, de comunicación e interacción; tan es así el caso que se expresa que es común que "un bebé comience a tocar pantallas de forma intuitiva", pasando del mundo en pantalla al "real" de un salto de ojo; lo anterior se relaciona con el concepto de "multitasking" el cual se ha propagado como una forma "moderna y racional" del actuar humano, con la característica de la</p>



<p>usuarios, sobre todo de las últimas generaciones: donde te encuentras a los adolescentes que tienen su celular con una conversación en Twitter y FB, tienen su PSP o su consola de videojuegos que, a demás están llevando un juego acabo y tienen la televisión prendida con una película, etc... Entonces, bueno, están interactuando ya en diferentes pantallas. Actualmente se puede hablar de este tema de "multipantallas" pues porque en todo, en el ambiente en el que nos estamos desarrollando es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac</p> <p>tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos. Entonces estás habituado a leer en pantalla,</p> <p>hablando de multipantallas, pues yo creo que obedece a la facilidad de adquirir diversos dispositivos que ya todos traen pantalla, dispositivos móviles, de entretenimiento, televisión con pantallas táctiles, televisores inteligentes, etc...</p> <p>Qué opinas del "Multitasking"? R: Bueno, está relacionado con esto, o sea la cuestión de estar llevando de manera paralela varias actividades, es un estándar no...? Inculcado desde las mismas escuelas en las que llevas 5 ó 6 materias al mismo tiempo y tienes que estar resolviendo tareas y actividades de todas la materias en paralelo,</p>			<p>de intercambio y de codificación, estamos más sujetos que nunca al código;</p> <p>dijo con más puntualidad Erich Fromm "estamos extraviados en una maraña tecnológica", lo dijo mucho antes de estos instrumentos, se refería a cómo la sociedad había estado más sola que nunca cuando parecía que tenemos medios para estar próximos, es por que sigue siendo eso, la propia preocupación de "si estamos solos, y eso es malo", la tendencia es "pues intégrate, únete, qué haces allí..."</p>	<p>en multipantalla, ¿que sistema de ejemplo me das?</p> <p>en aquél ensayo yo hablaba del espacio virtual, no el espacio de pantalla, el espacio de pantalla es una salida de la interfaz, y es un fenómeno que procesa todo lo demás, pero más allá del fenómeno de la pantalla está la forma de la funcionalidad, está la cuestión del doc de Mac, está muy cómodo, bueno el exposé se llama ¿no?, en donde te aparecen todas las pantallas...</p> <p>- J: Claro, exacto, si, que sería como unas ventanas dentro de la pantalla por así decirlo...</p> <p>- F: Como subs... como apartados que están presentes ahí todo el tiempo.</p> <p>si yo estoy frente a mi pantalla del programa, pero al mismo tiempo estoy teniendo un estímulo del itunes que está tocando en segundo plano, y al mismo tiempo tengo mi teléfono en el cual tengo un input para hacer una llamada de teléfono, tengo la interfaz que me da la tableta Wacom, que también es una interfaz, tengo la interfaz completa del sistema de cómputo, la interfaz de las teclas, la interfaz de la pantalla, todo es ya un sistema multipantallas</p> <p>el espacio no es la pantalla, no es el sistema ni la interfaz de photoshop, es toda la experiencia interactiva, mi espacio es el entorno en el que yo tengo esa manipulación multipantalla</p> <p>le identifico una funcionalidad, hasta ese momento yo adquiero esa posibilidad, si no, no existe.</p>	<p>de adquisicion (No es lo mismo tener in iphone a un samsung)/(Excluye)/(Genera status)/(Parafernalia tecnológica)</p> <p>...Diversificación de "habilidades" o de atención, se le relaciona con el "Multitasking".</p> <p>...La última generación no consibe la realidad antes de la pantalla.</p>		<p>"repaticion de atencion" y "el malabarismo inconsciente" (Han abunda en esto y le parece ser un retroceso cuasi-animal).</p> <p>Asimismo, la pantalla portátil se concibe como algo "omnipresente-omnisapiente al alcance de la mano" (o en la mano), con la sensación de poder y sabiduría.</p> <p>No hay consenso en el concepto pero surge la posibilidad de tener pantallas o ventanas, dentro de una pantalla "física", haciendo más complejo el proceso.</p>
---	--	--	---	---	---	--	---

Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena Garcia	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Implicaciones del proceso: Ámbito Educativo.	Se vuelve útil cuando hay una planeación previa a nivel institucional o del profesor o del docente, que hayan diseñado alguna aplicación educativa, o alguna clase en la que se vaya a hacer uso de esto: por ejemplo el profesor puede tener ya, llegar a su clase, tener un proyector donde va a pasar una serie... o una diapositiva, ya creada en un sistema interactivo, como Prezi, o algún otro, y entonces, le está ofreciendo a sus alumnos en ese momento a través de la pantalla la diapositiva o la información, y a demás le dice... que ese contenido está en la nube está montado en la Internet, le dice a sus alumnos "bueno ustedes puede acceder" y lo pueden estar viendo también, no es necesario que ahorita copien ahorita nada, y tal vez en algún momento que se llegue a cierto avance de la exposición, pues el docente podrá ceder la palabra a alguno de los alumnos, para que él continuara con la exposición, dado que trae, o ya Ueda traer el control si es que es una presentación y todos están interactuando desde su pantalla, desde su ordenador o de su celular y están determinando el rumbo que pueda llevar la clase, entonces finalmente, para niveles de aprendizaje, pues y creo que sí es importante, porque pues venimos, o estamos interactuando con usuarios que son muy "visuales" que siempre han tenido una televisión en su casa y siempre han visto...		Antes ibas a la escuela; bueno yo, ya no me tocó ir con smartphome a la escuela por ejemplo, pero ibas a la escuela u escuchabas el Ipod, y eso te empezaba a distraer, ahora ya no me imagino, cómo son los niños que traen su smartphome, y que neta no pelan al maestro, que cómo le tiene que hacer el maestro...  : El ejemplo de dar lpadas a niños de quinto de primaria, qué opinas? L: Yo creo que no está mal, pero regresamos al tema de aprender a usar a nivel operacional, o sea tú no le vas a dar una computadora, a un niño de la sierra de Oaxaca, porque el niño a lo mejor jamás en su vida ha visto una computadora,  si la das a niños de aquí del Cumbres... pues está chido, porque ellos saben lo que significa y está bien, pero creo que también debe haber muchos filtros de razonamiento social de qué le vas a dar a cada quien.	: Instrumentos, espacios para generar procesos, de la forma más elemental posible, es una asociación metodológica-técnica-instrumental relativamente nueva, siempre cambiante, y siempre debería estar – creo yo – al servicio de la inteligencia y la creatividad, ella por sí misma no lo genera.  : Uno de los problemas más comunes que he encontrado es la adecuación de estas plataformas a lo que pasaba de forma tradicional en un aula de clases, porque muchos dimos por hecho que se podía trasladar el escenario áulico la plataforma, con las debidas adecuaciones; y que esto de suyo ya resolvía el problema de la temporalidad de la especialidad y del aprendizaje, pero no es así... y no es así Julio, porque el problema es el mismo que en aula tradicional, es un problema de comunicación al final de cuentas, si usted en un aula recibe una instrucción sobre cómo hacer una práctica un taller, una dinámica, y en ese momento le queda medianamente clara, porque se la dijo el docente o la anotó en el pintarrón o la proyecto, y usted va a hacer el trabajo, a la hora que va a hacer el trabajo parece que empiezan a generarse dudas que tradicionalmente creemos también debe resolver el docente, eso mismo pasa con la plataforma, dibujo una situación didáctica, instruyo al respecto,  , hemos insistido también, es una corriente teórica de los últimos años sobre esta idea de las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi problema es con el pensamiento lógico, entonces si es distracción y si es falta de apego a la lectura, no a decir "aquí hay un abc, aquí hay una instrucción"; tres preguntas básicas que digo, siempre se deben resolver, antes de iniciar el trabajo, ¿Qué se va a hacer?, ¿Cómo se va a hacer? Y ¿para qué	pedagógicamente si te puedo decir que favorecen, que una persona tenga un estímulo más fácil, te facilitan el camino, pero desde un sentido pedagógico didáctico, pero la atención, la forma en que tu percepción se encamina, esta... los sistemas interactivos no los determinan, incluso te dispersan más, te hacen procrastinar más que lo que te ayudan a enfocar.  pedagógicamente y didácticamente si están usados responsablemente, funcionan, si no, pues es casi los mismo que... la misma forma de atención que una televisión te fomenta.  todos los niños de 6° y 5° año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún, no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje,	... Las pantallas son útiles, siempre y cuando exista una mediación y planeación por parte del docente. Por sí solas generan ruido.  ...Se encuentra que la voluntad sigue siendo factor importantísimo de ciertos procesos donde parece ser todo muy "intuitivo" en lo funcional.  ...Si las pantallas son gestionadas por el docente sirven, pero se considera que si hay un "exceso de pantallas sin un fin en el proceso", pueden generar distracción; se argumenta que las nuevas generaciones son más "visuales".  ...Las pantallas no mejoran el contexto, de hecho parecen hacerlo más complejo (complejo no es un juicio "negativo")  ...En el ejemplo de la actual masificación de tabletas a niños de 5° y 6° de primaria, se consensa que por sí solas no mejoran los procesos de aprendizaje y que además atienen o están directamente relacionados al contexto en que se den. Los contextos donde se incerta tecnología no son los mismos, ni las prácticas.  ...A veces generan procrastinación.	Se hace una comparativa de los distractores en la escuela, de generaciones anteriores (existen pantallas pero más sencillas sin conexión y reproductores de música), los cuales ya eran factor de distracción.  .. Ahora parece que ha de ser más complicado que un grupo con acceso y conexión te preste atención.  ...Históricamente se dio por sentado que el escenario áulico se podía trasladar a la pantalla sin adecuaciones. El escenario áulico con pantallas amerita adecuaciones pertinentes y prácticas.  Pueden ser distractores, siempre han existido en los contextos escolares pero la conectividad abre el espacio a procrastinar más.  No es suficiente que el escenario áulico se traslade a una pantalla, ya que amerita ciertas adecuaciones.	Se parte del supuesto de que las pantallas en ámbitos educativos son de utilidad, siempre y cuando exista una mediación y planeación por parte del docente, de lo contrario generan ruido, asimismo el proceso es voluntario y con fines, ya que por lo intuitivas que se han convertido las pantallas, cabe la posibilidad de perderse. En esta lógica se hace manifiesta la representación de que las pantallas por sí mismas no mejoran el entorno, sino que más bien lo complejizan, ya que se inserta tecnología en contextos donde quizá no haya infraestructura, es por eso que también se cree que hay secotres y contextos donde sea más fácil su inserción y no por destajo como lo pretende el gobierno federal (dando tabletas a todos los niños de 5°-6° de primari sin criterios de uso o de práctica para eficientar su proceso de enseñanza-aprendizaje).

	: entonces yo creo que lo que hay que hacer es encontrar la forma adecuada de utilizar la pantalla en las clases presenciales o incluso en las clases que ya son a distancia, pues entonces tú como diseñador de la clase o como profesor tienes la encomienda de dejar ciertas instrucciones del objetivo de cómo suceda esto; pero ahí ya es más bien responsable el alumno; el que aprende; de sus tiempos, de cómo se organice, de la forma en la que va a llevar a cabo sus procesos de aprendizaje,			se va a hacer? ¿para qué se va a hacer?;				
Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Implicaciones del proceso: Ámbito de lo Cultural-Social.	nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen ya integrados estos gestores de búsqueda "Semánticos", nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamos, en cuento a "palabras clave", qué sitios visitamos... Etc... Entonces, los navegadores están, y los dispositivos, están; a nosotros; de algún modo clasificándonos, por los usos que le estamos dando a esas mismas tecnologías.  tratar de encontrar la herramientas que le permitan "re-educar" a sus dispositivos, pero él mismo re-educarse	, yo soy bastante "second screen", y a mí que me gusta ver el fútbol, pelando a la gente en Twitter, justamente, es muy divertido.  , a mí por ejemplo lo de los teléfonos me vuelve loco, es algo que no tolero, y yo siempre... hoy no sé por qué lo he puesto encima de la mesa, porque antes siempre lo he llevado en los bolsillos, porque no me gusta tener el teléfono cerca  Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...  Entonces crees que nos estamos convirtiendo en "Malabaristas" de la	si se tarda dices "puta qué hueva, voy a cerrar esto", como que nos estamos más de "sí lo quiero todo ahorita, ya y rápido",  llegan veces en las que digo "ya no quiero saber nada de mi teléfono" y en serio me olvido, porque no quiero saber, pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el FB o lo que sea...  tengo que estar al pendiente de redes sociales, y no nada más en FB, es Twitter, FB, Google+, Pinterest, entonces yo tengo que estar así todo el día, en un ojo acá...  para ocio creo que también existe, pero no sé, eso no tiene un fin, ese tipo de Multitasking, no tiene como un fin en sí.	J: La Hiperactividad de esta atención que repartimos... cree que repartimos atención, en la dinámica del Multitasking... se podrá repartir atención? A: Por lo menos se divid  necesito que haya una mediación también instrumental, para que aprenda yo" porque el manual en sí mismo, además ya no existe, sería suficiente.  ! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? – Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!	aquí prescindo de mi interfaz (Se refiere a "mi interfaz" como "estructura del ser y sistema"), y esto lo convierto en mi interfaz (aquí es interfaz externa "como prótesis"),	... Las pantallas "aprenden" nuestros comportamientos y búsquedas.  ... Ahorran espacio, como deporte de información.  ...La pantalla tiene implicaciones comerciales muy fuertes, son un nocho de consumo grandísimo y su comercialización explota cada vez más.  ...Te dan la oportunidad de elegir. A pesar de esto pueden ser adictivas y generar hiperactividad en los usuarios.  ... Exigen/les damos atención, al estar dentro y aun más con conexión a internet, dentro de las pantallas "físicas" se pueden ir potenciando outputs en pestañas, las	... Se perciben beneficios, pero de igual forma se tienen conscientes los problemas que trae el uso indiscriminado.  ...Se prescinde de "nuestra interfaz" (cuerpo-mente), para convertir la pantalla en una "interfaz del yo".	La pantalla tiene muchas utilidades en la vida diaria, una de ellas es que permite ahorrar espacios donde se registra y guarda información; el ejemplo más recurrente atiende al área de la literatura donde a partir de ciertas pantallas/soportes como el Kindle, iPad, y tabletas portátiles, se pueden almacenar y "cargar" millones de volúmenes, ya sea en el aparato o con la posibilidad de guardarlos en nube. Lo anterior está relacionado con la explosión económica que en los últimos años se ha venido presentando en torno a las pantallas; en una entrevista alguien mencionó que parece ser que se han convertido en una necesidad de status, donde el sujeto por

<p>la pantalla a nivel comercial es el instrumento ideal como para vender, para comercializar los contenidos. Y entonces al usuario de alguna forma pues lo van enseñando a todo lo van a encontrar en las pantallas y si él puede interactuar sobre la decisión de lo que sucede en las pantallas, mejor... Lo vemos desde hace mucho con controles remotos en los que tú podías elegir cierto contenido en pantalla, ahora tú puedes decidir qué tomas ver en un partido de fútbol, etc... y eso no lo puedes hacer nada más desde tu computadora, desde tu televisión inteligente, lo puedes hacer también desde tu celular.</p> <p>el mismo contenido que tú tienes en tu celular, lo puedes estar viendo en tu pantalla, y entonces, bueno nos lleva a estar atentos a este seguimiento,</p> <p>Para el usuario puede haber un uso beneficioso de la tecnología, pero siempre que de algún modo el usuario aprenda a limitar eso; porque si creo que puede ser un poco adictivo.</p> <p>Si lo haces con el iPad, obedeces a cuestiones tal vez de iluminación, de seguridad en el entorno en donde lo vayas a utilizar... de si quieres marcar algo también en la lectura; los dispositivos ya te permiten también hacer; marcados incluso extraer ciertos fragmentos, guardarlos en</p>	<p>atención y de la información; de estar botando de aquí, a acá, a acá...</p> <p>P: Sí, sí, sí.. y esto por ejemplo se demuestra mucho en algunas redes sociales como Snapchat, que habla mucho de lo efímero, que al final ya no valoras las cosas a largo plazo.</p> <p>Crees que sea un síntoma de esta inmediatez de la red, del consumo, inmediatez en cuanto conseguir información. Tú tecleas el nombre que quieras y en .3 segundos tienes 5 millones de resultados...</p> <p>P: Exacto... y eso acaba con las sobremesas...</p> <p>Esas discusiones sobre en qué película salía Michael Keaton, ahora lo buscas, está muy chingón... digo... no está chingón tampoco, porque era muy divertido pelearse con tu cuñado o con tus suegros; sobre si era Michael Keaton o Michael Douglas, digo vuelvo es un ejemplo muy banal el que acabo de poner pero, pero sí que la accesibilidad muchas veces....</p> <p>Si estás así... y de repente ¡pam! Sale un mensaje de Twitter, sí. El iPad no está hecho para leer directamente, el Kindle me gusta mucho para leer, una gran herramienta, te permite llevar muchísima información, en cualquier momento, en un espacio muy pequeño, y no significa que tú en un futuro tengas que tener</p>	<p>; Pero sí es como, esos dos tipos, creo yo, y es mucho menos consciente, yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al FB, estoy como en todos lados al mismo tiempo.</p> <p>... Porque ayer vi una foto muy chistosa, de dos niños que se tomaron una selfie, entonces hay una niña como de 6 años, que trae un Iphone 6, y un niño que trae un Ipad y los dos se toman una selfie; y atrás ves la casa de ladrillo, muy humilde... entonces es como un meme, "ay si presumo mis devices, de Apple, pero mi lujosa casa – como sarcasmo – los opaca", entonces también hay gente de ese tipo, que es muy aspiracional, pues la clase media, la mayoría de mexicanos, que es muy aspiracional a tener ciertas marcas, cierto nivel de vida, entonces cuando ahí tienes una brecha de clasismo o socio-económico, creo que ahí también es muy importante cómo haces tus búsquedas, o qué es lo que buscas, y eso ya no es como tan "inocente", como la gente que no tienen dinero ni para comer, porque ahí es otro nivel, entonces la gente que sí tiene para comer, pero prefiere comprarse un Iphone, y lavando ajeno pero con Iphone 6; entonces la brecha de información ahí ya cambia, porque tú lo eliges.</p>			<p>cuales se manejan en simultaneidad.</p> <p>.... Este proceso puede llegar a cansar y se irritantes.</p> <p>...Lo que ocurre en las pantallas es efímero/ inmediato por la rapidez de las herramientas y la variedad de contenidos a los que se tienen acceso.</p> <p>... Estar dentro te expone a ser "interrumpido" dependiendo de los canales o outputs que se tengan abiertos, ya que algunos son de comunicación.</p> <p>.... Es una "copia" de la realidad pero inmediata/ conjuntada (se da el ejemplo del agora que se trasladó a la red y accedemos a ésta por medio de la pantalla ciertas aplicaciones emulan o caricaturizan la realidad (la exponenciación de las cosas del pueblo, es por eso que me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes el mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol: que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o cualquier fashion Blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que</p>		<p>cualquier medio obtiene un dispositivo, antes de relegarse por no usar/ consumir/aparecer/ interactuar en red (ejemplo de las burlas que circulan en torno a imágenes de usuarios con gadgets, pero con la apariencia de ser de estratos económicos bajos).</p> <p>Otra dinámica que parece ser recurrente en las prácticas y en la caracterización del uso de las pantallas, son la atención la cual se le dota; se mencionó incluso que notan que la gente parece estar más absorta y pendiente de lo que sucede "dentro" que lo que les circunda (casos de accidentes en la calle por ir ensimismado). Parece que "nos exigen" atención, a pesar de esto se manifiesta un "cansancio" o "hartazgo en ciertos momentos donde se hace consciente el tiempo que ha transcurrido así como una especie de embotamiento de los inputs del sujeto. El estar dentro, expone al usuario a ser interrumpido (dependiendo de los outputs específicos que mantenga en uso simultáneo, no todos emiten alertas o interrupciones mediadas.)</p> <p>Lo que ocurre dentro de la pantalla (hay que caracterizar, ya que la pantalla es lo físico con la posibilidad de abrir ventanas o pestañas de interacción Sujeto/ plataforma/Sujeto/sujeto/ Sujeto/informaciones)</p>
---	---	---	--	--	---	--	--

<p>fragmentos, guardados en ese memento en la nube, hay ventajas de los dispositivos electrónicos de los que son impresos, que necesitamos un marcador... o si el libro no es tuyo pues no lo puedes hacer. El acceso a los materiales, pues en un Ipad, tú puedes tener cinco mil libros y pues cargando no vas a traer más de 20 ó 30, y además para qué... si vas a un viaje muy largo bueno.. si puedes traer eso, puedes manipularlos, puedes hacer impresión de la hoja 5 a la 20 y luego entonces ir guardando esos fragmentos, porque tal vez te van a servir para tu investigación etc...</p> <p>entonces pues ya el uso o la lectura a través de estos dispositivos ya sea Ipad, tableta o los Kindle, pues ya son más bien algo que a últimas fechas se ha estado pues difundiendo un poco más; depende del usuario o para que vaya a utilizarlos.</p> <p>Bueno también tenemos lo que son los libros digitales, o los libros electrónicos que nos permiten agregar contenido que antes no se podía, si tú estás leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un Hipervínculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de</p>	<p>...tú tienes que tener una biblioteca llena de Kindle...</p> <p>... la red ayuda, digo yo tengo varios amigos que se han conocido por Tinder, está muy chingón eso, antes tenías que irte al antro, invitarle una copa... o ya había el problema de "no te conozco" es un amigo de un amigo, creo que justamente la red permite... la meta final es como la exponenciación de las cosas del pueblo, es por eso que me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes un mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol; que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o cualquier fashion Blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido.</p> <p>La gente que está mirando Instagram, Fb, o la gente que simplemente pone la televisión, que tampoco está mal; digo yo hace mucho tiempo dejé el cine de autor, para consumir lo de masas, porque para mí la función es hacer un "switch" no tengo ningunas ganas de ver a Lars Von Thrier y me</p>				<p>hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido.)</p> <p>...La gente pasa más tiempo mirando las pantallas (viviendo a través de éstas), que interactuando en la realidad física-social.</p> <p>...Da la sensación de que todo es inmediato (esto puede tener implicaciones en los usuarios que norman la inmediatez, y traspasan esa sensación a la realidad no hipermediada, muchas veces asirando que lo que ocurre en ésta realidad sea igual de inmediata y los procesos se acorten como sucede en las pantallas conectadas) ("Todo DEBE ser igual de inmediato que como lo es en red" es el argumento que engloba algo que podría darse a partir de la exponenciación y de la pantalla como "estructurante" de la estructura del sujeto.</p> <p>... Estar en todos lados al mismo tiempo. (se rompen baerras fenoménicas; junto con el punto anterior/las distopias no se hacen conscientes y estructuran al sujeto no consciente)</p>		<p>Sujeto (mediaciones)</p>
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------

Hipervínculos y de contenido extra que ya tiene que ver con esto de Hipermedia, pues a mí me parece que es algo muy interesante que se puede explotar mucho para fines educativo, didácticos y también de entretenimiento y demás.

la interconexión de equipos a través de redes como Internet, fue posible que los usuarios entonces comenzara interactuar con otros sistemas y con otras personas a través de esos sistemas, entonces, yo creo que desde ahí podemos identificar el origen de cómo la tecnología ha fomentado pues sí la relación entre personas, utilizando estos dispositivos y... de algún modo pues sí ha fomentado la interactividad, el ejemplo más claro puede ser el uso de las Redes Sociales, algunas no tan benéficas tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar sí una Hiperactividad ya incontrolable por parte de los usuarios, donde el usuario que escribe puede ver cuando el otro está en línea y puede ver si el otro ya leyó lo que le escribí, entonces por lo tanto está esperando un feed back "bueno pero por qué no me contesta, qué le pasa..." entonces generaría

encanta ver los Avengers... es un Fast Food de puta madre!!

mi cerebro: ese agotamiento intelectual y de información y dice "chaval, déjame descansar un rato y ponte a ver a Iron Man", está muy bien, y no me aburro, todo lo contrario...

una serie de ansiedad, de sentimientos encontrados, de problemas a nivel social porque están ya tan metidos en el uso de una dinámica de los mensajes de ese sistema en específico, pues que los lleva como a perder el objetivo real del medio.

tiene que ver con cuestiones psicológicas de analizar al sujeto en estos entornos y ver cómo se comporta frente a los dispositivos y qué tan adicto se ha vuelto a ellos, qué tanto tienen oportunidad de interactuar con todas estas personas sin utilizar la tecnología, de salir de viaje, de estar en un entorno donde no haya pantallas, o qué tanto de plano se lleva todo, se lleva sus dispositivos y dices "bueno... necesitas un respiro", no? Lo cual nos lleva entonces a recordar los consejos básicos que debes de descansar cada 30 minutos de la pantalla, de relajarte caminar un poco, todo eso te va dañando físicamente, pero yo creo que también mentalmente o psicológicamente te va cansando, o sea.. hay una fatiga, hay síndromes ahí...

