

REFLEJOS EN EL ESPEJO NEGRO:
USOS Y CONSUMOS DE LA TECNOLOGÍA EN LA CONFIGURACIÓN DE
LAS INTERACCIONES SOCIALES DE LOS ESPECTADORES DE LA SERIE
BLACK MIRROR

SANDRA LILIANA VELÁSQUEZ BERNAL

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES
FACULTAD DE SOCIOLOGÍA

ASESORA: DIANA CAROLINA VARÓN CASTIBLANCO

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
SOCIÓLOGA

BOGOTÁ, COLOMBIA

2018

Dedicada a todas y cada una de las personas que día a día me han visto crecer desde mis raíces más arraigadas al suelo, hasta las flores que disfrutan en el aire de la vida. A quienes con su apoyo y amor constante me han permitido conocer sus más profundos pensamientos y de quienes estoy y estaré siempre muy agradecida desde lo más profundo de mi ser.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract	5
1. Introducción	6
2. Planteamiento del problema	8
2.1. Estado del arte.....	8
2.2. Planteamiento del problema.....	14
2.3. Pregunta de investigación	199
2.4. Objetivos	199
2.4.1. Objetivo general	199
2.4.2. Objetivos específicos.....	199
2.5. Justificación	19
3. Marco teórico-conceptual.....	211
3.1. Tecnología: Usos y consumos	211
3.2. Interacción social: Realidades y máscaras.....	266
4. Marco metodológico	311
4.1. Metodología cualitativa.....	31
4.2. Enfoque de investigación.....	32
4.3. Espectadores.....	33
4.4. Técnicas de recolección de información.....	33
4.4.1. Entrevista semi - estructuradas.....	34
4.4.2. Grupos focales o de discusión.....	35
4.4.3. Análisis de discurso.....	36
4.5. Sistematización de resultados.....	38
5. CAPÍTULO I: Usos transmedia.....	41
5.1. Poder en la red.....	44
5.2. Control omnipresente.....	49
6. CAPÍTULO II: Del consumo estético.....	56

6.1. Necesidad de consumo.....	56
6.2. Consumo naturalizado.....	58
6.3. La ficción cobra vida.....	70
7. CAPÍTULO III: La interacción a través del espejo negro.....	73
7.1. La interacción autómata.....	79
7.2. Un futuro interactivo.....	83
8. Conclusiones.....	88
Bibliografía.....	92

Índice de tablas

Tabla No. 1. Selección de episodios Black Mirror.....	37
---	----

Índice de figuras

Figura No. 1. Ejemplo de sistematización entrevista semi – estructurada.....	39
Figura No. 2. Ejemplo sistematización grupos focales.....	40
Figura No. 3. Ejemplo matriz análisis de discurso por capítulos.....	41
Figura No. 4 Princesa Susannah.....	46
Figura No. 5. National Anthem.....	48
Figura No.6. Grain.....	52
Figura No. 7 EHOY.....	53
Figura No. 8 Extracción del –grano-.....	56
Figura No. 9 15 MM.....	63
Figura No. 10 Bm.....	64
Figura No. 11Nosedive.....	66
Figura No. 12 Nosedive.....	68
Figura No. 13 Captura de pantalla Netflix.....	72

Resumen

El presente documento se construye desde la investigación sociológica con el firme propósito de identificar la manera en que los usos y consumos de la tecnología transforman los procesos de interacción social de los espectadores de la serie de televisión británica Black Mirror.

Desde el interaccionismo simbólico, el análisis de una selección de episodios de la serie, las experiencias de los participantes y las categorías principales de análisis, se desarrolla este documento que pretende mostrar la relevancia del estudio desde las dinámicas que se desarrollan en el marco de una vida social mediada por el uso de dispositivos móviles.

Palabras clave: Tecnología, usos, consumos, interacción social, Black Mirror.

Abstract

This document is constructed from sociological research with the firm purpose of identifying the way in which the uses and consumptions of technology transform the processes of social interaction of the spectators of the British television series Black Mirror.

From the symbolic interactionism, the analysis of a selection of episodes of the series, the experiences of the participants and the main categories of analysis, this document is developed that aims to show the relevance and relevance of the study from the dynamics that are developed in the framework of a social life mediated by the use of mobile devices.

Keywords: Technology, uses, consumption, social interaction, Black Mirror.

1. Introducción

La tecnología se encuentra inmersa desde siempre en las sociedades y varía de acuerdo a las necesidades específicas de las personas y el uso que se le da a partir de las mismas. Un escenario específico actual, se reafirma bajo el uso de herramientas mediadas por la misma. Por ejemplo, los teléfonos móviles o *smartphones*, dispositivos que nos permiten estar “conectados” en tiempo real a lo que sucede en el ámbito local y global, incorporando a esto, espacios virtuales y/o aplicaciones para el uso de redes sociales en función del entretenimiento y también la información. Esto sugiere todo un cambio en lo que corresponde a la construcción de relaciones sociales a partir de la interacción con otros, instaurando modos de actuar y ser en torno a la tecnología y a los usos que a ésta le damos.

El consumo se refleja en los medios por los cuales los usuarios se motivan para adquirir determinados servicios. Internet alberga millones de espacios que se caracterizan por atraer cada vez un número más alto de suscriptores en línea, para este caso puntual, suscriptores o consumidores de series televisivas, como el caso de la reconocida serie inglesa distribuida por la plataforma digital Netflix, *Black Mirror*. Mediante la incorporación de ciencia ficción y de sociedades pensadas como futuras y por el contexto presentado como indeseado y tortuoso, esta serie se encarga de retratar escenarios tecnológicos que pensaríamos imposibles en la sociedad contemporánea, pero que aunque sean ficticios por ahora, con el avance del uso y consumo de la tecnología, pueden visualizarse más cerca de lo esperado.

De lo anterior surgen preguntas que al momento de abordar este tipo de contenido audiovisual se proponen como una guía a la propuesta de trabajo: ¿Qué motivó a los espectadores de la serie a verla/consumirla? ¿Qué impacto ha causado *Black Mirror* en sus *espectadores*? ¿Es *Black Mirror* un reflejo de las prácticas cotidianas de sus *espectadores*?

Gracias a estas preguntas y a unos objetivos definidos posteriormente lo que se quiere con la presente investigación es abordar cómo los usos de la tecnología en la vida cotidiana han reconfigurado la manera de comunicarnos con otros, partiendo de ejes como la interacción social y el consumo, dando lugar a un análisis de población en torno a sus prácticas sociales y a las concepciones acerca del uso de la tecnología que mediante la visualización de *Black Mirror* generen en los espectadores de la misma una comprensión de la sociedad actual en torno a este tema.

Todo lo anterior con el propósito de identificar si la tecnología -y en especial- su uso y consumo, ha sugerido una transformación de las relaciones interpersonales y de las perspectivas intersubjetivas posibilitada por su innovación y fundamentada principalmente por la interacción entre sujetos que, por medio de noticias, imágenes/memes, audios o videos compartidos gracias a los “teléfonos inteligentes”, puedan o no crear un impacto o una retroalimentación en términos favorables o no, para los demás.

Por lo tanto, se propone la investigación desde esta serie, cuya trama central es dar una perspectiva ficticia de sucesos que a partir de lo observado en la actualidad en términos de la tendencia progresiva del uso de recursos tecnológicos, se han incorporado a la cotidianidad de la población analizada a tal punto de crear percepciones en sus *espectadores* acerca de realidades contemporáneas de cada uno de éstos y un conjunto de categorías sociológicas como el uso de la tecnología, tal como se ha venido hablando, el *uso* y *consumo* de la misma y las interacciones sociales de los espectadores de *Black Mirror* comparadas con dicha serie, ya que por un lado se encuentra lo que los creadores y productores de esta serie buscan transmitir y por otra parte, la percepción o análisis en torno a la misma que tendrán sus *espectadores* luego de verla.

2. Planteamiento del problema

2.1. Estado del arte

Para hablar de tecnología y de cómo ésta ha transformado los modos de consumo y de vida a través del tiempo en la sociedad actual, es importante remontarnos a estudios sobre la misma tiempo atrás, de acuerdo a formas diversas de abordar este tópico a nivel teórico y práctico, vislumbrando así su importancia sociológica para este momento.

Alrededor del tema se ha escrito e investigado acerca cómo nos comunicamos con otros. Sin embargo, ya que la era actual está permeada por una membrana tecnológica importante de acuerdo con el uso, el consumo y la interacción con dispositivos y pantallas, cabe decir que frente al impacto social de la misma aún existe un terreno importante que puede ser abordado y analizado sociológicamente hablando, propósito importante de la presente monografía.

En este apartado se hace un acercamiento a lo que se ha escrito con referencia a la tecnología y la sociedad, Internet, dispositivos móviles, plataformas digitales, series televisivas y la interacción de los usuarios con las mismas. Un recorrido desde los orígenes de la tecnología con el fin de hacer un abordaje inicial para estructurar cómo el uso y consumo de lo tecnológico se hace presente de forma visible o no, en el cotidiano.

En primera medida, tal como lo afirma Aibar (1996), la Sociología de la Tecnología se cataloga como un programa de investigación que surge aproximadamente en los años ochenta, un campo fresco y con visiones amplias al análisis aplicado, el cual ha sido estudiado y puesto en consideración en encuentros investigativos que han dejado como resultado la convergencia entre dinámicas de interacción y desarrollo entre la sociedad y la tecnología, aspectos que se fundamentan desde lo teórico y lo empírico.

A pesar de entender que la tecnología se halla implantada desde siempre, pero con más fuerza a partir de la Primera y Segunda Guerra Mundial debido a

procesos de industrialización y de transformación social, cultural y económico, el cambio conceptual y práctico de los estudios sociales dirigidos a la tecnología es visible y perceptible debido a que la concepción tecnológica inicial va dirigida al instrumento como tal. “Tradicionalmente, la tecnología ha sido concebida como sustantiva e instrumental. Desde esta concepción, tecnología eran automóviles, reactores nucleares, microondas, trenes de alta velocidad, programas de ordenador o robots industriales. La tecnología se confundía con el resultado de la actividad tecnológica.” (Luján & Moreno, 1996, p.150)

Pero, el avance no sólo del término, de la invención, sino sobre todo de la evolución tecnológica a raíz del tiempo, es importante destacar que la definición secuencial de la tecnología de acuerdo con los estudios sociales de la misma abarca un conjunto de prácticas que pueden ser descritas y analizadas como un fenómeno sociológico que impacta en los aspectos más estructurales de la vida social; aquellos relacionados con la industria, la economía y también con las formas de comportamiento individuales y colectivas.

Es importante precisar que a raíz del avance en materia tecnológica, Internet hace parte fundamental de las sociedades en relación a la comunicación, la difusión y el acceso a la información.

Internet es la tecnología decisiva de la era de la información del mismo modo que el motor eléctrico fue el vector de la transformación tecnológica durante la era industrial. Esta red global de redes informáticas, que actualmente operan sobre todo a través de plataformas de comunicaciones inalámbricas, nos proporciona la ubicuidad de una comunicación multimodal e interactiva en cualquier momento y libre de límites espaciales. (Castells, 2014, p. 133)

Tal como lo precisa Manuel Castells (2014), Internet constituye un cambio tanto cultural como de comportamiento social referente a una estructura, la comunidad. Vista desde la “sociedad red” la comunidad representa una estructura social determinada que gracias al impacto del Internet, refleja una serie de procesos y dinámicas reconfigurados gracias a las nuevas posibilidades de interacción.

La nuestra es una sociedad red, es decir, una sociedad construida en torno a redes personales y corporativas operadas por redes digitales que se comunican a través de internet. Y cómo las redes son globales y no conocen límites, la sociedad red es una sociedad de redes globales. Esta estructura social propia de este momento histórico es el resultado de la interacción entre el paradigma tecnológico emergente basado en la revolución digital y determinados cambios socioculturales de gran calado. Una primera dimensión de estos cambios es la aparición de lo que denominamos «sociedad egocéntrica», o, en términos sociológicos, el proceso de individualización, el declive de la comunidad entendida en términos de espacio, trabajo, familia y adscripción en general. No se trata del fin de la comunidad, ni tampoco de la interacción localizada en un lugar, sino de una reinterpretación de las relaciones, incluidos los sólidos lazos culturales y personales que podrían considerarse una forma de vida comunitaria, sobre la base de intereses, valores y proyectos individuales. (Castells, 2014, p. 136-137)

Gracias al avance tecnológico en la actualidad existe una amplia variedad de dispositivos que permiten tener un contacto directo con lo que sucede en la red, gracias a éstos y a la posesión de los mismos la mayoría del tiempo, accedemos a contenidos digitales en tiempo real.

Se analiza entonces el uso de dispositivos tecnológicos, para este caso, el uso de teléfonos inteligentes/smartphones, computadores o cualquier artefacto o herramienta capaz de poseer una conexión a una red de Internet, pues las pantallas son uno de esos objetos dominantes en la sociedad tecnológica actual. Su desarrollo ha posibilitado para las personas/usuarios un avance en la medida en que se relacionan con otros de manera constante y esto da como resultado interacciones más efectivas, dinámicas y rápidas que permiten conocer lo que sucede en el momento en el que sucede.

Respecto a datos referentes a nuestro país, existe todo un mercado y a su vez consumo completo de servicios de Internet y telefonía bien sea para dispositivos móviles, en su mayoría, o servicios de plataformas digitales

asociados a computadores y televisión. En Colombia, de acuerdo con datos del Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación MINTIC (2017), al cierre del cuarto trimestre del año 2017, el número de accesos por suscripción (acceso a Internet móvil a través de la contratación de un plan con cargo fijo que se paga de forma periódica) a Internet móvil fue de 10.577.093; por otro lado, el número de accesos por demanda (acceso a Internet móvil sin que medie la contratación de un plan para tal fin) a Internet móvil fue de 15.177.943, lo que en relación con el cierre del cuarto trimestre del año 2016 representa un aumento significativo del 6,7%, pues respecto a estos valores en el año 2016 el servicio de Internet móvil por suscripción registró 9.916.552 accesos.

Con el fin de profundizar en la temática, en principio los dispositivos móviles se crearon con objetivos realmente específicos que no sobrepasaban los límites de la comunicación por voz, pero con el paso del tiempo, se adaptaron a más necesidades creadas para las personas hasta llegar al punto de permanecer en contacto constante con otros, en cualquier lugar y momento del día, aspectos que generaron una convergencia tecnológica junto con la vida cotidiana. Tal como lo sugiere Rojas (2012): “El teléfono móvil ha permeado el tejido social de manera impensada y se ha convertido en un objeto muy personal, los dispositivos móviles van con los sujetos a todas partes. Hay un lazo inquebrantable entre el teléfono y su dueño.”

Asimismo, el uso de dispositivos como los smartphones, han creado en su población objeto una serie de prácticas ligadas a la interacción social que se instauran dentro de lo cotidiano como aquellas maneras más efectivas y dinámicas de aquellos mensajes que se transmiten, dando paso a una esfera de conexión constante, donde sus usuarios se encuentran “disponibles” la mayor parte del tiempo, algo a lo que hace referencia Miguel Aguado e Inmaculada Martínez (2006):

El análisis del impacto social de la telefonía móvil, lleva, pues, entre 10 y 15 años de retraso respecto de su implantación, formando parte sólo

desde 2000 de la agenda investigadora en los países de ámbito anglosajón (fundamentalmente, Estados Unidos y Australia) y del norte de Europa (Noruega y Finlandia). A partir de estos estudios, comienza a constatar que la amplia difusión, el carácter personal, la translocalidad y la conectividad *always on* no sólo han favorecido la implantación global de la telefonía móvil, sino que han hecho posible que su inserción en la vida cotidiana haya provocado notables transformaciones en numerosos aspectos de la vida social. (Aguado & Martínez, 2006, p. 329)

Esto hace parte de la serie de transformaciones que se instauran a partir del uso y consumo de dispositivos móviles. Porque dentro dichas transformaciones generan un impacto a nivel individual en el aspecto identitario del sujeto social, ya que gracias a la facilidad de compartir contenidos en línea de su vida cotidiana, logra crear una imagen basada en acontecimientos visualizados por medio de imágenes, videos y demás herramientas gráficas que están al alcance de un toque en la pantalla, aspectos que serán abordados a profundidad en el análisis de resultados.

De acuerdo con del Pino y Aguado (2012), el mercado audiovisual ha generado todo un hábito de consumo en las personas gracias a las plataformas digitales que ofrecen servicios de entretenimiento basados en contenidos audiovisuales como videos, películas o series. Sin embargo, no se puede desligar Internet de la Televisión, pues a partir de ambos surge una convergencia ya que aunque se denoten unas características propias de cada medio, no se han visto aislados al momento de generar contenidos, pues mientras dichos contenidos son creados en Internet, en Televisión se distribuyen y viceversa.

Esta convergencia de actores aliados como Internet y Televisión, han representado para las plataformas digitales una ficha clave en su proceso de creación, distribución y comercialización de contenido, por ejemplo el caso más exitoso del momento: La plataforma Netflix. Una compañía número uno en la actualidad por prestar servicios de entretenimiento visual en el mundo. Instaurada en más de 190 países en el mundo, en donde alrededor de 104

millones de personas ven sus contenidos por aproximadamente 125 millones de horas, distribuidas entre documentales, películas y series.

Por otra parte, Fernández, (2013) en su investigación respecto a esa relación entre plataforma y consumidor, afirma:

Uno de los rasgos que mejor identifica a la sociedad contemporánea es la multiplicación de dispositivos electrónicos que alteran las relaciones de producción, reproducción y circulación de la información, con el consecuente desfasaje en la caracterización de roles que juegan los sujetos que intervienen en el ecosistema mediático. A partir de este marco, la perspectiva idónea para caracterizar las transformaciones planteadas surge desde la convergencia cultural. Una alternativa que encontró la industria es brindar el contenido original en televisión – subirlo a Internet posterior a su emisión en la plataforma primaria– y luego realizar contenidos adicionales en las plataformas digitales imprimiéndoles valor agregado con la posibilidad de fidelizar a las audiencias y crear grupos / comunidades de fans que consuman productos relacionados (Multiplataforma-Financiación cruzada, incluso en la televisión por suscripción). (Fernández, 2013, p. 71-72)

El análisis de series se vincula como un método que aunque no es reciente tiene una amplia trayectoria a partir de los años cincuenta, ya que han sido consideradas como “constructoras de universos simbólicos en los que se articulan valores sociales, perspectivas de vida y las aspiraciones de varias generaciones para lograr las cualidades de los personajes” de acuerdo con lo expuesto por Gutiérrez & Gavilán (2016). Este tipo de análisis ha sido incorporado a la vida de las personas gracias a que la cultura televisiva y la misma acción de ver/consumir productos televisivos hace parte de la convivencia en los hogares y/o familias. Además, el auge de series en la actualidad, permite ir más allá de lo evidente, pues mediante tramas con una duración mayor y la caracterización profunda de personajes y sus modos de vida conectan al espectador con el personaje, creando una comparación o

reflejo si se quiere, de un mundo social creado a partir de la serie y de la realidad que vive el espectador.

