



**Pontificia Universidad
Católica del Ecuador**

Seréis mis testigos

FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
CARRERA DE COMUNICACIÓN

El cambio de los vínculos sociales causado por el crecimiento exponencial de las tecnologías e inteligencias artificiales, a partir del análisis de cuatro capítulos de la serie **Black Mirror**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

AUTORA: Gloria Redín

DIRECTORA: Verónica Yépez Reyes, PhD

Junio, 2023

AGRADECIMIENTO

Agradezco sin duda alguna a mi familia, que nunca subestimaron la idea que ahora puse entrelíneas.

A Golly, mi gato, sin su compañía no habría sido posible esta disertación.

A mis mejores amigas, Karen y Carolina, por su cariño, su tiempo, y su presencia durante todo este tiempo, son unos ángeles.

A Sebastián, mi mentor y mi compañero, gracias a su amor y su apoyo incondicional, hicieron de esto algo mágico.

A mi padre, por su paciencia. Con su sencilla presencia en mi vida, me da todo para ser feliz.

A mi tutora Verónica Yépez, una mujer increíble, gracias por su pacencia y dedicación al acompañamiento de mi trabajo, realmente se ha ganado mi completa admiración estos años.

A mi decano y profesor favorito, Carlos Aulestia. Con su ayuda, pude crear este tema de disertación, le agradezco profundamente y de todo corazón por enseñarme tanto y creer en mí.

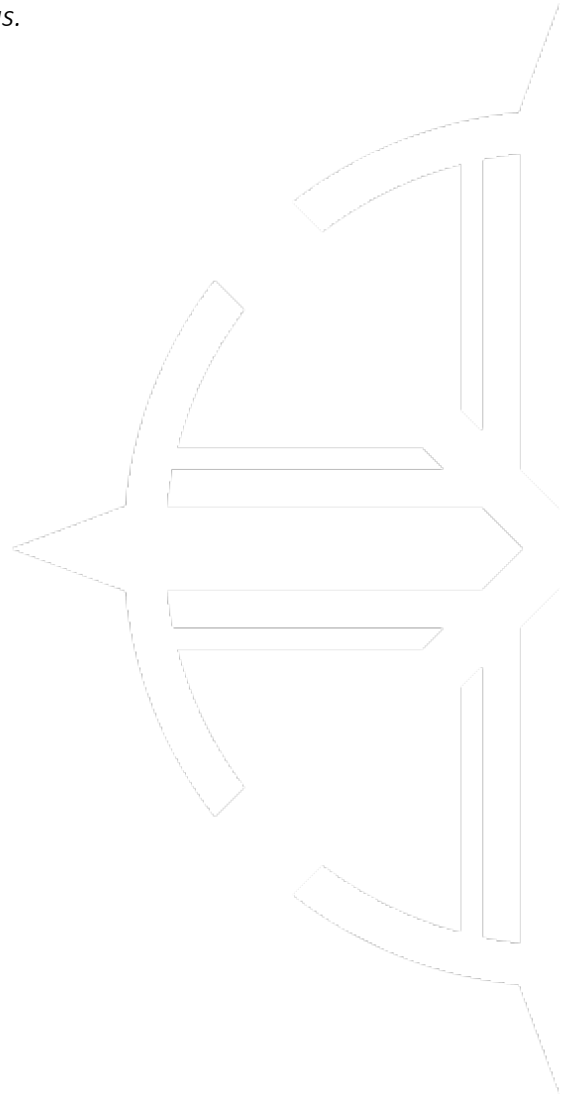
DEDICATORIA

Dedicada a mi madre, que en su momento fue, el ser humano más humano del mundo. Y, aun así, fue mucho más funcional que cualquier inteligencia artificial. Te extraño el universo entero.

Dedicada a mi padre, mi persona favorita, que, sin ser de acero, es el hombre más fuerte que conozco. No solo te dedico esto, te dedico mi vida por completo.

Los amo a ambos, con todas las fuerzas de mi corazón.

Gracias.