Entonces el multitasking es una especie estándar que se está pues ya manejando, yo ya lo veo así en diferentes empresas, sobre todo las que están relacionadas con tecnología, donde tienes más de una computadora encendida, yo aquí a veces he tenido 3 ó 4 computadoras, no... tengo ahorita una lap donde instalo un programa, aquí estoy viendo correos, y a demás estoy llevando una maestría y veo la tarea o puedo tener una conversación acá, entonces aquí estamos interactuando en el mismo entorno con pantallas....

con la creación de navegadores con pestañas, tienes un navegador, con 5 ó 6 pestañas, en un mercado libre, porque compras un auto, en otra tal vez estás viendo la info. Institucional, en otro

Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena Garcia	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Ventajas/ Bondades/ Aceleración de procesos con un fin.	<p>pues no nada más se trate de estar difundiendo información, sino que las personas, la sociedad que interactúa con esas tecnologías estén produciendo conocimiento.</p> <p>Los usuarios actualmente, están interactuando en espacios que les ofrecen la oportunidad de aprender, de que además generen contenido y se relaciones con información que ya está circulando ahí,</p> <p>cuando tú te acercas a un dispositivo, ya sea tu celular o la computadora, o una tablet, o incluso; si anteriormente ibas a un café Internet, o entrabas a una zona con computadoras como en una escuela; pues sucedía lo mismo que cuando acudías a una biblioteca, tú tenías una temática de la cual querías investigar, no sé "Fuentes"...</p> <p>Ahora con los dispositivos móviles que tienen "Geolocalizador" y "GPS", los dispositivos ya te sugieren las rutas más rápidas para llegar a un lugar, de acuerdo en la ora del día. También te sugieren, además de la ruta, pues "normalmente a esta hora sales del trabajo, pues tanto tiempo para llegar a tu casa" no... O incluso pues ya todo lo que tiene que ver con configuración a través de voz y todo esto...</p> <p>Si el uso de los códigos "UR", por ejemplo con tu celular tú puedas leer un código que a demás te va</p>	<p>hoy en día Skype ya tiene sistema de traducción en tiempo real, yo puedo tener un amigo, realmente tengo un conocido coreano, un tío que conocí a través de LinkedIn, no conozco nada personalmente, llevo 4 años con él hablando,</p> <p>Maravillosa, maravillosa... leo ahora más con un Kindle, que antes... mi lógica fue, comenzar a leer muchos libros, de ahí me pasé al Ipad, que fue un gran error, por cuestiones de brillo... sobre todo porque yo soy una persona que me gusta mucho leer al aire libre, y el Ipad brilla... o en la playa se te calienta, el Kindle a mí me ayuda, digo bueno es una cosa que siempre puedo llevar siempre encima, digo, trato de llevar un libro por... (...?), verga! Te jodes la espalda... a mí en Kindle me permite....</p> <p>me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería.</p> <p>Netflix es un gran ejemplo si yo por ver el documental del fundador de Nike, me recomienda luego ver el documental de (...) Está de puta madre! De eso a perderme en ese mar de distintos documentales que puede haber o no haber.</p>	<p>no tienes que ir a la tienda donde compraste tu Iphone, no tienes que ir a comprar comida, porque todo lo puedes resolver con Internet.</p>		<p>, va a funcionar estando presente, ya no tengo que ir profundizando, más bien me dan la posibilidad de la elección, puedo trabajar aquí, pero tengo presente esta cuestión, y es como una forma más análoga todavía a la... al modelo de pensamiento que tenemos los seres conscientes.</p> <p>Cuántas aplicaciones te permiten hacer cosas más ágiles en un día, que las que antes hacías en una semana, si antes en un día me tenía que levantar más temprano para ir al banco, tenía que llegar al banco formarme y perder una hora, para hacer 1 ó 2 transacciones, después tenía que regresar a la escuela y ya había perdido media hora y no podía avisarle, y tenía que ir a un teléfono público, meter mi tarjeta, hablar; o tener que marcar en mi celular a uno de mis alumnos que si tuviera celular en aquellos tiempos; después tenía que ir en mi carro, tenía que estar pensando en que si me alcanza la gasolina o no, porque no tenía el procesador para que me dijera "tienes 5km", y no perder tiempo en pasar a una gasolinera, eran un montón de procesos que ahora un sistema informático agiliza,</p>	<p>... optimiza procesos primarios como la "Geolocalización" (aquí es una extensión del mapa)</p> <p>...Resolver problemáticas: Economizar tiempo y espacio.</p> <p>...Agiliza procesos, ya que al poder llevar a cabo actividades simultáneas, agiliza y economiza tiempo.</p> <p>...Al ser la pantalla, omnipresente en casi todo momento; da acceso desde cualquier lugar con conexión (banca en línea, etc.)</p>	<p>Sólo uno mencionó una mejora útil y que expande el potencial: Skype incorporó un traductor simultáneo entre conversaciones en distintas lenguas.</p>	<p>Aún se le encuentran pocas bondades y las que se enuncian, remiten a extensiones tecnológicas de desarrollos anteriores como los mapas, asimismo potencia procesos primarios y burocráticos ahorrando tiempo.</p>



a llevar a una pagina web y Entonces tú ya tendrás más información del producto...

beneficios para el usuario, puede ser benéfico al nivel de resolver alguna problemática o alguna temática que necesites; anteriormente cuando tú te subías, o tenias una junta al otro lado de la ciudad, una calle con cierto número o dirección, necesitabas tomar el Guía Roji y ya sea que estudiaras eso antes de subirte al auto, o lo fueras viendo con el riesgo de chocar... Actualmente si tú ya sabes la dirección, simplemente antes de salir de la oficina, teclas en tu teléfono y cuando llegas a tu auto, a través del mismo teléfono, incluso de GPS se carga la misma dirección y la computadora te dicta cómo llegar... Tú estás interactuando con diferentes pantallas... la de la oficina, la del celular y luego la del auto, pero estás con el objetivo de llegar a la dirección...

tú puedes ver de acuerdo a tu localización en GPS cuáles son los cines que te quedan más cerca, en qué horario están las películas, desde comprarlos, puedes ver los trailers de las películas, galerías de fotos, la sinopsis, una cantidad de información gigantesca, pues la concentración de información en una lectura pues se puede ampliar mucho con lo que son los Hipervínculos.

Información	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
-------------	-------------	--------------	---------------	----------------	-------------------	-----------	----------	------------

<p>Desventajas/dificultades/desaceleraciones o aceleraciones sin un fin.</p>	<p>sucede de manera automática en su diario convivir con la tecnología; entonces difícilmente lo puede ver, él no se da cuenta que los dispositivos, los sistemas con los que interactúa en línea, le están ofreciendo contenido que de algún modo, lo va tal vez alejando de sus objetivos... aunque tal vez esos sean sus objetivos... claro, eso no lo sabemos...</p> <p>obviamente, la cuestión sobre la saturación de la información que se pueda generar con este bombardeo de información que hay en las pantallas, pues ahora encontramos pantallas en las vías mientras vas manejando, pues hay pantallas con anuncios y también son pantallas multimedias,</p> <p>para que por lo menos salgas del cuarto, porque ya se volvió una cuestión medio adictiva y entonces dicen bueno "hacia dónde va la sociedad, qué queremos" esto.. esto es más bien una parte de reflexión</p> <p>Esos usuarios, de algún modo siguen siendo como la parte "pasiva" que nada más ve televisión y ahora interactúan con sus dispositivos o con otras personas, no están aportando nada a la sociedad,</p> <p>los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única</p>	<p>Creo que nuestra atención se está haciendo más fuerte o más débil, en esta dinámica de estar enfocándonos en diferentes pantallas, informaciones... P: Mucho más débil...</p> <p>Me gusta por ejemplo que ya hoy en día hay restaurantes que te invitan a desconectar el teléfono, incluso es una tendencia hoy en día, en algunos hoteles, incluso en vagones de tren; están generando ya sistemas de inhibidores de tecnología, para que estés con tu pareja, o con tu madre o con tu primo, no mires el teléfono y no des por culo, como con Instagram... vuelvo depende del uso que le des, yo por ejemplo a priori, sí creo que me sirve, pero también creo que puede ser una manera de perder atención...</p> <p>Sí, también, yo también soy muy distraído, tengo un problema de hiperactividad, con lo cual las cosas me alteran, en seguida me llaman la atención, bueno porque yo soy así.</p>	<p>te vuelve como una isla, como esta concepción de que el hombre es una isla, porque se empieza realmente a alejar de todo lo que tiene a su alrededor, vemos a la gente en la calle, que ya ni siquiera se da cuenta en dónde está, por dónde camina, quién tiene al lado, sino nada más están como todo el tiempo viendo el teléfono, en redes sociales; y creo que la conectividad ha llevado a desprendernos de los social, de lo social físico, de tener un encuentro, de no sacar tu celular cuando estás con un amigo, cuando estás en un café, creo que esas son las desventajas, y que son de corte social-antropológico de nuestra practicas, entonces creo que eso sí es un poco triste y decepcionante, porque nadie vio realmente que iba a llegar hasta acá, se pensó "sí, va a ser un avance", ok lo es; pero creo que también está la desventaja o el que vayamos yendo para atrás, un poco.</p> <p>Y entonces está todo el tiempo expuesto, pero porque creo que también se ha creado una necesidad, es como una ansiedad esta de estar conectado, no tanto de tener la información, pero de estar conectado creo que es una necesidad así que te genera ansiedad, si se te pierde tu teléfono, puta... así de... "Lo necesito"</p> <p>J: ¿Nos distraemos más, o menos? L: Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir "ya voy a trabajar", porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea 1 hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo;</p>	<p>hay un nuevo orden, o sea; es una sociedad que ha tendido a ser parte de eso y que por lo menos yo no sé si sabríamos vivir sin eso ahora mismo, no me imagino, es como cuando se descompone la televisión en la casa, me explico, ahora no pagan el cable y se los cortan y hay una especie de paranoia allí... el problema es ese que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos; es una industria, es una industria de la consciencia, está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo.</p> <p>, y me margino si no me meto, alguien prefiere el vínculo, como antes ya era marginación no tener celular,</p> <p>lo mismo pasa con la maquinita, mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy;</p>	<p>te genera tanta inmersión, tanto control y autonomía en un sistema,</p>	<p>... Parece que estar "dentro" de la pantalla se hace en automático, que no es consciente, asimismo no se da cuenta el usuario que la pantalla ofrece contenido; outpus con los que se interactúa inconscientemente.</p> <p>...La realidad cada vez es más mediado por pantallas "pantallización" (calles, escuela, etc.). Lo anterior parece saturar al sujeto, es decir que si su trabajo debe acontecer en pantalla, y el ocio también no divide prioridades en la pantalla, pone al mismo nivel su uso laboral con el de ocio, haciendo que determinadas veces se sienta embotado y necesite un "respiro". Es como si la realidad condensara todas las esferas de la vida en un mismo lugar, sin la necesidad de salir de esta realidad hipermediada, no identificando ya dichas esferas de la existencia del sujeto.</p> <p>... Se puede hablar de "Claustrofilia" donde las acciones del sujeto se reducen al hacer en solitario y "dentro", cosas que antes se hacía en compañía (física) y "fuera", esto se percibe como algo "pasivo". El sujeto que ya no necesita hacer nada porque todo lo hace en red.</p> <p>...Las pantallas debilitan la atención de los sujetos en distintos campos, como los interpersonales, se aíslan en el nivel "presencial", y</p>	<p>No HAY</p>	<p>... Parece que estar "dentro" de la pantalla se hace en automático, que no es consciente, asimismo no se da cuenta el usuario que la pantalla ofrece contenido; outpus con los que se interactúa inconscientemente.</p> <p>...La realidad cada vez es más mediado por pantallas "pantallización" (calles, escuela, etc.). Lo anterior parece saturar al sujeto, es decir que si su trabajo debe acontecer en pantalla, y el ocio también no divide prioridades en la pantalla, pone al mismo nivel su uso laboral con el de ocio, haciendo que determinadas veces se sienta embotado y necesite un "respiro". Es como si la realidad condensara todas las esferas de la vida en un mismo lugar, sin la necesidad de salir de esta realidad hipermediada, no identificando ya dichas esferas de la existencia del sujeto.</p> <p>... Se puede hablar de "Claustrofilia" donde las acciones del sujeto se reducen al hacer en solitario y "dentro", cosas que antes se hacía en compañía (física) y "fuera", esto se percibe como algo "pasivo". El sujeto que ya no necesita hacer nada porque todo lo hace en red.</p> <p>...Las pantallas debilitan la atención de los sujetos en distintos campos, como los interpersonales, se aíslan en el nivel "presencial", y</p>
--	---	--	---	---	--	---	---------------	---

<p>valvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no?? (jajaja) o sea, y aún así no porque tienes pantallas y (3G, pila), lo que podemos identificar como central, es el incremento de estrés, el estrés está presente en la enfermedad de este siglo, está presente en todos lados, y los niveles de estrés se han elevado así gigantescos, yo creo que eso es un punto como a destacar de lo que ha traído la tecnología, el uso de la tecnología, ya como para relacionarlo, pues ha sido el incremento de niveles de estrés, la baja de productividad en algunas áreas de trabajo, donde no se han analizado los beneficios que se pueden tener en situaciones didácticas o de convivencia que podría volver más productivas a las personas</p>		<p>Y no pones atención ni en una ni en otra, entonces todo el mundo está distraído, hay gente que la atropellan porque viene revisando su teléfono en la calle, creo que eso, no sé si sea bueno o malo, no sé si sea tan grave, pero sí pasa que nos distraemos mucho más.</p> <p>Nos aburrimos más o menos... L: Yo creo que más... Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo...</p> <p>al tener esa inmediatez "bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí" pero realmente no estoy entretenida como en nada</p> <p>Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...</p> <p>Un poco sí, y bueno creo que esa es la parte que no puede ser tan mala, pero creo que en el ámbito social, personal, antropológico sí me parece muy grave que vayas a una reunión con tus amigos, y todos estén chequeando el celular en vez de estar realmente conviviendo, o que las prácticas hayan cambiando tanto que entonces tú puedas conseguir un novio a través de una aplicación y ya no conversando, entonces creo que eso, en lo personal, se está perdiendo muchísimo, porque queda de bajo de una necesidad tecnológica, que una necesidad, creo que una necesidad creada, realmente; como podemos estar muy ansiosos si un día se nos olvida el celular en la casa, o si ya no sirve, lo que sea... Creo que no es tan bueno...</p>			<p>potencian el "a distancia", se "olvidan" de su realidad presencial, eliminando su entorno y a los sujetos en él. Distrae de más y constantemente, en la dinámica de "saltar de foco de atención a otro".</p> <p>...Ansiedad de "estar conectado por medio de la pantalla". Paranoia del "no-estar donde "TODO" pasa", esto "margina".</p> <p>...Se pondera la "eficiencia de la pantalla" antes de "lo que nos/me puede ofrecer" (Inmediatez-perpetua: la ventana de lo inmediato).</p> <p>... Mientras más "me meto", más se fragmenta mi personalidad en partículas que vacío en red.</p>		<p>potencian el "a distancia", se "olvidan" de su realidad presencial, eliminando su entorno y a los sujetos en él. Distrae de más y constantemente, en la dinámica de "saltar de foco de atención a otro".</p> <p>... Ansiedad de "estar conectado por medio de la pantalla". Paranoia del "no-estar donde "TODO" pasa", esto "margina".</p> <p>...Se pondera la "eficiencia de la pantalla" antes de "lo que nos/me puede ofrecer" (Inmediatez-perpetua: la ventana de lo inmediato).</p> <p>... Mientras más "me meto", más se fragmenta mi personalidad en partículas que vacío en red.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

Linealidad	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Cómo se forma una línea		J: Qué opinas de la "repetición" P: Está muy bien... J: De la repetición de los patrones, ya habamos del Big Data que se basa en esta repetición de patrones, de datos; en el ser humano, la repetición a qué lleva? P: Yo creo que es algo muy de conducta, al final lo que haces lo haces de manera repetida, un "tic", o cualquier cosa, es algo para lo que estás programado y muchas veces de manera muy...	J: ¿Cómo construyes una idea? L: A partir de pensamiento, análisis, palabras clave y pensar en quién va a recibir ese mensaje J: Es una secuencia? L: Sí, yo creo que sí.		En cualquier interfaz, eso viene de la sistematización metodológica, cada quien tiene su forma de sistematizar la metodología de acceso; y depende de cada quien reconfigurarlo o recomponerlo.	... Repetición de patrones, lo cual es útil para generar certezas en la realidad.  ... Es una secuencia de cosas, con un orden y un fin.  ... Es la sistematización metodológica de un proceso.	NO HAY	Una línea se forma de una sucesión de "cosas" con un fin, como es el de tener certezas de que si ocurre algo, posteriormente pasará algo ya conocido. Tiene implicaciones vitales en el conocimiento del mundo y de la realidad.
Qué es una línea			J: Para ti qué es una línea? L: Una línea.. de lo que sea? Algo que nunca cambia... no sé algo que no cambia, o sea que no cambia en su forma, pero que puede estar ahí por siempre, puede haber una línea es infinita, según yo, no tiene ni inicio ni fin, aunque según las matemáticas sí, pero para mí una línea si yo la imagino; me dice que una línea es algo que no cambia de forma pero que siempre va a estar ahí todo el tiempo...  J: Qué es una línea narrativa? L: Es una forma de contar algo, pero precisamente sin, como sin alterar... el ritmo literario de esa narración, pero sí cambia, dentro de esa línea sí cambia la forma... hay matices, hay curvas...		La linealidad supone temporalidad, y en la temporalidad ya están implícitas todas las dimensiones  La linealidad es más que nada un concepto geométrico que no aplica tanto en el sistema interactivo, porque en los modelos de pensamiento, la geometría sí tiene que ver, sí tiene referencia, pero creo que no nos da tanta precisión hablar de linealidad geométrica, ni de linealidad algebraica, nos sirve más buscar un concepto más profundo.  La discontinuidad implica en su esencia un orden lógico y aún así una configuración sintáctica preestablecida aunque no ordenada, y ahí mismo se encuentra un paradigma propio de esa discontinuidad que ya es una continuidad.  no es tanto la linealidad geométrica la que tiene que tomarse en cuenta.	... Se percibe como una "línea geométrica", euclidiana, pero se considera que no es la única forma de líneas existentes.  ...Algo con un orden lógico, pero con discontinuidades (línea no-euclidiana)  ... En el abstracto es mejor utilizar la representación "no-euclidiana"	Conceptualizarla como "algo estático, que no tiene varianza e infinito" (como un vector infinito y recto).	A lo primero que se remiten al hablar de líneas es a la línea euclidiana clásica, la cual atiende al primer Postulado de Euclides :un punto puede ser unido por una línea recta a otro punto. Posteriormente al ir contruyendo un concepto más abstracto de lo que es una línea se toman en cuenta las posibilidades no euclidianas de "discontinuidad, curvatura, paralelismos, niveles y dimensionaes". Es así como la línea toma una posibilidad mayor no atada a la conceptualización clásica bidimensional; sino ya como algo que puede ocurrir en contextos multidimensionales y complejos.
Usos benéficos de la línea o de secuencializar algo	Sí, más o menos como en esta dinámica de ¿Qué hay antes de la información? R: Pues... el proceso mental... incluso lo	hemos dejado de escribir, pero tú tienes la oportunidad de decidir si quieres escribir en papel, o en Ipad, yo algunas cosas	entonces como que esta sistematización dentro de la red te ayuda a ordenar la información, entonces tú te puedes enfocar a solamente	cómo decirlo en otras palabras, yo le puedo explicar, o alguien me puede explicar a mí el alfabeto para hacer poesía, qué necesito para	el establecimiento de rutas de asociación más ágiles,	... Procesos mentales más ágiles y eficientes, que facilitan el "camino" (Highways)	No hay	... Procesos mentales más ágiles y eficientes, que facilitan el "camino" (Highways)

	podemos ver en, o sea antes de viajar, o sea el viaje más instantáneo y más rápido siempre es en la mente, el proceso mental del que tú evocas algo, imaginas algo y ya después incluso lo verbalizas, entonces yo creo que es un acto "automático", por ahí algunos científicos decían bueno... "Antes de pensar en el viaje en el tiempo, primero tenemos que imaginar hacia dónde vamos a viajar..." ése sería el viaje más rápido que podamos hacer en el tiempo, tu estás viajando hacia el futuro o hacia el pasado, y ya hiciste el viaje a tu cerebro, ya después ves si lo puedes hacer físicamente, y que de entrada existe.	las escribo en Ipad, otras en ordenador, pero por ejemplo para pensar me gusta más escribir, hacerlo con la mano, porque a mí me genera un valor;  Pues yo por ejemplo si me quedo con esa información que veo más veces en ciertas cosas... te has fumando varios cigarros, vale... es un tema repetitivo, me quedo Pam! Mi manera de identificarte es que fumas cigarros, porque las información, esa repetición hace que seas fácil de identificar, a mí por ejemplo  Digamos que es como una secuencia, la cual nos va a llevar a interpretar cosas; como el término de información, formar ciertas cosas que están previas a la información, generas una línea, una secuencia y nos dice algo... P: Sí, totalmente, genera indicios, digo; la repetición debes de ver, que cuando llueve te mojas... es vital, sabes que si caen gotas 5 de la tarde, va a llover seguro, lo has aprendido por repetición, es un patrón repetido.  Creo que el patrón de búsqueda, lo aprendes	buscar	nacer poesía...? Yo puedo tener la métrica, leer poesía, tratar de inspirarme... si no encuentro yo un sentido, haré cualquier cosa, pero no haré poesía, es decir, no trabajaré, no produciré, que esa es la raíz de la palabra, porque no hay sentido en la tarea que estoy haciendo; soy una especie de autómatas funcional con esas letras que alguien me dio  Sí, Julio; hay códigos dominantes. Lo mismo que hemos hecho, no... en la historia de la humanidad, está reflejado también, hay códigos, no superiores, sino dominantes y esa dominancia viene enmarcada por la falta de capacidad de discriminación, por la de cambio, que acabo de requerir, de sentido otra vez, porque algo se vuelve dominante y de pronto está ahí, y me margino si no me meto, alguien prefiere el vínculo	Pedagógicamente si te puedo decir que favorecen, que una persona tenga un estímulo más fácil, te facilitan el camino	...Generas patrones útiles de uso, así como para interpretar.  ...El patrón ayuda al aprendizaje.  ...Generas orden en los procesos y ayuda a enfocar la acción.  ...Estandariza procesos, pero la línea no es el sistema de dicho proceso; es el ejemplo del "alfabeto" conocerlo no significa saber leer.  ...Rutas de asociación.	...Generas patrones útiles de uso, así como para interpretar.  ...El patrón ayuda al aprendizaje.  ...Generas orden en los procesos y ayuda a enfocar la acción.  ...Estandariza procesos, pero la línea no es el sistema de dicho proceso; es el ejemplo del "alfabeto" conocerlo no significa saber leer.  ...Rutas de asociación.	
	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena Garcia	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Representacion es negativas			J: ¿Crees que haya líneas más recurrentes? ¿Discursos más recurrentes en la red? L: Claro! Ahorita está muy de moda lo social, de Ayotzinapa, Yo soy 132, no sé qué, eso fue como un fenómeno, que creo que es muy valioso, que nace en Internet,	se empieza a hacer la tarea como si fuera "hacer por hacer", somos más Homo Fabers, creo yo, que Homo Sapiens, que el problema es ése, que cuando se va a hacer por hacer,  J: Cree que son discursos administrados... A: Y dominante		... La línea "inmóvil"  ...La línea que se repite "con sentido", sin en verdad tenerlo, recalcando lo interpasivo.  ... Hay líneas dominantes, con usos acrticos.	No HAY	Se percibe como yermo un proceso administrado, donde las líneas se repiten en pro de un sentido, pero en realidad sin ya tenerlo. Así mismo se hace consciente la existencia de líneas dominantes, con dificultades de romperse por el uso sistematizado y éstas.
	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena Garcia	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos

, si tu estas leyendo una historia o un cuento en el libro digital pues puedes encontrar un Hipervinculo donde se desplegué un video o un audio y ya te dé un plus a lo que esté leyendo, o te lleve a una página web, donde ya incluso tú ya puedes interactuar y responder algunos comentarios... y bueno esto no era posible con los libros impresos, entonces toda la parte de Hipervinculos y de contenido extra que ya tiene que ver con esto de Hypermedia,

las mismas escuelas en las que llevas 5 ó 6 materias al mismo tiempo y tienes que estar resolviendo tareas y actividades de todas la materias en paralelo, si a eso le sumas actividades que tengas en casa o en otros lugares, te vas haciendo a la idea a una serie de pensamientos en paralelo,

Yo por ejemplo leo mucho en diagonal, y tengo un feed, y cada día leo como unas mil noticias... no las leo... (ademán de escanear), entonces luego, pero leo directamente por "keywords" y voy pasando, entonces cuando algo me llama la atención... para mí es un valor agregado,

Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...