También es importante resaltar que las historias retratadas en las series televisivas, las cuales responden muchas veces a la cultura popular o a los temas del momento, incorporando así la ficción a las mismas con el fin de atrapar al espectador. Lo anterior responde a su vez, al impacto que se da de estas series a cada tipo de audiencias, por edades y género entre otros factores.

Disfrutar historias en la pantalla chica no es un asunto lejano al público culto, como tradicional y erróneamente se ha pensado con respecto a la televisión. Hemos superado el paradigma de que el espectador de la TV es un individuo ubicado en la “media intelectual”, expresión que no deja de ser peyorativa, pues el fenómeno de las series nos presenta no solamente una nueva generación de productores sino también de nuevos espectadores con posibilidades de interacción y de intervención en las historias. (Gutiérrez & Gavilán, 2016, p. 24).

En concordancia con lo anterior, la pertinencia de abordar este fenómeno social, radica en la manera en cómo los espectadores usan y consumen este tipo de contenidos, pero más allá de esto, la manera en que a partir de esto, los mundos construidos desde la ficción como Black Mirror, retratan la creación y reconfiguración de realidades para la sociedad actual referentes a los modos de ser, actuar y comunicar desde lo individual y su huella en lo colectivo.

2.2. Planteamiento del problema

Desde la sociología y en general las ciencias humanas, respecto a los estudios sobre tecnología el interés de los mismos retrata diversas revisiones respecto a las disciplinas que han tomado como foco esta temática; aspectos como el desarrollo económico a partir de la tecnología y sobre todo de la ciencia, modelos constructivistas base para entender las relaciones sociales a partir de los dispositivos y/o artefactos en materia tecnológica, han sido las perspectivas

más notorias en este campo investigativo. Sin embargo, aunque estos aportes son de gran valor al momento de complementar la investigación, los estudios referentes a los usos y consumos de la tecnología con relación a la interacción social en la vida cotidiana, continúan siendo abordados en menor medida respecto a otros fenómenos sociales.

Para entrar en contexto, los usos y consumos de la tecnología se integran a unas lógicas económicas y sociales que surgen del capitalismo de acuerdo a la transformación de la vida humana; elementos que desde la industria sugieren la invención, evolución y distribución de productos, artefactos y dispositivos que constantemente generan lógicas de impacto para la vida cotidiana, tales como la interacción permanente con los teléfonos móviles o smartphones.

Mediante una articulación de factores que responden a necesidades creadas para los consumidores, las relaciones sociales se sumergen en dinámicas mediadas por un hiperconsumo (Lipovetsky, 2015), las que dejan de lado el aspecto más armonioso de la vida en relación a los vínculos emocionales, pues pasan a un plano de inmediatez y superficialidad. Lo anterior se expone desde un ciclo de consumo desmesurado que persigue el propósito de sumergir a los individuos en una era denominada como “la estetización de la vida cotidiana” (Serroy & Lipovetsky, 2015). Una vida mediada por dinámicas económicas que responden a elementos como la armonía, la belleza y la satisfacción al instante y que a su vez representan una transformación evidente respecto a la manera de comunicarnos con el mundo.

Las interacciones sociales sufren rupturas en la medida en que se construye una diversificación de los gustos, lo que trae consigo una constante búsqueda del placer y la satisfacción. En la era de la superficialidad y del tiempo que corre velozmente, debe encontrarse o crearse la manera más instantánea de suplir necesidades con el fin de obtener lo que se quiere al chasquear los dedos, o en este caso, al tocar una pantalla. Los lugares, las marcas, la publicidad, la música, la moda, el tiempo, entre otros elementos, convergen a su vez con una

dimensión emocional que configura estilos de vida, formas pensar y de interactuar con otros.

Debido a que los estudios en relación a este fenómeno investigativo puntual no se consideran suficientes al momento de profundizar en el impacto real de la tecnología para la sociedad, en el presente documento se tienen en cuenta referentes teóricos diversos que de acuerdo con las categorías propuestas (usos y consumo de la tecnología, interacción social y vida cotidiana) responden a los objetivos planteados; clásicos como Erving Goffman (1970-1971), Peter Berger & Thomas Luckmann (1973), Michael Foucault (1975), Herbert Blumer (1982) y otros autores contemporáneos como Jean Baudrillard (1993-2002-2009), Zygmunt Bauman (1999-2014), Manuel Ferraris (2008), Gilles Lipovetsky & Jean Serroy (2009), Manuel Castells (1997-2014) son tenidos en cuenta como ejes transversales a la investigación de acuerdo a su gran aporte teórico en el tema.

Cabe mencionar que este análisis integra la perspectiva del interaccionismo simbólico y la microsociología desde autores como Claude Javeau (2003) y Alfred Schütz (1932-1964-1973), como punto importante respecto a los comportamientos que a diario se desarrollan de acuerdo con las relaciones directas o mejor, cara a cara. Lo anterior, con el propósito de analizar y comprender la reconfiguración de las interacciones sociales gracias al uso y consumo de la tecnología, puesto que la construcción y significación de la vida cotidiana se dinamiza y transforma, en este caso, desde la interacción con otras personas mediante los dispositivos tecnológicos.

En la actualidad puede verse aquí lo que se considera como campo de estudio emergente tanto teórico como práctico y que a lo largo de la presente investigación se constituye como uno de los ejes fundamentales, el análisis de series de televisión.

La difusión de las plataformas digitales y las nuevas tecnologías generan dinámicas de interacción basadas en compartir y evaluar los contenidos de

dichos espacios mediante puntuaciones cuantitativas, interacción por medio de comentarios y hasta reacciones mediante el uso de los famosos “emojis” de los usuarios registrados en este tipo de plataformas. Del mismo modo es importante ejemplificar algunas de las plataformas en materia de interacción social y de contenido audiovisual; respecto a las primeras pueden hallarse Facebook, Twitter, Instagram, entre otras aplicaciones móviles; por el lado audiovisual, YouTube y Vimeo son algunas de las más preponderantes; sin embargo, a este grupo se le une la más reciente y visible del contenido digital y audiovisual por demanda: Netflix.

Las series televisivas se adaptan a formatos fácilmente situados en Internet (plataformas digitales) representando un producto de entretenimiento de alta oferta y demanda por parte de los usuarios, éstas resultan ser altamente vistas por los mismos, por el hecho de ser productos de capital cultural que coadyuvan al entretenimiento, los medios y formas de comunicación diversas; constan de tramas que son contextualizadas en la vida real, incorporando a ellas, la ficción y el drama y capturando audiencias diferenciadas tanto en edades, como en medios de acceso a dichas series.

Gracias a dicha interacción en red entre usuarios se ha dado una difusión de conocimiento acerca del contenido audiovisual a poblaciones cada vez más numerosas, uno de esos contenidos que por el momento han tomado gran popularidad, son las series televisivas distribuidas por la plataforma Netflix. Para este caso, un elemento que se incorpora a la presente investigación, el análisis de la serie británica Black Mirror, como un modo de reconocer e identificar diferentes aspectos de la representación y de interacción social que se da en el cotidiano a partir de la misma.

Por lo anterior, Black Mirror, serie de origen Británico, estrenada en 2011, creada por Charlie Brooker y producida por Zeppotron para Endemol -compañía productora de televisión-, perteneciente al género de ciencia ficción y drama televisivo se toma como elemento central de análisis. El origen de la serie, al menos en su nombre, consta de identificar el “espejo negro” (Black Mirror),

aquel que encontramos en televisores, computadores o smartphones, las pantallas que ahora, en todo momento del día están presentes. De acuerdo a la parte de producción y distribución, Black Mirror cuenta con cuatro temporadas hasta la fecha, con una quinta temporada en proceso de desarrollo.

Del mismo modo, el acercamiento inicial a esta serie se realizó luego de indagar acerca de este tipo de contenidos en las plataformas digitales, encontrando una numerosa oferta de las mismas, con la distinción especial que Black Mirror presenta y es aquella relacionada con una trama diferenciada de las otras. Si bien existen otras series cuya trama central es la tecnología, tales como Westworld, Arrow, Travelers, Mr. Robot, entre otras. Black Mirror le da la posibilidad al espectador de situarse en un futuro que no es tan lejano como parece ser, en donde cada historia individual representa una realidad tecnológica probable, con consecuencias negativas.

Al tener la experiencia audiovisual con esta serie, el interés sociológico creció de manera exponencial, en la medida en que el objetivo de la misma, es en primer lugar, que el espectador se vea reflejado de acuerdo a la manera en que usa y consume la tecnología, en segunda medida, entender por qué la tecnología puede impactar de manera real nuestras vidas y finalmente qué efectos puede traer un uso irresponsable de la misma respecto a nuestras relaciones sociales.

En efecto, de acuerdo con las categorías propuestas para la presente investigación, puede verse una clara ejemplificación de la reconfiguración de las interacciones sociales desde los usos y consumos de la tecnología, pues con relación con la evolución y el impacto que han tenido estos factores en el mundo actual, el análisis y la comprensión de algunos capítulos de esta serie, los cuales serán expuestos mayormente en el marco metodológico, el modelo ofrecido por las plataformas digitales y el consumo de las mismas, las prácticas de interacción social evidenciadas comparativamente desde los espectadores de Black Mirror en el cotidiano, se procede al desarrollo de este estudio, ya que a si bien existen investigaciones en torno a este tema, es importante ampliar la

perspectiva sociológica del mismo, teniendo en cuenta una visión completa con respecto al mensaje de la serie y el análisis hecho por sus espectadores en el primer trimestre del año 2018. Por esto y más, se propone la siguiente pregunta de investigación.

2.3. Pregunta de investigación

¿Cuál es la representación de los usos y consumos de la tecnología en torno a la configuración de las interacciones sociales de los espectadores de la serie Black Mirror?

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo general

Identificar la representación de los usos y consumos de la tecnología en torno a la configuración de las interacciones sociales de los espectadores de la serie Black Mirror.

2.4.2. Objetivos específicos

- Caracterizar los usos de la tecnología a los que Black Mirror hace referencia.
- Analizar el consumo de la tecnología a partir de los usos reflejados por la serie Black Mirror y los de sus espectadores.
- Comparar los procesos de interacción social que muestra la serie Black Mirror y los que reproducen los espectadores en el cotidiano.

2.5. Justificación

La idea de centrar el análisis sociológico en los usos y consumos de la tecnología, surge de un proceso de investigación que empezó con un conglomerado de temas referentes a las nuevas tecnologías, dentro de éstos se

encontraron comunicación en línea, redes sociales y comportamientos frente a éstas y la tendencia del consumo de series televisivas y las plataformas digitales, respectivamente. Luego de revisar estos temas, se denota la importancia de dichos fenómenos sociales desde un campo de estudio relativamente joven, dinámico y novedoso en materia sociológica.

Las investigaciones en el campo sociológico, relatan diversos temas de importancia política, cultural, medioambiental, etc. Temas como migraciones, campesinado, conflicto, entre otros, son el día a día de lo que nos rodea como sociedad en constante transformación. Sin embargo, para analizar a profundidad el panorama de las diferentes realidades cotidianas actuales, se considera oportuno el abordaje del presente tema de investigación.

La tecnología, así como muchos otros estudios sociales, es parte de nuestra vida si se quiere desde que nacemos, ya que hablar de tecnología no se reduce a mantener un contacto por medio de instrumentos o artefactos mediados por lo electrónico y digital, pues va más allá de eso. Hablar de tecnología se presenta desde la esencia de la forma misma de comunicarnos con el otro, de manera en que podamos construir mensajes para emitir hacia nuestros receptores creando así, universos de sentido y significación social a partir de la interacción.

El mundo que ahora nos rodea, es un mundo que alguna vez se consideró futuro y que ha traído innumerables invenciones pensadas para acortar distancias, establecer vínculos de manera más fácil y efectiva, generar un impacto en las relaciones sociales o simplemente disfrutar de contenidos virtuales que están al alcance de un clic o al toque en la pantalla. Todo esto con el fin de visualizar un antes y un después y de pensar en otro futuro quizás más tecnificado de lo que ya es.

Lo que se busca con la presente investigación, es reconocer la importancia y el papel que cumplen los usos y consumos de la tecnología en la actualidad desde una exploración profunda sobre diversos aspectos que, desde la sociología conforman la estructura de las relaciones sociales y por ende, de las

interacciones, parte fundamental de la estructura de la vida social de los seres humanos. Por otra parte, incorporar el análisis desde otro tipo de herramientas, en este caso, el análisis de las series televisivas, las cuales representan espacios interactivos y novedosos que resultan ampliamente ejemplificantes de acuerdo con las realidades sociales que experimentamos día tras día.

3. Marco teórico-conceptual

3.1. Tecnología: Usos y consumos

Desde la base de los conceptos de uso y consumo pueden verse como aquellas actividades que permiten al consumidor, la satisfacción total de sus necesidades y deseos mediante procesos de adquisición tanto monetaria como de apropiación personal y emocional. Tal como lo afirma el sociólogo Zygmunt Bauman (1998), acerca de la sociedad de los consumidores:

Todos sabemos, a grandes rasgos, qué significa ser "consumidor"; usar las cosas, comerlas, vestirse con ellas, utilizarlas para jugar y, en general, satisfacer -a través de ellas- nuestras necesidades y deseos. Puesto que el dinero (en la mayoría de los casos y en casi todo el mundo) "media" entre el deseo y su satisfacción, ser consumidor también significa -y este es su significado habitual- apropiarse de las cosas destinadas al consumo: comprarlas, pagar por ellas y de este modo convertirlas en algo de nuestra exclusiva propiedad, impidiendo que los otros las usen sin nuestro consentimiento. (Bauman, 1998, p. 43)

El avance tecnológico como se dijo anteriormente en sus antecedentes, data de años atrás, a partir de las diversas invenciones y desarrollo industrial por parte de las naciones a raíz de guerras y posguerras. De un tiempo hacia acá, estos avances han tomado más fuerza en lo que corresponde con aquellos cambios sociales que generan dichas invenciones. Siendo estos cambios tan marcados, que se equipara a la sociedad o sociedades futuras con la sociedad de la información y se ve definida o determinada por el desarrollo de la informática y

de los dispositivos electrónicos medidos en el impacto que tienen sobre aspectos políticos, de entretenimiento, de trabajo y en general de interacción social constante. Aspectos que más adelante en este apartado se vinculan a las lógicas de usos y consumos.

El primer encuentro internacional de investigadores en el área de la sociología de la tecnología —o en el «estudio social de la tecnología», como es denominado también— se celebró en la Universidad de Twente (Países Bajos), en julio de 1985. Los trabajos presentados en dicha reunión fueron recogidos en el volumen *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology*, compilado por W. Bijker, T. Hughes y T. Pinch, que se ha convertido en una de las obras más emblemáticas en el actual análisis sociológico de la tecnología. (Aibar, E. 1996, p.142)

Es importante resaltar uno de los enfoques que continúa vigente y que se caracteriza como uno de los más relevantes para la sociología de la tecnología: la teoría del actor red desarrollada y propuesta por el Centro de sociología e la innovación en conjunto con filósofos y sociólogos como Bruno Latour y Michael Callon desde 1980. Dentro de esta teoría expone tres aspectos fundamentales de la misma. El primero orientado a un sistema creado a partir de la combinación entre artefactos físicos, organizaciones empresariales y hasta recursos naturales, entonces, todos y cada uno de estos elementos se regulan entre sí. El segundo enfoque guiado hacia el conocimiento científico y la sociología del mismo a partir de elementos como grupos sociales constituidos por individuos que le dan de manera grupal un significado a un artefacto determinado; finalmente, en la teoría del actor red, se parte del principio de la tecnociencia como aquella visión inseparable de la ciencia y la tecnología, dada en términos metodológicos por acciones y procesos colectivos de construcción de hechos y también de artefactos físicos.

Es preciso decir que a partir de esta teoría, se desglosa un análisis completamente ligado al uso y consumo de lo tecnológico del hombre en la vida social. A partir de los distintos elementos que componen una red, o bien, un

sistema, devienen relaciones sociales estructuradas desde la interacción, el intercambio constante de información y hasta el poder de poseer tal información. Desde la posibilidad y capacidad de construir redes y mantenerlas a lo largo del tiempo, mediante conexiones ininterrumpidas, los usuarios obtienen beneficios de carácter económico, cultural y simbólico que permite imponer nuevas tendencias, o en este caso, reconfigurar las interacciones en sociedad, similar a lo que sucede con el uso de dispositivos como el teléfono móvil.

Según Ferraris (2008), el teléfono se ha convertido en una herramienta de uso constante en la vida de las personas. Partiendo de diversas funciones que “facilitan” la manera de comunicarnos con otros, entre las cuales se encuentran hablar para conocer la ubicación y la actividad que esté desarrollando algún individuo, escribir y con ello la posibilidad de enviar e-mails, registrar en el sentido de tener al alcance del móvil una infinidad de funciones y programas como juegos, reloj despertador, cámara fotográfica, además de integrar los datos para el uso de tarjetas de crédito, construir como símbolo de controlar los objetos físicos que con el uso y el registro en el móvil, pasan a ser objetos digitalizados de algún modo y serán tan tangibles o tan válidos como los mismos objetos físicos, por ejemplo, la licencia de conducción, pasaporte o identificación, cuentas bancarias, etc.

Baudrillard (2002), resalta la importancia del “gadget” en la sociedad como símbolo representativo de la era industrial y muy similar a lo que plantea Manuel Ferraris, este artefacto pasa a ser parte de lo cotidiano en las personas que hacen *uso* y *consumo* del mismo, ya que presenta una portabilidad significativa.

Imagine un pequeño aparato de 12 x 15 cm que lo acompaña a usted a todas partes, en sus viajes, en el escritorio, el fin de semana. Cabe en una mano y con un toque del pulgar, usted le susurra sus decisiones, le dicta sus indicaciones, le proclama sus victorias. Todo lo que usted dice queda registrado en su memoria...Ya sea que esté usted en Roma o en

Tokio, ya sea que esté en Nueva York, su secretaria no perderá ni una sola sílaba. (Baudrillard, 2009, p.130)

Del mismo modo, el análisis en torno a estos artefactos o herramientas de uso cotidiano e incorporados a la vida como necesarios, sugiere una transformación desde los ejes de lo social ligados a las nuevas tecnologías, la cultura, el consumo, entre otros, convergen y se encuentran en la pantalla global, la cual representa las interacciones que se tienen con el mundo alrededor, en una amplia esfera de pantallas que, a través de sistemas expertos están en permanente disponibilidad.

Hoy vivimos simultáneamente en dos mundos paralelos y diferentes. Uno, creado por la tecnología online, nos permite transcurrir horas frente a una pantalla. Por otro lado tenemos una vida normal. La otra mitad del día consciente la pasamos en el mundo que, en oposición al mundo online, llamo offline. Según las últimas investigaciones estadísticas, en promedio, cada uno de nosotros pasa siete horas y media delante de la pantalla. Y, paradójicamente, el peligro que yace allí es la propensión de la mayor parte de los internautas a hacer del mundo online una zona ausente de conflictos. (Bauman, 2014, p.02)

Es preciso evidenciar que el consumo se instaura dentro de las prácticas cotidianas de los consumidores. La “producción de los consumidores” como lo menciona De Certeau (1999), se desarrolla a partir de los usos que grupos e individuos le dan a los objetos sociales.