Índice de Contenidos

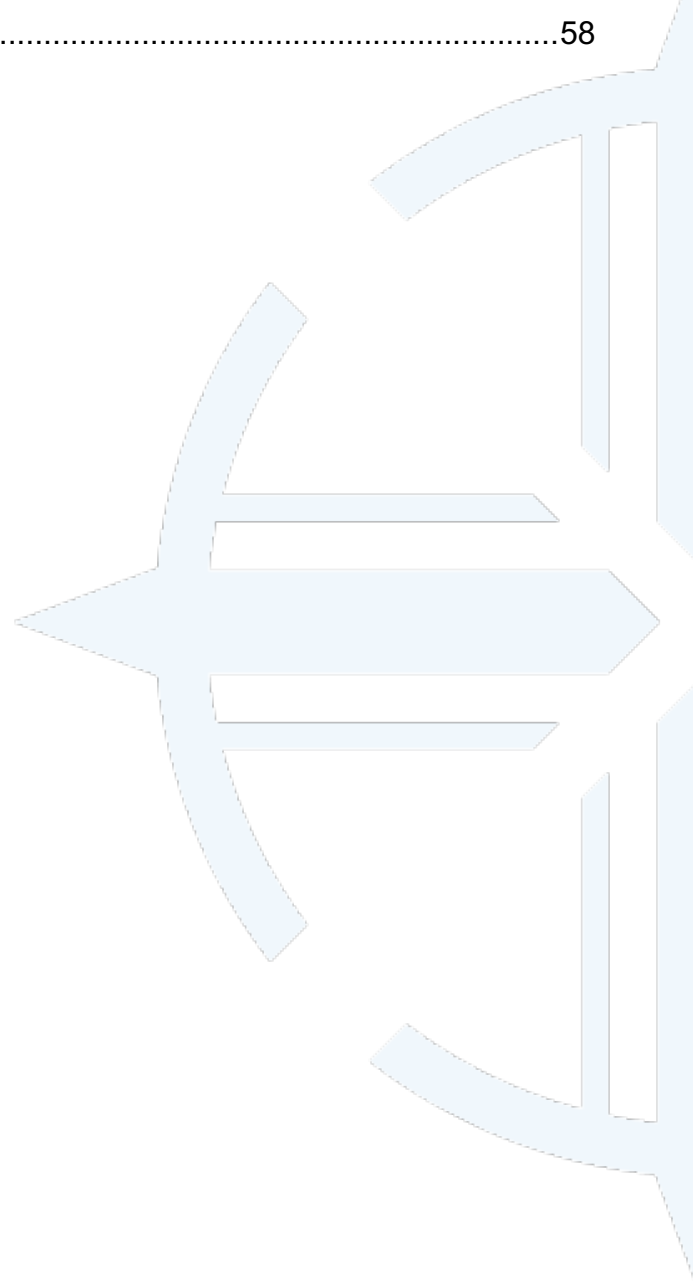
AGRADECIMIENTO	2
DEDICATORIA.....	3
Índice de Contenidos	4
Índice de Tablas.....	7
Índice de Figuras	7
Resumen.....	8
Introducción	9
Capítulo 1: Tecnologías, Inteligencia Artificial y Relaciones Sociales.....	10
1.1 Tecnologías de la información y la comunicación	10
1.1.1 La tecnología como medio informativo.....	11
1.1.2 Evolución de la comunicación social a través de la tecnología.....	12
1.2 Inteligencias artificiales	13
1.2.1 Las inteligencias artificiales actuales.....	13
1.2.2 Interacción de la sociedad con las inteligencias artificiales.....	14
1.2.3 Relaciones afectivas a través de aplicaciones digitales	15
1.2.4 Ciborgs en el cuerpo humano	17
1.2.5 Críticas a la IA	18
1.2.6 Posthumanismo y transhumanismo.....	18
1.3 Vínculos sociales	19
1.3.1 Las relaciones sociales en redes sociales	20
Capítulo 2. Análisis del discurso social y la serie Black Mirror	23
2.1 La metodología del análisis del discurso	23
2.1.1 El discurso social según Marc Angenot.....	23
2.1.2 Van Dijk, análisis crítico del discurso	25
2.1.3 Metodología de análisis	26
2.2 La serie Black Mirror.....	29
2.2.1. Historia de la serie Black Mirror	29
2.2.2 Criterios de selección.....	32