Sí estás así... y de repente pam! Sale un mensaje de Twitter, sí. El Ipad no está hecho para leer directamente, el Kindle me gusta mucho para leer,

L: Como a toda esta información que circula en la red, así... sin orden. A mí me suena eso Hypermedia... Hiper es como de "mucho", media me suena como "videos, fotos datos, números" todo así como en caos.

cada vez por eso requerimos más que se le ancle un pie de foto a la fotografía, o a la imagen, para que nos digan qué significa, porque si no entro a la enorme aventura de tener que pensar por mí mismo.

; yo recuerdo a mi profesor universitario, y leía una cita de algún filósofo citando a otro; de un teórico citando a otro; tendría que haber ido a la fuente para ver esa cita y comprender, y entonces relacionar y hacer un pensamiento más completo y más constructivo, ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervinculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes,

Entonces, quizá el hipervinculo no es algo tan nuevo, es algo que es inherente al pensamiento humano, como estas estructuras; como usted mencionaba; estás leyendo un libro, Huxley cita a Shakespeare y yo decido si me voy a Shakespeare, o no me voy...

A: Pensamiento paralelo.

le puede permitir a otro extender sus redes de perversión y buscarse identidades paralelas, porque no encuentra la suya propia y hacer más grande entonces el naufragio,

A mí me parece que al igual que las tareas múltiples... la idea de la diversificación de habilidades, está relacionada con las nuevas formas de apropiarse del conocimiento; otra vez, la posibilidad...

hagamos ese pensamiento múltiple y paralelo, estratégico, efectivo,

El hiper realmente yo lo entiendo y así lo enseño en todas mis clases, es un concepto que se vincula con lo aleatorio.

Yo lo manejo más como el acceso aleatorio; la aleatoriedad, deviene del concepto de hipertexto, del salto hipertextual, de los sistemas hiper...hiper... hipermediales, en donde yo puedo estar presente en diferentes estados de la información, en cualquier momento puedo acceder a los nodos, y esos me dan un movimiento aleatorio, como estar en el hiperespacio, o como... este término va más a eso, a lo aleatorio, al acceso que va más allá, pues de una secuencia lógica.

... a poder excavar, escarbar, y llegar al fondo, o a lo profundo de todo ese contexto.

extender mi presencia a muchos entornos,

En la hipermedia esta temporalidad no existe, y el pensamiento es de la misma forma hipermedial no lineal. Si fuera lineal yo tendría una estructura tan determinada todos los días y tan, no se tan, tan configuradamente perfecta

en la forma no lineal yo puedo tener acceso infinito a cualquier posibilidad

... El hipervinculo "explícito" es una homologación proceso mental asociativo paralelo, sólo que ahora es más visible en las pantallas y el sistema te "los recomienda o administra".

...Lo "paralelo" como característica.

... Saltos donde existen líneas (como en textos/ informaciones en otros formatos)

...Dichos saltos, nos llevan a lugares no planeados

... no/orden

... Cuando algo ya no se explica por sí mismo.

...Las citas en un texto/ discurso tienen a discontinuar.

...La fragmentación: Informaciones/ personalidad/ conocimiento/espacio y tiempo/posibilidad de estar presente en distintos lados a la vez/simultaneidad fragmentada.

... Virtualidad/posibilidad/ secuencia aleatoria

...El multitasking está relacionado con lo no/ lineal

... Extender/expandir mi presencia a muchos entornos a la vez.

... Acceso virtual y aleatorio

... Omnipresencia/ Posibilidades múltiples y simultáneas.

No hay

a pesar de que el concepto de línea estática, está muy arraigado; exitenciertos procesos que pueden catalogarse como no-lineales y que fueron construyéndose a lo largo de todos los discursos.

Lo virtual es la representación más próxima a lo no-lineal, ya que hace referencia a lo aleatorio, al desorden o a la secuencia "posible" dentro de contextos no lineales o no causales, asimismo estos procesos tienen la característica de simultaneidad y paralelismo. En torno a las líneas establecidas, cuando se dan saltos en estas ya se trata de un proceso de discontinuidad de la línea. dichos saltos, en ocasiones, por su tendencia a lo aleatorio; llevan a lugares no planeados, se refuerza el concepto de virtualidad o posibilidad "no-planeada". El constructo de "no-orden" puede parecer caótico, pero va más relacionado a las concepciones de la complejidad donde los nodos no tienen un orden predeterminado.

En cuestiones del Ser y su relación con la no-linealidad, es un proceso inherente al pensamiento humano, pero parece ser que últimamente se han potenciado estas dinámicas a partir de la proliferación de las nuevas tecnologías de Información y Comunicación. Algo interesante es que la no linealidad implica una fragmentación; a veces

		<p>habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sinodales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información – que conozco – son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general y creo que no nos vamos a encontrar exactamente lo mismo,</p>	<p>esas seis caras pueden reconstruirse en una dos a la "n" infinitas posibilidades, o no se qué tantas probabilidades existen de combinaciones. Puedes hacerlas evidente y llegas a un momento en el que puedes presentarlas todas, pero aún con la...aún siendo esas posibilidades matemáticamente inmensas, el usuario las puede hacer todavía más extensas,</p> <p>convenga estudiar este fenómeno de los saltos,</p> <p>El sistema multipantallas va más en el sentido de ofrecer todo en un momento, todo presente, todo está dispuesto,</p> <p>como apartados que están presentes ahí todo el tiempo. En ese fenómeno, yo me encontré con esto de abro la nube hipermedia, va a funcionar estando presente, ya no tengo que ir profundizando,</p> <p>En ese ensayo exploramos la cuestión del hiperespacio, el hiperespacio dentro de la web, si yo estoy frente a mi</p>	<p>pantalla del programa, pero al mismo tiempo estoy teniendo un estímulo del itunes que está tocando en segundo plano, y al mismo tiempo tengo mi teléfono en el cual tengo un input para hacer una llamada de teléfono, tengo la interfaz que me da la tableta Wacom, que también es una interfaz, tengo la interfaz completa del sistema de cómputo, la interfaz de las teclas, la interfaz de la pantalla, todo es ya un sistema multipantallas. L</p>			<p>arbitraria, a veces inconsciente de ciertos fenómenos o cosas. La fragmentación en distintas dimensiones de la realidad: En informaciones (informaciones que por medio de hipertextos, o por economía se fragmentan en el "universo no lineal"), en las personalidades de los sujetos (se relaciona con la capacidad de la omnipresencia, el expandir mi ser en distintos espacios y tiempos, a veces simultáneamente, en entornos distintos; asimismo la fragmentación del Ser en partículas que reparte por sus "extensiones de ser" &lt;perfiles donde "es" alguien, pero fragmentado&gt;, de igual forma también se puede hablar del conocimiento fragmentado que se relaciona directamente con la nueva cultura de la sabiduría por acceso (estudio de Yale)).</p> <p>El hipertexto es un fenómeno curioso ya que en los procesos naturales de la mente el paralelismo y la complejidad de relaciones son de índole no-lineales (se recuerda que linealizar es dar un orden y por ende también es un proceso "natural" que se explica como por par de opuestos), con esto se encuentra que es común el proceso no lineal, pero que pocas veces es consciente (revisar Varela y los procesos circulares). En contextos digitales, la extensión de dicha capacidad cognitiva se asentó en los hipervínculos, los cuales nos "ofrecen", "recomiendan", "administran" caminos paralelos al texto que se está revisando de forma lineal pero de fondo no-lineal, lo que cambia es la explicitación de dichas conexiones que antes bien eran "voluntarias" y ahora parecen "llamarnos" a descontinuar. (esto está tratado en el cuerpo de la tesis)</p>
--	--	---	--	--	--	--	---

Voluntad	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Representación es de "lo voluntario"	<p>Los usuarios actualmente, están interactuando en espacios que les ofrecen la oportunidad de aprender, de que además generen contenido y se relacionen con información que ya está circulando ahí</p> <p>pues ir interactuando y dándole forma a este conglomerado muy amplio.</p> <p>... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario, tratar de encontrar la herramientas que le permitan "re-educar" a sus dispositivos,</p> <p>: Si el uso de los códigos "UR", por ejemplo con tu celular tú puedas leer un código que a demás te va a llevar a una página web y Entonces tú ya tendrás más información del producto... entonces esto es posible desde hace mucho, gracias a toda la cuestión de hipervínculos y de integrarle un plus o un extra a la información que ahí traes.</p> <p>Para el usuario puede haber un uso beneficio de la tecnología, pero siempre que de algún modo el usuario aprenda a limitar eso; porque si creo que puede ser un poco adictivo.</p> <p>Se vuelve útil cuando hay una planeación previa a nivel institucional o del profesor o del docente, que hayan diseñado alguna aplicación educativa, o alguna clase en la que se vaya a hacer uso de esto;</p> <p>tú como diseñador de la clase o como profesor tienes la encomienda de dejar ciertas instrucciones del objetivo de cómo suceda esto; pero ahí ya es más bien responsable el alumno; el que aprende; de sus tiempos, de cómo se organice, de la forma en la que va a llevar a cabo sus procesos de aprendizaje, porque pues la figura central ya no es el profesor... no... ya son los estudiantes... Pues más bien hacia allá iría esa parte</p>	<p>tú tienes la oportunidad, la tomas o no...</p> <p>ya no es la cantidad sino cómo la uses...</p> <p>Las decisiones las toman las personas... mucha información de qué te sirve... sino lo haces de manera inteligente o no le prestas atención; o si realmente le das más relevancia a otra cosa, a otro tipo de información que te nubla o deja opaca esa otra información.</p> <p>siempre hay que como que saber interpretarla, entender mucho el contexto, fuente, y sobre todo interpretarla y darle el valor... cualquier cosa yo puedo ver en Internet, un insight o un mensaje, digo... la interpretación que le puedes dar, es una cosa u otra... hay que tener mucho contexto de esa información.</p> <p>P: Ah... relativizar, digo</p> <p>Depende la persona, tú puedes seguir escribiendo en tu Moleskine o puedes traerte tu Ipad, a mí me gusta más escribir en papel, por ejemplo,</p> <p>Tú tienes el valor de escoger...</p> <p>J: Regresamos al punto, la voluntad del sujeto...</p> <p>P: Sí, totalmente,</p> <p>Yo no busco... yo descarto</p> <p>Hay más posibilidades. Está guay, porque puedo escoger entonces, con lo cual creo que esa desaceleración hace que sea una mejor decisión, óptima,</p>	<p>creo que todo tiene que ver con todo, y esto es una mezcla de dos cosas: de buscar y encontrar.</p> <p>: No lo sé, eso si no lo sé, porque para encontrar sin buscar, si tienes que buscar tú primero, aunque sea meter una búsqueda de "tengo dolor de cabeza y tengo estos síntomas", a partir de ahí tu siguiente búsqueda te va a decir "A pues, pastillas para curar el dolor de cabeza...", entonces yo creo que si necesitas tú primero filtrar tu información, o darle tu información a la red, y con eso la red va a trabajar.</p> <p>en Twitter te importa a ti; a quién sigues, no es lo mismo seguir al Wewertomorrow que seguir a el diario EL País, y tener como estos seguidores, a lo mejor hay gente que nada más sigue a Youtubers o esas cosas, bueno pues esa es la información que tú elijas seguir, está bien; pero creo que ese tipo de información no te va a hacer libre para nada,</p> <p>Quizá... pero qué te va a aportar a ti,</p> <p>creo que tienes que saber hacer tus propios filtros personales, para encontrar la información correcta.</p> <p>L: A partir de pensamiento, análisis, palabras clave y pensar en quién va a recibir ese mensaje</p>	<p>entonces si alguna vez llegásemos a la sociedad de la información, sería porque somos sujetos informados capaces de discutir y generar entonces con ello procesos de conocimiento y entonces arribaríamos a la del conocimiento,</p> <p>no serviría de mucho, porque seríamos algo así como autómatas que discuten, si no partimos de la comprensión ¿Quién es el otro? ¿Qué hace, por qué hace lo que hace...? ¿Quién soy yo? Que incluso sería la primera pregunta de todas, por qué hago lo que hago, en la forma en que lo hago, para tratar de entender por qué estamos aquí, que también sería la pregunta básica de toda especie, y de pronto se nos olvida.</p> <p>Julio, no lo es en automático, si somos en efecto productores y consumidores al mismo tiempo; esto "prosumidores", si eso somos tenemos la posibilidad, pero necesitamos también la capacidad expresiva para hacerlo, o sea es cierta y ahí está el instrumento, pero necesito que haya con qué llenarlo y que del otro lado también haya una intención de lectura de lo que yo haga, porque puedo hacer un excelente Software, pero si el Humanware no está por ahí conectado, no va a servir de nada.</p> <p>tenemos que llegar a un punto en que no requirieremos alguna brújula en específico, más allá de nuestras propias coordenadas o cartografías, el problema es pensar que la necesitamos, entonces si yo me meto a un lugar sin una idea de a dónde voy a llegar, pues me va a pasar como a Alicia, me voy a extraviar;</p> <p>sería bueno yo creo que a través de la misma metáfora de Heráclito, este correr del agua; detenernos en algún punto para ver si estamos queriendo ser el agua, o el cause donde corre esa agua, ése es el punto de la comprensión, o sea es lo que está más lejos.</p> <p>? Es al revés no dejo que la tecnología me dicte, vuelvo al punto de inicio, es un instrumento que yo voy a decidir cómo voy a usar para que también la hipercodificación no me parezca tan dramática,</p>	<p>te da todas las posibilidades de crear tanta información se te antoje, ahí lo único que hay que ponderar es que con los sistemas, la veracidad y la... lo cierto de la información, no está implícita en la información.</p> <p>: Informar es ingresar, es entrar a la forma, así como ahorita lo podemos reflexionar, es tener consciencia de la forma, una consciencia que se puede analizar desde dentro, desde fuera de la forma, pero no hay información sino tengo consciencia de la forma o del ser, o de la forma del ser... si no hay este acercamiento, esta interactividad, no existe la posibilidad de estar ingresando o saliendo de la información,</p> <p>Tendría que ser consciente el usuario, porque sino no tiene sentido, esto son cables y fierros y no existe nada si no lo utilizo, yo no tenía consciencia todo lo que te facilita un programa de organización de tiempos, una agenda simple electrónica hasta que lo pruebo, y hasta que no tengo consciencia de ello y le identifico una funcionalidad, hasta ese momento yo adquiero esa posibilidad, si no, no existe.</p>	<p>... Al darse oportunidades, aprovecharlas</p> <p>... Sentido de responsabilidad</p> <p>... La voluntad concibe límites (el Übermensch también tiene la voluntad de no hacer)</p> <p>...Planeación y lógica</p> <p>...Saber interpretar, un previo conocimiento de las cosas</p> <p>...Elecciones inteligentes</p> <p>... Fines</p>	<p>No hay</p>	<p>Lo más relevante es recalcar las características de "lo voluntario", lo cual es algo consciente, para que exista voluntad debe existir consciencia del acto o del proceso, con las medidas responsables, lógica o en su caso la "voluntad de la no-voluntad" que sería el caso Nietzscheano o en el palabras de Zizek "Preferiría no hacerlo", poder negarse también es un acto voluntario, siempre y cuando se tenga un fin ya sea autónomo o por un grupo.</p>



	parte... depende del usuario o para que vaya a utilizarlos. entonces pues tú tienes que generar una lógica,			"no, todo esto no me sirve, yo estoy buscando exactamente esto, porque tengo muy claro lo que estoy buscando", otra vez llegamos a la pregunta base ¿Qué está buscando, quién?  Si no se ha preguntado ni quién es ni qué está buscando, es presa fácil, por eso los fenómenos virales...  Creo que es el Ser, si entiendo al Ser como la vinculación de su esencia con su voluntad, de lo que es y de lo que es capaz.  Se ve, regresa a la persona el asunto, no a la herramienta.  sería la persona el eje rector de todo, y entonces es eso;  ahí está todo eso", pero ahí va a otra vez lo del cocktail, no se lo quiso beber				
	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Sentido (voluntario)	al entrar en su computadora, es hacer una búsqueda y esa búsqueda la hacen con base en una idea que ya tienen... "qué necesito?"  habría que ver en dónde se coloca el mensaje, el contenido; al igual que Twitter y en FB, pues hay una segmentación de grupos, y de usuarios, con el uso de "Hashtag", podrías estar interactuando de manera abierta con cualquier tipo de público, lo que haces es; utilizas estas etiquetas... entonces tú sabes que tu mensaje lo van a leer cierto segmentos de personas  tu mensaje ya va dirigido de cierto modo, y tú sí tienes consciencia de a	una plataforma digital depende de las personas, para comenzar, fb no tiene sentido si no hay personas, creo que es un espacio, una plataforma, un espacio en el hiperespacio, en el que se unen ciertas personas con ciertos intereses y necesidades  al final es información relevante para todos, entonces si al final sabes que Monsanto, sabes que está llegando a ciertos acuerdos con yo que sé... en toda Latinoamérica, para soya... Coño, tú porque no puedes saber que la leche Soya en México, directamente está tratada, y que es muy peligrosa;  J: No sé, me meto a	yo por ejemplo en Twitter tengo otros códigos, que a lo mejor a mi no me gusta, hacer el "chattuideo", porque no, porque mi timeline se llana, para conversar, mejor otro medio;  hace poco Merca 2.0 hizo un estudio de las palabras más buscadas, de los temas más buscados en México, y uno de ellos es como "adelgazar", "dietas", o médicos, para "automedicarse" de padecimientos,  antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían	si no hay sentido en el uso, la habilidad tampoco – vamos a lo mejor alguien resuelve Zelda en tres minutos – y yo digo "Está padre resolver el problema en 3 minutos", de acuerdo entonces hagamos juegos más vinculados con los problemas que tenemos en la vida real, y hagamos ese pensamiento múltiple y paralelo, estratégico, efectivo, justo en eso; identificar y resolver problemas, entonces tengo potencial ahí, pero necesito llenarlo de un vector de eticidad de humanidad, o siempre en el juego y mucho menos en la empresa del capitalismo que va a la yugular del competidor.  La palabra clave sigue siendo "sentido";  antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían	Buscamos, todo el tiempo buscamos; porque si llegaras a encontrar el punto culminante, pues ahí te quedas... Te encuentras una porción de la información, siempre va a estar en una dialéctica constante, siempre buscamos. El buscador te da una pieza del fenómeno, o piezas aparentes de ese fenómeno. Si busco ahorita el concepto de "buscar" me va a dar la descripción semántica, la traducción... etc... pero eso es simplemente un acercamiento al fenómeno o al concepto, pero voy a estar buscando, a lo mejor encuentro algo, pero sobre esto; voy y busco.  La información no te hará libre, el conocimiento y la	... La plataforma digital depende de las personas, sus interacciones y prácticas (ya sean voluntarias o no).  ... Generar usos segmentados y dominio de los códigos de representación (no todos los espacios significan lo mismo, ni lo que ocurre en éstos).  ...El proceso de búsqueda y acción comienza con un acto voluntario (en primer nivel) y un cuestionamiento ¿qué necesito? y esto se lo arrojas al motor para que presente resultados.  ...El motor no tiene ética (son simple matemáticas y sumatoria de comportamientos Big	... El buscador no te da todo el fenómeno. Sólo te arroja una partícula/ fragmentos aparentes del fenómeno. Está en la voluntad del Ser el profundizar o no.  ... La figura del "Pater Familias", que anteriormente ocupaban los medios masivos (líderes de opinión, etc), y que decían qué pensar (y eso si se puede decir "pensar"), ya no es tan "marcada", sigue existiendo y de cierta manera se han reproducido tales dinámicas en la Red; pero el espectro de "decisión" ya es más abierto o autónomo al estar en contacto con múltiples fuentes de información y no sólo ya con la	Se remarca nuevamente la rectoría del sujeto en acción cuando se habla del tercer entorno o redes. El ejemplo más claro es que a pesar de que el buscador arroja partículas condensadas de información, ésta son sólo fragmentos de todo un cuerpo vasto, en el primer nivel de búsqueda el sujeto tiene la decisión de profundizar o sólo quedarse con lo que la primera línea arroja. Asimismo se identifica un cambio en la dinámica mediacional que imperaba en la era de los medios masivos de comunicación, donde la proporción iba "de uno a muchos en comunidad", o de "Pater Familias" que marcaba la tendencia al "qué pensar" o líneas de opinión