Una vez analizadas las imágenes distribuidas por la televisión y el tiempo transcurrido en la inmovilidad frente al receptor, hay que preguntarse lo que el consumidor fábrica con estas imágenes durante estas horas. Los quinientos mil compradores de la revista Information-santé, los usuarios del supermercado, los practicantes del espacio urbano, los consumidores de relatos y leyendas periodísticos, ¿qué fabrican con lo que "absorben", reciben y pagan? ¿Qué hacen con esto? (De Certeau, 1999, p.37)

Gracias a estas dinámicas materiales y en cierto modo, estéticas de la economía, existe un sinnúmero de productos que seducen al consumidor mediante numerosas marcas, estilos, músicas, sitios, etc. De este modo, autores como Lipovetsky y Serroy (2009), hablan acerca de lo que denominan una *estetización de la vida cotidiana*, la cual supone que “en todas partes lo real se construye como una imagen que integra en ella una dimensión estético-emocional que se ha vuelto central en la competición que sostienen las marcas.” (Lipovetsky & Serroy 2009, p. 09)

Asimismo, el liberalismo económico propiciado por el consumo estético, genera un ciclo de derroche que conlleva a relaciones sociales mediadas por el mismo, llevándolas al punto de desaparecer el gusto por la vida, debido a la inmediatez y la superficialidad de los vínculos emocionales, aniquilando los elementos y efectos más románticos de la vida social. Por otra parte, se efectúa una homogeneización de espacios y sensaciones, con el propósito de proporcionar una “experiencia personalizada”, la cual resulta ser la misma para todos, pero percibida subjetivamente. Lo que anterior, se relaciona con el primer aspecto mencionado en términos de fetichización de los productos como aquellos que se renuevan constantemente de acuerdo a su presentación y forma, generando un cambio acelerado y propiciado por la imagen publicitaria que prácticamente obliga al consumidor a adquirirlo con el fin de reemplazar producto tras producto para mantener la cadena de consumo, lo cual es un punto de análisis clave en el presente estudio.

Del mismo modo, la industria articula los elementos publicitarios en todos los espacios públicos junto con la creación, la comercialización y la distribución de productos insignificantes y/o innecesarios pero dotados de ciertos significados que se enmarcan en las dinámicas del consumo masivo o hiperconsumo. A lo anterior, se articula la *era transestética*, en palabras de Serroy y Lipovetsky (2009), en donde se conjugan las lógicas de mercados organizados y aceptados por las instituciones, con el fin de propiciar tendencias que más adelante serán modas para estilizar y estetizar la vida cotidiana.

Por otro lado, en lo que corresponde con las industrias cinematográficas y en este caso puntual, las series televisivas se encuentran mediadas por dinámicas de exhibiciones si se quiere, exageradas de entretenimiento y exposición; aspecto principal dentro del análisis sociológico en relación con los episodios de Black Mirror. Mezclando elementos publicitarios, maquillando las realidades comunes y convirtiéndolas en interesantes y atractivas para el que las consume, se genera la hipermoda o moda generalizada, propuesto por Lipovetsky (2009), la cual puede verse referenciada desde aquellas estrategias que muestran modos y estilos de vida mediados por un catálogo de opciones a partir de la satisfacción inmediata. El consumo de insumos: películas, libros, teléfonos celulares, los cuales al poco tiempo de ser adquiridos deberán ser reemplazados por otros mejores y más bonitos, en funciones de las últimas marcas y tendencias. Por lo tanto, en lo que respecta a dicha industria, entra dentro del tema desarrollado en esta investigación en la medida en que se instaure desde la ficción y lo creado a partir del cine y la televisión, producciones que generan sentido y significado para las interacciones en la vida social de los espectadores de las mismas.

3.2. Interacción social: Realidades y máscaras

Dentro de las lógicas de usos y consumos de la tecnología, se vincula el espacio donde se reproducen éstas. Los espectadores y/o consumidores de tecnología, hacen uso de ella y la emplean en torno a desarrollar (se) dentro de los estándares de comunicación e interacción en el cotidiano con los elementos y situaciones que impliquen tal desarrollo, por lo cual es importante abordar la presente categoría como parte fundamental del análisis de apropiación, si se quiere, del aspecto tecnológico. En primera medida se aborda la vida cotidiana como base y se desglosa el concepto con el fin de llegar a la interacción social.

Para empezar, es importante remontarnos al concepto de vida cotidiana, desde Berger & Luckmann (1973)

La vida cotidiana se presenta como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tiene el significado subjetivo de un mundo coherente. (...) El mundo de la vida cotidiana no solo se da por establecido como realidad por los miembros ordinarios de la sociedad en el comportamiento subjetivamente significativo de sus vidas. Es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y que está sustentado como real por éstos. (Berger & Luckmann, 1973, p. 36-37)

De acuerdo con lo anterior, los autores proponen un análisis fenomenológico, ya que la interpretación de la vida cotidiana se da a partir de las experiencias personales o subjetivas de cada individuo; además otros aspectos se incorporan a dicho análisis, entre estos la conciencia y el sentido común, pues ambos son factores determinantes en la comprensión subjetiva de la vida cotidiana, asimismo el reconocimiento de nuestros semejantes y de múltiples realidades.

Diré que lo cotidiano es “lo social” visto bajo el ángulo de los propios individuos, de los que se ha convenido en llamar los “actores”. La orientación aquí, lo concedo, es netamente fenomenológica. El horizonte de lo cotidiano no es (como lo sería por sentido común) el día, sino la socialidad, es decir, la disposición concreta de las interacciones en ambientes concretos. Lo “societal” es el modo de expresión de la socialidad, no reducible a lo macro social, en ese sentido que toma la construcción de las relaciones sociales en su dinámica propia de producción/reproducción de los grupos y de las sociedades, sino como procesos vivos que siempre se manifiestan, como conquista incesante del presente, y no como resultado constatado por una “ciencia” positiva. (Javeau, 2003, p. 01)

Respecto a lo mencionado por Javeau (2003), es preciso decir que desde esta perspectiva, lo cotidiano no es sólo la construcción de realidades, sino también la posibilidad de un conjunto de significaciones. Tales significaciones pueden verse y/o entenderse como la dotación de sentido que se le da a las situaciones en la vida social, pero más que eso, a los comportamientos dentro de la misma,

para ser más exactos, a las interacciones sociales. Además, este elemento representa un engranaje de múltiples factores que se dan de manera individual en los actores sociales y que gracias a una retroalimentación, si se quiere, de causas y efectos en espacios y temporalidades específicas, proporcionan una experiencia perdurable en la historia.

Para tener claridad acerca de las interacciones sociales que devienen de procesos subjetivos, es fundamental realizar una caracterización de las mismas, o mejor, de los elementos que intervienen en estas dinámicas. Para tales efectos, la perspectiva de Ervin Goffman (1959) respecto a la vida cotidiana es de suma importancia, mucho más si en torno al uso y consumo de tecnología se adoptan conductas basadas en ritualizaciones y/o actuaciones provocadas bajo ciertos ambientes sociales, que provocan la construcción de dichas interacciones desde lo constante y dinámico.

El escenario teatral presenta hechos ficticios; la vida muestra, presumiblemente, hechos reales, que a veces no están bien ensayados. Pero hay algo quizá más importante: en el escenario el actor se presenta, bajo la máscara de un personaje, ante los personajes proyectados por otros actores; el público constituye el tercer partícipe de la interacción, un partícipe fundamental, que sin embargo no estaría allí si la representación escénica fuese real. En la vida real, estos tres participantes se condensan en dos; el papel que desempeña un individuo se ajusta a los papeles representados por los otros individuos presentes, y sin embargo estos también constituyen el público. (Goffman, 1959, p. 11)

Retomando a Goffman (1959), en la creación de las interacciones, los “actores”, como lo expresa el autor, de forma casi dramatúrgica y en situaciones variadas, manifiestan una expresividad en función de ejemplificar, o en este caso, actuar, la demostración de gestos verbales y no verbales que permitan al otro verlo de la manera más apropiada y favorable teniendo en cuenta la situación, el ambiente físico, la comunicación que es un aspecto clave (gestos, posturas,

miradas, palabras) y otros factores determinantes que se incorporan al propósito de la no alteración de la interacción o del equilibrio social frente al escenario.

Para complementar estas posturas, es importante destacar los aportes que tanto George Herbert Mead (1972), como Herbert Blumer (1982), brindaron frente al interaccionismo simbólico. Por una parte, de acuerdo con lo propuesto por Mead desde la psicología social, el interaccionismo simbólico analiza al individuo primero como tal y luego como colectividad, pues no se crea una relación a priori de lo que puede significar la socialización en este punto. Por lo anterior, existe una estrecha relación, entre lo que la experiencia y comportamiento del individuo genera al grupo social partiendo de dicha interacción. Por su parte, Blumer responde a esto en la medida en que para generar lo interactivo en lo social se parte de tres modalidades:

- 1) Los seres humanos actúan hacia los objetos sobre la base del significado que los objetos tienen para ellos; 2) El significado de tales objetos deriva de la interacción social y, 3) Estos significados son manejados y modificados a través de la interpretación de cada persona tratando con los objetos que encuentra (Blumer, 1962, p.02)

Es importante darle el lugar merecido a la interacción social desde lo físico, que, traído a la práctica, está representada mediante aquellos dispositivos móviles que se tienen al alcance de la mano y con los cuales todos los usuarios de los mismos, construyen y moldean significados subjetivos que funcionan como base de nuevas interacciones sociales, si así se quiere.

A este análisis podemos vincular la noción de intersubjetividad desde lo expuesto por Schutz (1973), un concepto que surge de la interpretación de las realidades sociales desde su misma construcción. Desde la base fenomenológica de la acción sociológica, este autor propone que la acción social se constituye desde la conciencia e intencionalidad de la misma, en otras palabras y en concordancia con lo ya mencionado y con la estructura base de la

presente investigación, la relación sujeto-objeto sumado al lenguaje, genera el significado para con el mundo social, esto representa lo intersubjetivo.

El carácter intersubjetivo propuesto por Schutz, diferencia los significados que desde el individuo se forman mentalmente con relación a las acciones conscientes, de los significados establecidos o, si se quiere, institucionalizados y compartidos en sociedad, con el fin de otorgar a dichas acciones, una justificación en términos de para qué hacerla y por qué hacerla, añadiendo a éstos factores, dos muy importantes que se ven altamente referenciados desde el objeto de esta investigación y los que tienen que ver con lo temporal y lo corporal. En primera medida, lo que ya ha sucedido, lo que sucede y lo que sucederá ligado a la presencia física del sujeto, de allí, la comparación entre los comportamientos que se desarrollan desde la interacción con los dispositivos móviles.

En la transición teórica, Schutz (1973), se parte desde el accionar que el mundo de la vida cotidiana tiene y comprensión en el objeto de la sociología como disciplina. El porqué de este pensamiento, radica en el orden del mundo social desde las acciones que se realizan conscientemente en torno a generar espacios de significación e interacción, como se explicó anteriormente, por lo cual, el papel de la intersubjetividad se desarrolla ampliamente desde las experiencias individuales pero siempre teniendo consideración del otro como parte de la interacción, a su vez, como sujeto signifiante y significador del espacio que concurre el cotidiano.

Finalmente y en concordancia con el paradigma interpretativo y el interaccionismo simbólico, gracias a las interacciones sociales es posible un análisis de sentido de la acción en los individuos/actores sociales. Es armar un rompecabezas cuyas piezas permiten identificar los procesos y reglas que regulan los modos interactivos *cara a cara*, factor relevante para la presente investigación, pues puede entenderse en lo contemporáneo como modos de interacción *cara-máquina-cara*, como una forma de reconfiguración de la comunicación y del orden interaccional.

4. Marco metodológico

Dentro de la siguiente parte, se expone de manera detallada la metodología usada dentro de la investigación, así como las herramientas respectivas que permitieron la estructura de los resultados obtenidos en el marco del trabajo de campo adelantado con los espectadores de la serie Black Mirror en torno a los objetivos propuestos.

4.1. Metodología cualitativa

El enfoque cualitativo es el escogido para desarrollar la presente investigación, mediante el uso de la recolección de datos con base en la exploración previa del fenómeno, se procede a indagar de manera profunda los hechos que desde allí aparecen para nutrir el análisis y resultados de lo propuesto.

La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. (Sampieri, 2006, p. 08)

A partir la búsqueda de los elementos precisos en torno al uso y consumo de la tecnología, el propósito del uso de la metodología cualitativa, es el de adquirir mediante la implementación de las herramientas que más adelante serán expuestas, las perspectivas de los participantes, en este caso espectadores, de acuerdo a lo subjetivo frente al tema con el fin de mostrar lo que surge respecto a la interacción en lo colectivo.

Lo que a continuación se expone, es el resultado de un trabajo de campo ejecutado de manera comprometida en razón de los objetivos propuestos, las técnicas de recolección de datos y las herramientas de análisis de las misma. Por último, cabe aclarar que, el papel de los que aquí se denominan espectadores, como base fundamental frente al desarrollo de este marco metodológico y quienes fueron seleccionados y perfilados con el fin de mostrar unos resultados sólidos y pertinentes para el análisis del fenómeno social aquí

plasmado. Ya que en el marco de este trabajo de investigación, se trabajan categorías relacionadas a aspectos compartidos en sociedad, conductas, comportamientos e importancia de los mismos en la vida cotidiana, se toma esta dirección debido a la significación de dichas conductas en el nicho de la interacción social, lo anterior, como generadoras de procesos en los cuales cabe lugar la reflexión, la significación y la interpretación subjetiva de la realidad desde la participación de los espectadores.

4.2. Enfoque de investigación

La presente investigación se encuentra dentro del **paradigma histórico hermenéutico o interpretativo**, el cual presenta unas características ligadas a la reflexión, comprensión e interpretación (valga la redundancia) de diversas realidades que están presentes en la vida de los actores sociales. En otras palabras, una comprensión de los procesos cotidianos partiendo del análisis de hechos que, gracias a los contextos, interacciones y significados permiten junto con la metodología empleada, una descripción de la realidad de manera subjetiva.

Lo que abarca este paradigma, es la obtención de una investigación de carácter profundo mediante el uso plural de herramientas con las cuales se llega a una lectura, una comprensión y un conocimiento de una situación específica de la vida social. A través de este enfoque se centra el interés principal de la investigación en cuanto a la relevancia en torno al uso y con éste, al consumo de la tecnología de manera holística, partiendo de una interrelación de factores de índole subjetiva, como son las prácticas cotidianas y su configuración en la interacción con otros.

4.3. Espectadores

Dentro de la selección de la población, los cuales son llamados espectadores debido a uno de los criterios de selección, el cual corresponde al uso y suscripción de plataformas digitales como Netflix, o de páginas en Internet que

cumplen con el mismo fin que la mencionada anteriormente. También aquellos quienes acceden a las series televisivas por la compra física de las mismas.

Lo anterior con el propósito de que cada uno de estos espectadores fuesen consumidores de la serie británica Black Mirror y así responder a las dinámicas que dentro del estudio se plantean. Del mismo modo, como criterio de selección de espectadores, se encuentra la directa relación de uso, consumo e interacción social desde la tecnología, en el caso específico de los dispositivos móviles o smartphones, junto con el rango de edad de éstos, que oscila entre los 23 y 39 años de edad, sumando a esto, las diferentes profesiones y ocupaciones de cada uno como factor influyente respecto al uso y consumo de la tecnología.

Cabe mencionar que existieron dificultades al momento de llevar a cabo dicha selección. Por un lado, si bien los espectadores son consumidores permanentes de series, existen aquellos quienes debido a sus actividades laborales o simplemente por gustos personales no consideran una actividad fija el consumo de este tipo de contenido; pero, este aspecto es tomado aquí como importante al momento de realizar las respectivas comparaciones y análisis sociológicos. A su vez, al momento de ejecutar los grupos focales, los obstáculos estuvieron relacionados con la poca participación de los asistentes y su correlación con las respuestas, sin embargo, fueron aspectos que mejoraron mientras se desarrollaba la iniciativa.

Se incluye la perspectiva de los espectadores que consideran que Black Mirror es una serie con un contenido altamente atractivo y pertinente, así como aquellos que la consideran exagerada y que no gustan de ella por los componentes ficticios dentro de la misma.

4.4. Técnicas de recolección de información

El desarrollo de la investigación se da a partir del diseño e implementación de tres herramientas metodológicas: Entrevistas semiestructuradas a los espectadores de la serie Black Mirror; análisis de discurso de los episodios de

esta serie y finalmente, la implementación de grupos focales en torno a los procesos desarrollados en Black Mirror y a las dinámicas de uso, consumo e interacción social desde la tecnología.

4.4.1. Entrevistas semi - estructuradas

La entrevista semiestructurada es una de las herramientas metodológicas recomendadas dentro del interaccionismo simbólico y la cual aquí está dirigida a la población objeto con el fin de caracterizar la misma en términos de edad, estrato, acceso a Internet, prácticas comunes frente al uso y consumo de la tecnología y comprensiones frente a los capítulos seleccionados en relación a la interacción social comparada. Esta herramienta tiene un grado de importancia alto, debido a la flexibilidad que ofrece, sin perder de vista la solidez en cuanto al aporte interpretativo que desde el entrevistado se alcanza.

Las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas). (Sampieri, 2006, p. 597)

Cabe mencionar cómo se desarrolló esta estrategia. En primera instancia, el tiempo de cada una de las entrevistas no fue más de una hora por entrevistado y es importante decir que el interés por parte de éstos fue siempre alto hacia la temática central, lo que permitió una fluidez y comodidad frente la conversación respecto también, a las preguntas que surgían sobre el tema referenciado.

Las respuestas en su mayoría fueron profundas, lo que representa una relevancia en el presente estudio. Además, todos y cada uno de los espectadores entrevistados permitió que sus datos fueran revelados al momento de citarlos en la investigación, sin problema alguno. En esta medida, fueron realizadas diez entrevistas semi - estructuradas, las cuales fueron diseñadas previamente mediante preguntas de introducción, profundización y

cierre y sistematizadas por las categorías de análisis propuestas para la investigación.

Se añaden los perfiles de los entrevistados, los cuales son de vital importancia al momento de encontrar similitudes y diferencias en cuanto al análisis propuesto, ya que todos pertenecen a contextos sociales distintos laboralmente hablando. En ese orden de ideas, para las entrevistas se necesitaron perfiles específicos sugeridos por la asesora, con una clara indicación, la de ver las diferentes perspectivas de respuestas y de comprensión del fenómeno sociológico que aquí se trata. Con profesiones diversas, entre estas se encuentran profesionales en materia de salud, administración de empresas, derecho, ingeniería industrial, expertos en Tics, publicidad y también, estudiantes de sociología.

4.4.2. Grupos focales o de discusión

La implementación de los grupos focales se da con la intención de analizar las interacciones de los participantes/espectadores de los episodios de Black Mirror, desde la construcción de significados de manera grupal en torno al uso, consumo e interacción social desde lo tecnológico.