2.2.3 Resúmenes de los capítulos analizados.....	34
Capítulo 3. Análisis del discurso sobre Black Mirror	39
3.1 Análisis discursivo sobre “Caída en picada”	40
3.1.1 Lengua legítima	41
3.1.2. Tópica y gnoseología	41
3.1.3 Fetiches y tabúes	42
3.1.4 Egocentrismo y etnocentrismo.....	43
3.1.5 Temáticas y visión del mundo	43
3.1.6 Dominantes del Pathos.....	43
3.2 Análisis discursivo sobre “Vuelvo enseguida”	44
3.2.1. Tópica y gnoseología	45
3.2.2. Egocentrismo y etnocentrismo.....	46
3.2.3 Temáticas y visión del mundo	47
3.2.4 Dominante del Pathos	47
3.3 Análisis discursivo sobre “San Junipero”	48
3.3.1 Fetiches y tabúes	49
3.3.2 Egocentrismo y etnocentrismo.....	50
3.3.3 Temáticas y visión del mundo	50
3.3.4 Dominante del Pathos	51
3.3.5 Sistema topológico.....	52
3.4 Análisis discursivo sobre “Striking Vipers”	53
3.4.1 La lengua legítima.....	54
3.4.2 Fetiches y tabúes	55
3.4.3 Egocentrismo y etnocentrismo.....	55



3.4.4 Dominante del Pathos	56
3.4.5 Sistema topológico.....	57
Conclusiones.....	58



Índice de Tablas

Tabla 1 Capítulos de la serie Black Mirror	30
Tabla 2 Criterios de selección.....	33
Tabla 3 Tabla de datos episodio Caída en Picada.....	34
Tabla 4 Tabla de datos episodio Vuelvo Enseguida	36
Tabla 5 Tabla de datos episodio San Junipero.....	37
Tabla 6 Tabla de datos episodio Striking Vipers	37
Tabla 7 Principios hegemónicos en los capítulos de Black Mirror	39

Índice de Figuras

Ilustración 1 Imagen referencial del capítulo Caída en Picada.....	40
Ilustración 2 Imagen referencial del capítulo Vuelvo Enseguida	44
Ilustración 3 Imagen referencial del capítulo San Junipero.....	48
Ilustración 4 Imagen referencial del capítulo Striking Vipers	53



Resumen

El estudio comienza explorando las tecnologías actuales y las inteligencias artificiales en el contexto de las relaciones sociales, analizando su influencia en diversos temas, como la comunicación social y el uso creciente de inteligencias artificiales en las interacciones humanas. Se examina la relación emergente entre los campos virtuales y artificiales con la vida humana, incluyendo el desarrollo de vínculos afectivos mediante el uso de IA y redes sociales, así como el uso de ciborgs en el cuerpo humano y los cambios resultantes en la naturaleza humana.

Luego se aborda el enfoque teórico del posthumanismo y transhumanismo, que desempeñarán un papel importante en el análisis discursivo posterior. Una vez establecida la base teórica sobre las tecnologías e inteligencias artificiales, se explora el uso del análisis discursivo y su aplicabilidad en relación al concepto de la serie "Black Mirror". Se introduce el modelo teórico proporcionado por el autor Marc Angenot, quien propone siete puntos hegemónicos que serán utilizados en el análisis discursivo de la serie.

Finalmente, se brinda un contexto ampliado sobre "Black Mirror" y se justifica la selección de los cuatro episodios específicos que se analizarán posteriormente. Se fusionan los campos teóricos de las inteligencias artificiales y el enfoque de "Black Mirror" para explicar una realidad social que está ocurriendo actualmente o que podría suceder en el futuro. El análisis abarca la exploración de las influencias de la tecnología en las relaciones sociales y el análisis discursivo de la serie "Black Mirror" como una ventana para comprender los cambios sociales y la interacción humana en la era tecnológica.

Introducción

Para la actualidad, la tecnología ha asumido roles similares o incluso idénticos a los desempeñados por los seres humanos. Cada individuo se ha encargado de integrar estos roles en las relaciones sociales y consigo mismo, generando así una naturalidad en la interacción e integración entre individuos y la tecnología. Las inteligencias artificiales y la tecnología han adquirido una presencia destacada en estas relaciones humanas, modificando tanto las interacciones como las acciones y relaciones sociales de las personas. Esta influencia tecnológica ha revelado la vulnerabilidad del ser humano ante el cambio en su forma de actuar y relacionarse socialmente.

En la serie Black Mirror, se presenta un entorno distópico en el que se observa un notable cambio en la expresión y en las relaciones humanas de los personajes, quienes intentan adaptarse al entorno tecnológico que propone la imagen futurista de la serie. En la mayoría de los casos, los personajes se sienten presionados para integrarse a una vida tecnológica, considerándola como parte inherente de la experiencia humana.