<p>quién lo estás dirigiendo , y cuando tú escribes algo, tú puedes decidir, cuál de los grupos quieres que todos lo lean, o nada más dos de esos grupos, o tres. Cuando subes una fotografía igual... Entonces hay una serie de candados de configuración de seguridad para que tú decidas tú qué es lo que quieres que vean los demás o qué cosas de plano no quieres que vean o no vea a nadie.</p> <p>puedes hacer impresión de la hoja 5 a la 20 y luego entonces ir guardando esos fragmentos, porque tal vez te van a servir para tu investigación etc...</p> <p>uno de los primeros pasos sería que los usuarios supieran elegir, qué información para ellos, de acuerdo a sus objetivos, entorno de vida, les es favorable o no, entonces para ir delimitando y desechando y haciendo una depuración, pues de contactos en redes sociales, de sitios de los que reciben noticias, de darse de baja los mails que llegan en cadena,</p> <p>pues no libre, pero te dará la posibilidad, o más posibilidades de elegir, entre lo que tú decidas en cuento a los límites</p> <p>dirigir tus acciones, de acuerdo también de tu proyección o proyecto de vida, si es que tienes uno, si no, pues por lo menos lo puedes ir maquinando de algún modo, pero sólo eso va a ser posible si tienes un "trabajo sobre la información",</p> <p>yo creo que lo de fondo lo que tiene que haber una</p>	<p>Despegar... P: Yo por ejemplo sólo entro de martes a jueves y limpio todos los cookies, entonces para mí ya es como una diferencia en el uso, no es una brecha, pero es una diferencia; por qué, porque sé que son mejores días para buscar, y porque sé que si limpio cookies me cambia el historial. Para mí eso hace que yo tenga un uso distinto,</p> <p>hay restaurantes que te invitan a desconectar el teléfono, incluso es una tendencia hoy en día, en algunos hoteles, incluso en vagones de tren; están generando ya sistemas de inhibidores de tecnología, para que estés con tu pareja, o con tu madre</p> <p>: Sabes... tomar decisiones. Antes podíamos ser mucho más intuitivos, ahora somos más pragmáticos, más científicos; imagínate que ahora estoy buscando trabajo, antes quizá me llegaba una oferta, y era la única cosa que podía tener, no tenía más información y la aceptaba; ahora quizá me meto a investigar quién es la empresa, qué hacen, qué no hace; o quizá me llegan ya varias ofertas, abre mucho más posibilidad</p>		<p>que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer "Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no", toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del Pater Familias, en la casa, hacía pensar, si es que acaso se pensaba, en que no era necesario pensar; ahora no hay de otra, salvo que se quiera ser parte sólo de la parafernalia, usar por usar, o hacer por hacer, por eso sigue siendo "sentido" la palabra.</p> <p>, no estoy apoyando la idea del Consejo Coordinador Empresarial de leer 20 min. al día, porque más puede ser dañino, supongo, al contrario apoyo los procesos de lectura, pero no la compulsión sobre la misma, otra vez, son las razones porque hago las cosas "Por qué lo hago, porque me lo dijeron; porque creo que debo hacerlo; porque soy Profesor Investigador y cómo no voy a leer...", no sé dónde está la persona; si creo que lo hay</p>	<p>búsqueda del conocimiento es la que te puede hacer libre.</p>	<p>Data). El usuario es quien sí podría tener un ethos. (Relacionar con el artículo de QUARTZ).</p> <p>... Usos que potencian procesos, búsqueda de eficiencia al jugar con el sistema por parte del usuario. Explorar nuevas formas.</p> <p>..."Ir más allá del uso normal" (o administrado por la colectividad que suma inconscientemente al sistema de datos predictivos)</p> <p>... El sentido es parte de la ecuación de búsqueda y apropiación de lo hallado.</p> <p>...La reflexión del Ser sobre el Ser mismo y sus procesos ¿Por qué lo hago? ¿Para qué lo hago? (Relacionarlo con Heidegger "el tener tiempo para reflexionar sobre mí, contrario al "hacer hacer" para no aburrirme y las implicaciones existenciales que esto acarrea)</p> <p>...</p>	<p>"hegemónica". Por lo anterior. al ser más débil la figura que "imponía la realidad" (tercera mediación); la responsabilidad de "crearla" y "re-crearla" se carga más hacia el Ser inmerso en Red, pudiendo ser un sujeto activo o sólo un habitante.</p>	<p>variadas, pero nunca antes como lo son ahora cuantitativamente en red, es por eso que a partir de la posible cuarta mediación donde la proporción se marca como "de muchos en red (no-comunidad), hipermedian a uno egótico con ilusión de unicidad "acompañada"; lo anterior conlleva la responsabilidad y la posibilidad de que el sujeto deba generar más trabajo al momento de interpretar el mundo para profundizar y comprender mejor, o simplemente estatizarse en las primeras líneas (líneas marcusianas de repetición y en el caso específico de la Red como "wiki-realidad" (aún se debe justificar este concepto desde lo "wiki")).</p> <p>Algo medular para la comprensión de dicho fenómeno donde la voluntad es eje rector, es comprender que el motor en sí mismo no tiene un Ethos (citar el artículo de QUARTZ), sus categorías de discriminación están muy alejadas del imaginario de "verdad/certeza" y atienden a órdenes de "popularidad/mercado/Falacias Ad Populum", en la ecuación de búsqueda donde se encuentra el Ethos es exclusivamente en el sujeto inmerso en el proceso, no en el motor. Es el primer fundamento para hablar de "voluntad", aquí entre relacionado el concepto de Big Data, ya que es este aparato estadístico el que "ordena" y categoriza los contenidos, regido por la dinámica de acumulación antes que la de discriminación racional y donde parece ser el Ser pondera lo "emotivo" antes</p>
--	---	--	---	--	---	---	--

	especie de organización de la lógica de trabajo...							que lo racional.  Sería una equivocación decir que el sujeto es un autómatas que busca, ya que en el primer nivel es necesario plantear una cuestión que nos lleva a incertar fragmentos y palabras en el motor de búsqueda, es lo que se puede denominar "voluntad de primer nivel o de uso", lo que completaría el proceso paratraspasar el umbral del primer nivel sería "ir más allá del uso normal o administrado por lo estadístico "Big Data", por medio de sentidos hetero-autónomos
	<b>Ruben Durán</b>	<b>Jacobo Pérez</b>	<b>Lorena García</b>	<b>Alejandro Byrd</b>	<b>Francisco Alarcón</b>	<b>Consensos</b>	<b>Disensos</b>	<b>Argumentos</b>
Sentido (construido-repetido)	<p>de todos modos lleva a los usuarios a que al acercarnos a la tecnología tengamos ya, una lógica de arrojarle "palabras clave", porque necesitamos que el dispositivo nos ofrezca resultados;</p> <p>Entonces yo creo que toda esta interacción que se da con la tecnología en algún modo hace que los usuarios vayan aprendiendo a utilizar la tecnología</p> <p>ya están como "inherentes" o con los que interactuamos y que a veces no nos damos cuenta pero....</p> <p>los navegadores están, y los dispositivos, están: a nosotros; de algún modo clasificándonos, por los</p>	<p>Pues claro la gente usa mal la información, y no sólo es usarla en medios, yo si de repente me veo una mancha negra sabes, en el cuerpo, qué es lo primero que se me ocurre... pues entrar en Google; y quizá ahí un pendejo que ha dicho ahí que es un cáncer terminal y yo me lo creo..</p> <p>J: En cuestiones de búsqueda de información, por ejemplo el fenómeno de que el mismo motor te va relegando por ciertas búsquedas que haces, y te recomienda ciertas cosas que está relacionadas con estas búsquedas</p> <p>P: Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que</p>	<p>, y eso son comportamientos que empiezan a marcar patrones y las nuevas generaciones empiezan a practicar a partir de estos patrones y ya se generan como nuevas tendencias sociales, nuevas prácticas, nuevos hábitos culturales;</p> <p>porque ahora también, en la parte de programación, hay muchísimas herramientas que te ayudan a percibir los datos de un consumidor en Internet, tan es así que el "retargeting", que es lo cuando tú buscas un viaje a Chile, te sales de ahí, entras a FB y de repente ves que al lado te aparecen muchísimos como de "Hotel en Chile", entonces de un ingreso a una página</p> <p>los Millenial no sé, neta sí los veo muy clavados con esa onda audiovisual, video música, como muy inmediato todo lo quieren, así ya!</p>	<p>requerimos más que se le ancle un pie de foto a la fotografía, o a la imagen, para que nos digan qué significa, porque si no entro a la enorme aventura de tener que pensar por mí mismo.</p> <p>vamos lo dije hace rato, los medios trabajan más al nivel de las emociones, cuando hablamos de plataformas, de Internet, de redes sociales, tiene usted que entrarle con algo a eso, si quiere ser parte de la conversación; el like no es suficiente</p>	<p>: No, la plataforma es un ser determinado, pueden estar ahí determinadas todas las posibilidades</p> <p>: Sí, si no es entrada y salida de información y es el fenómeno operando en su entorno,</p> <p>: Toda la dinámica de "Nos faltan 43" "queremos a los 43", ya es una construcción...</p> <p>J: Algo así, es un buen ejemplo para hablar de interpasividad!</p> <p>F: Eso es la hiperpasividad que más extensa que te puedas imaginar y más clara... soy el chavo izquierdoso que busca la pertenencia a un grupo social, porque la chava que me gusta es de izquierda y le gusta que pelee por las</p>	<p>... La "lógica de arrojar palabras" (esto es relevante porque en sí parece ser siempre voluntario, pero la lógica parece ya ser automatizada, quizá el proceso es el que se automatiza, deja por debajo otras formas de acceso, el imperio del motor y las palabras arrojadas)</p> <p>... El no darse cuenta de lo que nos ocurre o ocurre "A veces no nos damos cuenta"</p> <p>...El Big Data nos clasifica por los usos que tenemos</p> <p>... Los comportamientos acumulados comienzan a marcar patrones, tendencias socio-culturales que al ser repetitivas y de</p>	<p>... La postura que pondera el trabajo del Big Data, el cual "nos determina", eliminando la acción del Ser como sujeto hetero-autónomo.</p> <p>... Se refiere como "El Gran Hermano", optimiza y me da "cosas" que sin su ayuda no tendría. Mejor aún, disfruta que su HUELLA DIGITAL (profundizar ya que todo click se registra como dato para segmentar y generar conocimiento "colectivo"), nutra de datos, para que motor, inconscientemente determine sus decisiones.</p> <p>... "Tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo pone adelante".</p>	<p>Arrojar plabaras al buscador se ha convertido en una práctica común cuando el sujeto busca información. Lo anterior se relaciona directamente con la creación de bases de datos, esta bases de datos conocidas con el nombre general de "Big Data", se van nutriendo de cada una de las acciones que sujetos indexados en plataformas va realizando, es decir cada una de las palabras que el sujeto arroja al buscador, cuantitativamente genera tendencias de "lo popular", así mismo en cuestiones de contenidos, el Big Data, al nosotros generar patrones de búsqueda, poco a poco nos va ofreciendo lo que el algoritmo deduce es de nuestro interés. Cada</p>

<p>usos que le estamos dando a esas mismas tecnologías.</p> <p>incluye una serie de competencias, bueno yo voy a competir contra éste... Entonces lo mismo pasa igual, los timelines, las Redes Sociales y todo, entonces hay toda una cuestión como de mostrarse a los demás, me saco fotos, y veo qué foto tiene más likes, y cuál fue, o si yo soy el más popular o no... y después y eso después de qué me va a servir, tal vez es una posición de Ego, de un vacío que no pueden llenar, más que a través de esos dispositivos, digo ahí ya interviene todo lo que tiene que ver con cuestiones psicológicas</p>	<p>Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre!</p> <p>: Pero para ti es irrelevante! Esa inteligencia que hay detrás, o ese Big Data o sea, tú no lo sabes... lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entran en Internet y te recomiendan, que te bajas tal libro de Rowling, digo.. lo que pasa detrás de eso, para llegar a esa información para ti no te importa, lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa, por ejemplo.. en páginas de ropa, por ejemplo, a mí me gusta la camisa esa de cuadros, y me recomienda de repente unas botas... las del chico ése por ejemplo, está de puta madre! El sistema sabe que toda la gente que lleva ese tipo de camisas, también usa ese tipo de botas como de montaña, a mí me gusta Me ayuda y me suma.</p> <p>J: O sea tiene que ver mucho con la voluntad de sujeto que está dentro, de decir quiero esto...</p> <p>P: No y de la información.</p> <p>Creo que cada vez menos... porque... no creo que se pierdan, bueno la inteligencia lo que hace es interpretar tus patrones y te ofrece... y tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo ponen adelante</p> <p>J: Qué opinas de la "repetición"</p> <p>P: Está muy bien...</p> <p>J: De la repetición de los patrones, ya habamos del Big Data que se basa en</p>	<p>"tú le tienes que dar todo al consumidor", para que no vaya hasta tu página y busque "se renta departamento", o sea no, tú le tienes que dar lo que quiere,</p> <p>"Wey ahí está la página", hay un filtro, y ahí te puedes meter y meter tu colonia, renta, venta, precios, tal... por qué me preguntas a mí, quieres que te lo dé todo así, pero no puedes decir obviamente eso entonces vas y tú lo haces por él, tú le dices "ten aquí está", creo que no nos está haciendo más participativos, o es algo como muy dialéctico...</p> <p>como una actividad como floja, si estás, pero no estás, si estás ahí pero no estás activo, y tú crees que sí "Sí, no yo soy súper activa de las redes sociales, y tal",</p> <p>, pero si lo haces deliberadamente porque quieres escribir un Tuit, no sé, te rompieron el corazón y ya...</p> <p>: Yo creo que sí, desde el momento en que también mucha gente se comenzó a dar cuenta que el compartir tu repudio por un presidente al que no quieres, en redes sociales, no va a generar ningún cambio; que está muy valioso que protestes, que sea Tending Topic, pero eso no va a hacer ningún cambio, o sea el cambio lo tienes que hacer tú o protestando en las calles,</p>	<p>causas de la sociedad y digo "ahh me voy a poner compa Mario..." en mi FB para que vean que estoy en contra del sistema...</p> <p>: Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo</p>	<p>primera línea, (hipótesis) el último grupo cultural "Millenials" los apropian sin procesos racionales, pondera lo emotivo de "estar en tendencia" (estar con el motor que determina).</p> <p>...Los millenial repiten e interpretan con la inmediatez lo que la red ofrece (esta es una variación importante de la percepción temporo-espacial y formara parte de las categorías de análisis en el instrumento siguiente) (el cambio perceptivo-fenoménico del espacio-tiempo y cómo esto trastoca y a veces determina lo "real" o "no-terceros entornos".</p> <p>... El motor debe ofrecer - o el gestor - (aparece una figura nueva "el gestor que funge como mediador en contextos de lógica "atención a clientes", podría ser que el usuario se haya acostumbrado a ser tratado como "cliente", a quien le deben resolver todo, ya sea al motor BigData/acumulación o por el gestor/sujeto) toda la información al usuario.</p> <p>...La eficiencia del motor por sobre todas las cosas. (Como un Deus Ex Machina que nutrimos para que siempre nos dé las respuestas "LA ÚLTIMA PREGUNTA DE ASIMOV" profundizar en eso y en "la muerte de la teoría" de Han).</p> <p>.... Actividad-Floja. Estar-peroNoEstar.</p> <p>... El "bote" donde se vacía lo emotivo/reconocimiento social (parece ser que los usos frecuentes en los</p>	<p>sujeto que interactúa con el sistema va generando una "huella digital" (no la del dedo), con la cual el mismo sistema sectoriza y clasifica la información que se nos ofrecerá sin necesidad de buscarla (se puede decir que el algoritmo nos clasifica). El proceso no es tan determinante pero cada vez más se van llenando los sistemas de datos donde la colectividad por su uso autónomo nutre las tendencias (hay quienes dicen que cada click, o búsqueda quedan registrados).</p> <p>Asimismo, esta nutrición del sistema de datos, Big Data, se genera de manera inconsciente por parte del usuario, dichos comportamientos acumulados generan patrones de repetición socio-culturales de primera línea, hipotéticamente quienes más son susceptibles a ser determinados por la clasificación del motor, es la última generación de usuarios, quienes navegan de forma intuitiva antes que racionalizada. Una expresión que llama la atención y que sintetiza el sentir de ciertas facciones de usuarios es "Tú no tienes que hacer nada, simplemente te lo pone adelante (el motor)", aquí surge la cuestión del motor-Big Data como un Deus Ex Machina que nutrimos a diario inconscientemente, para que "nos ofrezca lo que deduce nos interesa o necesitamos".</p> <p>Parece ser que se necesita que nos digan "qué es" o "qué hacer", ya que</p>
---	--	---	--	---	---

		esta repeticion de patrones, de datos; en el ser humano, la repeticion a qué lleva? P: Yo creo que es algo muy de conducta, al final lo que haces lo haces de manera repetida, un "tic", o cualquier cosa, es algo para lo que estás programado y muchas veces de manera muy... Yo si ahora me fuera a vivir a				lugares "propios-en red" (perfiles de comunicacion como FB), o "extensiones-fragmentaciones del ser" son de indole expresivo-emocional).  ... Parece ser que se necesita que nos digan "qué es" o "qué hacer", ya que "asusta la aventura de pensar por uno mismo". Lo anterior es muy relevante ya que es un "lugar donde el discurso imperante o linea dice "eres libre, elige. Eres unico" (ver cómo se relaciona con la ilusion de "unicidad en red").  ... Lo positivo como primera linea. (Han) Exceso de positividad (El		"asusta la aventura de pensar por uno mismo". Lo anterior es muy relevante ya que es un "lugar donde el discurso imperante o linea dice "eres libre, elige. Eres unico" (ver cómo se relaciona con la ilusion de "unicidad en red").  Lo positivo como primera linea. (Han) Exceso de positividad (El like como práctica cultural, o código, la "suma de lo que me gusta". Aqui se puede profundizar y relacionar con "la posibilidad de lo no-negativo" parece ser que el sistema, plataforma en su determinación no da la elección "negativa").  Para contextualizar un
	<b>Ruben Durán</b>	<b>Jacobo Pérez</b>	<b>Lorena García</b>	<b>Alejandro Byrd</b>	<b>Francisco Alarcón</b>	<b>Consensos</b>	<b>Disensos</b>	<b>Argumentos</b>
Aburrimiento	Yo creo que ya dificilmente el término "aburrimiento", sobre todo pensando en personas que están profesionalmente activas o que son productivas, porque también hay un sector de la población que no es productivo, entonces el que es productivo está trabajando y moviendo todo esto y hay otro gran bonche de masa, de personas que no están siendo productivas para la sociedad, o sea que alguien más está pagando sus cuentas, que se alimentan mal, ven televisión, novelas... Esos usuarios, de algún modo siguen siendo como la parte "pasiva" que nada más ve televisión y ahora interactúan con sus dispositivos o con otras personas, no están	para mi Netflix es un gran ejemplo de solucionar un problema, hoy en día la televisión es muy mala, los chavos gringos entre 12 y 25 años, tienen un gran problema de aburrimiento, Netflix es solventar un problema, no hay buena televisión. Incluso da una vuelta más, lo que hace es estudiar todos los patrones de visión y crea House of Cards, House of Cards  Mucho... mucho aburrimiento, principalmente porque digo creo que los Millenials, tienes un problema de aburrimiento, tener tantas cosas... que le quitas valor, creo que también, al ser tan efimeros las cosas como que se gastan rápido. Me	: Yo creo que más... Porque aunque tengamos todas las aplicaciones posibles, y las fotos y la música y lo que sea, siempre estamos como en este círculo que decía Freud, que tienes tu objeto del deseo... entonces quieres un café, quieres un café... ok, te compras tu café y ese objeto del deseo va a cambiar a otra cosa, y así vas a estar en un constante toda la vida, creo que es lo que pasa con Internet, ok, el texto no te sirvió, del texto evoluciona a la imagen, de la imagen al video, del video evolución a las redes sociales, y de las redes sociales, mismas evolucionaron, de FB a Twitter, a Vine, que son videos súper cortitos, a Snapchat que son fotos así que se borran en 24 horas, entonces creo que todo va transmutando, porque cada vez todo lo queremos más inmediato, y al tener esa inmediatez "bueno ya lo tengo,	El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces "no, eso qué es!!", no me quiero conflictuar con eso, y entonces mejor, navego ahí; el dolor también "tómese todo lo que sea, pero que no le duela", es una parte, es una sensación integrada a lo que soy como especie, no hay que negarlo, a la primera de cambio métete toda la química que puedas, porque el caso es no sentir dolor, no eres masoquista...  Lo estoy haciendo por gusto, o por darle a mí aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!	yo no le llamaria "aburrimiento", es como una "aprendizaje extremo" ya cuando llegas al nivel de "ya sé qué camino sigue", es predecible... Y ahí viene la rutina, la conformación de una estructura tan lineal, tan lógica, dentro de un sistema que no tiene que ser, sí se vuelve algo – no aburrido – sino, muy comprobable, ya no hay mucho crecimiento, aunque yo tenga la posibilidad de hacerlo más grande, la gente misma ya no lo explota porque tiene prefijados los caminos...	... Se relaciona a veces con el concepto "Fatiga", "hartazgo"  ...Ciertas plataformas atienden necesidades básicas de entretenimiento (el ejemplo de Netflix que repuntó como una oferta para los jóvenes que no encuentran ya entretenida la oferta de TV tradicional, esto también se relaciona con la posibilidad de acceder libremente sin esperar ataduras de programación, de tener menos - o más - discontinuidades al ver contenido).  ... Parece que en ciertos grupos culturales entre más oferta de entretenimiento, más aburrimiento, esto se explica por la característica	... Donde se percibe mayor aburrimiento en el la última generación (Millenial), esto no porque lo expresen ellos, es una percepción de los expertises, y se interpreta el signo del "salto compulsivo" (discontinuidades inconscientes) como un sintoma de "evitar el aburrimiento", de ponderar lo positivo y emotivo, antes de los procesos reflexivos y negativos.  ... El usuario con mayor edad refiere no tener tanto "miedo" a la inactividad/ aburrimiento/reflexión (en el sentido Heideggeriano y Walteriano de "aburrirse como gatillo para la reflexión). "El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces no! Eso qué es?" sintetiza un	Parece que en ciertos grupos culturales entre más oferta de entretenimiento, más aburrimiento, esto se explica por la característica rectora de "inmediatez", al tener todo al alcance de la mano y sin tiempos programados de "espera", se "explota" la posibilidad del "zapping" o del salto por aburrimiento, haciendo de lo anterior una práctica común . Lo inmediato se sublima más rápido la necesidad, y la pulsión cambia de espacio, ya que no se puede hablar de "objetos físicos", bien se pued hablar de signos, lo anterior en la dinámica Freudiana de la sublimación del deseo, la cual es perpetua y sólo cambia de objeto; en el cuarto entorno sin lógicas