Se reúne a un grupo de personas y se trabaja con este en relación con los conceptos, las experiencias, emociones, creencias, categorías, sucesos o los temas que interesan en el planteamiento de la investigación. Los grupos de enfoque son positivos cuando todos los miembros intervienen y se evita que uno de los participantes guíe la discusión. (Sampieri, 2006, p.606)

Con base en lo expresado por Sampieri (2006), se ejecutan a lo largo de la investigación cuatro grupos focales dirigido a personas con un rango de edad de entre los 18 y 33 años, quienes tuvieron la experiencia visual frente a los episodios de la primera, segunda y tercera temporada de Black Mirror. En relación a esto, los análisis de los espectadores dentro de los grupos de

discusión relatan un material práctico bastante enriquecedor a los análisis reflejados frente al problema de investigación.

4.4.3. Análisis de discurso

El análisis de discurso de los episodios previstos en Black Mirror toma importancia aquí como una herramienta heurística en el análisis sociológico teniendo en cuenta las valoraciones al lenguaje y la imagen aplicados a la realidad social. En relación a la técnica, se identifican e interpretan diversas situaciones que están mediadas por esos signos y símbolos que permiten un análisis respecto a las categorías propuestas, por ejemplo el uso de imágenes alusivas a cada uno de los episodios, así como la contextualización de los mismos, finalmente, una comprensión sociológica ligada como se ha dicho, a las categorías centrales.

Como lo expresa Van Dijk (1997), El discurso puede estudiarse en términos de los procesos cognitivos (mentales) concretos de su producción y comprensión por los usuarios del lenguaje. A través de estos procesos desarrollados desde el discurso, puede entenderse a su vez como una práctica con connotación social, cultural y práctica de la vida cotidiana, por lo cual se toma el discurso como parte de la acción social desde las interacciones que generan los participantes de dicha acción.

Los usuarios del lenguaje que emplean el discurso realizan actos sociales y participan en la interacción social, típicamente en la conversación y en otras formas de diálogo. Una interacción de este tipo está, a su vez, enclavada en diversos contextos sociales y culturales, tales como reuniones informales con amigos o profesionales, o encuentros institucionales como los debates parlamentarios. (Van Dijk, 1997, p. 21)

Por lo anterior, cabe mencionar que la importancia del análisis de discurso desde esta perspectiva y problema investigativo, radica en la identificación, comprensión e interpretación de los procesos y dinámicas desarrolladas en

cada uno de los episodios de Black Mirror que fueron seleccionados. Asimismo, es importante señalar que Black Mirror como serie televisiva cuenta con cuatro temporadas y diecinueve episodios, de los cuales seis fueron escogidos para el presente estudio teniendo en cuenta como criterio de selección, las categorías de análisis que representa cada uno respecto a lo planteado para la presente monografía.

Tabla No. 1. Selección de episodios Black Mirror. Temporadas, episodios, categorías de análisis.

PRIMERA TEMPORADA	EP1: Himno nacional (National anthem) Categoría: Usos de la tecnología
	EP2: 15 millones de méritos (15 millions merits) Categoría: Consumos de la tecnología
	EP3: Tu historia completa (The entire history of you) Categoría: Usos de la tecnología
SEGUNDA TEMPORADA	EP2: Oso blanco (White bear) Categoría: Interacción social
	EP Especial: Blanca navidad (White Christmas) Categoría: Interacción social
TERCERA TEMPORADA	EP1: Caída en picada (Nosedive) Categoría: Consumos de la tecnología

Lo que se espera al momento de este análisis conjunto es identificar los usos y consumos de la tecnología desde la perspectiva que busca transmitir la serie a sus espectadores como producto creado de la ficción. Por otro lado, recibir una retroalimentación por parte de los espectadores de la misma, referente a las prácticas que resultan interacciones sociales y así analizar una comparación de

comportamientos y/o conductas significativas reflejadas en la serie y aplicadas, si se quiere, a la realidad social.

4.5. Sistematización de los resultados

Para el proceso de sistematización de resultados, se diseñaron una serie de matrices que reflejaran lo obtenido en el trabajo de campo, vinculando dichos resultados a las respectivas categorías de análisis. Lo anterior, con el fin de hilar la información que los espectadores brindaron, junto con la perspectiva de la investigadora desde la visión sociológica del estudio.

La construcción de las matrices de análisis para las entrevistas semiestructuradas, de igual manera que para los grupos focales, se dio mediante el uso de tres bloques: Categoría de análisis (Usos de la tecnología, Consumos de la tecnología, Interacción social); la pregunta específica y la transcripción (respuesta concreta del entrevistado). Los anteriores elementos resaltan la vital importancia de permitir al investigador, realizar el análisis pertinente dentro de cada uno de los capítulos de resultados en relación a las respectivas categorías. Finalmente, para la matriz de análisis de discurso, la forma de relacionarlo, se realizó mediante una descripción del contexto de cada episodio y los elementos que dentro del mismo estuvieran directamente relacionados con las categorías de análisis, lo cual se evidencia en los anexos.

Figura No. 1. Ejemplo de sistematización entrevista semi – estructurada.

ENTREVISTA #3	
Nombre: Carolina Bernal Edad: 30años Profesión: Fonoaudióloga Estrato 3 Lugar: C.C. Portal 80 Fecha: 19/03/2018 Hora: 11:00am/12:00pm	
CATEGORIA	TRANSCRIPCION
USOS Y CONSUMOS DE LA TECNOLOGÍA	-Si veo series, Los Simpsons, CSI, Black Mirror, House of Cards. -Páginas en internet y televisión. -5 horas aprox. al día uso mi celular. -De acuerdo con el uso de mi celular, me gusta mucho usar Facebook, porque me gusta ver memes, empleos y noticias interesantes, es rápido de leer y por eso me gusta. -Pienso que la tecnología es un medio de control para las personas y una moneda d cambio, la tecnología otorga un status, allí lo muestran por la puntuación, pero en la realidad, el que no tenga una conexión básica a internet no es nadie o no existe.

Figura No. 2. Ejemplo sistematización grupos focales.

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE GRUPOS FOCALES		
LUGAR: CANNADIAN COLLEGE		
FECHA: 15/03/2016		
HORA: 4:30pm-6:00pm		
Nº DE PARTICIPANTES: 6		
CAPÍTULO: Nosedive		
CATEGORÍA	PREGUNTA	RESPUESTAS DEL GRUPO POR PREGUNTA
USOS Y CONSUMOS DE LA TECNOLOGÍA	¿Es usted espectador de series? Si ¿Cuáles ve?	Game of Thrones, The Walking Dead, The Big Bang Theory, Dragon Ball. Algunas personas manifiestan no ver series porque trabajan todo el día.
USOS Y CONSUMOS DE LA TECNOLOGÍA	¿Por cuál medio usted ve las series? (Netflix, páginas en Internet, compra física de las series)	Páginas de internet, compra pirata de las series y también Netflix.
USOS Y CONSUMOS DE LA TECNOLOGÍA	Aprox. ¿Cuántas horas usa su Smartphone al día?	3 horas al día. 2 hora más o menos solo para mirar Facebook. 7 horas en el día. Casi todo el tiempo, por mi trabajo. Solo lo uso para llamadas a mi familia. Solo tengo celular para comunicarme, no uso redes

Figura No. 3. Ejemplo matriz análisis de discurso por capítulos.

Temporada 1

Nombre del capítulo: 15 millions merits

Temática: Manipulación mediática/Reality shows*

Duración: 61 minutos

CONTEXTO	La historia se desarrolla en un futuro indeseado en el cual las personas están internadas en un lugar cerrado, pedaleando constantemente sus bicicletas estáticas con el fin de ganar dinero (méritos) y poder así obtener lo básico para vivir (bienes materiales, alimento y entretenimiento). Los personajes centrales son Bing y Abi, dos personas que se conocen en este recinto que es totalmente hermético en términos de conexión con lo que se denominaría o conoce como “mundo real” y mediado por la tecnología. Allí se desarrolla una dinámica en la que el dinero que obtienen pedaleando funciona como pase para participar en un Reality o show de talentos con el propósito de tener una oportunidad para salir de este escenario y así tener un programa de televisión propio lejos de los que continúan pedaleando.	
ANÁLISIS	Categoría 1: Consumos de la tecnología	En este episodio se evidencian diversas situaciones que muchas veces están presentes en la vida cotidiana. En primer lugar, la forma en la que viven las personas es totalmente mediada por tecnología en referencia a que gran parte del tiempo están interactuando con aparatos tecnológicos y por ende, con sus pantallas. Sin embargo, es la idea de una prisión, la cual está fundamentada bajo el trabajo como factor de energía y dinero

5. CAPÍTULO I: Usos transmedia

“Incluso cuando te tomas un descanso de la tecnología, la tecnología no se toma un descanso de ti”.

Douglas Coupland.

El contenido de este capítulo retrata un análisis ligado a responder al primer objetivo planteado, el cual se centra en caracterizar los usos de la tecnología a los que Black Mirror -como serie televisiva- hace referencia. En primer lugar se exponen los usos de la tecnología desde lo evidenciado en campo y la relación con la noción transmedia, respecto a la manera en que Black Mirror aborda lo digital y tecnológico en las historias y lo que sus usuarios complementan respecto a las mismas.

Posteriormente se vinculan una a una las dinámicas desarrolladas en dos de los capítulos de esta serie entre los cuales están: National Anthem (Himno Nacional) (2011) y The entire history of you (Tu historia completa) (2011).

Los anteriores fueron seleccionados en razón de la ejemplificación que mediante el análisis de discurso de los mismos se logró evidenciar en referencia a los usos de la tecnología. Para iniciar, respecto a las lógicas de uso o –usos- tecnológicos en Black Mirror, es importante destacar y referenciar los aspectos vinculados a los que los espectadores de la serie vivencian y reproducen de una u otra forma a diario con relación a la tecnología. Por lo anterior, se complementan estas experiencias referenciadas frente a enlaces teóricos pertinentes para el análisis.

Por lo anterior, cabe mencionar que lo transmedia es tomado desde lo que propone Scolari, C. (2013): “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Esta definición se vincula a los usos de la tecnología en la medida en que dentro del contenido de este capítulo se caracterizan las diferentes modalidades desde la que Black Mirror reproduce y aquellas vinculadas a sus espectadores, tales como la forma a la que se tiene acceso y por ende, un consumo individual y también grupal de lo tecnológico y digital. En síntesis y de lo que más puede verse desde esta serie, la multiplicidad de pantallas.

La base de los usos está directamente relacionada a las actividades de cada individuo pero también a la edad y experiencias del mismo. Dentro de la población entrevistada se muestra una preferencia por las aplicaciones de mensajería instantánea y de índole gráfico, como Whatsapp e Instagram, respectivamente; a su vez, Twitter también es una de las grandes favoritas debido a su variado contenido, pero más que eso, al acceso de la información de manera instantánea con la que cuenta esta red social. Se tiene una concepción de la tecnología como necesaria y progresiva como herramienta de

avance para la sociedad, pero también como un método de vigilancia al considerarla invasiva por un uso irresponsable de la misma.

Creo en la importancia de los usos responsables de la tecnología. Creo que la tecnología y su uso son necesarios, es evolución. Pero también nos ha convertido en quererlo todo más fácil, nos ha vuelto perezosos, a veces se vuelve intrusiva y creo que puede ser peligrosa porque no la manejemos ni le damos el uso responsable que merece. (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018)

La variación de los usos radica desde esta perspectiva, tanto en el entorno laboral como aquel que depende de los gustos particulares en cada individuo. Dentro de los usos que se le dan al Smartphone, se encuentran los relacionados al trabajo: “Mi celular lo uso en mayor medida por trabajo en publicidad digital, por vicio” (Cristian Arias, entrevista, 2018); los vinculados al ocio y entretenimiento: “Uso mi celular para escuchar música y básicamente lo utilizo para el ocio, para desconectarme del mundo real y sumergirme en un mundo de risas y diversión; también para estar enterada de cosas, leer y estudiar” (Carolina Bernal, entrevista, 2018)

También los que están ligados al favoritismo de las aplicaciones móviles: “Me gusta mucho usar mi celular para revisar mi App favorita que es Twitter, porque es la red del mal, es como la red más liberada de todos, porque todos hacen lo que quieren y dicen lo que piensan” (Fabio Olaya, entrevista, 2018); y los que constituyen si se quiere, una costumbre: “Uso muchas horas mi celular, alrededor de 7 u 8 horas pero no seguido si no por momentos para revisarlo” (Karen Muñoz, entrevista, 2018).

De acuerdo a los usos de la tecnología desde lo visto en la serie, es considerada como se dijo antes, necesaria y además de esto inmersa en muchas partes del cotidiano. El uso de smartphones es algo que dentro de las acciones comunes se encuentra altamente valorado en cuanto al tiempo

destinado del mismo. Por diversos motivos como trabajo, entretenimiento, noticias y actualidad, etc, se manifiesta por parte de los entrevistados, un aproximado de uso del Smartphone de entre 2 hasta 11 horas al día revisando el celular de manera constante. Así lo manifiesta Fabio Olaya: “Uso mi celular demasiado, diría que 11 horas al día, en redes sociales, investigando datos curiosos, noticias...” (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018).

Del mismo modo, de acuerdo con el propósito del uso de la tecnología se le suele otorgar valores morales de aquello que es considerado como “bueno” y “malo” para la sociedad respecto a la utilidad de la misma. “La tecnología puede ser buena o mala, pero depende del uso que le demos. Podemos usarla para usos laborales o de enseñanza y logra ser una buena herramienta, pero también podemos volvernos adictos si no sabemos controlar su uso.” (Grupo focal, 15 de marzo de 2018)

Por lo tanto, existe una conciencia frente a las formas y usos de la tecnología, si bien es considerada pertinente en materia de actualización de conocimientos y de comunicación con el otro, se percibe dañina si su uso es irresponsable y adictivo, pues genera brechas que pueden radicar en el aislamiento social debido al tiempo invertido en los dispositivos. Sin embargo, no son aspectos que al momento de hacer uso de estos dispositivos estén siempre presentes y siendo pensados de manera consiente por parte de los usuarios, lo cual da pie para analizar este tipo de prácticas tecnológicas importantes dentro del cotidiano de las personas.

5.1. Poder en la red

National Anthem o Himno Nacional (2011), es el primer episodio correspondiente a la primera temporada de la serie Black Mirror. Un capítulo que refleja una realidad que si bien cuenta con procesos tecnológicos claramente evidenciados, se contextualiza en una sociedad contemporánea y no tan futurista como las demás.

La historia consta de dos personajes principales: El primer ministro Michael Callow y la Princesa Susannah, duquesa de Beamount. La princesa es secuestrada por un grupo anónimo (noticia que es transmitida por un video en YouTube a la media noche) quien a cambio de la libertad de ésta, responsabiliza y exige al Primer Ministro tener relaciones sexuales con una cerda, hecho que de llevarse a cabo será transmitido en vivo por televisión. Por su parte, Callow rechaza dicha “negociación” y pide a su grupo de gobierno hacer que la noticia del secuestro no se haga pública, sin embargo a raíz de la difusión masiva del video, se desencadena una serie de noticias relacionadas las que son transmitidas por las redes sociales más populares (Facebook y Twitter) y de manipulaciones mediáticas internas y externas con el fin de perturbar y dañar la imagen del Primer Ministro, hasta el punto en el que la Familia Real y la Nación entera demanda el cumplimiento de la transmisión televisiva, haciendo ceder al Primer Ministro y logrando la libertad de la Princesa.

Dentro de este episodio, pueden evidenciarse algunos usos de la tecnología que están presentes en la actualidad y que no se notan tan distantes de lo que a diario se conoce en materia de difusión vía digital. En primer lugar, es notorio el uso de dos aplicaciones reconocidas a nivel mundial: Twitter y YouTube. Gracias al uso de estos canales de comunicación o redes sociales es posible que el video del secuestro de la Princesa Susannah sea visto por toda la Nación, además de la visibilización del suceso por medio de los noticieros locales; en pocas palabras, el poder de la tecnología como medio de transmisión instantánea de contenidos y manipulación mediática, pues como se muestra en la imagen, las cifras de opinión en redes sociales y la visualización de videos por minuto es alarmante.

Por otra parte, el impacto y la participación por parte de las audiencias, pues lo que sucede en estos casos, es una apropiación de los dispositivos tecnológicos con el fin de crear un efecto mediante la socialización e interacción sobre procesos mediáticos que impliquen temas políticos, como sucede en The

National Anthem y lo que a su vez, genera una retroalimentación de los procesos de opinión virtuales que devienen en una intervención mayor de la población, por tanto una unión.



Figura No. 4 Princesa Susannah. (2016). Tomado de <http://atribunadelbicho7.blogspot.com.co/2016/05/black-mirror-capitulo-1-el-himno.html>

Ahora bien, los espectadores de la serie se pronuncian acerca del uso que se le da a la tecnología hasta este momento. De acuerdo con lo expresado por Cristian Arias, uno de los espectadores de la serie, queda claro que el uso evidenciado en este episodio retrata un mal manejo de la información a nivel individual que repercute en comportamientos estratégicos: “La tecnología aquí, se usa para manipular no solamente decisiones personales, sino la información como método y uso de defensa.” (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018).

Aquí se refleja todo más por los medios de comunicación, la prensa, el Twitter, como que todas las cadenas informativas de radio, televisión y prensa luchan entre ellos mismos para tener la fuente y los contactos para obtener la información de primera mano, sea cierta o falsa. Es más

como una herramienta de competencia. Ahora todos tienen celulares pero el que tenga el celular más bonito y poderoso le es más fácil obtener la información para controlar ciertas cosas en la vida, sin embargo, resultan siendo controlados también gracias a la misma. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018)

Si bien dentro de la dinámica del episodio, se pide que el video del secuestro sea borrado de la plataforma de YouTube para evitar su máxima difusión y el posible impacto político, el consumo de medios digitales y de este tipo de plataformas, es evidenciado en la medida en que para ese momento, miles de usuarios de la red social Twitter han descargado a sus dispositivos móviles este video, por lo que gracias a esto no existe una única copia del mismo y por ende es imposible eliminarlo de los servidores.

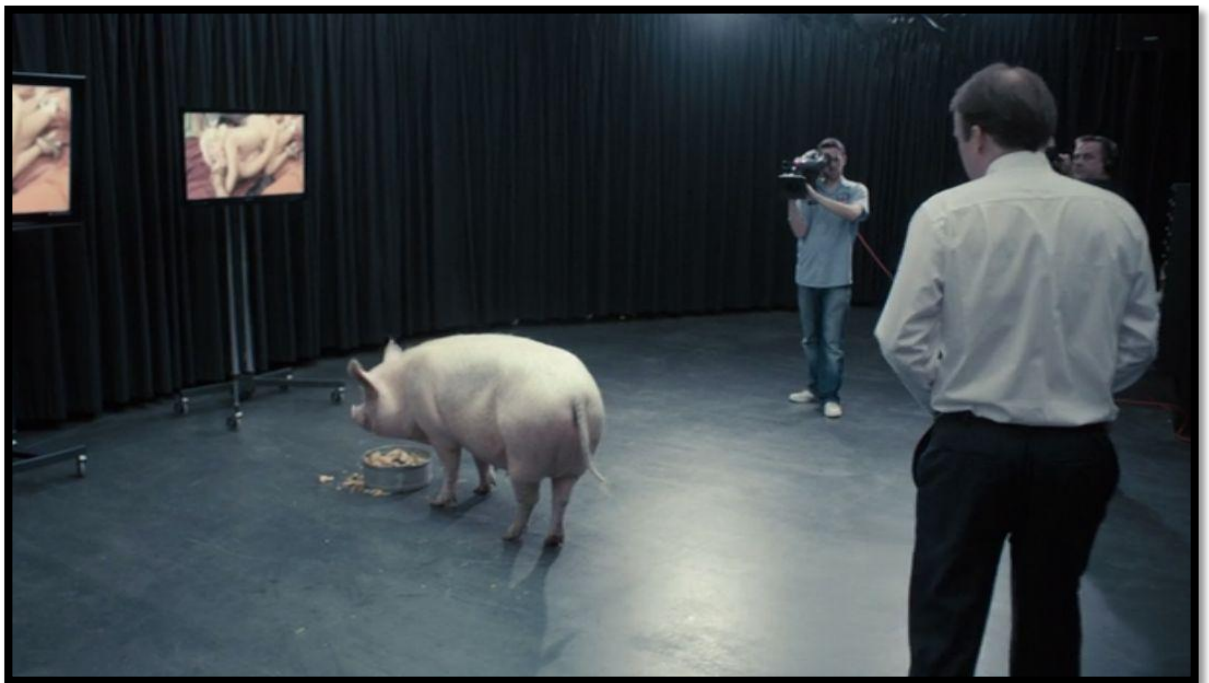


Figura No. 5. National Anthem. (2015). Recuperado de <https://qz.com/1248493/sensetime-the-billion-dollar-alibaba-backed-ai-company-thats-quietly-watching-everyone-in-china/>

Por otra parte, debido a la presión social y política que implicaba el cargo del Primer Ministro como principal responsable de la seguridad de Susannah, la princesa, éste accedió a la exigencia del terrorista pensando en salvaguardar la

integridad de la princesa. Así pues, debido al contenido sexual explícito de la transmisión, se le advierte a la nación que al momento de dicho suceso una alarma sonará para evitar que las personas vean estas escenas grotescas entre el primer ministro y la cerda. Sin embargo, como Nación, los habitantes de Gran Bretaña se reúnen en hospitales, bares, restaurantes y casas como si el mayor espectáculo jamás presenciado antes, cada vez una fuerza mayor.

La tecnología es la herramienta utilizada por el terrorista para doblegar a los gobernantes para cumplir sus propósitos y a pesar de que ellos buscaron detenerlo, la misma tecnología no se los permitió debido a la capacidad de difusión y rapidez que daba el uso de la misma. Además es tal el nivel de uso que a pesar de que se solicitó que la gente se abstuviera de ver a su gobernante realizar las acciones solicitadas por el terrorista, las personas usaron todas las plataformas tecnológicas para satisfacer su morbo y a pesar de generarles disgusto y aversión seguían mirando y consumiendo ese contenido digital. (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018)

Desde lo anterior, el análisis cobra sentido respecto a la pertenencia y unión como Nación con el fin de mostrar apoyo respecto a los diferentes sucesos políticos que los afecte, pero se traslada dicha unión en lo que termina siendo una humillación pública vista por miles de personas como un show televisivo más. “El episodio presenta a una audiencia excitada desde el momento en que conoce la demanda de los secuestradores hasta el desenlace del acontecimiento; conforme se dan a conocer nuevos y más emocionales aspectos de la noticia, la atención colectiva aumenta.” (Soto, 2017, p. 894).

Mediante mal uso de la tecnología, las personas generamos formas de controlar al otro. También podemos opinar y juzgar la serie, pero la realidad es que pasan muchas cosas así actualmente. Las realidades mediadas por la tecnología como lo muestra Black Mirror, también representan problemas psicológicos y temas de ego en cada uno de nosotros. (Grupo focal, 23 de abril de 2018)

Es entonces donde el poder que genera la tecnología se toma la palabra de acuerdo al uso desmedido de información que se caracteriza como privada o personal, pero que está al alcance de todos.

La vulnerabilidad de la información y de que no se sabe que tan público sea todo. Uno publica cosas en redes sociales, por más configuraciones de privacidad, todo está al alcance de otras personas en la red. (Grupo focal, 23 de abril de 2018)

Del mismo modo, se vincula el consumo mediante hacer viral cualquier suceso en redes sociales y plataformas de difusión digital, por la forma en que los rumores toman fuerza y los hechos verídicos son manipulados por las comunidades de usuarios en línea y por los medios de comunicación haciéndolos parte de la vida de las personas y convirtiéndolos en noticia por más denigrante y extrema que sea. Sin embargo, el interés es momentáneo y lo que es noticia un día, al próximo no lo será, pues habrá un nuevo hecho en el cual poner la máxima atención, situación que en la actualidad es predominante.

5.2. Control omnipresente

Los dispositivos tecnológicos poco a poco se han convertido en dispositivos de control y seguridad en la vida de las personas. Puede verse esto desde lo planteado por Michael Foucault (1975) respecto a la docilidad de los cuerpos frente al o los poderes dominantes. Frente a esto se destacan tres factores o técnicas predominantes que facilitan ese proceso:

En primer lugar, la escala del control: no estamos en el caso de tratar el cuerpo, en masa, en líneas generales, como si fuera una unidad indisociable, sino de trabajarlo en sus partes, de ejercer sobre él una coerción débil, de asegurar presas al nivel mismo de la mecánica: movimientos, gestos, actitudes, rapidez; poder infinitesimal sobre el cuerpo activo. A continuación, el objeto del control: no los elementos, o ya no los elementos significantes de la conducta o el lenguaje del cuerpo, sino la economía, la eficacia de los movimientos, su organización interna; la coacción sobre las fuerzas más que sobre los

signos; la única ceremonia que importa realmente es la del ejercicio. La modalidad: implica una coerción ininterrumpida, constante, que vela sobre los procesos de la actividad más que sobre su resultado y se ejerce según una codificación que retícula con la mayor aproximación el tiempo, el espacio y los movimientos. (Foucault, M. 1975. P. 159).

A través de estos elementos, se ejerce lo que Foucault (1975) llamaría disciplinas como aquellas que mediante el uso y control constante de las actividades corporales imponen en el individuo una relación de docilidad-utilidad. Métodos que al traerlos al contexto de los usos de la tecnología se vinculan a dominaciones voluntarias, por ejemplo con el tiempo invertido en los dispositivos móviles y el consumo de contenidos a través de los mismos (aspectos que son tratados mayormente en el capítulo II).

Lo anterior, está directamente relacionado con los comportamientos que los entrevistados observan en su día a día:

Los comportamientos que veo a diario son más que nada la típica postura del que está mirando el celular, dedos pulgares sobre la pantalla y la cabeza agachada, todos somos gestuales, sonrisas al mirar el celular y también el dedo índice bajar o actualizar el timeline. (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018)

Del mismo modo, se refleja una relación directa con el dispositivo más que con los demás, así éste sea usado para tal fin. “Ven el celular como si tuvieran una relación con él y hacen caras y expresan sus emociones al mismo. Se ríen con el celular no por el celular” (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018)

Ahora bien, luego de hablar brevemente de aquel control tecnológico, es importante relacionar aquí una nueva realidad que expone Black Mirror en el episodio *The entire history of you* (Tu historia completa), lanzado en el año 2011. La mayor parte de las personas en esta sociedad, tienen implantado un dispositivo detrás de sus orejas –grano- que permite al portador grabar absolutamente todo lo que hace en el día a día, recuerdos que al final del mismo puede reproducir en una pantalla como si de ver televisión se tratara. Un

dispositivo que de manera inalámbrica se conecta a la corteza cerebral, resguardando una memoria absoluta y que funciona con un mini control que mediante el uso del pulgar puede ir hacia delante o hacia atrás en función de rebobinar los recuerdos. Sin embargo, es una tecnología de carácter electivo y voluntario, pero como vemos en la actualidad con el uso de aplicaciones, se impone una presión social y distinción sobre quienes lo portan y quiénes no.

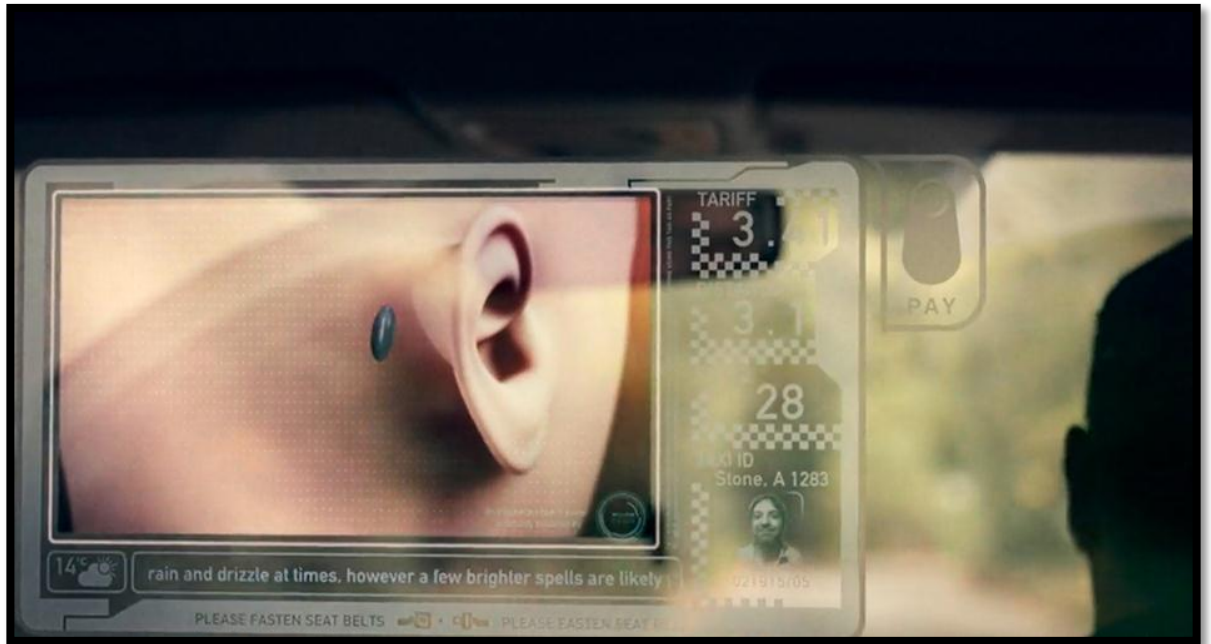


Figura No.6. Grain. (2016) Tomado de http://nepantla.net/black_mirror.html

El drama inicia cuando Liam, el personaje principal, empieza a sospechar de un posible romance entre su esposa Ffion y un amigo de ella, motivo por el cual Liam se obsesiona al punto de ejercer un control tecnológico mediante sus recuerdos de manera exhaustiva hasta que confirma lo sucedido. Dicho control supone una continua rememoración de gestos, movimientos, miradas, palabras, todo en el momento específico en el que sucedió.



Figura No. 7 EHOY. (2012). Tomado de <http://www.malditascddecine.com/2012/04/black-mirror-entire-history-of-you.html>

En primera medida, puede percibirse como un avance tecnológico muy innovador y a simple vista, inocente, sin embargo revela conductas dañinas y perturbadoras en la medida del desarrollo del episodio.

Para profundizar el análisis, el propósito de tal dispositivo es el de guardar recuerdos y mantener una memoria “organizada”, aspecto perfectamente similar al de almacenar datos de nuestros celulares en la “nube”. Tal dispositivo al tener la capacidad de grabar los momentos de cada día, se inserta en ámbitos de la vida cotidiana como el trabajo, las relaciones interpersonales y otros que permiten al dueño de los recuerdos tener acceso a ellos en cualquier momento. A partir de esto, se refleja el consumo tecnológico en lo referente a comprar y obtener más espacio para almacenar más momentos y más recuerdos, pues se implanta como una necesidad con el fin de supervisar las actividades realizadas.

Ahora bien, puede verse de qué manera las personas incorporan la tecnología a su vida como un aspecto determinante y permanente; acciones como revisar una y otra vez su celular, en este caso, la manera compulsiva de revisar la

memoria a corto y largo plazo, se compara mucho con la forma en la que nos comunicamos en la actualidad y el control que muchas veces se ejerce sobre los demás en cuanto a revisar la “última conexión” o “stalkear” los movimientos y/o publicaciones virtuales. “Lo compararía por lo que hacen ciertas personas de “stalkear” a otros en redes sociales. Que es como averiguarle la vida a la gente por lo que publica.” (Grupo focal, 17 de marzo de 2018)

Por otra parte, el uso de la tecnología visto desde este episodio, genera en sus espectadores diversas percepciones, algunas ligadas a mantener o depurar información en el caso de poseer un dispositivo similar al del episodio:

Me parece que el dispositivo de este capítulo sería una buena herramienta porque ayuda a recordar cosas, pero a su vez son esclavos de la misma herramienta, pues si a cada momento lo revisan se obsesionan. Lo relaciono con stalkear, pero como todo, la tecnología en mentes locas y manos equivocadas se pierde el control, se vuelve una persecución. Me gustaría implantarme tecnología como sucede aquí para recordar y tener pero sobre todo no perder información importante. Sería chévere administrar mi propia nube, para borrar de pronto esas cosas que no necesito o que no me gustan tanto. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018)

Algunos relacionan el uso de la tecnología como método de control y vigilancia en la sociedad:

Sería más un instrumento de control o vigilancia. Por otro lado, yo creo que los recuerdos deben ser precisamente eso, algo que si recuerdas es importante para ti pero si los almacenas todos, no tendrían importancia o relevancia unos sobre otros, todos serían iguales. (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018)

A su vez, los espectadores de la serie opinan acerca de lo que les gustaría traer de Black Mirror a la vida real, frente a las utilidades y a los aspectos en los que se ven reflejados desde la misma:

Me gustaría traer a la vida real de pronto el del chico que podía guardar sus recuerdos y reproducirlos, porque uno muchas veces no tiene la noción de la imagen desde el primer paso hasta lo actual, quizás eso sí me gustaría traerlo (Karen Muñoz, entrevista, 28 de marzo de 2018)

Supongo que tener una nube organizada me permitiría ser más objetivo y claro con mis propios recuerdos. En algunas cosas me sentí identificado. Porque son cosas que llegamos a hacer, tal vez no en la misma magnitud con la que ocurre en la serie, pero sí. (Andrés Carrillo, entrevista, 06 de abril de 2018)

Sin embargo, de acuerdo con las entrevistas realizadas, existe una preocupación en lo que se refiere al uso que, hipotéticamente se le pueda dar a los dispositivos como el referenciado en *The entire history of you* o de la posibilidad de implantarse este tipo de artefactos tecnológicos:

Si me gustaría una nube personalizada, en cierta manera me parece una idea muy interesante, el problema es el manejo que se le dé, creo que no sería capaz de manejar este tipo de tecnología sin obsesionarse con algunas cosas del pasado (...) Las redes sociales logran guardar muchas de las cosas que vamos construyendo alrededor del tiempo, y de la misma forma que en el capítulo podemos estar volviendo en nuestros recuerdos a partir de las imágenes y demás cosas que se guardan en ellas y que pueden generar una dependencia. (Leonardo Berrio, entrevista, 02 de abril de 2018)

No me implantaría nada. Porque no me parece que exista una relación simbiótica hombre-máquina, exceptuando una mejora médica. Por otra parte, no me gustaría tener una nube de recuerdos porque tendría que estar manipulada por un tercero y estaría en juego la identidad del yo. (Diego Rubio, entrevista, 08 de abril de 2018)

A través de lo anterior, se vincula a la sensibilidad del espectador en cuanto a la historia amorosa que se desarrolla y con ésta, el engaño posterior. A su vez, la desesperación del protagonista para descifrar la verdad desde el control

tecnológico, donde se demuestra el consumo de la tecnología como parte esencial mediante dispositivos como los ejemplificados allí.

Un episodio que genera sentimientos encontrados y un claro uso de herramientas y tecnología mezclados con las sensaciones y sentimientos, evidenciando al mismo tiempo la necesidad de escapar de dicha realidad mediante la extracción manual del –grano- para dejar atrás los recuerdos ligados a éstos usando diversas emociones de ansiedad y zozobra: “Sentí ansiedad y estrés por el descubrimiento de la infidelidad. No me gustaría vivir en esa realidad, es extraño e incómodo estar rememorando el pasado.” (Grupo focal, 17 de marzo de 2018)



Figura No. 8 Extracción del –grano- (2015) Tomado de <http://www.the-brink.org/blog/2015/3/9/black-mirror>

Finalmente, puede evidenciarse un control omnipresente de acuerdo con los usos de la tecnología y de las realidades que permea la misma. Los usuarios que la usan, se remiten a interactuar constantemente mediante smartphones y así poder acceder a información o perfiles en redes sociales de otras personas, con el fin de indagar sobre los aspectos que otros construyen desde su accionar en la red. A su vez, el control que se ejerce desde los dispositivos móviles en relación al dueño de los mismos.

6. CAPÍTULO II: Del consumo estético

“Estamos en plena cultura del envase. El contrato de matrimonio importa más que el amor, el funeral más que el muerto, la ropa más que el cuerpo y la misa más que Dios”

Eduardo Galeano.

En el siguiente capítulo se da respuesta al objetivo específico que busca analizar el consumo de la tecnología a partir de los usos reflejados por la serie Black Mirror como se detalló en el capítulo anterior, sumando a esto, los de sus espectadores.

En primera medida se vincula al análisis, un paralelo entre lo teórico frente a lo que el consumo representa y significa con lo que el espectador piensa frente al mismo. Seguidamente, los procesos que se desarrollan desde los dos episodios que retratan el consumo de la mejor manera: 15 millions merits (15 millones de méritos) (2013) y Nosedive (Caída en picada) (2013), de igual manera, la información recopilada tanto en entrevistas, grupos focales y análisis de discurso de los episodios.

Lo anterior, con el propósito además de responder al objetivo mencionado, con la intención de entender el consumo como factor determinante respecto a los usos que se encontraron en Black Mirror en el capítulo anterior y los que reflejan y aplican sus espectadores en el cotidiano. Por otro lado, evidenciar lo que a nivel teórico complementa la categoría de consumo.

6.1. Necesidad de consumo

Las dinámicas de consumo varían respecto al contexto y más que eso, a la manera de adquirir los diferentes productos ofrecidos en el mercado. Así como varía la forma de concebir y entender el consumo, el cual puede verse relacionado con el consumismo, tal como lo afirma Fabio Olaya:

Yo analizo el consumo de la siguiente manera: Puede verse como la utilización de bienes o servicios que el ser humano necesita realmente

para su subsistencia y su realización personal desde lo material, porque lo material a pesar de todo es necesario para el desarrollo de personalidad de mucha gente.

El consumo a su vez, es más la imposición de bienes materiales o hasta no materiales por parte de la sociedad que nos rodea, es decir todos los elementos que sin ser necesarios para el desarrollo de la personalidad o del ser humano se siente en obligación de comprarlo o de obtenerlo.