<p>aportando nada a la sociedad, entonces pues yo creo que la parte, o el término "aburrimiento", difícilmente lo podrás encontrar en un entorno donde haya personas activas...</p> <p>Cansancio, fatiga tal vez... no creo que sea aburrimiento, es tal vez una especie de, de hartazgo, de costumbre de la misma dinámica todos los días, de que no hay una válvula, tal vez yo creo que muchos tal vez quisieran en algún momento escapar, una pausa... los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única válvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no??</p>	<p>gusta mucho pensar en los niños pequeños, cuando tenían un osito de peluche, y ese osito de peluche lo acompañaban durante 5 años, ahora... creo que la gente se aburre muy rápido, como que asimila muy rápido las cosas, le quita importancia rápido y eso lleva al aburrimiento; creo también directamente por esta manera tan loca de navegar, como que si que nos aburrimos más, en el sentido de que, no es aburrimiento, de manera intuitiva ya entras en Fb, no es aburrimiento, es un patrón.</p> <p>: Sí que creo que la gente se aburre más ahora, tiene tantas opciones, tampoco le gusta probar, para encontrar lo que le gusta, también es cuestión de combatir el aburrimiento, busca algo que te emocione.</p> <p>La gente que está mirando Instagram, Fb, o la gente que simplemente pone la televisión, que tampoco está mal: digo yo hace mucho tiempo dejé el cine de autor, para consumir lo de masas, porque para mí la función es hacer un</p>	<p>ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me saigo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí" pero realmente no estoy entretenida como en nada, o sea en un sentido de uso común, toda la gente.</p> <p>yo creo que si nos aburrimos más, lo tenemos todo tan así... y si no me abre... Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...</p>			<p>rectora de "inmediatez", al tener todo al alcance de la mano y sin tiempos programados de "espera", se "explota" la posibilidad del "zapping" o del salto por aburrimiento, haciendo de lo anterior una práctica común . Lo inmediato se sublima más rápido la necesidad, y la pulsión cambia de espacio, ya que no se puede hablar de "objetos físicos", bien se pued ehablar de signos, lo anterior en la dinámica Freudiana de la sublimación del deseo, la cual es perpetua y sólo cambia de objeto; en el cuarto entorno sin lógicas espacio-temporales "normales" o fenoménicas, el proceso es inmediato y entre más inmediato se sublima, más efímero es el uso de lo sublimado como signo, el aburrimiento viene por exceso de "saltos", de saltos que agotan el sentido, buscando sentido en el salto; sin posibilidad de encontrarlo. (Ejemplo del niño que se aburre de la aplicación en menor tiempo, del niño que no se aburría de su juguete preferido sino hasta años después) (El acceso</p>	<p>poco el proceso donde el "hacer-hacer" evita tener "tiempo" (heideggeriano) para la comprensión, asimilación y conocimiento.</p> <p>...Otra expresión que sintetiza es "Sólo darle a mi aburrimiento algo con que entretenerse..."</p> <p>...Tambien se interpreta como "Aprendizaje extremo", aqui es relevante el giro lingüístico con el que se hace referencia a "aburrimiento". Se caracteriza como "Estructura tan lineal, tan lógica y predecible" (En la dimensión de lo "no-lineal", el proceso normalizado - aunque sea no-lineal - genera una línea de repetición, podría ser una discontinuidad inconsciente repetida.)</p>	<p>espacio-temporales "normales" o fenoménicas, el proceso es inmediato y entre más inmediato se sublima, más efímero es el uso de lo sublimado como signo, el aburrimiento viene por exceso de "saltos", de saltos que agotan el sentido, buscando sentido en el salto; sin posibilidad de encontrarlo. (Ejemplo del niño que se aburre de la aplicación en menor tiempo, del niño que no se aburría de su juguete preferido sino hasta años después) (El acceso inmediato resta valor simbólico y de apropiación, ergo se embota en aburrimiento en búsqueda de sentidos donde quizá no los encuentre).</p> <p>(Discutir a Heidegger -el "hacer/hacer" para no dar tiempo de aburrirse-compulsión-hiperactividad) Completar en el documento gris.</p>
--	--	---	--	--	---	--	---

	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
No-voluntad	<p>los niños no necesitan leer instructivos, o sea tienen un contacto directo con los dispositivos, porque pues en su entorno, pues ya nacieron y han estado conviviendo con ellos...</p> <p>si ahorita tú le das a un niño un teléfono con teclas... normalmente quiere que ya todo sea digital y las pantallas sean "responsivas" etc...</p> <p>Sí, pero es más bien un proceso, que el sujeto no se da cuenta que está sucediendo, porque sucede de manera automática en su diario convivir con la tecnología; entonces difícilmente lo puede ver, él no se da cuenta que los dispositivos, los sistemas con los que interactúa en línea, le están ofreciendo</p>	<p>al final cualquier tecnología o innovación no es mala, los malos somos nosotros...</p> <p>Por ejemplo hablando de tecnología... El ejemplo de la ciudad inteligente, crees que una ciudad inteligente pueda hacer inteligentes a los ciudadanos... P: Totalmente</p> <p>"todo está conectado" ya no tú y yo... (esto... esto...). A mí es algo que realmente me emociona</p> <p>lo bueno de la inteligencia colectiva,</p> <p>Digo en España, cosas de la política, está como bastante divertida últimamente y por más que demuestran que todos</p>	<p>yo lo veo con mis padres; ellos tienen FB a ellos no les importa, ellos publica cualquier cosa</p> <p>Lo hacen sin querer, es como inherente, lo tienes que hacer, más bien ellos son menos conscientes, yo ya estoy casi segura de que ellos son menos conscientes, de que "ay sí, voy a poner aquí que me gusta ir al concierto de tal, mañana voy a tener un chorro de anuncios de ve a este concierto y ve aquí", ellos son menos conscientes de esos procesos y de por qué esa información está siendo filtrada o usada, para cualquier otro fin...</p> <p>Y entonces está todo el tiempo expuesto, pero porque creo que también se ha creado una necesidad, es como una ansiedad esta de estar conectado, no tanto de tener la información, pero de estar</p>	<p>: Exacto, exacto, sí. Si pierdo de vista el proceso, no importa en qué suceso esté, es lo de menos.</p> <p>"por qué lo está buscando", lo hace sin sentido, perdón por el ejemplo burdo, pero lo mismo pasa, la palabra sigue siendo ésa (sentido) y entonces sí, en lugar de informar, entro a un proceso de deformación, incluso si sólo entro por entrar, si consumo por consumir, si hago por hacer....</p> <p>ahora no pagan el cable y se los cortan y hay una especie de paranoia allí... el problema es ese que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos; es una industria, es una industria de la consciencia, está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo.</p>		<p>... La intuición con la que los Millenial interactúan con el sistema es un proceso no-voluntario, hasta pareciera ser natural.</p> <p>..."La intuición no es voluntaria, y sólo es el primer paso para conocer; intuición no es igual a la Razón"</p> <p>...La intuición se alimenta de lo "responsivo" de los sistemas en red.</p> <p>...Se han automatizado procesos metales y de acción. (como si no se diera cuenta el Ser de lo que está ocurriendo (Revisar los procesos de los que habla Varela, los cuales no son conscientes).</p>	<p>... Determinación por repetición del proceso intuitivo hacia la misma línea, involuntario; como proceso potenciador y positivo.</p> <p>VS</p> <p>..Ansiedad de no hacer lo que "aparento" hacer, sin hacer. Lo compulsivo, al no tener la posibilidad de "hacerlo", genera procesos de ruptura como "el miedo a perderse cosas mientras no se está conectado" (Experimento de la BBC)</p>	<p>La "intuición" característica de los procesos en Red, y más notorios en los sujetos que pertenecen al grupo cultural de los "Nativos/Millennial", está relacionados con procesos no voluntarios al momento de construir realidad y de aprehenderla.</p> <p>Cabe mencionar que se ha caracterizado a la "intuición" como el primer proceso hacia la "racionalización" del mundo, es decir, si bien se conoce al mundo primario por medio de procesos "naturales intuitivos" (como el niño que descubre al mundo sin un "manual de uso"), parece ser que el sujeto se queda en ese primer nivel cognitivo de uso y significación de la realidad, y va dando saltos</p>

<p>contenido que de algún modo, lo va tal vez alejando de sus objetivos... aunque tal vez esos sean sus objetivos... claro, eso no lo sabemos...</p> <p>no saben cómo utilizar la herramienta,</p> <p>, no tienen la cultura para hacer un uso adecuado de la tecnología y esto viene heredado ya de cuestiones culturales</p> <p>la tecnología ha fomentado pues sí la relación entre personas, utilizando estos dispositivos y... de algún modo pues sí ha fomentado la interactividad, el ejemplo más claro puede ser el uso de las Redes Sociales, algunas no tan benéficas tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar sí una Hiperactividad ya incontrolable</p>	<p>los ministros de Aznar están (...), la gente sigue votando... y el PSOE tampoco mucho mejor, Verga! Y ves en Wikileaks unas cuentas que lo demuestran... y aunque la gente lo sabe, aunque ves a Barcenas que entra en la cárcel, puta dentro de dos meses y medio vendrán las elecciones y volverán a votar al PT otra vez...</p> <p>J: Una cosa te lleva a otra, como en esta dinámica de Hipervinculos...</p> <p>P: Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...</p> <p>¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre siempre dice esto "Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido"</p>	<p>conectado creo que es una necesidad así que te genera ansiedad, si se te pierde tu teléfono, puta... así de... "Lo necesito"</p> <p>Más! Mucho más, antes podías estar enfocado en hacer una sola tarea, y decir "ya voy a trabajar", porque no había Internet, o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea 1 hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red todo el tiempo;</p>	<p>Es que a la misma compulsión informativa que nos referíamos, en unas avalanchas de datos; yo me extravió muy fácil si no tengo un criterio de discriminación, por eso está pegado también a esta instantánea que decíamos del selector de canales, en televisión, en música, puedo escuchar tanto y si no me satisface, pum! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? – Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé...</p>		<p>...El incremento de la (hiper) actividad (des)focalizada parece ser no-voluntario. "Una cosa te lleva a la otra" (por intuición, no por racionalización)</p> <p>... Estructuraciones no-voluntarias del entorno hacia el ser (parece que el entorno y el sistema determina, en primer nivel las opciones de accionar con el sistema; pero quizá existan otros factores)</p>		<p>intuitivos sin un proceso consciente hetero-autónomo y constructivo en su "navegar" por el Tercer Entorno, deslocalizando por dicho salto e "hiper-actuando" por el sólo hecho intuitivo del "hacer-hacer".</p> <p>Se debe trascender el uso "intuitivo" de los dispositivos, por medio de la secuencialización lógica de lo que parece no tener lógica en el mundo virtual, racionalizándolo y mediándolo de tal manera que sea significativo y no sólo repetitivo. Es decir la intuición no es racionalización; es sólo un primer paso hacia ésta; y es necesario un acto de sentido voluntario para llevarse a cabo por parte del Ser inmerso en el proceso.</p>
---	--	---	--	--	--	--	--

Hipermedia	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Prácticas de cada grupo cultural.	<p>Sí, sin duda la interacción de los sujetos, con los aparatos y la tecnología, es distinta dependiendo de la generación. Hay algunos autores que ya tienen clasificada las generaciones y las tienen nombradas: La Generación X, la Generación Y, la Generación Google,</p> <p>“Los nativos digitales, son todos los que ya nacieron cuando ya existía la era de la información, ya había conectividad”, podemos ver que los niños no necesitan leer instructivos, o sea tienen un contacto directo con los dispositivos, y hacer en su entorno, pues ya nacieron y han estado conviviendo con ellos... de un modo más natural y los migrantes digitales son los que nacieron antes</p> <p>Venimos incluso de utilizar teléfonos celulares con teclas, si ahorita tú le das a un niño un teléfono con teclas... normalmente quiere que ya todo sea digital y las pantallas sean “responsivas” etc...</p> <p>, yo creo que actualmente tal vez obedece a las nuevas generaciones, que tienen la posibilidad, las que se pueden sentir un poco abrumadas, ya hay patologías también por el uso excesivo de estos dispositivos, lo hubo en su momento con las consolas de videojuego</p>	<p>: O sea más que brecha digital es obviamente, que el conocimiento te limita en ese sentido, de cómo utiliza mi madre Internet, o FB, o cómo lo uso yo, o cómo lo uso yo y lo usa mi pareja. Es un ejemplo muy tonto, tú quieres buscar un viaje... Tú cuando busacas un viaje qué haces... un viaje de avión...</p> <p>Cómo las veo..? Con muchas cosas a su favor, y muchas cosas negativas, creo que: yo mi primer trabajo lo hice en máquina de escribir, vergal Y tenía que buscar información sobre Velázquez en bibliotecas y hacer fotocopias a color y cortarlas con todo el aprendizaje bueno que tiene hoy en día... Rincón del vago, Wikipedia: información sobre Velázquez. Vuelvo esta generación creo que tiene muchas más posibilidades, pero también se ha olvidado muchas cosas interesantes... creo que sí hay cosas que nos hacía muy humanos que hoy en día las perdemos,</p> <p>, le enseñan un diskette, de aquellos de 3 por uno y piensan que es un icono, un icono hecho real, es muy divertido... Está guay! ¿Tienes algún primo pequeño? Haz un día la prueba de darle la Blackberry... tocará la pantalla, es muy chingón! Me mola, porque mi madre siempre dice esto “Los niños aprenden ya desde muy pequeños, aprende súper rápido” No es que aprendan súper rápido... digo, yo cuando me metí a un ordenador, era MS-DOS, lo que pasa es que la tecnología hoy en día se ha adecuado a nosotros, no nosotros a ellos, a MS-DOS... Hoy en día un niño... Nunca ha tocado un ordenador en su puta vida, y con el Ipad se mueve genial, porque es intuitivo, es fácil... no me pasaría darle por la cabeza darle un ordenador, o un ordenador con MS-DOS, porque eso sería como hundirlo.. el Ipad, es intuitivo, toco aquí, pasan cosas.</p>	<p>Creo que sí, eh... aunque yo en sentido estricto forme parte de la generación de los Millennial...</p> <p>J: Si crees que eres Millennial?</p> <p>L: En sentido estricto sí, porque te dice que un Millennial es una persona que nace a finales de los 80, que vivió la crisis, entonces en sentido estricto estoy encasillada allí, pero yo considero que no soy tan Millennial, por ejemplo, hoy los Millenials, usan mucho Snapchat, y yo saqué Snapchat por una amiga gringa que me dijo “sácalo para estar en comunicación”, pero realmente yo no lo uso, ni sé cómo se usa, y creo que en México la gente de mi edad para arriba no sabe qué es Snapchat, ni les sirve para nada, ni lo usa, son como estas prácticas donde empiezan a cambiar cómo usamos las redes sociales, ellos usan Snapchat, creo que mi generación usa más Twitter, creo que la generación de mi tío, que es Generación X usa más FB, así creo que sí hay como comportamientos digitales que permean en lo social, de Generación X, de Millennial, Baby Boomers.</p> <p>Sí, y eso va transmutando, a ellos les afecta toda esta cosas que son nativos digitales, entonces tienen otra concepción social y a partir de esa concepción social es como ellos actúan y le dan otro uso a las tecnologías digitales, etc...</p> <p>los papás están entrando a la onda del FB, y entonces con eso empiezan a crear tendencias de consumo, creo que es muy interesante.</p> <p>Lo hacen sin querer, es como inherente, lo tienes que hacer, más bien ellos son menos conscientes, yo ya estoy casi segura de que ellos son menos conscientes, de que “ay sí, voy a poner aquí que me gusta ir al concierto de tal, mañana voy a tener un chorro de anuncios de ve a este concierto y ve aquí”, ellos son menos conscientes de esos procesos y de por qué esa información está siendo filtrada o usada, para cualquier otro fin...</p> <p>entonces creo que la elección tiene que ver, creo que es generacional: yo creo que sí, y después tiene que ver con un criterio personal, sobre tú qué quieres saber, o que información te interesa; y creo que la elección puede ser</p>	<p>una corriente teórica de los últimos años sobre esta idea de las generaciones más visuales, yo no tengo problema con la visualización, mi problema es con el pensamiento lógico, entonces si es distracción y si es falta de apego a la lectura,</p> <p>Muchos años atestiguaron eso, Julio; cuando llega el ordenador, en pocas décadas, todos entran en el nuevo proceso de uso, de intercambio y de codificación, estamos más sujetos que nunca al código; quien vea esto un atisbo de libertad... pos a lo que yo tengo una idea muy lejana a lo que es la libertad, al contrario cada vez aparecemos más sujetos a aprender esas formas y si no somos entre agrafas o analfabeta, no tengo la menor idea</p>	<p>...Si se diferencian las generaciones a partir de los usos de la herramientas (X,Baby boomer, Nativos...); pero devinitivamente las prácticas que más saltan son las de los nativos (millenials)</p> <p>... Las nuevas generaciones son más visuales (citar a Prensky en Picitelli)</p> <p>.... También se debe calamar el concepto “Millennial”.</p> <p>...Hay un desconocimiento del mundo sin “tecné”. (No consiben la realidad sin TIC’s, el ejemplo del Floppi, el cual ya sólo es un icono, pero pocos saben qué significa, es sólo un ejemplo que acerca).</p> <p>... Se diferencian los grupos culturales, pero no son claras las características que las dividen en cuestión de prácticas. Se dibujan algunas, que habrá que analizar en los grupos de discusión.</p> <p>...El millennial (nativo) tiene usos más intuitivos (sin querer). Asimismo, las generaciones con más edad, también entran y conocen de manera intuitiva, pero “dudan más! ¿Qué tal si se descompone/ desconfigura). Sus procesos son más “pensados” en torno a “pros y contras”.</p> <p>... Las nuevas generaciones ponderan la forma antes que el fondo, asimismo sus procesos de lectura y atención son menores. No hay un apego a la lectura.</p>	<p>... No hay un consenso general sobre las diferencias de las generaciones, ni sus prácticas.</p> <p>a) Se pueden estratificar en 4 grupos culturales, pero se radicaliza la diferenciación entre “Nativos” (Millenials) y “Migrantes” (los otros tres grupos culturales).</p> <p>b)Prensky es el primer autor que nombra a la generación que nace ya en un contexto digital doméstico como “Nativos Digitales”. Éstos, según el autor, son más visuales, esta característica también surge en los discursos analizados; Piscitelli enmarca dicha caracterización de la siguiente manera “ Por primera vez en la historia la generación de chicos actuales, nacidos entre mediados de los noventa y principios del año 2000 se están introduciendo a/ en los medios (la cultura, el mundo, la subjetividad) a través del intermediario digital y ya no a través del papel o de la imprenta.” (Piscitelli, 2005, p. 182); no es que las generaciones anteriores no se hubiesen servido del aprendizaje a partir de lo visual: atiende más la caracterización de Piscitelli a lo que se podría denominar como “visión acoplada al salto y movimiento).</p> <p>c) Relacionando con lo anterior la característica de que se percibe que las “nuevas generaciones” ponderan la forma en que se median contenidos antes que el fondo del contenido mismo; lo anterior como posible hipótesis del bajo apego a la lectura que se percibe y al incremento de “parafernalias multimediales” con las que se insertan al mundo hallado.</p>		



		cosas.	buena, pero a veces no te deja nada, o sea para qué seguir a Werevertomorrow o a esos tipos, si no te van a dar nada al final.  ya no somos capaces de leer más de 5 líneas", creo que hasta mi generación sí; creo que abajo ya no...					d) Las "nuevas generaciones", se diferencian de las otras por el uso intuitivo de las herramientas y sistemas/plataformas de interacción y comunicación; como se ha tratado en otros apartados del análisis, parece ser no generan la ruptura de "racionalización" de lo "intuitivo", y se quedan al nivel primario de intuición. Las generaciones con mayor edad, generan procesos de valorización acerca de su procedes con la herramienta y las consecuencias de sus actos; un ejemplo relevante es la duda a "descomponer o
	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Percepciones comparadas de Tiempo-Espacio.  (Comparativos entre el 1º-2º VS 3º entorno)		realmente tengo un conocido coreano, un tío que conocí a través de LinkedIn, no conozco nada personalmente, llevo 4 años con él hablando, también se dedica a temas de "real think creativity", y yo sé que él podría hablarme en coreano y yo podría hablarle en catalán y con esa plataforma podríamos traducirlos directamente en tiempo real;  de "las cosas pasan rápido"... del "hoy", yo puedo tener a un chico en la agencia que sea un Junior, que esté cobrando 10 mil pesos, y lleva tres años... o 15 mil... da igual... y a medio plazo en tres meses, quizá le puedo duplicar su salario, si llega a otra agencia y le ofrecen	Las ventajas son muchas, por ejemplo tú puedes tener comunicación con alguien que está literalmente del otro lado del mundo, y puedes tener comunicación directa; o a lo mejor no comunicación en sentido estricto; académico, pero puedes tener un canal de información con esa persona, con esa marca, con no sé... o sea son como canales que unen en una forma física sería imposible que yo me contactara con alguien de... Ahora que lo veo con mis amigos de Francia, o tengo amigos de Chile, es súper divertido y es muy directo que nos podamos mandar mensajes de voz o mandarnos Whatsapps,  , porque se empieza realmente a alejar de todo lo que tiene a su alrededor, vemos a la gente en la calle, que ya ni siquiera se da cuenta en dónde está, por		Por eso facebook ahorita tiene tanto éxito, por eso todas la redes en donde yo puedo personalizar y además estar conectado y extender mi presencia a muchos entornos, son hipermedia, aunque son un sistema exactamente igual que los que se manejaban hace diez años... facebook no ha cambiado en esencia, bueno lógicamente sí ha tenido mejoras, pero es el mismo sistema que se usaba antes, sólo que ahora la construcción comunicacional va más a fortalecer la hipermediación, la hiperestructuración, la hiperconectividad, la hiperpresencia, etc...	... Se puede extender la presencia a muchos entornos, que espacialmente en los dos primeros entornos no se tenían acceso. (Acceso virtual).  ...Las distancias y el tiempo se acortan.  El tercer entorno es donde el espacio se ensancha y el tiempo se acorta a moyer velocidades.  ..."Las cosas pasan rápido", "Más cercano, más fácil y mucho más rápido de consumir". La inmediatez como eje rector del tercer entorno.  ...La ilusión de omnipresencia, virtualidad de estar en "muchos/todos" lado a la	... El tercer entorno y el "espacio" de éste nos "aleja" del espacio circundante.  ... La atención se centra en el 3º entorno.  ... La percepción del espacio en el 3º entorno "elimina/reduce" la de los dos primeros; a menos que los dos primeros entornos estén referenciados en el 3º.	En este apartado cobra relevancia el concepto de "los tres entornos", y de manera conceptual puede acercarse a la concepción de von Uexküll cuando habla sobre los Umwelts, y que fue tratado anteriormente en la tesis. De esta manera Javier Echeverría distingue la existencia de tres entornos en la realidad, los cuales se han asentado por devenir "El primer entorno es la naturaleza, el segundo la ciudades. En esos dos entornos la proximidad y la territorialidad (o recintualidad) definen la estructura métrica y topológica de los escenarios en donde actúan los seres humanos. En el tercero, en cambio, podemos relacionarnos a

mil pesos más al mes... se va a ir! Como que no piensa en el, a ver a ver... pensemos... dentro de dos meses, qué puedo ganar o qué puedo perder... a mí me sorprendía mucho es decir... eres un pendejo!! Dentro de 6 meses, podéis estar ganando mucho más!

? Es mucho más cercano, mucho más fácil y mucho más rápido de consumir.

dónde camina, quién tiene al lado, sino nada más están como todo el tiempo viendo el teléfono, en redes sociales; y creo que la conectividad ha llevado a desprendernos de los social, de lo social físico,

: Activa que está allí, pero no que realmente... cualquier marca o cosa está ahí, no sé cómo expresarlo pero es como una actividad como floja, si estás, pero no estás, si estás ahí pero no estás activo;

que hay gente al otro lado del mundo que vive así, o que le acaba de pasar esto; sí le cambia, pero a un nivel más emocional... y es que también la red funciona mucho con las emociones, los mensajes y la información siempre se va a manejar mucho lo emocional

En la hipermedia esta temporalidad no existe, y el pensamiento es de la misma forma hipermedial no lineal

en la forma no lineal yo puedo tener acceso infinito a cualquier posibilidad

es el usuario el que las puede extender al infinito.

: Pues todos estamos eh... pues la predisposición, y ahí viene también la temporalidad. Todo esto yo lo vinculo en mis clases con la temporalidad, porque todo tiene que ver de alguna forma con el tiempo, el tiempo como contexto no el tiempo como definición conceptual de, del tiempo de Parmenides, o el tiempo de San Agustin, o el tiempo moderno, etcétera; nada de esto. Sino la relatividad propia de cada ser en torno a lo que recibe y a lo que procesa

vez.