Sin necesitarlo sientes deseos consumistas de tenerlo y así inmediatamente lo obtengas ya se pierda esa satisfacción. (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018)

Entonces, puede decirse que una vez creado el producto, ¿se crea un consumidor? En cierta medida puede ser así, ya que en la actualidad existen diversas formas de llegar a un producto teniendo la posibilidad de elegir entre una amplia oferta en la que posiblemente se encuentre aquello que satisfaga una necesidad que, en muchos casos es creada por el mercado con el objetivo de asegurar los intereses personales del consumidor:

En la práctica, lo que importa es el medio, no el fin. La vocación del consumidor se satisface ofreciéndole más para elegir, sin que esto signifique necesariamente más consumo. Adoptar la actitud del consumidor es, ante todo, decidirse por la libertad de elegir; consumir más queda en un segundo plano, y ni siquiera resulta indispensable. (Bauman, 1998, p.53)

Desde la sociedad de consumo (1970), se ha puesto en consideración el ir más allá en el análisis de dichos procesos, pues siempre en la mayoría de situaciones prima la perspectiva económica del hecho, antes que considerar el impacto social y cultural del mismo. Clases sociales, acceso diferencial al consumo, estratificación y hasta discriminación, han sido las temáticas de mayor relevancia desde los estudios simbólicos del consumo, ya que a partir del mismo pueden configurarse relaciones de expresión social en torno a la identidad de los individuos en sociedades modernas.

Para ampliar más esta noción y de acuerdo con la construcción del espacio social desde el consumo y desde las relaciones y prácticas que confluyen en lo que respecta a las clases sociales y los gustos particulares de los individuos, López (2004) complementa que:

La posición en el espacio social vendría definida por una relación dialéctica entre los criterios objetivos de posesión de capital económico, cultural y social, y las disposiciones subjetivas de clase o gustos asociados a esa posición. Las clases sociales son construidas en un proceso dinámico de luchas simbólicas en las que los agentes defienden los criterios de clasificación que les favorecen. En este proceso activo de construcción del espacio social, los gustos adquieren un protagonismo esencial y son expuestos simbólicamente a través de las formas de consumo. (López de Ayala, 2004, p. 11)

Lo anterior puede referenciarse a partir de lo que expone Pierre Bourdieu (1988) en cuanto a los gustos y prácticas culturales, en función del capital económico y el capital cultural en materia de posesión de los mismos, pues gracias a dicha posesión las prácticas de consumo se legitiman en contextos determinados. “La exclusión también se da en términos del consumo, porque no todas las personas tienen el mismo poder adquisitivo para disfrutar de ciertos beneficios. Es algo que siempre está presente en la sociedad.” (Grupo focal, 23 de abril de 2018) Comparativamente, se configura una jerarquía y distinción social alusiva a, como se dijo anteriormente, la adquisición de lo material y lo intelectual reflejado en lo económico o el poder adquisitivo como método de diferenciación y por ende exclusión social.

6.2. Consumo naturalizado

Si bien es cierto que Black Mirror representa una serie de realidades en extremo mediadas por la tecnología, existen puntos en los cuales sus espectadores están de acuerdo por el hecho de verse muchas veces reflejados en éstas. “En algunas ocasiones, sí me sentí identificado con los episodios.

Porque, opino, que esos escenarios son muy probablemente posibles” (Diego Lozano, entrevista, 03 de abril de 2018)

Con relación a los episodios de Black Mirror, las respuestas de sus espectadores apuntan a una comparación de la vida cotidiana con las dinámicas de consumo de la serie en la medida en que puede que se avance en materia tecnológica tanto como sea pensado, o que de hecho ya hayamos llegado a ese punto.

Siempre la gente está muy inmersa en la tecnología, ya sea del trabajo y por el uso y consumo de los insumos tecnológicos, o en redes sociales, las personas que trabajan con aplicaciones, creo que en este punto la tecnología está más presente cada vez en todos.

Viendo la serie uno cuestiona mucho el tema de la vigilancia porque no hace mucho está el debate de los datos que son usados por las aplicaciones y al acceder a estas o a las redes sociales debes dar el permiso del uso de tu información y viendo la serie no piensas ese tipo de cosas con tanto detenimiento. No me siento segura pero uno no le toma la real importancia, uno siempre piensa que lo malo no le pasara a uno. (Karen Muñoz, entrevista, 28 de marzo de 2018)

El consumo de tecnología conlleva para la presente investigación a las realidades mediadas por el cine, en este caso las series televisivas (como Black Mirror), como universos a nivel micro, llenos de sentido y significación creando el propósito en el que el espectador o espectadores de las mismas se vean reflejados e identificados, además de participar activamente de una historia que si bien puede entenderse como ficticia, incorpora elementos con los cuales las personas se sienten identificadas.

Los pequeños acontecimientos que relata, las personas que la protagonista encuentra en su camino, la diversidad de una realidad transfigurada por la «inmaterialidad del cine» dejan la puerta abierta al sentido y presentan a cada espectador, por alejado que esté del problema, las «lecciones de la vida» que quiere encontrar (...) la

sociedad del individuo extremo ha traído el deseo de que nos reencontremos y nos reconozcamos en los espectáculos filmados, de ver de otra manera lo que somos y vivimos personalmente. (Lipovetsky & Serroy (2009), p.152-153)

A partir de lo anterior, Diego Lozano dice:

Como usuario y consumidor de series, verlas de algún modo me relaja, como que me distrae un momento de lo que todos queremos evitar. También puede que me dote de temas generales para poder interactuar con otros. Ya pensándolo, opino que el ver una serie tiene un componente personal y uno social. Se ve por gusto y/o porque gusta. Además de entretener, con las series, las películas, y hasta los videojuegos, se crean realidades efímeras que dotan al sujeto de la capacidad de manipular su idealización del mundo, es decir, al yo no estar conforme o en contravía con mi realidad física, como creo que le pasa a la mayoría, busco crear la mía propia para sumergirme en ella y "ser feliz". Si bien con las series no las creas tú misma, sí puedes elegir entre miles de realidades creadas por otros para satisfacer tu mundo ideal. (Diego Lozano, entrevista, 03 de abril de 2018)

Puede verse y entenderse el consumo tecnológico como medio de manipulación o como forma de ver las dinámicas labores que se desarrollan todos los días; por ejemplo, trabajar y obtener una remuneración económica, lo cual está representado por el esfuerzo para obtener algo, situación que, en esencia se muestra en el episodio de *15 millones de méritos*.

La historia se desarrolla en un futuro indeseado en el cual las personas están internadas en un lugar aislado, pedaleando constantemente sus bicicletas estáticas con el fin de ganar dinero (méritos) y poder así obtener lo básico para vivir (bienes materiales, alimento y entretenimiento). Los personajes centrales son Bing y Abi, dos personas que se conocen en este recinto que es totalmente hermético en términos de conexión con lo que se denominaría o conoce como "mundo real" y basado en el consumo de la tecnología. El propósito es acumular 15 millones de méritos, lo cual funcionará como pase para participar

en un Reality o show de talentos llamado “Hot Shot” con el propósito de tener una oportunidad de “salir” de esa realidad y así tener un programa de televisión propio, lejos de los que continúan pedaleando.

La tecnología es una herramienta que se construyó para el uso y consumo del ser humano, pero en la serie es al contrario. En 15 millones de méritos las personas son esclavas de la bicicleta, parecido al trabajo y al final por más libre que uno quiera ser o criticar esas cosas, cae en ellas porque son a la vez necesarias, tanto que ya no se puede evitar no tener aparatos tecnológicos y no hay excusas para no estar disponible siempre. Por ejemplo en el trabajo, el jefe le manda mensajes a uno hasta después de la jornada laboral y no puede estar nunca desligado o desconectado del trabajo, entonces herramientas que facilitan la vida la complican de otra forma y ya después de entrar a ese mundo tecnológico en el que estamos jamás se podrá salir de él. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018)

Además, en este episodio (*15 millones de méritos*), se evidencian diversas situaciones que muchas veces están presentes en la vida cotidiana y que retratan de cierto modo lo que puede verse de manera factible. En primer lugar, la forma en la que viven las personas es totalmente mediada por tecnología en referencia a que gran parte del tiempo están interactuando con aparatos tecnológicos y por ende, con sus pantallas, algo que puede verse a diario en diversos escenarios como el transporte público, centros comerciales, restaurantes; lo que demuestra un consumo constante de la tecnología.

Así pues, durante cada día, de principio a fin están en contacto permanente con pantallas, ya que sus habitaciones son un gran cubo de paredes que en realidad son estas pantallas en las que se reflejan de manera animada/virtual el amanecer, el atardecer y el anochecer, así como también programas televisivos y videojuegos, aquellos que pueden ser consumidos sólo si tienen “méritos” suficientes, con el propósito de acceder a dichos contenidos, estos méritos son descontados cada vez que alguien quiere ver algo que se encuentre en el menú

televisivo, algo que no está muy alejado de la realidad, ya que si se quiere tener acceso a algún servicio, indudablemente debe pagarse primero.

Finalmente, se retratan los “reallity shows” como programas que están diseñados para poner en ridículo a los pertenecientes al lugar descrito allí, se presentan en características generales con aspectos como jurados de show de talentos estilo “Ídolo Americano”, quienes son totalmente inhumanos y destructores de los sentimientos de los participantes, quienes son humillados en vivo aprobados y desaprobados por un público de avatares y/o personajes creados de forma virtual.



Figura No. 9 (2016). 15 MM. Recuperado de https://www.clarin.com/sociedad/efecto-black-mirror-fantasmas-asustan_0_SydJOuz-l.html

La idea central es la de una prisión, la cual está fundamentada bajo el trabajo o incluso una empresa con personal como generador de energía (dinero) para el funcionamiento total del lugar y para enriquecer así a otros más poderosos, lo

que sugiere una crítica a lo que se dijo anteriormente, pues se refleja la dependencia por las pantallas y ese consumo arraigado a través de éstas.



Figura No. 10. (2017). Bm. Recuperado de <https://pousta.com/black-mirror-exposicion-ciencia-ficcion/>

Complementario a lo anterior, la tecnología se torna peligrosa en cuanto a lo intrusiva que pueda ser, pues se limita la privacidad. En palabras del entrevistado Cristian Arias, quien nos habla del consumo constante respecto a los dispositivos móviles: “Te conviertes en una máquina y pierdes la capacidad de imaginar y de olvidar las cosas. Te vuelves un computador.” (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018)

Al considerar la tecnología como invasiva, también es considerada pertinente al momento de obtener de manera inmediata la información, enviar mensajes constante y rápidamente mediante círculos sociales de familiares, amigos y compañeros de trabajo, sin dejar de lado un aspecto menos favorable debido a la pérdida de una comunicación reflexiva con los demás.

Creo que la tecnología se ha convertido en una parte esencial del ser humano desde cualquier aspecto que se analice. Pero a la vez que la tecnología evoluciona se va creando una pérdida de sociedad. En estos tiempos nos suministran herramientas para realizar actividades en menor tiempo y con mayor eficiencia, que nos ayudan en aspectos personales y laborales, pero como contraparte se crean vacíos de comunicación, afectivos y de relación propia del ser humano, creando dependencias y adicciones a la tecnología, que no permite al ser humano ser reflexivo y creando una intimidad con la tecnología que en la mayoría de casos ha cambiado nuestros hábitos de vida. (Jonathan Buendía, entrevista, 30 de marzo de 2018)

Retornando a la visión de la serie, el consumo de la tecnología está presente en el momento en el que las personas comparten momentos o mejor, fragmentos de momentos que se relacionan con estilos de vida, algo que sucede en el episodio *Nosedive*. Para empezar, el episodio se desarrolla en un mundo en el cual las personas pueden otorgar una calificación numérica desde 1.0 a 5.0 siendo uno la menor y cinco la máxima puntuación, todo en razón de las interacciones sociales que se desarrollen con el entorno. La protagonista de la historia es una mujer llamada Lacie quien día a día se esmera obsesivamente por tener una vida social “perfecta” de acuerdo a su trabajo, sus amistades y hasta la apariencia de su casa, además de tener un ranking social cada vez más alto. Un día Lacie se ve inmersa en un acontecimiento de gran magnitud no sólo económica sino de status social alto (puntuación favorable) y gracias a éste, la protagonista se encuentra con diversas situaciones que le demuestran la fragilidad de los vínculos y de la superficialidad de los mismos en dicha sociedad.

Una de las escenas más llamativas y como medio explicativo de este episodio, se desarrolla mientras la protagonista se dirige a comprar una bebida caliente con el único propósito de postear una foto de ese instante, luego de comprar un café y una galleta, Lacie, muerde simétricamente esa galleta para tomar la foto y subirla en redes sociales (como se muestra en la imagen) de tal modo que

sea una fotografía agradable a la vista; su expresión se torna más alegre cuando empieza a recibir la aprobación mediante likes y pasa a darle un primer sorbo a su café, dejándolo de lado porque el sabor para ella, es desagradable.



Figura No. 11 (2018). Nosedive. Recuperado de <https://25yearslatersite.com/2018/04/02/black-mirror-nosedive/>

Este capítulo está estructurado desde el funcionamiento de las redes sociales y de puntuaciones desde las mismas, algo que sucede en la actualidad con diversas aplicaciones. Surge la crítica al mundo “perfecto” creado a partir de imágenes con un alto contenido de situaciones arregladas y/o maquilladas, con un parecido a la aplicación Instagram. Los consumos ligados a la tecnología en este episodio, van orientados al funcionamiento base de la sociedad, pues los más pobres o menos apreciados por otras personas suelen tener una puntuación muy por debajo de los que son “populares” y/o favorecidos económicamente, o por aquellos que tienen trabajos ideales, casas y estilos de

vida lujosos. Día a día las personas se esfuerzan por mantener una puntuación arriba de 4.0 para no desencajar en su entorno social.

Otra de las ideas centrales presentes allí, es la del estilo de vida mediado por viviendas costosas, espaciosas y llenas de lujos, como se dijo anteriormente. Los créditos para obtener un mejor lugar para vivir, consisten en ampliar el círculo social por personas con una puntuación mucho más alta y así poder estar a “ese nivel”, las humillaciones en público, las peleas con funcionarios, las actitudes demasiado falsas, las malas palabras o el maltrato hacia otros, provocan una baja al puntaje individual y por ende es más difícil alcanzar ese status, pues la reputación se convierte en dudosa.

Referente a este tipo de vida, mediada por calificaciones, los espectadores del episodio se ponen en el lugar de los personajes y asimilan una realidad similar, deduciendo lo siguiente:

Eran muy postizos, pero me gustaría ese sistema para no otorgar pero si para quitar puntos y pues de acuerdos a los comportamientos como botar basura, graffitear paredes, orinar en vía pública, colarse en el transporte público se les quitaran esos puntos y con un mínimo de puntos o para recuperarlos hacer un servicio social o algo que los redima, como un cambio positivo y en función de eso, las personas que hacen cosas productivas y son honestas o que no son corruptos o que son mentes brillantes y deportistas destacados, pudieran tener ese status para que fueran un ejemplo a seguir en la sociedad. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018)

No me gustaría calificar a ninguna persona como lo muestra la serie, porque eso muestra mucho la estereotipificación de las personas y refleja actitudes demasiado superficiales y vacías. Además, se buscaba la popularidad y llevar a la personas a cierto status por así decirlo en redes sociales, pues se usa la tecnología para coaccionar a las personas. (Karen Muñoz, entrevista, 28 de marzo de 2018)



Figura No. 12. (2016). Nosedive. Recuperado de https://www.eldiario.es/cv/elpoderdelvideo/Black-Mirror-grande_6_576102393.html

Lo anterior se asocia a la perspectiva del sociólogo Polaco Zygmunt Bauman (2007), al hablar de redes sociales:

Es evidente que los inventores y promotores de las redes virtuales han tocado una cuerda sensible, un nervio tenso y virgen que hace mucho esperaba la llegada del estímulo adecuado. Pueden jactarse, y con razón, de haber satisfecho una necesidad real, urgente y muy extendida. ¿Y de qué necesidad se trata? En el corazón de las redes sociales está el intercambio de información personal. Los usuarios están felices de poder “revelar detalles íntimos de sus vidas íntimas”, “de dejar asentada información verdadera” e intercambiar fotografías. (Bauman, 2007, p.07)

Ahora bien, dentro de las dinámicas del consumo de redes sociales pueden verse referenciadas muchas palabras que se encuentran “naturalizadas” y por qué no, apropiadas en los usuarios de las mismas y que son de fácil recordación a raíz de la relación virtual (uso y consumo) con este tipo de plataformas. Palabras que fueron evidenciadas en las entrevistas en campo y que a continuación se relacionan:

Hashtag	Retuitear	Conectar/desconectar
Interacciones	Compartir/ Comunidad	En línea/Disponible
Fav/ Like	Etiquetar	Mensaje
Twitter/ Timeline	Citar	Facebook/Instagram
Comentar/	Arroba	Invisible/ Bloqueo
Mensajería/Online	Encorazona	Estados
		Online/ Broadcasting

Estas son palabras que usuarios de Redes Sociales, como Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, entre otras, muestran claramente un retrato del consumo en gran medida mediante dispositivos móviles, sin excluir además, el resto de pantallas como computadores o tablets.

Además de lo anterior, dentro de la presente investigación pudo evidenciarse un alto consumo de plataformas digitales y páginas en Internet con el fin de acceder a series televisivas, punto fundamental para el análisis. Dentro de las series con las que la población objeto tiene una mayor interacción, se encuentran:

Black mirror, The Walking Dead, Orange is the new black, Better call Saul, The ranch, Comic book men, Mindhunter, Game of Thrones, House of Cards, Rick and Morty, Vikingos, Stranger things, La casa de Papel, Narcos, Dark, The 100, Sense8. (Datos de entrevistas, 2018)

Así pues, los espectadores de las series mencionadas consideran dentro de sus actividades cotidianas de entretenimiento el ver series. No solo como una distracción, ya que además de esto, consideran las series televisivas y los documentales o películas que se ofrecen en esta plataforma, una alternativa en algunos casos educativa, pero también elementos que pueden verse o entenderse como ficticios de acuerdo a las realidades mostradas que pueden ser traídos a lo “real”.

De esta manera, dentro del círculo de amigos y familiares, las conversaciones en torno a las historias que cada espectador sigue de manera rutinaria, se convierten parte de las actividades casi que fijas en la vida social de los mismos, ya que la realidad es comparada con aspectos que se encuentran inmersos dentro de series como Black Mirror.

Las similitudes de Black Mirror con la vida real, se ven desde la obligación del consumo constante de la tecnología, generando ideas imaginadas de necesidad con el propósito de ejercer un control sobre lo público. Además de reflejar muchas veces la cotidianidad con la forma en cómo se usan y para qué los celulares, las redes sociales y la información, muchas veces como distracción de las demás actividades. (Grupo focal, 23 de abril de 2018)

Es entonces cuando las lógicas de comunicación basadas en el consumo de lo tecnológico más específicamente respecto al uso de aplicaciones, proponen una realidad mediada por lo virtual, dejando de lado al sujeto presente en términos de inmediatez física. Así lo confirma Diego Rubio: “se les ve pegados al celular. Muchas veces se deja de compartir en familia porque cada cual se enajena en sus aplicaciones móviles” (Diego Rubio, entrevista, 08 de abril de 2018)

A su vez, elementos de carácter temporal se articulan poco a poco de acuerdo con el consumo y la manera de moldear la vida social. Lo que sugiere el uso y consumo constante de dispositivos tecnológicos y de mensajería instantánea, es precisamente la inmediatez y a la vez, el del individualismo exacerbado, resaltando cualidades en cada publicación. Elementos que se hacen visibles de acuerdo con lo expuesto por Lipovetsky & Serroy (2009), refiriéndose a la sociedad hipermoderna:

La sociedad hipermoderna está dominada por la categoría temporal del *presente*. Consumo, publicidad, información, modas, ocio: teniendo por telón de fondo el agotamiento de las grandes doctrinas futuristas, toda la cotidianidad se encuentra hoy remodelada por las normas del aquí y el ahora y la instantaneidad. En los antípodas de la transmisión de las

tradiciones seculares, se desarrolla ante nosotros una cultura consagrada al presente que se basa en el tiempo breve de los beneficios económicos, la inmediatez de las redes digitales y los goces privados. (Lipovetsky & Serroy, 2009, p.163)

6.3. La ficción cobra vida

De acuerdo con lo reflejado por parte de los espectadores de Black Mirror, es importante mostrar aquellas invenciones en materia tecnológica que también están ligadas al consumo de manera directa y efectiva y que a pesar de en principio estar catalogadas como ficción, ahora hacen parte de la vida cotidiana de manera factible.

Con relación a lo anterior, es importante destacar varias cosas, en primer lugar porque en general las historias presentadas en la serie, son aquellas que muestran lejanas al contexto contemporáneo de acuerdo con la exageración que permite crear la ciencia ficción en este tipo de contenidos. Sin embargo, luego de evidenciarlo, no puede negarse que las personas se sienten identificadas al momento de visualizar los episodios respecto a ciertas prácticas que aquí se ven orientadas en las categorías propuestas y que los medios de comunicación, las tiendas de aplicaciones, pero en general el mercado, determinan este tipo de dinámicas de acción y generan en los usuarios quienes cada vez son más, una forma de seguir un camino punteado que genere una “oferta-demanda” sobre este consumo tecnológico.



Figura No. 13. (2017). Captura de pantalla Netflix. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/actualidad/un-capitulo-de-black-mirror-se-hace-real-con-una-app-de-china-articulo-729582>

La aplicación de la imagen corresponde a *Zhima Credit* o *Sesame Credit*, una modelo o aplicación diseñada para dar una puntuación específica respecto a las actividades realizadas por los individuos en relación a la vida crediticia de cada uno de éstos.

El ranking varía, pues va desde 350 y 950 puntos por usuario basado en cinco factores específicos. En primera medida se encuentra el historial de crédito del usuario medido por el pago que éste realice en facturas de servicios públicos u otros créditos. Seguidamente la capacidad de cumplimiento del usuario, así como una verificación del número de teléfono de éste y si la dirección proporcionada por el mismo es correspondiente a dicho número telefónico. Por otro lado se encuentran los hábitos (de consumo) de compra física y en línea, tales como juegos y otros servicios, finalmente se tienen en cuenta las

interacciones virtuales y no virtuales proporcionadas por publicaciones y puntajes de amigos que suban o bajen los propios. ¡Justo como en Black Mirror!



Figura No. 14. Aplicaciones móviles. (2018). Captura de pantalla de www.BuzzFeed.com

Ahora, en la segunda imagen se aprecia un titular referido a citas online, que “ofrece” un aproximado para conocer el tiempo que le resta a una relación sentimental. Esta App tiene por nombre *Coach* y al momento de usarla la pareja debe dar los determinados clics al tiempo, sólo así el sistema arrojará un estimado de tiempo, el cual supone la duración de la relación. Un desarrollo que se dio gracias a Netflix de acuerdo al cuarto episodio de la cuarta temporada y que se asemeja a aplicaciones existentes como Siri o Tinder, tanto por el diseño de la esta App como por el tipo de interacción con la misma y con sus usuarios. “El propósito de las redes sociales siento que se centra en compartir información, pero lo que hace la gente es publicar vidas falsas en muchas ocasiones para provocar sentimientos a los demás.” (Grupo focal, 15 de marzo de 2018)

Además de lo anterior y ya que se aborda en esta monografía la perspectiva del interaccionismo simbólico, es importante resaltar que como se ha dicho ya, la tecnología refleja un impacto y una transformación visible en sus usuarios. Tal

como lo menciona Soto (2017) “Los *social media* y, en general, las plataformas virtuales de interacción, transforman a los usuarios en productores y consumidores de información al mismo que demandan un alto de nivel de compromiso y participación.”

Gracias a este tipo de plataformas y a las nuevas formas de interacción humana, las aplicaciones, las redes sociales y demás configuran perfiles de acuerdo a características físicas, sociales, culturales y económicas que dan como resultado un conjunto de bases de datos si se quiere, que son el medio más efectivo y dinámico para atraer al consumidor de contenidos, el porqué de estas dinámicas radica en la información que como usuario se le proporciona al sistema al cual se entre; datos personales, contraseñas, cuentas bancarias, gustos y preferencias, son recopilados con el fin de proporcionarle al individuo una experiencia personalizada y un mercado detallado de manera cuidadosa y específica para lograr un cliente final y decidido.

Es entonces como en cada uno de los episodios de Black Mirror puede evidenciarse una clara muestra de diversas prácticas de uso y consumo que en esta serie son comunes y que se adaptan de acuerdo a la sociedad ejemplificada en estos, aplicada a las sociedades actuales. Además, son escenarios cuidadosos y perfectamente creados a partir de elementos que el mismo creador de la serie sugiere que ya se encuentran presentes en el mundo, pero que son potenciados y reforzados gracias en primer lugar, al consumo y a las invenciones tecnológicas que suceden con gran rapidez conforme pasa el tiempo, añadiendo a esto, un mal manejo irresponsable y acelerado, pero sobre todo torpe que los usuarios le dan.

7. CAPÍTULO III: La interacción a través del espejo negro

A continuación, como capítulo final del análisis de resultados de la presente investigación, se aborda el último objetivo, el cual se enfoca en comparar los procesos de interacción social que muestra la serie Black Mirror y los que reproducen los espectadores en la cotidianidad.

En primera instancia se desarrolla brevemente las bases del interaccionismo simbólico desde lo teórico. Consecutivamente, se propone la relación de dos episodios más: White bear (Oso blanco), y el episodio especial White Christmas (Blanca Navidad) con el fin de apreciar la comparación propuesta desde el objetivo planteado en este aparte junto con las respuestas de los espectadores de la serie Black Mirror en torno a la reconfiguración de la interacción social mediada por dispositivos móviles. Cabe mencionar que como capítulo final, se recoge una interpretación general de las categorías centrales de análisis con el fin de terminar la construcción del proceso total de la presente investigación.

Es importante empezar este análisis desde el paradigma del interaccionismo simbólico, el cual es una de las bases de la presente investigación. Cabe aclarar que esta perspectiva teórica y metodológica abarca ese conjunto de símbolos que desde el presente fenómeno de investigación, está representado bajo el “espejo negro” como aquel al que tenemos acceso en la amplia oferta de pantallas que tenemos al alcance de nuestra mano, aquellos que le dan significado a todas y cada una de las interacciones que a diario se desarrollan entre los actores sociales, pero que de acuerdo con la cotidianidad, en diversas situaciones y muchas veces pasan desapercibidas.

Esto es un esfuerzo con el propósito de ir más allá, pues las relaciones que se construyen desde nosotros y con los demás siempre proceso social en términos de acción, de percepción y de interpretación subjetiva que permiten determinar conductas para más adelante devenir en vínculos que pueden pasar desde lo superfluo hasta lo profundo y tal comprensión se remite a la forma que los sujetos interactuantes le otorgan a tales vínculos.

Tal como lo afirma Blumer, H. (1982: 01), “El interaccionismo simbólico pone así gran énfasis en la importancia del significado e interpretación como procesos humanos esenciales. La gente crea significados compartidos a través de su interacción y, estos significados devienen su realidad.” Una concepción ligada al marco de las interacciones y claramente a lo que Black Mirror muestra como serie desde ese impacto que reconfigura las prácticas con otros, algo que, a su

vez, puede verse inmerso dentro de procesos identitarios, pues finalmente desde la construcción de las dinámicas de comunicación que devienen en lo social, se edifica la vida interaccional, desde las experiencias y del reconocimiento del “yo” y del “otro” como actores reflexivos dentro de la vida social añadiendo a esto el paso del tiempo, se logra una convergencia de significados que a su vez se interiorizan como modos de ser y actuar.

Desde la perspectiva de usos y consumos de la tecnología, como se ha explicado y analizado desde el capítulo I, gracias al acceso de dispositivos móviles y otras herramientas tecnológicas, se instauran lo que aquí puede denominarse como nuevas interacciones sociales.

Retomando lo propuesto por Erving Goffman (1956),

En conjunto, los participantes contribuyen a una sola definición total de la situación, que implica no tanto un acuerdo real respecto de lo que existe sino más bien un acuerdo real sobre cuáles serán las demandas temporariamente aceptadas (las demandas de quienes, y concernientes a que problemas). También existirá un verdadero acuerdo en lo referente a la conveniencia de evitar un conflicto manifiesto de definiciones de la situación. (Goffman, E. 1956, p. 21).

De acuerdo a lo anterior, es preciso decir, que la interacción surge desde el conjunto de prácticas, que allí se denominan como “demandas”, que pueden ser reflejadas o identificadas en concordancia con lo establecido y legitimado por el mismo grupo de individuos. Es decir, se establecen si se quiere, acuerdos con el fin de mantener un equilibrio de la interacción.



Figura No. 15. (2018). Tomada de Netflix, sitio Oficial.

Los individuos en constante interacción, por su parte propician la creación de sistemas sociales legitimados por prácticas comunes o compartidas que de acuerdo con la toma de decisiones conscientes repercuten en contextos determinados y por tanto, desde el interaccionismo simbólico pueden estudiarse a un nivel micro sociológico con la intención de abarcar el impacto en un campo investigativo y práctico a nivel macro.

En las salidas con amigos, cuando llegamos al bar, dos grupos al momento de llegar, todos al momento de esperar las bebidas estaban pendientes de sus celulares para no hacer contacto visual con los demás, pues eran desconocidos, en un punto yo también lo hice y me hicieron caer en cuenta de esto. Son comportamientos inadecuados que criticamos pero que hacemos, pues ignoramos a las personas en algunos momentos de la vida. Uno no puede estar desconectado totalmente, pues como dije antes, con los aparatos tecnológicos como el celular, siempre podemos o debemos estar disponibles, aunque en otras situaciones varía esto. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018).

Estas nuevas formas de interacción también se identifican mediante la observación de los mismos actores sociales. Dentro de esta investigación y gracias a los resultados obtenidos se enuncian los comportamientos interaccionales más llamativos dentro de las dinámicas de comunicación mediante dispositivos móviles y su relación con ellos. Posturas inclinadas al mirar el celular, mirada baja directa a la pantalla, pulgares deslizándose a lo largo de dicha pantalla, gestos, expresiones, sonrisas que surgen al momento de interactuar con otros por medio de los smartphones. Por otra parte, en algunos casos se destaca el uso del celular para evitar situaciones incómodas y sobre todo evitar el contacto visual con los demás, algo que describen los entrevistados como una forma menos agresiva de ignorar al otro, cuestiones que de conformidad a los usos de la tecnología se desarrollaron con anterioridad.



Figura No. 16. Interacción móvil. Tomado de <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/black-mirror-nosedive-review-season-three-netflix/504668/>

Los smartphones sí cambiaron mucho la forma de comunicarnos por todo lo que el contacto que tienes con las personas también se rompe porque ya no es tanto el contacto físico con ellas, ahora con los

teléfonos inteligentes rompe con esa idea y se daña esa relación persona-persona ahora es persona-celular-persona. (Karen Muñoz, entrevista, 28 de marzo de 2018).

La interacción cara a cara se ha perdido a medida del consumo de Apps y redes sociales, ya que la facilidad de enviar mensajes mediante aplicaciones de mensajería instantánea como Whatsapp permite a los usuarios transmitir lo que piensan o sienten de manera inmediata y mucho más efectiva. A su vez, esto se ve como una ventaja debido a tener la oportunidad y posibilidad de elegir si responder o no, en otros casos, de ser más directos.

Permite que se pueda ser más directo en ciertos aspectos, por ejemplo coqueteos, decir cosas con las cuales pueden llegar a molestar o simplemente evadir alguna respuesta o incluso ni responder, porque permite que todo eso se diga sin “dar la cara” que muchas veces apena o impide que uno diga lo que piense de frente, de forma presencial. (Roberto Rodríguez, entrevista, 09 de abril de 2018).

Por otra parte, queda evidenciado que el cambio es notable respecto a cómo y mediante qué herramientas puede establecerse un vínculo “cercano” con otros. Además de esto, las razones positivas y negativas de interactuar y comunicar mediante dispositivos tecnológicos como los smartphones.

Sí cambió totalmente la forma de comunicarnos porque pues digamos que la gente ya casi no se habla y prefieren mandar un texto que llamar a esa persona. Las personas ahora prefieren grabar un audio y que les contesten a los dos o tres minutos a mantener una conversación que conlleva el mismo tiempo. Ahora somos mucho más impersonales. Yo creo que dentro de esto hay que tener un equilibrio (entre lo personal e impersonal). A veces lo impersonal en comunicación te libera un poco más que siendo tan personal, pues tienes el tiempo de responder y de pensar qué responder, te cohibe un poco más, pero también nos hace más prudentes. (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018).

Se vinculan una serie de elementos y de contenidos que son altamente atractivos para sus usuarios y que cumplen con el propósito de propiciar dinámicas y acciones que repercuten tanto en lo individual como en lo colectivo, ya que gracias a la interacción social mediante dispositivos y aplicaciones móviles, las relaciones se trasladan a niveles altos de reconfiguración de las prácticas sociales dentro de éstas en orden a construir desde los artefactos y herramientas físicas, una comunicación a distancia con otros, articulando así la transformación de las mismas.

7.1. Interacción automática

Para entrar en materia, el segundo episodio de la segunda temporada de *Black Mirror*, muestra a sus espectadores una realidad naturalizada desde diferentes aspectos como son la violencia ligada al entretenimiento, el impacto tecnológico desde la empatía respecto a lo que se considera como justicia y castigo social, entre otras; aspectos que desde lo social, construyen en el episodio una noción de interacción social no tan alejada de lo contemporáneo.

White bear (Oso blanco), retrata la historia de una mujer llamada Victoria, quien despierta en un lugar “desconocido” y con señales de amnesia. En este lugar todo está controlado por un señal televisiva o ícono que aparece en dispositivos como televisores o celulares y afecta a todo el que lo ve, pues los convierte en seguidores del líder central de dicha señal transmitida que lo que busca es lastimar y hasta matar a personas como método alguno de castigo.

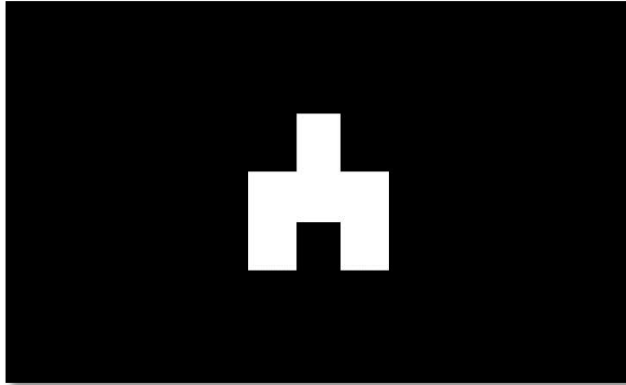


Figura No. 14 Símbolo de la transmisión. (2018) Tomado de <https://25yearslatersite.com/2018/03/12/black-mirror-white-bear/>

Por su parte Victoria quien es perseguida por los seguidores del líder misterioso mientras la registran con sus teléfonos celulares, junto a una pareja de jóvenes huye de este individuo a como dé lugar.



Figura No. 16. Oso blanco. (2013) Tomado de <http://grantland.com/hollywood-prospectus/black-mirror-episode-5-white-bear-law-horror/>

Más adelante la historia da un giro inesperado, pues la joven pareja junto con otros personajes se muestran como actores y Victoria es mostrada ante un público de reality show.

Es entonces cuando se descubre como victimaria a Victoria quien según los hechos mostrados, junto con su novio quien tenía el tatuaje con el que se logró su identificación y el que se convirtió posteriormente en el símbolo de la transmisión, asesinó a una pequeña niña de seis años mientras con su teléfono móvil registraron el hecho. Por lo anterior, la sanción que se le da a ella es la de repetir ese mismo día por el resto de su vida, como tortura y penalización por el acto cometido en un recinto denominado como “Parque de justicia -oso blanco-” derivado del oso de peluche blanco perteneciente a la víctima.



Figura No. 17 Parque oso blanco. (2014) Tomado de <https://annacalatrava.wordpress.com/2014/11/07/el-mundo-en-el-que-vivimos-white-bear-de-black-mirror/>

Dentro de este episodio se ve ligado a esas dinámicas de interacción compartidas en sociedad a través de los teléfonos móviles o smartphones, debido a la manera en que día a día se han convertido en herramientas indispensables para capturar todo tipo de momentos en la vida cotidiana, además de afianzar a las personas como grupo sólido desde un propósito específico.

Como se ve en este episodio, una gran parte de las personas están sometidas de manera casi que automática a hacer uso de sus celulares para grabar lo que sucede y así compartirlo con otros respecto a lo que le sucede a la protagonista al momento de ser perseguida por un individuo que pretende matarla. Se da entonces la crítica a la relación presente en la actualidad de lo que se logra a través del contenido compartido de manera virtual con más usuarios al mismo tiempo, sin medir las consecuencias.

De acuerdo con el creador de la serie Black Mirror, Charlie Brooker, es agotador pasar todo un día opinando constantemente sobre cada acción acontecidas, del mismo modo sugiere que aunque se interactúa desde una pantalla, se pierde la noción de saber que se habla con personas.

Además, se incorpora una visión de la interacción a partir de las audiencias referente a convertirse en espectadores de un hecho macabro y tortuoso con el propósito de retransmitir la señal en vivo mediante smartphones. Una interacción social distante pero no aislada, pues la desgracia de unos sugiere allí una masificación de los espectadores con el fin de interactuar entre éstos y para otros en razón de una situación que a la vista es interesante, pues no los involucra directamente.

Como lo afirma Fernández (2013), los grupos que hacen referencia a programas que se transmiten por la pantalla chica son cada vez más grandes y participativos, “de modo que el usuario pueda usar, según el contexto, cualquier dispositivo conectado, tanto para el intercambio comunicativo como para el consumo, la producción colaborativa y la distribución de contenidos” (Igarza, 2009, p.175).

A raíz de las dinámicas de interacción social desarrolladas en *White bear*, los espectadores de este episodio revelan sus opiniones frente al mismo, “Me gustaría traer al cotidiano juzgamiento a través de tecnología a los criminales, me gustaría ser el oso blanco, como medida de castigo” (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018).