... En la Hipermedia; el 3º entorno, no existe la temporalidad fenoménica de los primero entornos, pero los sujetos dentro de este proceso sí son capaces de percibir el tiempo-espacio de el primero y segundo entorno.

distancia y sin necesidad de estar en un mismo recinto local o territorio, sino contactándonos a través de rede" (Echeverría en Vidal, 2007, p. 43); de tal manera que al primer entorno se le denomina Physis, al segundo Polis y al tercero Telépolis. Si bien von Uexküll habla de "entornos" biológicos y de percepción, los tres propuestos por Echeverría atienden a entornos culturales y de intercambio simbólico.

A partir de la homologación de las dos posturas conceptuales, y por la información tratada de las entrevistas, se han podido encontrar diferencias de percepción sobre el tiempo y el espacio. En primer lugar, la posibilidad que brindan las herramientas conectadas, permiten generar una consciencia de "extensión de la presencia del Ser". en primera instancia, se consensa que la "temporalidad" como se concibe clásicamente, no existe, así como el entorno es de indole no-lineal: en cuestiones temporales, se percibe un aumento en la velocidad en la que los fenómenos ocurren, así como en las posibilidades de acceder a informaciones o sujetos dentro del entorno; aquí es donde toma relevancia lo teorizado en capítulos anteriores donde la

								<p>velocidad aumenta y el espacio se ensancha, siendo disonante con la percepción de tiempo-espacio en entornos reales (que no es igual en todos los contextos, pero nunca antes se había disparado tanto la diferencia como sucede en el tercer entorno hipermediado. Parece ser que el insertarse en contextos digitales en red, con acceso onnipotente/omnipresente, aleja fenomenicamente al Ser de su contexto real-inmediato, se pierde percepción momentánea de los dos primeros entornos (Physis y Polis).</p> <p>Lo anterior se relaciona directamente con la ilusión de omnipresencia...</p>
	<b>Ruben Durán</b>	<b>Jacobo Pérez</b>	<b>Lorena García</b>	<b>Alejandro Byrd</b>	<b>Francisco Alarcón</b>	<b>Consensos</b>	<b>Disensos</b>	<b>Argumentos</b>
<p>Discontinuidades/ Fragmentaciones/ condensaciones</p>	<p>ya está comprobado el primer dato para conocer a alguien que se acerca a pedir una oferta de trabajo, o incluso a acercarse con cualquier objetivos pues... Revisar cuál es su "timeline" en redes sociales, ¿Qué ha hecho? Si tiene publicado algo o no, si lo que tiene publicado son fotografías de cuando se va a "chelear" con sus cuates, o cosas de ese tipo, entonces... bueno pues ya, te generas una imagen previa, incluso a cualquier sesión o actividad, o lo que sea no...</p> <p>o un montón de pantallas, y en un montón de tareas que son simultáneas</p>	<p>yo soy bastante "second screen", y a mí que me gusta ver el fútbol, pelando a la gente en Twitter, justamente, es muy divertido.</p> <p>J: Una cosa te lleva a otra, como en esta dinámica de Hipervínculos...</p> <p>P: Totalmente, entonces voy dando saltos y de repente "Cómo acabé aquí...?". No entiendo cómo he acabado aquí...</p> <p>: Está bien! Hace 10 años escogías un libro por la sinopsis, o te comprabas un disco de Dire Straits por el single que vendía... la canción número 12 no conocías... son siempre ese pequeño bocadito de información que te va a llevar a una decisión. Si</p>	<p>tener palabras clave en copy de Twitter, en post de FB que tengan esas palabras clave, para posicionar mejor, porque ahora ya Google te posiciona los tuits y las búsquedas de FB en el buscador, entonces es lo único que he usado, pero creo que sí ha tenido muchísimo éxito,</p> <p>o redes sociales o lo que sea, pero ahora creo que la gente no puede estar sin revisar su FB, aunque sea 1 hora al día, o sin buscar algo en Google, sin estar como ahí, en la red</p> <p>Y no pones atención ni en una ni en otra, entonces todo el mundo está distraído, hay gente que la atropellan porque viene revisando su teléfono en la calle, creo que eso, no sé si sea bueno o malo, no sé si sea tan grave, pero sí pasa que nos distraemos mucho más.</p>	<p>ahora es muy sencillo, me ponen un texto, me ponen el hipervínculo y en ese momento ha abierto una conversación entre diversas fuentes, junto con usted mismo; para mí es; la gran revolución está asociada a cómo por primera vez en la historia de los medios estamos ante la presencia de un medio que puede ser de comunicación, no lo es por sí mismo, Julio, no lo es en automático,</p> <p>A: Pensamiento paralelo.</p> <p>la idea de la diversificación de habilidades, está relacionada con las nuevas formas de apropiarse del conocimiento; otra vez, la posibilidad...</p> <p>también entonces con la que usted propone de esta hiperactividad informativa, yo siento que sí cada vez hay más, en determinadas</p>	<p>La discontinuidad implica en su esencia un orden lógico y aún así una configuración sintáctica preestablecida aunque no ordenada, y ahí mismo se encuentra un paradigma propio de esa discontinuidad que ya es una continuidad.</p> <p>ofrecer todo en un momento, todo presente, todo está dispuesto, y es el siguiente grado de la evolución de hipermedia, en la hipermedia actual, la web 2.0 como empezó, todo estaba presente, dar un click para llamar el contenido.</p> <p>Como subs... como apartados que están presentes ahí todo el tiempo. En ese fenómeno,</p>	<p>... Las representaciones del Ser en espacios virtuales son fragmentos del Ser-Completo.</p> <p>... Se puede hablar de fragmentaciones en:</p> <p>a) De la persona (personalidad repartida en distintos contextos virtuales)</p> <p>b) De Información (Fragmentos que se nos presentan como condensaciones de un todo)</p> <p>c) Narrativas (información fragmentada que se avala como condensado real de un todo más complejo)</p> <p>... Completitud de lo que se condensa en un fragmento.</p> <p>... Fragmentación del Ser en distintos espacios/</p>	<p>... La fragmentación es positiva, siempre y cuando sea un "gatillo" para generar acción o cambios de estados hetero-autónomos.</p> <p>... Se puede hablar de fragmentaciones en:</p> <p>a) De la persona (personalidad repartida en distintos contextos virtuales)</p> <p>b) De Información (Fragmentos que se nos presentan como condensaciones de un todo)</p> <p>c) Narrativas (información fragmentada que se avala como condensado real de un todo más complejo)</p> <p>... Completitud de lo que se condensa en un fragmento.</p> <p>... Fragmentación del Ser en distintos espacios/</p>	<p>... Las representaciones del Ser en espacios virtuales son fragmentos del Ser-Completo.</p> <p>... Se puede hablar de fragmentaciones en:</p> <p>a) De la persona (personalidad repartida en distintos contextos virtuales)</p> <p>b) De Información (Fragmentos que se nos presentan como condensaciones de un todo)</p> <p>c) Narrativas (información fragmentada que se avala como condensado real de un todo más complejo)</p> <p>... Completitud de lo que se condensa en un fragmento.</p> <p>... Fragmentación del Ser en distintos espacios/</p>

<p>cuando consumo, estas mil cosas al día, tendría que leerme todos los artículos, no llegaría a ningún lado, a mí con los 20-30 caracteres que me ofrece un titular, ya decido si me interesa o no me interesa, está muy bien, más que fragmentación es una simplificación o concentración de información....</p>	<p>generaciones; habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sinodales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información – que conozco – son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general (Como habilidad dl ser racional, no como intuición o aleatorio)</p> <p>mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy; porque voy a dejar de pensar que es necesario "buscarla". Me invita a reflexionar con sus preguntas, probablemente yo también ya lo había olvidado.</p>	<p>yo me encontré con esto de abro la nube hipermedia, va a funcionar estando presente, ya no tengo que ir profundizando, más bien me dan la posibilidad de la elección, puedo trabajar aquí, pero tengo presente esta cuestión, y es como una forma más análoga todavía a la... al modelo de pensamiento que tenemos los seres conscientes.</p> <p>si yo estoy frente a mi pantalla del programa, pero al mismo tiempo estoy teniendo un estímulo del itunes que está tocando en segundo plano, y al mismo tiempo tengo mi teléfono en el cual tengo un input para hacer una llamada de teléfono, tengo la interfaz que me da la tableta Wacom, que también es una interfaz, tengo la interfaz completa del sistema de cómputo, la interfaz de las teclas, la interfaz de la pantalla, todo es ya un sistema</p> <p>Se ensancha desde tu percepción, sensorialmente, perceptualmente, epistemológicamente, se puede ensanchar, se amplifica, porque ahora yo tengo la consciencia de que puedo estar descargando un correo, yo se que me van a llegar mis correos y ya no tengo que acudir a una interfaz específica para consultar mi correo, es más funcionalidad,</p>	<p>atención/presencia.</p> <p>...Fragmentación: Un parte extraída arbitrariamente del todo, explica a ese todo (arbitrariamente)</p> <p>... Discontinuidad: Rupturas en los procesos (saltos); pueden ser No-voluntarias o voluntarias; toda discontinuidad implica su opuesto dialéctico "Continuidad/orden lógico"</p> <p>... Condensación: El todo se comprende por la "ilusión" de que el fragmento contiene al todo (Es un proceso con reciprosidad en contradicción dialéctica y complementario con el de "Fragmentación"</p> <p>... El "todo sistémico" entra en juego en estos conceptos (se recuerda que el sistema no se explica por la suma de sus partes, sino por la relación de éstas).</p> <p>...Las palabras en los motores de búsqueda, condensan y despliegan fragmentos.</p> <p>... Fragmentación de la atención - Distracción.</p> <p>... El Hipervínculo es una representación explícita de una discontinuidad, de un fragmento y de un condensado. Lo anterior se relaciona directamente con los Hipervínculos mentales voluntarios (saltos en el proceso mental); cuando es explícita como en el hipervínculo es "intuitiva". Cuando se habla de HMV,</p>	<p>atención/presencia.</p> <p>...Fragmentación: Un parte extraída arbitrariamente del todo, explica a ese todo (arbitrariamente)</p> <p>... Discontinuidad: Rupturas en los procesos (saltos); pueden ser No-voluntarias o voluntarias; toda discontinuidad implica su opuesto dialéctico "Continuidad/orden lógico"</p> <p>... Condensación: El todo se comprende por la "ilusión" de que el fragmento contiene al todo (Es un proceso con reciprosidad en contradicción dialéctica y complementario con el de "Fragmentación"</p> <p>... El "todo sistémico" entra en juego en estos conceptos (se recuerda que el sistema no se explica por la suma de sus partes, sino por la relación de éstas).</p> <p>...Las palabras en los motores de búsqueda, condensan y despliegan fragmentos.</p> <p>... Fragmentación de la atención - Distracción.</p> <p>... El Hipervínculo es una representación explícita de una discontinuidad, de un fragmento y de un condensado. Lo anterior se relaciona directamente con los Hipervínculos mentales voluntarios (saltos en el proceso mental); cuando es explícita como en el hipervínculo es "intuitiva". Cuando se habla de HMV,</p>
--	--	---	--	--

				<p>mientras estoy viendo el facebook, yo se que en cualquier momento, Daniel quedó de mandarme un correo</p> <p>En la nube... sí... Es que ahora la propia existencia del Ser fenoménico, del hombre ya no existe, está en un entorno virtual. Las constancias de esa existencia están en un entorno virtual,</p> <p>Es ahí donde todo está presente, tú tienes aquí la capacidad del todo, de lo natural de tu contexto social, etc. lo que está pasando allá fuera está sucediendo, tal vez no tenemos consciencia de lo que está allá fuera, pero tú tienes la posibilidad de ir al lugar de la información y conocer. Tal vez ahorita está pasando una persona muy docta que nos puede dar todo lo que necesitamos pero está pasando allá afuera hasta que no salgamos y contactemos con esa persona no podemos establecer ese aprendizaje, lo mismo sucede en las redes, aquí todavía es igual o menos amplio que el contexto natural, todo está ahí puesto y no existe, nada de eso está presente si yo no lo llamo, o si no tengo consciencia de ello. Ahorita seguramente está funcionando la página de Facebook que tengo y yo sé que alguien está teniendo la consciencia de estar con el objeto de procesar, pero para mí no existe ahorita, sé que existe como memoria, pero el objeto que tengo como memoria, no es el</p>	<p>éste es implícito y depende del sujeto llevar a cabo el salto o paralelismo.</p> <p>... El generar discontinuidades/ fragmentaciones/ condensaciones voluntarias y asociativas, es una cualidad y una aptitud del ser, ya que pueden haber unas "automáticas o no conscientes" como alfunos procesos mentales (Revisar lo de Varela y esos procesos automáticos).</p> <p>... "mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy; porque voy a dejar de pensar que es necesario "buscarla". Me invita a reflexionar con sus preguntas, probablemente yo también ya lo había olvidado." (Byrd, A.).</p> <p>... Omnipresencia: Todo en el (mismo) momento, tanto el Ser como a lo que virtualmente puede tener acceso, como "apartados presentes todo el tiempo".</p> <p>... Diferentes estímulos a la vez de "Todos lados posibles virtuales".</p> <p>... Dicha "omnipresencia virtual" ensancha el espacio.</p>	<p>éste es implícito y depende del sujeto llevar a cabo el salto o paralelismo.</p> <p>... El generar discontinuidades/ fragmentaciones/ condensaciones voluntarias y asociativas, es una cualidad y una aptitud del ser, ya que pueden haber unas "automáticas o no conscientes" como alfunos procesos mentales (Revisar lo de Varela y esos procesos automáticos).</p> <p>... "mientras más me meta, más me conecte, más se repartiría mi propia personalidad, mi esencia, y en tantos fragmentos, cuándo la voy a acabar de construir para darme cuenta de quién soy; porque voy a dejar de pensar que es necesario "buscarla". Me invita a reflexionar con sus preguntas, probablemente yo también ya lo había olvidado." (Byrd, A.).</p> <p>... Omnipresencia: Todo en el (mismo) momento, tanto el Ser como a lo que virtualmente puede tener acceso, como "apartados presentes todo el tiempo".</p> <p>... Diferentes estímulos a la vez de "Todos lados posibles virtuales".</p> <p>... Dicha "omnipresencia virtual" ensancha el espacio.</p> <p>... La fragmentación se percibe como positiva, siempre y cuando sea un gatillo para que el Ser genere procesos complejos y no sólo sean saltos</p>				
Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos			

Consensos y Disensos sobre el concepto: Hipermedia.

<p>Hipermedia es, vendría siendo una especie de... sería la evolución del... tendríamos que hablar del concepto de multimedia, donde hablamos de muchos medios que están concentrados en un solo material, que puede ser un material audiovisual, o un material interactivo como un videojuego o algún material donde hay audio, video, imágenes, animación... hay una interacción con el usuario, y bueno la parte de hipermedia es donde se le adiciona a esto la interconexión a través de diferentes dispositivos o de redes,</p> <p>pues hipermedia más bien, yo creo que es un, tendría que ser... es un sistema donde los medios están configurados de tal modo que pueden interactuar en diferentes dispositivos, o sea el usuario interactúa con ese contenido a través de diferentes dispositivos y ese contenido en sí mismo interactúa con otro contenido similar, que puede ser, contenido del cual estén compuestos.. Videos, imágenes etc...</p>	<p>Me suena un poco antiguo me recuerda mucho el tercer entorno, esas cosas que yo estudiaba hace un chingo de años. La verdad es que no me gusta mucho catalogar las cosas, para mí quizá tendría que ver más con el concepto que me gusta mucho, "todo está conectado" ya no tú y yo...</p> <p>justamente creo que el hipermedia tiene mucho que ver cuando todo está conectado y toda esa información que se puede generar, se utiliza de un modo u otro.</p>	<p>Como a toda esta información que circula en la red, así... sin orden. A mí me suena eso Hipermedia... Hiper es como de "mucho", media me suena como "videos, fotos datos, números" todo así como en caos.</p>	<p>Sí, he leído el concepto, yo creo que existe una especie de red posible, de un espacio de interacción abierto, pero no lo veo tan en los hechos, en lo de; siempre te pasan cuestiones que no entendemos, queremos nombrarlas pronto para que no se nos escapen; no creo que estemos ahí, por lo mismo que decía que no estamos en la sociedad de la información.</p> <p>: Para ir resumiendo. No creo que exista una Hipermedia, sino simplemente es nombrar algo que no sabemos que es...</p> <p>A: Que como otras es parte de una semántica festiva, pero no un hecho en sí. Es un horizonte, sí, creo que sí, y no me parecería el más afortunado insisto, por esa especie de agujero negro...</p>	<p>El... hace muchos años, cuando empecé a dar clases en la UNAM, inicié con un grupo de multimedia, en aquellos tiempos en el 2005, había celulares inteligentes... no, no, perdón, no había celulares inteligentes, todos eran brutos, eran puro celular, un producto baboso, nada más había celulares multimedia, era de lo más burdo y de lo más básico que puedes encontrar. Una fusión muy simple de audios, textos, imágenes, etc.</p> <p>: Los chavos hacían productos multimedia, hacían interactivos multimedia, páginas web multimedia, o presentaciones multimedia. No nos dábamos cuenta de que ya podíamos haber hecho hipermedia con la simple idea de favorecer la experiencia de intercambio de información entre usuario y usuario.</p> <p>El hiper realmente yo lo entiendo y así lo enseño en todas mis clases, es un concepto que se vincula con lo aleatorio.</p> <p>: la aleatoriedad, deviene del concepto de hipertexto, del salto hipertextual, de los sistemas hiper..hiper.. hipermediales, en donde yo puedo estar presente en diferentes estados de la información, en cualquier momento puedo acceder a los nodos, y esos me dan un</p>	<p>...Sistemas donde los medios están configurados de tal modo que pueden interactuar en varios dispositivos o el usuario interactuar por medio de estos dispositivos conectados.</p> <p>..."Todo conectado"</p>	<p>...Se cree que es sólo una extensión de la "Multimedia" (muchos medios), lo anterior debido a la acepción del concepto "media", que deviene de la tradición anglosajona y se traduce como "Media"- "medios", no como una complejidad mediacional, o procesos de mediación, o como espacios donde se dan diversas mediaciones y no diversos medios (que pueden intervenir en el proceso mediacional, pero no lo explica por sí mismo el "muchos medios").</p> <p>... Se percibe como "exceso", "caos", "mucho"; al contrario sensu de la percepción de "aleatoriedad", o como "estar presente en distintos estados de algo, en cualquier comentario y por saltos".</p>	<p>Cuando se habla del concepto "hipermedia", no se tiene un consenso claro, con el cual partir; existen las posturas reduccionistas, las cuales se apoyan en el concepto "Multimedia" para explicar Hipermedia, es decir; parece ser que por una parte se comprende que es totalmente un proceso diferente al de multimedia, pero sólo "llevado a otro extramo", como un "algo con muchos medios". Lo anterior se explica por la traducción y acepción con la cual se le ha venido dotando a lo largo de la Historia a estos "media". La palabra "media" de origen anglosajón literalmente se traduce como "medios o medio", esto va de la mano con la visión instrumentalista de la comunicación, donde se reduce la disciplina al "quehacer en medios masivos" - cabe resaltar que no en todos los centros de enseñanza ni en todas las áreas -, y parece ser que en lengua española el término mediación y media (medios) se han convertido en sinónimos.</p> <p>Regresando al punto donde se explica la "hipermedia" como un "algo con exceso de medios" (La multimedia llevada más allá), también se percibe, por la parte instrumentalista; como un "caos" donde los formatos de mediación florecen para condensar mensajes a partir de la diversificación de formatos y lenguajes</p>
---	--	--	---	--	--	--	---

				<p>movimiento aleatorio, como estar en el hiperespacio, o como... este término va más a eso, a lo aleatorio, al acceso que va más allá, pues de una secuencia lógica.</p> <p>El acceso aleatorio a todos los sistemas interactivos tiene como fenómeno intrínseco, implícito y... lo define, es la posibilidad, tú aunque definas camino prefijados en un interactivo o en una página, nunca vas a poder definir realmente cuál es la elección que va a hacer tu usuario, siempre le das la posibilidad, y en esa posibilidad está toda la posibilidad de un lenguaje y de una nueva construcción que el usuario puede hacer propia, y es ahí donde se adquiere el carácter de interactividad,</p> <p>ya estamos hiper, cuando tenemos consciencia de todo eso, cuando tenemos consciencia de eso..eh... es cuando podemos empezar a teorizar y a fundamentar lo de la multipantalla.</p>			<p>(audio, video, texto), a lo anterior se le agrega la "conectividad", siendo algunas lexias determinantes cuando mencionan "Todo conectado" como característica de la Hipermedia/ Hipermediación.</p> <p>Asimismo, cabe hacer una acotación conceptual en torno al concepto, si bien se ha mencionado que la partícula "media" se traduce como "medios" al español, se operacionaliza en este trabajo el concepto Hipermedia, y no Hipermediación, ya que se tiene la hipótesis teórica de que esta posible cuarta mediación esté ligada directamente a un espacio determinado con procesos exclusivos de dicho espacio, ergo siendo más general el concepto "Hipermedia" como un espacio/entorno donde se generan hipermediaciones, tratando de abarcar todo el espectro de análisis; como entorno y como proceso.</p> <p>Al operacionalizar y comprender las acepciones de "media/medios", "media/espacio", se da paso a la comprensión del sema "Hiper". Como se menciona arriba, se le atribuyen características de "caos" por una parte y por la otra; que parece más certera; es la de "Aleatoriedad", diferenciándose una de otra, en que la primera</p>
Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos

Inmediatez	ahora tú puedes decidir qué tomas ver en un partido de fútbol, etc... y eso no lo puedes hacer nada más desde tu computadora, desde tu televisión inteligente, lo puedes hacer también desde tu celular.	¿Quién es Pierre?, o ¿quién es Beethoven? Y con un teléfono analógico te conectaba directamente a un sistema y lo que hacía era como interpretar lo que tú decía, buscarlo en Wikipedia y te da la respuesta; eso se lo presentamos a una empresa telefónica, no le interesó directamente.	... y si se tarda dices "puta qué hueva, voy a cerrar esto", como que nos estamos más de "sí lo quiero todo ahorita, ya y rápido",	Bauman lo dice muy bien, estamos en tal liquidez de personalidad que el punto es ése, este fluir constante,	: Sí, todo tiene, como en un sistema de reloj, de bitácoras, o de red social, se van discriminando los datos viejos, pierden esa validez, porque temporalmente ya no es lo actual, de nuevo esta referencia de lo temporal; te puede servir mucho, pierde ese sentido de validez, ya no lo necesito.	... Las decisiones rápidas que las plataformas nos ofrecen la oportunidad de elegir rápidamente: lo que el usuario quiere es "ese momento".	... Lo inmediato es "lo primero" (El problema de la Docena de Donas), asimismo, lo primero que hallo es "la verdad".	... Las decisiones rápidas que las plataformas nos ofrecen la oportunidad de elegir rápidamente: lo que el usuario quiere es "ese momento".
Efímero	esto por ejemplo se demuestra mucho en algunas redes sociales como Snapchat, que habla mucho de lo efímero, que al final ya no valoras las cosas a largo plazo.	esto por ejemplo se demuestra mucho en algunas redes sociales como Snapchat, que habla mucho de lo efímero, que al final ya no valoras las cosas a largo plazo.	al final de cuentas, de no llevarte a buscar más allá "Ah! Lo tengo aquí, ok, más inmediato", entonces creo que eso no es tan bueno,	Es que a la misma compulsión informativa que nos referíamos, en unas avalanchas de datos; yo me extravío muy fácil si no tengo un criterio de discriminación, por eso está pegado también a esta instantánea que decíamos del selector de canales, en televisión, en música, puedo escuchar tantito y si no me satisface, pum! Cambio, cambio, cambio, cambio, es estar dándole todo el tiempo, ¿Estoy discriminando? – Sí, lo estoy haciendo con conocimiento de causa; no sé... Lo estoy haciendo por gusto, y por darle a mi aburrimiento algo con qué entretenerse y dejar de ser aburrimiento, también!	Sí todo es más rápido, pero depende de la forma de la interfaz. Por ejemplo si ahora quiero compartir Internet, es inmediato, hacemos una configuración de interfaz y ya tengo todo, eso sí se ha logrado más a través de la interfaz, pero simplemente se puede entender como un aspecto lógico que funciona muy bien	... Acceso inmediato a informaciones que antes requerían más tiempo y cambios de Estado en el Ser, así como mayor gasto energético (Tiempo de Bourdieu para acumular capital cultural incorporado).	... Acceso inmediato a informaciones que antes requerían más tiempo y cambios de Estado en el Ser, así como mayor gasto energético (Tiempo de Bourdieu para acumular capital cultural incorporado).	
	Que tengo que ir a la biblioteca del hotel de Varadero a ver si encuentro un libro de Connan Doyle, yo qué sé... qué hice, me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería.	Que tengo que ir a la biblioteca del hotel de Varadero a ver si encuentro un libro de Connan Doyle, yo qué sé... qué hice, me conecté a Wi-Fi me bajé un libro, me dio la posibilidad de bajarme un libro que yo quería.	es lo que pasa con Internet, ok, el texto no te sirvió, del texto evoluciona a la imagen, de la imagen al video, del video evolución a las redes sociales, y de las redes sociales, mismas evolucionaron, de FB a Twitter, a Vine, que son videos súper cortitos, a Snapchat que son fotos así que se borran en 24 horas, entonces creo que todo va transmutando, porque cada vez todo lo queremos más inmediato, y al tener esa inmediatez "bueno ya lo tengo, ah sí me aburre, entonces estoy en Twitter y me salgo, voy a Fb y a ver qué hay, y estoy ahí" pero realmente no estoy entretenida como en nada	ahí viene también las variables que me hacen pensar en que necesito rápido la información o con urgencia, si hago una acción con tiempo suficiente como para no estar en la angustia de que ya eso se necesita, perceptualmente tengo un rango más amplio del tiempo que necesita para la acción a que si lo hago al 3 para las 4 que van a cerrar al banco y tengo que meterme al sistema, es perceptual...	... La inmediatez genera compulsión al "adecuarse" al tiempo normalizado en red.	... Lo efímero genera poca valorización de los procesos (Menor valor a mayor velocidad de acceso a los contenidos o sujetos, ergo menor profundización y/o apropiación).	... Lo efímero genera poca valorización de los procesos (Menor valor a mayor velocidad de acceso a los contenidos o sujetos, ergo menor profundización y/o apropiación).	
	J: ¿Por qué crees que el Millennial se aburra? Ya mencionaste que quizá de tanto estar metido... P: Yo creo que tiene mucho que ver con lo efímero...	J: ¿Por qué crees que el Millennial se aburra? Ya mencionaste que quizá de tanto estar metido... P: Yo creo que tiene mucho que ver con lo efímero...	Abro un link, no me abre en 5 segundos, y lo cierro porque qué hueva, entonces pues te aburres más porque no estás contento con nada, finalmente estás cambiando tu objeto del deseo de manera multimedia o tecnológica o digital...	lógicamente, las variables que determinan tu tiempo y tu configuración de inmediatez, de rapidez o de lentitud, ya dependen de un contexto cultural.	...La inmediatez genera compulsión al "adecuarse" al tiempo normalizado en red.	... "Si algo no abre en 5 segundos, te da flojera y saltas a otra cosa". La compulsión por adecuación al tiempo del tercer entorno que trastoca la percepción de los otros dos (T3 / T1-T1) ---> (Nunca visceversa, ya que se valoriza y pondera la eficiencia) *Lo anterior se pone a prueba en el siguiente instrumento.	... "Si algo no abre en 5 segundos, te da flojera y saltas a otra cosa". La compulsión por adecuación al tiempo del tercer entorno que trastoca la percepción de los otros dos (T3 / T1-T1) ---> (Nunca visceversa, ya que se valoriza y pondera la eficiencia) *Lo anterior se pone a prueba en el siguiente instrumento.	
	. Me refiero si tú agarras un libro de 500 páginas, para llegar de la primera a la última, tienes mucho tiempo para no aburrirte, digo quizá te aburre, buscas el siguiente libro, pero a medio camino quizá ya por la tecnología ya sabes cuál es el siguiente libro que te vas a comprar.	. Me refiero si tú agarras un libro de 500 páginas, para llegar de la primera a la última, tienes mucho tiempo para no aburrirte, digo quizá te aburre, buscas el siguiente libro, pero a medio camino quizá ya por la tecnología ya sabes cuál es el siguiente libro que te vas a comprar.			... La compulsión se asocia directamente con el aburrimiento (más saltos, más aburrimiento, menos profundidad). Esto puede relacionarse teóricamente con la valorización Freudiana de los objetos del deseo; al sublimar con mayor rapidéz, de igual forma la pulsión cambia más rápido de objeto del deseo.	... La compulsión se asocia directamente con el aburrimiento (más saltos, más aburrimiento, menos profundidad). Esto puede relacionarse teóricamente con la valorización Freudiana de los objetos del deseo; al sublimar con mayor rapidéz, de igual forma la pulsión cambia más rápido de objeto del deseo.	... La compulsión se asocia directamente con el aburrimiento (más saltos, más aburrimiento, menos profundidad). Esto puede relacionarse teóricamente con la valorización Freudiana de los objetos del deseo; al sublimar con mayor rapidéz, de igual forma la pulsión cambia más rápido de objeto del deseo.	
	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos



<p>de la "Brecha Digital", por ejemplo la Brecha Digital se entendía, o se entendía como... ese espacio que se creó entre las naciones que tenían conectividad o acceso a la tecnología y las que no lo tenían o las sociedades</p> <p>porque económicamente no tenían posibilidades o el desarrollo tecnológico; y entonces eso se dijo que las iba a limitar, a las sociedades de poder competir en el escenario global... Pero actualmente, se está manejando otro concepto que es el de la "Brecha 2" o "Brecha de segundo nivel", o la "Brecha Digital 2"; esta segunda brecha digital ya no tiene que ver con el acceso a los dispositivos, más bien tiene que ver con un espacio que se está generando, tal vez de manera invisible pero, entre los usuarios... Ahora con la Web Semántica o la Web 3.0... todos los portales que nosotros navegamos, incluso nuestros celular, nuestros navegadores, nuestras computadoras tienen ya integrados estos gestores de búsqueda "Semánticos", nosotros hacemos búsquedas todos los días de información, y esos dispositivos aprenden de eso que nosotros les arrojamos, en cuenta a "palabras clave", qué sitios visitamos... Etc... Entonces, los navegadores están, y los dispositivos, están; a nosotros; de algún modo clasificándonos, por los usos que le estamos dando a esas mismas</p>	<p>yo creo que cuando las necesidades primarias las tienes cubiertas, y necesidades primaria de hoy en día... digo el Wi-Fi, ya no es una necesidad primaria es comer o "tener techo", sino tener Wi-Fi o no tener que ir a hacer cola en el banco, no es primaria, pero sí es una necesidad,</p> <p>hoy en día la brecha no está en tener unos Levi's o en tener o no, yo que sé, una fuente cerca de agua... Si que es una necesidad, es la conectividad,</p> <p>en México hay una brecha digital de 30%-40%, me parece, el problema no es que haya Internet, sino es que no tienes la manera de acceder, no conoces un Smartphone, o directamente no sabes leer... puede ser... es un gran problema. Hay ciertas zonas en un poco más alejadas donde quizá...</p> <p>directamente México es un gran ejemplo, como ciertas comunidades, ciertas generaciones incluso, al no tener esa conectividad pues se quedan fuera de la sociedad, de la cibernética;</p> <p>por mucha brecha digital que haya, no todo el mundo está interesada en romperla, cuando realmente creo que es un valor;</p> <p>era como abrir más mercado, en términos más de mercadotecnia, estás ampliando el mercado, tienes gente que</p>	<p>Yo lo veo mucho en redes sociales, yo que estoy todo el tiempo en redes sociales, lo veo muchísimo porque hay gente por ejemplo, yo lo veo con mis padres; ellos tienen FB a ellos no les importa, ellos publica cualquier cosa, mi mamá se la pasa comentando estados de otras amigas, y tú sabes como... no sé cómo llamarlo, pero tú sabes que eso no se hace....</p> <p>los Millenial no sé, neta sí los veo muy clavados con esa onda audiovisual, video música, como muy inmediato todo lo quieren, así ya! Creo que sí hay brechas, de cómo aprender a usar estas herramientas y de cómo aplicarlas, creo que también ahí hay códigos generacionales.</p> <p>J: Si digamos que es una "brecha de segundo orden", ya no es una brecha de infraestructura de "No tengo un Iphone". L: Exacto... lo tengo pero no sé cómo usarlo, y a como dé lugar voy a aprender a usarlo. J: La brecha de uso... por así decirlo. El otro día hablaba con alguien y me comentaba sobre un fenómeno curioso, seguramente lo has visto. Un usuario común que le interesan los autos, toda una semana se pasa buscando autos; todo lo relacionado a sus búsquedas van a ser autos y todas las recomendaciones del buscador, van a ser autos. L: Así es...</p> <p>: Claro... o sea; divide sí, en una forma clasista, pero creo que también es una brecha informacional bien grande, o sea porque hay mucha gente que por ejemplo no sabe que hace unos días, mataron a un diputado que iba a ser</p>	<p>también entonces con la que usted propone de esta hiperactividad informativa, yo siento que si cada vez hay más, en determinadas generaciones; habría que hacer un corte; usted es capaz de atender esta entrevista, estará pensando en cómo presentar un reporte, en su misma tesis, en probablemente cómo dialogar con los sindicales, y lo está haciendo ahorita mientras conversamos; pero usted es un sujeto privilegiado, no sólo por el lugar donde está sino porque sus propias capacidades de procesar información – que conozco – son distintas a la de la media, llevemos esto a un nivel general (como brecha de conocimiento)</p> <p>? Es al revés no dejo que la tecnología me dicte, vuelvo al punto de inicio, es un instrumento que yo voy a decidir cómo voy a usar para que también la hipercodificación no me parezca tan dramática, porque si no entramos de forma muy violenta, las entradas violentas provocan muros "mejor no le entro, yo hasta aquí me llevo bien con esto, me siento tranquilo con esto", "Las uvas están muy verdes, dice el zorro cuando no las alcanza"</p>	<p>. Sí el niño quiere acceder a la información, no tiene el recurso, porque un sistema económico o social no le permite, él de todas formas está abierto a recibir informaciones del contexto, eso solamente determina la forma en que accede a una forma fenoménica de la información o a un sistema fenoménico que me permite contextualizarme, hipermedializarme o conectarme con otra información, pero realmente no determinan si mi sistema está abierto o cerrado, el sistema</p> <p>Sí existen si se usa como discurso político,</p> <p>Como discurso político está padre y es como broma política, porque; por ejemplo esta idea que te dan los spots del gobierno en donde todo está mejor porque ahora ya tenemos una tableta; todos los niños de 6° y 5° año tienen una tableta, y es como si la tableta en sí, te diera la posibilidad de mejorar tu aprendizaje, de ejercer mejor tus conocimientos y de obtener mejores posibilidades para vivir; es una tableta, es un dispositivo que no tiene ningún, no tiene un aparato realmente configurado para facilitar realmente el aprendizaje, si no tiene el niño conciencia de ellos; por</p>	<p>... Se consensó que sí existen brechas digitales, pero se comprenden de distintas formas.</p> <p>...De manifiesto se conoce la brecha digital más discursada, que es la que alude a las naciones o sectores poblacionales que no tienen acceso a la conexión, ésta es de índole económico y de baja infraestructura. En torno a este fenómeno del "tener conexión o no tener", se consensó que la idea de "insertar tecnología donde no se tiene", por sí sola no acortaría la brecha, de igual forma se cree que esta postura "determinista" de los sectores de la sociedad que apuntan a "insertar tecnología acriticamente" (como el Gobierno Mexicano); es más un discurso político sin trascendencia, el cual parece ser está permeando la opinión pública, la cual reduce el problema a un "simplismo" de facto; es decir, se pondera el acceso a la infraestructura, sin pensar más allá de las implicaciones y los procesos que cada contexto en particular necesitarían para en realidad acortar dicha brecha.</p> <p>.... Al ser de orden económico, dicha brecha atiende a consumos culturales y de estatus. Se menciona mucho que en países como México, sin bien se conoce la problemática económica; se cree que la conectividad es una necesidad</p>	<p>.... El disenso más contundente es que sólo uno de los entrevistados menciona que existe una brecha digital más profunda que la que representa la falta de "hardwares" o de herramientas con acceso.</p> <p>... Esta Brecha; que será denominada de Segundo Orden. Ésta se caracteriza por los usos, relacionados con lo que el Big Data y los motores "ofrecen" al usuario. Se parte de la premisa que la "Sociedad de la Información" es aquella donde los usos informativos son conscientes y constructivos en pro de una sociedad y sus integrantes con el factor "libre información"; luego entonces dicha brecha ocurre cuando el usuario; que ya tiene acceso; se "relega" a las informaciones con mayor "valor social" (Este valor es contextual) o de "generador de conocimiento"; y el sujeto se aísla de posibilidades constructivas que se encuentran en la Red.</p> <p>.... Dicho usuario, por sus prácticas, va generando su propia línea marcusiana de realidad; dejando por debajo de esa línea contenidos con los cuales le será casi-imposible entrar en contacto, y repitiendo sus formas de acceso y búsqueda de contenidos; ésto apoyado por los logaritmos generados por su "huella digital" en consonancia con las prácticas generadas en torno a los contenidos y el</p>	<p>... Se consensó que sí existen brechas digitales, pero se comprenden de distintas formas.</p> <p>...De manifiesto se conoce la brecha digital más discursada, que es la que alude a las naciones o sectores poblacionales que no tienen acceso a la conexión, ésta es de índole económico y de baja infraestructura. En torno a este fenómeno del "tener conexión o no tener", se consensó que la idea de "insertar tecnología donde no se tiene", por sí sola no acortaría la brecha, de igual forma se cree que esta postura "determinista" de los sectores de la sociedad que apuntan a "insertar tecnología acriticamente" (como el Gobierno Mexicano); es más un discurso político sin trascendencia, el cual parece ser está permeando la opinión pública, la cual reduce el problema a un "simplismo" de facto; es decir, se pondera el acceso a la infraestructura, sin pensar más allá de las implicaciones y los procesos que cada contexto en particular necesitarían para en realidad acortar dicha brecha.</p> <p>.... Al ser de orden económico, dicha brecha atiende a consumos culturales y de estatus. Se menciona mucho que en países como México, sin bien se conoce la problemática económica; se cree que la conectividad es una necesidad</p>
--	---	---	--	--	--	---	--

<p>tecnologías.</p> <p>Sí claro... entonces, ahí se va generando esta otra brecha, que es la "brecha de acceso al conocimiento" la brecha de acceso a esa información valiosa... y para romper esa brecha, pues es más bien responsabilidad del usuario,</p>	<p>potencialmente,</p> <p>Siempre, siempre porque es la brecha digital, y quizá el tema de tener agua, o no tener agua es otra brecha,</p>	<p>candidato para la diputación a Chalco... y hay mucha gente que no sabe por qué pasó eso;</p> <p>creo que esa es una brecha informacional muy grande, más allá de clasismo, creo que es informacional... Porque ayer vi una foto muy chistosa, de dos niños que se tomaron una selfie, entonces hay una niña como de 6 años, que trae un iPhone 6, y un niño que trae un iPad y los dos se toman una selfie; y atrás ves la casa de ladrillo, muy humilde... entonces es como un meme, "ay sí presumo mis devices, de Apple, pero mi lujosa casa – como sarcasmo – los opaca", entonces también hay gente de ese tipo, que es muy aspiracional,</p> <p>eso ya no es como tan "inocente", como la gente que no tienen dinero ni para comer, porque ahí es otro nivel, entonces la gente que sí tiene para comer, pero prefiere comprarse un iPhone, y lavando ajeno pero con iPhone 6; entonces la brecha de información ahí ya cambia, porque tú lo eliges.</p>		<p>ello es que políticamente es un buen chiste decir "Tenemos que cortar la brecha o la barrera tecnológica, y llevar a todos los niños al uso de las tecnologías, favorecer el acceso a la información, construir una sociedad del conocimiento; eso ya está muy rebasado, se usan muchas veces esos juicios, para darle sentido a lo que no tiene sentido por sí mismo, esto no tiene ningún sentido..."</p> <p>No es la misma forma como se utiliza un sistema de cómputo aquí en México, que como se usa en países desarrollados, aquí se usa como lo que tiene que ser, es una herramienta para cerrar ciertas capacidades de intuición y de expansión de consciencia, y en otros entornos se usa con fines educativos, pedagógicos, de desarrollo económico, sociales, etc...</p>	<p>importante en todos los sectores socio-económicos (que habitan la Polis, mayoritariamente y en contextos rurales también, pero en menor medida); lexias como "El agua ya no es una necesidad como ahora lo es tener Internet", muestran la importancia social que significa el tener a) Acceso por infraestructura (zonas con conectividad) y b) El objeto (gadget), con el cual acceder. Como se ha mencionado anteriormente el "no estar conectado o presente" genera exclusión social (o mínimo la ilusión de ésta), trascendiendo la barrera de lo socio-económico, donde parece ser que el entorno y las posibilidades económicas no frenan a los consumidores de gadgets a adquirirlos, extendiendo su uso desde edades tempranas (3-6 años) y grupos adolescentes. Cuando se habló de la posibilidad que el gobierno ofrece en este sexenio de que cada niño que cursa el 5º de primaria obtuviera una tableta para mejorar su proceso y acercarlo a las nuevas tecnologías, las opiniones de los entrevistados fue unánime en el "sin sentido", es decir no encuentran un sentido de esta medida si no se "libera" los usos y sólo se "libera" el acceso a las herramientas, exponiéndose a prácticas que puedan traer problemas a usuarios tempranos como la exposición a la pornografía, contenidos violentos o a personas adultas con intereses sociopatas.</p>	<p>Big Data; asimismo el motor no tienen un aparato ético - como se ha mencionado y explicado arriba -lo que genera que vaya generando prácticas de búsqueda estáticas.</p> <p>... A partir de lo anterior, se explica qué es lo que ocurre con estas líneas marcusianas, con las cuales las brechas de segundo orden operan. Si un sujeto acostumbra al motor a que sus búsquedas van a ir en torno a un tema - pongamos por ejemplo "autos" -, las recomendaciones que dicho motor le va a ofrecer, gracias a los logaritmos acumulativos del Big Data; será en torno a "autos", y si el sujeto se engulle y se deja "guiar" por lo que el motor sin Ethos ofrece; éste generará y normará a partir de los ofrecimientos del motor, ya no tanto por las temáticas y contenidos que voluntariamente "podría" buscar o interesarse; este proceso se refuerza de los saltos compulsivos y no voluntarios de los que se ha hablado con anterioridad, es decir la actividad sin sentido potenciada por la rapidez de los saltos entre información e información. La única forma de eviatar esta brecha de segundo orden es haciendo conscientes los procesos de búsqueda, ponderando el Ethos y sentido del sujeto antes que el del motor (que es inexistente).</p>	<p>importante en todos los sectores socio-económicos (que habitan la Polis, mayoritariamente y en contextos rurales también, pero en menor medida); lexias como "El agua ya no es una necesidad como ahora lo es tener Internet", muestran la importancia social que significa el tener a) Acceso por infraestructura (zonas con conectividad) y b) El objeto (gadget), con el cual acceder. Como se ha mencionado anteriormente el "no estar conectado o presente" genera exclusión social (o mínimo la ilusión de ésta), trascendiendo la barrera de lo socio-económico, donde parece ser que el entorno y las posibilidades económicas no frenan a los consumidores de gadgets a adquirirlos, extendiendo su uso desde edades tempranas (3-6 años) y grupos adolescentes. Cuando se habló de la posibilidad que el gobierno ofrece en este sexenio de que cada niño que cursa el 5º de primaria obtuviera una tableta para mejorar su proceso y acercarlo a las nuevas tecnologías, las opiniones de los entrevistados fue unánime en el "sin sentido", es decir no encuentran un sentido de esta medida si no se "libera" los usos y sólo se "libera" el acceso a las herramientas, exponiéndose a prácticas que puedan traer problemas a usuarios tempranos como la exposición a la pornografía, contenidos violentos o a personas adultas con intereses sociopatas.</p> <p>... El diseño más contundente es que sólo uno de los entrevistados menciona que existe una brecha digital más profunda que la que representa la falta de "hardwares" o de herramientas con acceso.</p> <p>... Esta Brecha; que será denominada de Segundo Orden. Ésta se caracteriza por los usos, relacionados</p>
--	--	---	--	---	---	--	--

							<p>con lo que el Big Data y los motores "ofrecen" al usuario. Se parte de la premisa que la "Sociedad de la Información" es aquella donde los usos informativos son conscientes y constructivos en pro de una sociedad y sus integrantes con el factor "libre información"; luego entonces dicha brecha ocurre cuando el usuario; que ya tiene acceso; se "relega" a las informaciones con mayor "valor social" (Este valor es contextual) o de "generador de conocimiento"; y el sujeto se aísla de posibilidades constructivas que se encuentran en la Red.</p> <p>... Dicho usuario, por sus prácticas, va generando su propia línea marcusiana de realidad; dejando por debajo de esa línea contenidos con los cuales le será cuasi-imposible entrar en contacto, y repitiendo sus formas de acceso y búsqueda de contenidos; ésto apoyado por los algoritmos generados por su "huella digital" en consonancia con las prácticas generadas en torno a los contenidos y el Big Data; asimismo el motor no tienen un aparato ético - como se ha mencionado y explicado arriba -lo que genera que vaya generando prácticas de búsqueda estáticas.</p>
Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos

<p>Problemáticas potenciadas por la Hipermedia</p> <p>(Hiperactividad, Interpasividad, Ansiedad, Egotismo, etc.)</p>	<p>claro puede ser el uso de las Redes Sociales, algunas no tan benéficas tal vez como Whatsapp que son muy adictivas que pueden generar si una Hiperactividad ya incontrolable por parte de los usuarios, donde el usuario que escribe puede ver cuando el otro está en línea y puede ver si el otro ya leyó lo que le escribió, entonces por lo tanto está esperando un feed back "bueno pero por qué no me contesta, qué le pasa..." entonces generaría una serie de ansiedad</p> <p>... Entonces lo mismo pasa igual, los timelines, las Redes Sociales y todo, entonces hay toda una cuestión como de mostrarse a los demás, me saco fotos, y veo qué foto tiene más likes, y cuál fue, o si yo soy el más popular o no... y después y eso después de qué me va a servir, tal vez es una posición de Ego, de un vacío que no pueden llenar, más que a través de esos dispositivos,</p> <p>ver cómo se comporta frente a los dispositivos y qué tan adicto se ha vuelto a ellos, qué tanto tienen oportunidad de interactuar con todas estas personas sin utilizar la tecnología, de salir de viaje, de estar en un entorno donde no haya pantallas, o qué tanto de plano se lleva todo, se lleva sus dispositivos y dices "bueno... necesitas un respiro", no?</p> <p>Esos usuarios, de algún modo siguen siendo como la parte "pasiva" que nada más ve televisión y ahora interactúan con sus dispositivos o con otras personas, no están aportando nada a la sociedad,</p> <p>Cansancio, fatiga tal vez... no creo que sea aburrimiento, es tal vez una especie de, de hartazgo, de costumbre de la misma dinámica todos los días, de que no hay</p>	<p>para que estés con tu pareja, o con tu madre o con tu primo, no mires el teléfono y no des por culo, como con Instagram...</p> <p>creo que los Millenials, tienes un problema de aburrimiento, tener tantas cosas... que le quitas valor, creo que también, al ser tan efímeros las cosas como que se gastan rápido. Me gusta mucho pensar en los niños pequeños, cuando tenían un osito de peluche, y ese osito de peluche lo acompañaban durante 5 años, ahora... creo que la gente se aburre muy rápido, como que asimila muy rápido las cosas, le quita importancia rápido y eso lleva al aburrimiento; creo también directamente por esta manera tan loca de navegar, como que si que nos aburrirnos más, en el sentido de que, no es aburrimiento, de manera intuitiva ya entras en Fb, no es aburrimiento, es un patrón.</p>	<p>Exacto, y que ahora las practicas sociales digitales, tienen como mucho más peso que las prácticas sociales físicas, y eso son comportamientos que empiezan a marcar patrones y las nuevas generaciones empiezan a practicar a partir de estos patrones y ya se generan como nuevas tendencias sociales, nuevas prácticas, nuevos hábitos culturales; lo cual es muy interesante para estudiar, pero creo que a profundidad, no es algo tan positivo para el tejido social.</p> <p>pero hay gente que no puede dormir sin su teléfono debajo de la almohada y que lo primero que hace al despertar es ver el Twitter, o ver el FB o lo que sea...</p> <p>pero de estar conectado creo que es una necesidad así que te genera ansiedad, si se te pierde tu teléfono, puta... así de... "Lo necesito"</p> <p> aunque la concepción de antes era que con la red y la redes sociales... y las plataformas digitales, nos íbamos a hacer más activos... creo que no, sí hay una participación, pero creo que nos estamos haciendo muy flojos en ese aspecto, o sea porque tú hasta en juntas editoriales, tienes que decir "tú le tienes que dar todo al consumidor",</p> <p>está muy valioso que protestes, que sea Tending Topic, pero eso no va a hacer ningún cambio, o sea el cambio lo tienes que hacer tú o protestando en las calles</p> <p>sí me parece muy grave que vayas a una reunión con tus amigos, y todos estén checando el celular en vez de estar realmente conviviendo, o que las prácticas hayan cambiando tanto que entonces tú puedas conseguir un novio a través de una aplicación y ya no conversando;</p>	<p>hay aspectos más bien emocionales alrededor de las cosas, hay posiciones que tocan más por esa fibra sensible, incluso, generada desde los medios, porque también asumimos acriticamente de forma cómoda,</p> <p>el mismo mecanismo que le puede permitir a una persona de la tercera edad, comunicarse con sus nietos a miles de kilómetros, le puede permitir a otro extender sus redes de perversión y buscarse identidades paralelas, porque no encuentra la suya propia y hacer más grande entonces el naufragio, en lugar de aproximar puede distanciar;</p> <p>No lo había pensando, pero si usara algún tipo de taxonomía, me gustaría el nombre; hay una compulsión, Julio, yo no sé todo el mundo, yo me angustio de repente si no estoy oyendo noticias... y yo acabo más angustiado después de oírlos, leer... como hay una necesidad</p> <p>Sí, claro que sí, estoy convencido de que sucede, la sociedad; nos hemos generado en la sociedad; una especie de nuevo orden, no tanto de un nuevo sentido – como el gusto, el tacto – pero sí hay un nuevo orden, o sea; es una sociedad que ha tendido a ser parte de eso y que por lo menos yo no sé si sabríamos vivir sin eso ahora mismo, no me imagino, es como cuando se descompone la televisión en la casa, me explico, ahora no pagan el cable y se los cortan y hay una especie de paranoia allí... el problema es ese que estamos tan engullidos de eso que creemos que lo necesitamos; es una industria, es una industria de la consciencia, está secuestrada la consciencia en función de esta opulencia informativa y visual, al mismo tiempo.</p> <p>dijo con más puntualidad Erich Fromm "estamos extraviados en una maraña tecnológica", lo dijo mucho antes de estos instrumentos, se refería a cómo la sociedad había estado más sola que nunca cuando parecía que tenemos medios para estar próximos, es por que sigue siendo eso, la propia preocupación de "si estamos solos, y eso es malo"</p>	<p>pero la atención, la forma en que tu percepción se encamina, esta... los sistemas interactivos no los determinan, incluso te dispersan más, te hacen procrastinar más que lo que te ayudan a enfocarte. Esa es una de las nuevas... de los nuevos caminos a donde llevan los sistemas, ya están, se están convirtiendo en la nueva televisión que antes no se veía, se supone que esto nos iba a abrir fronteras y que nos iba a llevar a otros plano, y al contrario, ahorita no sabemos qué es verdadero, qué es falso en la red, y nos están llevando a otro camino, entonces, pedagógicamente y didácticamente si están usados responsablemente, funcionan, si no, pues es casi lo mismo que... la misma forma de atención que una televisión te fomenta.</p> <p>El proceso comunicacional interpersonal, se desacelera desde un sentido psicológico o perceptual-afectivo, es una de las principales cuestiones y no es desacelerar en cuanto tiempo medible, sino incluso como hasta "involutivo" pero eso es una consideración medio romántica en torno al asunto; desacelera asimismo el propio proceso técnico, si yo normalmente dibujo en papel, análogamente con mi lápiz, este proceso tiene una cierta agilidad, tiene una capacidad motriz para ejecutarlo</p> <p>si es verdad que una Red Social te acerca y te conecta con otra persona, pero culturalmente te genera más problemas de los que tú tienes como ganancia, te genera tanta inmersión, tanto control y autonomía en un sistema, que aquí es más fácil expresar cosas que mi fenómeno persona-</p>	<p>... Se genera adicción por ciertas "cosas".</p> <p>... El "estar al pendiente de lo que ocurre dentro", genera procesos de ansiedad/miedo (El caso de FOMO)</p> <p>... Adicción/Dependencia (cada vez se puede estar menos sin los dispositivos). Lo anterior causa fatiga (informativa y embotamiento) Abordarlo desde "La Sociedad del Cansancio" de Byung-Chul Han.</p> <p>...Desvalorización de lo no-inmediato (aburrimiento).</p> <p>... Las prácticas sociales digitales tienen más peso que las físicas.</p> <p>... Hiperactividad -- Interpasividad (Zizek). Hiperactividad: a) Informativa b) Emotiva c) Interactiva/ comunicativa.</p> <p>... Insatisfacción por compulsión (Posiblemente hasta depresión como enfermedad egótica, potenciada por el sentimiento de "unicidad")</p> <p>... Aumento de "ficciones"</p> <p>... Interpasividad: "Haces pero no estás haciendo nada" "Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo nada"</p>	<p>... (---)</p>	<p>... Se genera adicción por ciertas "cosas".</p> <p>... El "estar al pendiente de lo que ocurre dentro", genera procesos de ansiedad/miedo (El caso de FOMO)</p> <p>... Adicción/Dependencia (cada vez se puede estar menos sin los dispositivos). Lo anterior causa fatiga (informativa y embotamiento) Abordarlo desde "La Sociedad del Cansancio" de Byung-Chul Han.</p> <p>...Desvalorización de lo no-inmediato (aburrimiento).</p> <p>... Las prácticas sociales digitales tienen más peso que las físicas.</p> <p>... Hiperactividad -- Interpasividad (Zizek). Hiperactividad: a) Informativa b) Emotiva c) Interactiva/ comunicativa.</p> <p>... Insatisfacción por compulsión (Posiblemente hasta depresión como enfermedad egótica, potenciada por el sentimiento de "unicidad")</p> <p>... Aumento de "ficciones"</p> <p>... Interpasividad: "Haces pero no estás haciendo nada" "Hay todo un aparato de comunicación que parece que está haciendo, pero no está haciendo nada"</p>
--	---	--	---	--	---	---	------------------	---

<p>una válvula, tal vez yo creo que muchos tal vez quisieran en algún momento escapar, una pausa... los respiros que puede haber son vacaciones o fin largo o algo te permite eso, pero de ahí en fuera, pues a veces la única válvula de escape puede ser... cuando se va la luz... no?? (jajaja) o sea, y aún así no porque tienes pantallas y (3G, pila), lo que podemos identificar como central, es el incremento de estrés</p>			<p>la tendencia es "pues intégrate, únete, qué haces allí..."</p> <p>El aburrimiento podría llevarme a pensar en mí mismo, entonces "no, eso qué es!!", no me quiero conflictuar con eso, y entonces mejor, navego ahí; el dolor también "lómese todo lo que sea, pero que no le duela", es una parte, es una sensación integrada a lo que soy como especie, no hay que negarlo, a la primera de cambio métete toda la química que puedas, porque el caso es no sentir dolor, no eres masoquista...</p> <p>ese sentido de que estoy "haciendo", me quita la preocupación por hacer, en el fondo es una trampa que yo mismo genero "¿Estoy trabajando, soy productivo, soy profesional; voy a dar una conferencia al rato?", todo eso me hace pensar que estoy haciendo hasta que yo dejase de hacer y dijera "¿qué realmente estoy haciendo?" , lo mismo pasa con la maquinita,</p> <p>Sí, esa sí es de las nuevas enfermedades, esta ansiedad por, sí; y la no consecución en depresión también.</p> <p>es curioso como la insatisfacción genera otro tipo de problemas que no sólo se quedan allí, el asunto es que se traducen en marcos completos, que vienen derivados de esta incompletad, o esa sensación de incompletad, que me da no haber cerrado el círculo como</p>	<p>fisiológico, a veces no puede hacer, y aquí prescindo de mi interfaz (Se refiere a "mi interfaz" como "estructura del ser y sistema"), y esto lo convierto en mi interfaz (aquí es interfaz externa "como prótesis"), y es cuando realmente hay esas rupturas</p> <p>Sí, muy, muy feo... esto es una proyección distorsionadísima de la proyección que nosotros mismos somos, de la propia consciencia que tenemos y esto es un súper masticado, derivado, descompuesto, de lo que debería hacer: hace años salió el video de un chavo que publica en redes sociales una experiencia y una expectativa de lo que él quiere ser; a lo mejor lo viste de un chavo que está (Cortometraje sobre expectativas vs realidades en Red)... Por ahí podríamos ir, cómo yo proyecto mi ser dentro de un entorno como este, me proyecto como ideal, y la gente tiene este aspecto de mí, y la gente lo consume</p> <p>aquí solamente proyectan una cuestión que sigue siendo ficción, incluso peor a la ficción; fenomenológicamente; que ya son.</p>			
Ruben Durán	Jacobó Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos

<p>Espacio-Entorno VS Proceso Mediacional (Agora VS 4º Mediación)</p>	<p>el ambiente en el que nos estamos desarrollando es más gráfico, desde los inicios a través de los ordenadores o computadoras con sistemas gráficos como Windows o como Mac, e incluso ya todos, todos... tú ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos</p>	<p>FB es un gran ejemplo, es nuestro Feed, si te pregunto si viste el video de Tony Stark, de Robert D. Jr. Regalando un brazo biónico a un niño, no es porque tú lo buscaras, es porque un amigo tuyo lo posteo, creo que la gente no busca información, sino la gente se la encuentra.</p> <p>me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes un mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol; que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o cualquier fashion Blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido.</p>	<p>tengo que estar al pendiente de redes sociales, y no nada más en FB, es Twitter, FB, Google+, Pinterest, entonces yo tengo que estar así todo el día, en un ojo acá... (Estar en muchos "lados" simultáneamente).</p> <p>Pero si es como, esos dos tipos, creo yo, y es mucho menos consciente, yo de repente estoy en la noche, veo un tuit, lo abro, me lleva a un video y ese video me lleva a otro, y me regreso a una conversación de Whatsapp y luego me regreso al FB, estoy como en todos lados al mismo tiempo.</p>	<p>antes parecía que no importaba un difusor masivo, un señor feudal incluso, le decía a los siervos que tenían que hacer; y ese patrón, no de comunicación sino de imperativo categórico de autoritarismo, se montó en los medios, se volvieron los mesías, los profetas, los oráculos, empezaron a decirle a la gente qué hacer "Lo vi en la radio, lo dijo tal locutor, y es que voy a ver qué me dice el analista político, no sé si votar o no", toda esta manera de estar dictando lo mismo que el sermón del Padre, o del Pater Familias, en la casa, hacía pensar, si es que acaso se pensaba, en que no era necesario pensar; ahora no hay de otra, salvo que se quiera ser parte sólo de la parafernalia, usar por usar, o hacer por hacer, por eso sigue siendo "sentido" la palabra.</p> <p>vamos lo dije hace rato, los medios trabajan más al nivel de las emociones, cuando hablamos de plataformas, de Internet, de redes sociales, tiene usted que entrarle con algo a eso, si quiere ser parte de la conversación; el like no es suficiente, si usted da un argumento, si usted se contraponen a otro, si intenta hacer algo con todo eso, entonces empieza a convertir el medio, en un medio de comunicación y le empieza a pegar un tipo de acción social, común, si no, no, no puede pasar;</p> <p>hay gente que abre su cuenta en FB y no accede más que para poner una imagen, muy de cuando en cuando, no lo hace como un hábito de intercambio informativo-comunicativo, simplemente no lo hace, puede recibir "n" preguntas de cómo está, cómo se siente y no las contestará, no genera un diálogo; habrá</p>	<p>sistema interactivo hipermedia, ofrece la... el establecimiento de rutas de asociación más ágiles,</p>	<p>... Espacio más gráfico a través de las pantallas. Ya no interactúas con códigos, interactúas con gráficos (¿Hipercodificación?).</p> <p>... Encaja en los discursos "La metáfora del Ágora" = Telépolis de Echeverría donde "es más grande, más raído".</p> <p>...Un espacio-entorno donde se navega sin rumbo (metáfora de la Brújula).</p> <p>... Un entorno donde la mediación social (3º mediación), como Pater Familias se ha instalado. La diferencia consiste en que en entornos no digitales el tener un Pater Familias daba la escusa de no penar, ya que es más sencillo adherirse a opiniones dominantes o mediadas por parte de "líderes de opinión" que construían el mundo. Ahora, al ser más complejo. este entorno amerita más procesos lógicos; esto no quiere decir que las realidades mediadas por líderes de opinión ya no existan, de hecho siguen existiendo, pero se han multiplicado; con ésto, el sujeto debe generar procesos y trabajar la información que en abundancia de opiniones encuentra o le hiper-median. Contrario a lo anterior se puede ser sólo un "habitante" y "estar".</p>	<p>... Parece ser que aún no se consensan opiniones ni representaciones sobre un concepto de Hipermedia.</p>	<p>Como espacio, se percibe un lugar donde todo se ha vuelto más gráfico. Se sigue interactuando con y por medio de códigos, pero el incremento de las interacciones con y por gráficos se ha exponenciado, ya que esta cualidad del Ser de interactuar por medio de gráficos es inherente al proceso cultural de Hominización-Humanización, como se habla en el primer capítulo de la tesis. Esto ha dado como resultado una percepción de ue los usuarios "leen menos" y ponderan lenguajes audiovisuales o iconográficos.</p> <p>Asimismo, los discursos encajan en la caracterización como tercer entorno, como Telépolis, donde la concepción espacio-tiempo es emplazante-desemplazante postmoderna (hipermoderna). Se ejemplificó la Red y lo que ocurre dentro de ésta como un Ágora que es "más grande y más rápida, aquí un extracto de una entrevista:</p> <p>"me gusta pensar en Internet como una plaza de pueblo, tienes un mercado, tienes la biblioteca, el ayuntamiento, y tienes a los amigos ahí algunos jugando fútbol; que podría ser World of Warcraft, jugando por Internet, o las señoras chismeando, cualquier diario de estos, o programas por Internet, o</p>
---	--	--	---	---	---	---	--	--

	Ruben Durán	Jacobo Pérez	Lorena García	Alejandro Byrd	Francisco Alarcón	Consensos	Disensos	Argumentos
Como posible 4ª mediación		<p>Simplemente puta si hay 15 mil personas opinando de un restaurant de Morelia, si dicen que es malo... bueno es malo, si dicen que es bueno es bueno... A mí el valor que me aporta, que tener mucha información bien usada es buena, es que ya no sólo es mi cabeza, son todas las cabezas conectadas; también tiene la parte, yo creo que Google se ha convertido en el médico del XXI,</p> <p>juntar mucha información puede ayudar ya no a ti, sino a todo el mundo, por ejemplo el concepto de "Quantify self", que es la cuantificación, es lo que hace Wase, lo que hace es cuantificar cuánto tráfico hay y te pasa información,</p>	<p>entonces está muy cañón cómo te la pasas generando un chorro de contenido que se está quedando ahí, y tú no eres el único, o sea hay mil marcas de cualquier cosa...</p> <p>que filtren mis gustos, mis hobbies, todo eso, para uso de una marca, o para que me aparezcan anuncios de "vete a volar a Chile"</p> <p>a lo mejor un tuit, un copy de tuit, no se le hace atractivo, métele imágenes, palabras claves, ven descubre, necesitas esto; crear necesidades.</p> <p>la mediación viene en que la red crea tus necesidades y filtra.</p> <p>... ahora resulta que todo el mundo es especialista en todos los temas, porque... bueno porque hay una acumulación de información</p>	<p>Como son de uso, tenderán a ser de hábito, y en todo patrón de comunicación, el verdadero patrón es el uso, más que la norma o el acto, es decir, el uso que le da va dando idea de cómo lo hacemos, y luego eso lo incorporamos a la norma y así al infinito. Por eso creo que la hipercodificación obedece también a estos nuevos aprendizajes</p> <p>Sí, Julio; hay códigos dominantes. Lo mismo que hemos hecho, no... en la historia de la humanidad, está reflejado también, hay códigos, no superiores, sino dominantes y esa dominancia viene enmarcada por la falta de capacidad de discriminación, por la de cambio, que acabo de requerir, de sentido otra vez, porque algo se vuelve dominante y de pronto está ahí, y me margino si no me meto, alguien prefiere el</p>	<p>Sí, siempre hay abundancia, y pueden estar grandes bases de datos, pueden estar muchos sistemas de procesamiento, de contabilización, una gran red semántica, o web semántica que contiene toda esa información, pero no existe, nada de eso existe, nada de eso es, si no tengo la consciencia de todo lo que existe y de todo lo que es,</p> <p>pero la hipermediación que tienes con este sistema es la que te da otras facilidades, tú tienes consciencia de esto, consciencia de esto y de lo que en mi sistema fenoménico te estoy</p>			<p>cualquier fashion blogger; digo es como agarrar algo tan antiguo como es la plaza del pueblo y llevarlo a su máxima exponencia. Creo que es muy fácil... creo que es lo mismo que hacíamos antes, sólo que la tecnología lo ha vuelto mucho más grande, más rápido."</p> <p>Como posible cuarta mediación, no se extrajo mucho de las entrevistas, sólo un tema referente a que dentro de la Red, la Mediación Social (3º mediación) se ha reproducido en cierta forma, con medios masivos que traspasan información a portales y plataformas; pero con la variante de que anteriormente, la 3º mediación fungía como consonante de realidad, es decir que generaba consonancia cognitiva a los sujetos que entraban en contacto con las informaciones mediadas, ahora en la Red, parece que esa consonancia ya no radica en la 3º mediación, ya que ésta no es ya el Pater Familias que antes</p>

<p>, si rompiéramos esa base y lo que hicieramos, tener 500 historiales de cáncer de pulmón y de colon, tuviéramos millones de patrones, nos ayudará a solucionar problemas, entonces sí que creo que es un motor de cambio todo el tema de la información en ese sentido</p> <p>interpretarla y darle el valor... cualquier cosa yo puedo ver en Internet, un insigth o un mensaje, digo.. la interpretación que le puedes dar, es una cosa u otra... hay que tener mucho contexto de esa información.</p> <p>Es muy positivo, optimiza, digo es el Big Data, está bien, me ofrece lo que yo quiero según los patrones... A mí que Google, ese Gran Hermano me esté observando y tiene mi información, me parece de puta madre!</p> <p>lo bueno de la tecnología es cuando tú no la percibes, si tú de repente entran en Internet y te recomiendan, que te bajas tal libro de Rowling, digo.. lo que pasa detrás de eso, para llegar a esa información para ti no te importa, lo que te importa es que te están ofreciendo lo que a ti te interesa,</p> <p>la red ayuda, digo yo tengo varios amigos que se han conocido por Tinder, está muy chingón eso, antes tenías que irte al antro, invitarle una copa... o ya había el problema de "no te conozco" es un amigo de un amigo, creo que justamente la red permite... la meta final es como la exponenciación de las cosas del pueblo,</p>	<p>que te permite saber, pero eso no te permite especializarte en uno, te hace así como "ay sí cultura genera, debes saber de todo"...</p>	<p>vínculo, como antes ya era marginación no tener celular, al rato será no estar hiperconectado, porque sí vamos hacia la hipermediación, pero no creo que estemos allí, pero cuando lleguemos, quien lo vea, verá nuevos procesos de marginación una especie de hoyo negro; va jalando, va jalando, absorbiendo a la nada todo eso</p>	<p>dando, pues como ejercicio nemotécnico, para que te acuerdes, todo eso es una conciencia ampliada, expandida y ensanchada...</p> <p>la propia conciencia en diferentes entornos y a parte de esa hipercodificación la hiperaccesibilidad, la hipertextualidad, la transmediación...</p>			<p>está en la primera línea marcusiana de búsqueda/hallazgo, queda por debajo de las superposiciones de los fragmentos condensados.</p> <p>- La línea marcusiana se crea por los usuarios, no por el Pater Familias como en la tercera mediación (opinión pública alimentada por el sustento del Pater Familias), donde éste mediaba la realidad proporción 1 a muchos, la línea marcusiana va en proporción muchos a 1.</p> <p>- Se sabe que el proceso mediacional en el tercer entorno, es distinto a los tres anteriores, la Red no se puede explicar usando la mediación social (3º mediación), al no poderse explicar el fenómeno con los tercera, debe existir otro sistema que explique el fenómeno.</p> <p>- De manifiesto, teóricamente se sabe que se da una hipermediación de muchos-aleatorios, a uno con ilusión de "unicidad-egótica", eso ya es distinto a la mediación social; ya a primera vista se dibuja la necesidad de construir un nuevo modelo sistémico de explicación.</p> <p>- El modelo a proporción "muchos-aleatorios a uno-egótico-único", no "nos median"; nosotros "hipermediamos", el motor (Big Data) es quien categoriza nuestras prácticas, y ayuda a "organizar por suma" los signos/información que a velocidades mayores de las 3 primeras mediaciones, generamos/compartimos/reproducimos/re-secuencializamos.</p> <p>- A diferencia de la tercera, la cuarta tiene menos organización lógica; es decir que la tercera, al ser ejercida por instituciones, es menos aleatoria, se puede decir que de todas es la menos aleatoria; sus mensajes mediacionales...</p>
---	--	--	--	--	--	--



					<p>medios atienden a lógicas controladas.  - En la 4ª no hay dicho control, impera la sumatoria de aleatoriedades (tendencias) en relación incognoscible. El único "control" es aquel que ejerce el Big Data o las prácticas que manipulan las informaciones, el segundo sigue funcionando como en la mediación social (con sus características) y el Big Data funciona con lógicas economicistas de mercado donde la oferta depende de la demanda de todo lo que fluye como signo/información.</p>
--	--	--	--	--	---