En el oso blanco, es el más básico, pues todos con un teléfono más que ayudar a una persona primero la graban, por tener la información de primera mano, para mí eso representa una interacción social fuerte. Me gustaría ser el castigador del oso blanco, porque sería un buen escarmiento y como sociedad nos uniríamos para algo que cambiara las cosas. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018).

A su vez, se analiza la representación de dichas interacciones en sociedad frente a lo expuesto desde Black Mirror:

No me gustaría ser alguno de los personajes, pero sí existe un cierto morbo en serlo. Por ello, y por otras cuestiones, es que interacción social se representa o reproduce desde lo visto en la serie, por ejemplo con aquello de grabar con el celular y compartirlo con otros. Respecto a la manera en que pueden ser juzgadas las personas, es un aspecto interesante debido a que supongo que alguna vez todos quisiéramos hacer algo para que la sociedad mejore, pues las leyes son demasiado flexibles con los violadores, por ejemplo. (Diego Lozano, entrevista, 03 de abril de 2018).

En síntesis, los espectadores de estas realidades mediadas por la ficción, se debaten entre odiar o anhelar las situaciones que se presentan desde la serie. Por una parte existen algunos a los que les llama la atención una implementación de las dinámicas representadas allí, por otra parte, a algunos les asusta o simplemente prefieren no intervenir demasiado frente a estos futuros posibles. Sin embargo, estas reflexiones resultan ser pertinentes tanto para los mismos espectadores quienes piensan su lugar en el mundo y en un mundo tecnológico, como la perspectiva que se le brinda a la presente investigación.

7.2. Un futuro interactivo

En este episodio se desarrollan tres mini historias, las tres en realidades en las que la tecnología está presente en la vida cotidiana, ya sea para tener citas, para bloquear a personas o para hacer réplicas de las conciencias de otros.

Todas estas historias tienen un carácter más elevado de ficción y un contenido, como en los demás episodios, dramático e inesperado.

Además, se relata la manera en cómo se desarrollan las interacciones sociales frente al manejo de la tecnología quedan expuestos de manera clara a la vez que aterradora para una sociedad establecida. En la primera historia, se puede evidenciar el uso de lo que se denomina allí como dispositivos Z-eyes los cuales están basados en la realidad aumentada y funcionan de manera similar al capítulo descrito anteriormente *the entire history of you*, con la diferencia de estar implantados directamente en los ojos. Cuentan con acceso a Internet vía streaming, es decir, transmisiones en vivo, así como el bloqueo de personas como se evidencia a continuación:



Figura No. 18. (2018). Bloqueo de personas. Tomado de <https://www.nonarrowthing.com/episodes/2018/1/31/14-white-christmas>

Asimismo, dentro de una de las historias expuestas en el episodio, queda claro que cada una de estas ha sido desarrollada cada una en una –cookie- o –galleta-, una herramienta que gracias a los avances en tecnología, ha

posibilitado la creación de lo que parece ser un chip que crea réplicas de la conciencia de las personas en su totalidad. Estos chips de conciencia se implantan en un dispositivo parecido a un huevo y permite tener así, una réplica casi perfecta de la persona auténtica. La anterior es manejada por el protagonista para explicar a las personas el procedimiento y el funcionamiento de esta estrategia, pues el propósito del dispositivo es ofrecerlo como método de interacción con el propio medio desde otro cuerpo idéntico al original.



Figura No. 19. Cookie. (2017). Tomado de <https://www.france.tv/france-4/black-mirror/>

Respecto a lo anterior, los espectadores afirman que les gustaría un método de bloqueo como el que surge a través de este episodio, diversas razones los motivan por esta opción. También muestran su opinión frente a las réplicas de conciencia que se llevan a cabo en esta realidad tecnológica:

Me gustaría bloquear a alguien... Sí, puede ser. si una persona que te falla o que tu consideras que lo que hizo es imperdonable o que raya con tus valores y tu forma de ser y ver la vida, la bloqueas de la mente y de tu corazón y de todo. (Cristian Arias, entrevista, 05 de marzo de 2018).

Totalmente, me encantaría poder bloquear a personas, sería excelente para la mente y el alma porque hay gente que aunque suene absurdo, limita el desarrollo personal de otras personas. Lo de la réplica de la conciencia no me disgustaría. Ese capítulo tiene un toque narcisista de la eternidad, tiene la interrogante de como uno en cincuenta años recordar lo que pasó. (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018).

Sí, sería genial poder bloquear personas. Porque hay gente que fastidia y que no le hace bien a nadie, si uno puede librarse de alguna manera de ese tipo de personajes, quizás viviría más tranquila. En cuanto a lo de extraer mi conciencia, si lo haría, pero entraría en un dilema moral, ético y filosófico. Se volvería uno prácticamente eterno y podríamos proyectarnos en una pantalla y perdurar por siempre. Si uno está igual dentro de un sistema está bajo un control entonces dejarse dominar está siempre presente. (Carolina Bernal, entrevista, 19 de marzo de 2018)

Sin embargo, existen aquellos a lo que no les llamada la atención traer hipotéticamente este elemento a la realidad; así como lo que dudan de la medida por motivos éticos, pero no la descartan. “No me gustaría bloquear personas, se perderían relaciones interpersonales aún más de lo que están perdidas”. (Jonathan Buendía, entrevista, 30 de marzo de 2018).

Lo de bloquear personas es difícil porque no sé hasta qué punto uno sienta que ya no quiere tener contacto con ellas, me parece un poco extremo, creo que no lo haría, aunque igual es contradictorio. Respecto a la conciencia y la réplica lo haría pero más por el lado de traer a mi mascota de vuelta, que ya no está. Pero de mi misma, no, no creo que llegaría hasta eso, puedo deseárselo pero al momento de hacerlo no creo. (Karen Muñoz, entrevista, 28 de marzo de 2018).

Por otro lado, se busca una relación entre el episodio y las dinámicas de la interacción social desde las redes sociales, analizando sus implicaciones en sociedad:

Ya bloqueamos a las personas, esto ya lo hacemos por Facebook y otras redes sociales, como bloquear o silenciar a ciertas personas que

nos incomodan, me parece que esto ya de una forma física genera grandes problemáticas porque es no saber convivir con el otro que es diferente a nosotros, lo que cambiaría de mala manera las relaciones interpersonales. En cuanto a la réplica de la consciencia, depende, si es relacionado de que mi cuerpo físico murió y podría ir a la realidad para vivir un tiempo más si, pero si se relaciona con utilizar esta consciencia que han replicado como una herramienta para otras tareas o cosas así no. (Leonardo Berrio, entrevista, 02 de abril de 2018).

Si trasladamos estas dinámicas anteriormente expuestas, tal como lo menciona Aguado & Martínez (2006), el uso de dispositivos móviles ha transformado las prácticas que en la vida cotidiana se ven inmersas. Acciones de interacción ligados a procesos grupales y que repercuten en el individuo en ámbitos laborales y personales, se establecen a nivel identitario. “Resulta, pues, posible identificar una gama de prácticas sociales que exceden los ritos de consumo e introducen elementos innovadores en las formas de interacción social.” (Aguado & Martínez, 2006, p. 330).

Es decir, que gracias a la mediatización y penetración de contenidos digitales y de una amplia gama de dispositivos móviles, el desarrollo de las dinámicas de interacción ha ido tan lejos como ha sido posible en materia de comunicación desde la tecnología, que ha posibilitado no solamente una interacción a distancia con otros individuos, como se habló anteriormente, sino también una interacción con los dispositivos.

En mi círculo de amigos las prácticas comunes desde los móviles, a veces parece que el celular los programa. Se ensimisman o nos ensimismamos en estos aparatos, perdemos la noción de tiempo y escapamos de los demás para no comunicarnos, para evadir o entablar conversaciones. (Fabio Olaya, entrevista, 05 de marzo de 2018).

De acuerdo con lo expresado por la población entrevistada, es claro que los dispositivos móviles han permeado las relaciones sociales, trayendo consigo formas de expresión distintas de las que pudieran presentarse en una época

anterior a la actual. Tal como se demuestra allí, las interacciones están mediadas por factores como el tiempo suspendido, en la medida en que los individuos se sumergen en un espacio de comunicación en la que no se tienen en cuenta otros aspectos que son vitales dentro de la vida social, como la interacción cara a cara o el uso vocal de las palabras.

8. Conclusiones

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, de manera conjunta en los capítulos dispuestos dentro de la investigación, se caracteriza, se analiza y se compara la información recolectada desde el trabajo de campo en eje transversal con las categorías de análisis mediante un proceso teórico y metodológico comprometido con la respuesta a la pregunta propuesta dentro de este documento de investigación.

En el desarrollo del proceso, se logró establecer las representaciones más significativas de usos y consumos de la tecnología desde las dinámicas de interacción social en la población objeto, lo cual permitió un análisis sociológico sólido e interesante respecto a este tipo de fenómenos de estudio, los cuales si bien han sido expuestos con anterioridad, puede hacerse y quiere hacerse desde esta investigación, una actualización de comprensiones y saberes que requieren una mirada más atenta en torno a lo que como sociedad mediada en términos de comunicación, socialización y comportamientos referidos al uso y consumo de la tecnología nos permiten ampliar las perspectivas y comprender la interacciones con otros desde allí.

Por lo anterior, la serie televisiva Black Mirror, se escoge como base fundamental debido a pertenecer a la gama de series de culto, pues son llamadas así por los temas que manejan de manera central o significado de la misma y muchas veces polémicas por esta razón, ya que son temáticas controvertidas socialmente hablando y situadas en espacios alejados si se quiere, de la realidad. A su vez, los episodios que fueron escogidos como insumos metodológicos de análisis, cumplen el propósito de caracterizar una

realidad, que si, es ficticia, pero que en cierto modo es un posible futuro, tal como lo afirman los espectadores de esta serie.

Dentro de lo evidenciado en el primer capítulo, pudo verse claramente la relación de los usos de la tecnología en concordancia con el desarrollo visual de Black Mirror junto con algunos aportes que los espectadores de la misma reflejan dentro de sus prácticas cotidianas. Usos que pueden catalogarse como responsables o no, al momento de interactuar con los demás y sobre todo en cómo se crea una estrecha relación entre sujeto-Smartphone, lo que a su vez genera procesos de uso constante de dispositivos tecnológicos, interacción virtual permanente y muchas veces, pérdida y más que eso, reconfiguración de las relaciones interpersonales.

Asimismo, es importante entender el papel característico que juegan los usos de la tecnología desde una perspectiva analítica y práctica en cuanto a las interacciones en sociedad se refieren. Por ejemplo, al momento de contactar familiares y amigos por medio de mensajes o notas de voz desde aplicaciones como Whatsapp. Por otra parte, el uso de plataformas de contenidos digitales, el caso Netflix o simplemente páginas en la red que generen también este tipo de contenidos y que puedan ser de fácil acceso a los usuarios y espectadores de series. Un claro indicio de la reconfiguración de las interacciones sociales, pues gracias a los métodos instantáneos de hacer uso de la tecnología, se pueden evidenciar nuevas maneras de comunicarnos con otros.

Dentro del consumo masivo de las herramientas tecnológicas, es preciso decir que los usuarios de dispositivos móviles, redes sociales, plataformas de contenido digital, aplicaciones, entre otras, la población objeto mostró un amplio interés de acuerdo con lo que propone una de las categorías de análisis: usos y consumos de la tecnología. Lo anterior, evidenciado desde la comparación que los espectadores de la serie desde las herramientas metodológicas propuestas, evidenciaron como un reflejo claro de las prácticas e interacciones que en el cotidiano viven. Sin embargo, existe cierta negación respecto a aceptar estas prácticas que para ellos mismos resultan ser impersonales, con relación a la

reflexión subjetiva que llevan a cabo al momento de brindar una respuesta frente a la temática.

Además, el rol de los espectadores que participaron aquí, fue primordial respecto a la exploración, análisis y conclusión del fenómeno evidenciado desde lo sociológico. La vinculación activa de los mismos, sus respuestas profundas y relevantes hicieron de este ejercicio una construcción social que representa las nuevas formas de interacción que surgen en la vida cotidiana como parte importante y que debe adherirse a los estudios sociales de la tecnología, pues resulta interesante y novedoso este tema para investigaciones futuras, ya que como se ha venido mencionando, existen aún campos de estudio referentes a la tecnología y la sociología que merecen un reconocimiento por parte de los investigadores sociales en conjunto con otras disciplinas que puedan otorgarle una mirada interdisciplinar con el fin de aportar, apoyar y generar nuevos postulados de cara a la actualización de contenidos y de análisis conforme surgen nuevos dispositivos y medios de interacción virtual.

Respecto al análisis general y la respuesta a los objetivos planteados, es importante mencionar que la serie británica Black Mirror, sí presenta unas características muy marcadas en torno a las categorías propuestas (usos y consumos de la tecnología), por lo que el resultado es satisfactorio de acuerdo con el mensaje que se transmite desde este medio televisivo. El análisis de esta temática se enmarca en una realidad actual, en la cual hemos tomado la tecnología como parte del funcionamiento de lo cotidiano, mientras que la misma toma parte de nosotros dentro de esa cotidianidad, las personas suelen estar teniendo mucha más interacción con los dispositivos tecnológicos que físicamente con las personas a su alrededor. Sin embargo, este tipo de aspectos se relacionan aquí como puntos de estudio que puedan posiblemente ser analizados a mediano y largo plazo como determinantes dentro de la estructura de la interacción social.

Cabe resaltar que la interacción y su funcionamiento es fundamental dentro de temas como los asociados aquí, en la medida en que somos seres sociales, que nos relacionamos, que observamos y adoptamos comportamientos creados y compartidos en masa. El mercado, el consumo y la estructura económica en general repercuten también en lo cultural, el cómo adaptarnos a la evolución societal requiere de experimentar nuevos vínculos y nuevos objetos incorporados a las formas de vida y por ende, a las formas de pensar y actuar.

Quizás muchas veces elementos como las series televisivas pasan desapercibidas frente a cuestiones que se consideran mucho más complejas dentro de la vida cotidiana. Sin embargo, la propuesta es replantearnos el lugar que ocupamos y sobre todo el proceso que ha implicado el tener acceso a este tipo de contenidos y de cómo éstos representan una reconfiguración hasta de estructuras mentales, las cuales impactan directamente en nuestro comportamiento con los demás, en las dinámicas que implican tener una aproximación al otro, sean físicas o no, por lo cual más allá de ver la tecnología y sus miles de artefactos aliados como un enemigo latente, puede verse ésta como un nicho de investigación pertinente dentro de la rama de las ciencias sociales dentro de un campo lleno de matices teóricos y prácticos por explorar, por ampliar y por aplicar desde fenómenos observables en los actores sociales y su consciencia.

Bibliografía

Aibar, E. (1996). La vida social de las máquinas: orígenes, desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología. *Reis*, 141-170

Aguado-Terrón, J. M., & Martínez-Martínez, I. J. (2009). De la Web social al Móvil 2.0: el paradigma 2.0 en el proceso de convergencia mediática de la comunicación móvil. *El profesional de la información*, 18(2)

Baeza, M. A. (2000). *Los caminos invisibles de la realidad social: ensayo de sociología profunda sobre los imaginarios sociales*. Ril editores

Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós

Baudrillard, J., & Jorda, J. (2002). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, J. (2009). La sociedad de consumo. *Sus mitos, sus estructuras*

Bauman, Z. (2014). Vivimos en dos mundos paralelos y diferentes: el online y el offline. *Entrevista realizada para Clarin en http://www.clarin.com/edicion-impresa/Vivimosparalelos-diferentes-online-offline_0_1169883075.html*

Bégout, B. (2016). La potencia discreta de lo cotidiano. *Persona y Sociedad*, 23(1), 9-20.

Berger, Peter L, y Thomas Luckmann. (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Blumer, H. (1982). El interaccionismo simbólico. Hora.

Castells, M. (2014). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global, 19, 127-149.

Cegarra, J. (2012). Fundamentos teórico epistemológicos de los imaginarios sociales. *Cinta de moebio*, (43), 01-13.

De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano* (Vol. 1). Universidad Iberoamericana.

Felici, J. M. (2007). El análisis fílmico en la era de las multipantallas. *Comunicar*, 15(29), 63-68.

Fernández, P. E. (2013). Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente. *Question*, 1.

Ferraris, M. (2008). *¿Dónde estás?: antología del teléfono móvil*. Marbot Ediciones

Freidenberg, F. (2004). Los medios de comunicación de masas: ¿también son actores? *América Latina*

Foucault, Michel. (1976). *Vigilar y castigar*. Nacimiento de la prisión. México: Siglo XXI.

Galeano, E. C. (1997). *Modelos de comunicación* (p. 143). Macchi

Goffman, Erving. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman. (1970). *Ritual de la interacción*. Buenos Aires. Ed. Tiempo Contemporáneo

Gutiérrez, M. D. L. L., & Gavilán, M. T. N. (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *Revista ComHumanitas*, 6(1), 22-39

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*.

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. *Cuadernos. Info*, (24)

Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo*. Anagrama.

Luján, J. L., & Moreno, L. (1996). El cambio tecnológico en las ciencias sociales: el estado de la cuestión. *Reis*, 127-161.

MINTIC (2017). Boletín Trimestral de las TIC. Recuperado de colombiatic.mintic.gov.co

Mora Maeso, L. M. (2017). Los nuevos modos de ver la televisión: Netflix, análisis de marca y comunicación.

Pino, C. D., & Aguado, E. (2012). Comunicación y tendencias de futuro en el escenario digital: el universo “sisomo” y el caso de la plataforma Netflix. In *I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012. Editores: Virginia Guarinos, María Jesús Ruiz (pp. 1497-1508). Sevilla: Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.*

Pino, C. D., & Aguado, E. (2012). Internet, Televisión y Convergencia: nuevas pantallas y plataformas de contenido audiovisual en la era digital. El caso del mercado audiovisual online en España. *Observatorio (OBS*)*, 6(4)

Randazzo, F., Coca, J. R., Valero Matas, J. A., & Pintos, J. L. (2011). Nuevas posibilidades de los imaginarios sociales.

Rojas, S. R. C. (2012). Ubicuidad y comunicación: los Smartphones. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (118), 91-95.

Sanabria, C. (2008). La cultura panóptica y los géneros neotelevisivos. *Revista de Ciencias Sociales*, (122)

Santander, P. (2011). Por qué y cómo hacer análisis de discurso. *Cinta de moebio*, (41), 207-224.

Schütz, Alfred (1995). El problema de la realidad social. Buenos Aires: Amorrortu.

Simmel, Georg. (1986). Sociología. Estudios sobre las formas de socialización. Madrid: Alianza.

Soto, G. E. (2017). Black Mirror, McLuhan y la era digital|| Black Mirror, Mcluhan and the Digital Age. *Razón y Palabra*, 20(3_94), 885-906

Uribe-Jongbloed, E. (2016). El cambio mediático de la televisión: Netflix y la televisión en teléfonos inteligentes. *Palabra Clave*, 19(2)

Van Dijk, T. (2000). El discurso como interacción en la sociedad. En T.

Van Dijk (Ed.), *El discurso como interacción social* (pp. 19-66). Barcelona: Gedisa.

SERIE TELEVISIVA

Brooker, C. (2011). *Black Mirror*. (Serie de televisión).Reino Unido. Zeppotron.