Esta investigación busca visibilizar cómo la introducción de la tecnología y la inteligencia artificial en la vida humana ha alterado la autenticidad y la naturalidad de las acciones cotidianas que las personas llevan a cabo como miembros de la sociedad. Esta inmersión ha generado una integración tan marcada en la sociedad que se ha vuelto normal perder el desarrollo natural humano. Aunque se han obtenido numerosas ventajas y avances sociales, todo esto quiere decir que ha habido cambios significativos en las relaciones sociales. El objetivo es crear conciencia colectiva sobre el impacto que esto ha tenido en las relaciones humanas, destacando la importancia de mantener la costumbre de generar espacios sociales saludables para la comunidad.

Este trabajo se centra en un análisis discursivo de cuatro episodios de la serie "Black Mirror" con el objetivo de comprender los cambios que han ocurrido y podrían ocurrir en las nuevas eras sociales, así como la integración de las máquinas en la vida humana, especialmente en el ámbito comunicacional y social. Se busca determinar cómo esta integración tecnológica ha modificado el estado social actual de la humanidad.

Capítulo 1: Tecnologías, Inteligencia Artificial y Relaciones Sociales

La tecnología ha evolucionado enormemente en las últimas décadas, transformando la forma en que nos relacionamos entre nosotros y con el mundo que nos rodea. Uno de los campos que ha experimentado un crecimiento sin precedentes es el de la inteligencia artificial, que ha permitido la automatización de tareas y la toma de decisiones basadas en datos y algoritmos. Este avance ha generado tanto entusiasmo como preocupación en la sociedad, ya que, Castells (2012), ve en la inteligencia artificial un gran potencial para resolver problemas complejos, mientras que otros temen que su desarrollo pueda tener consecuencias imprevisibles.

La interacción entre la tecnología y las relaciones sociales es otro tema de gran relevancia en la actualidad. Las redes sociales y otras plataformas digitales han cambiado la forma en que nos comunicamos, lo que nos permite conectarnos con personas de todo el mundo y compartir información a una escala sin precedentes. Sin embargo, este cambio también ha generado nuevas problemáticas, como la propagación de información falsa, la polarización y el acoso en línea. Además, el impacto de la tecnología en las relaciones sociales no se limita a las interacciones entre humanos, sino que también plantea cuestiones éticas en relación con el desarrollo de inteligencia artificial y el “posthumanismo” como lo denomina Haraway (1984), o bien llamado, “transhumanismo” por Kurzweil (2015), que presentan la posibilidad de crear seres con capacidades y características superiores y diferentes a las humanas.

1.1 Tecnologías de la información y la comunicación

La tecnología se puede definir como un conjunto de conocimientos, habilidades, herramientas y métodos para resolver problemas y mejorar la calidad de vida. Según Castells (1990), la tecnología es un componente fundamental de la sociedad moderna y la define como la fusión entre ciencia y tecnología, que proporciona una base para la creación, transformación y utilización de herramientas, máquinas y sistemas para la producción de bienes y servicios. Castells (2006) destaca que la tecnología no solo se utiliza en la industria y la ciencia, sino que también ha transformado la educación, el entretenimiento y la comunicación:

Internet se ha convertido en una de las principales herramientas para la recopilación y difusión de información en todo el mundo, lo que ha democratizado el acceso a la información y ha permitido la creación de nuevas formas de participación ciudadana. (p. 34)

Las formas de comunicación han experimentado un cambio significativo gracias a las redes sociales, lo que ha permitido una mayor flexibilidad en las interacciones sociales. La integración de estas plataformas en la vida comunicativa de las personas ha hecho que sea más fácil conectarse y compartir información al instante, lo que ha dado lugar a un cambio importante en la manera en que la información es compartida y consumida.

La tecnología ha transformado la forma en que se difunde la información. Según Castells (2012), la revolución en la producción, distribución y consumo de contenidos informativos ha sido impulsada por la tecnología de la información y la comunicación (TIC). Las redes sociales, los blogs, los sitios web y otras plataformas digitales se han convertido en herramientas poderosas para la difusión de información, permitiendo la interconexión y el intercambio de ideas entre usuarios de diferentes partes del mundo en tiempo real.

Por otro lado, las TIC han democratizado el acceso a la información. Según menciona el filósofo francés Pierre Lévy (2007), las nuevas tecnologías, inclusive el internet, que han sido la herramienta básica para adentrarse en el mundo tecnológico, ha creado, de cierta forma, una nueva etapa donde la información se encuentra abierta y es utilizable por cualquier individuo.

Para el autor Pierre Lévy (2007), Antes de la aparición de internet y otras tecnologías, la información estaba controlada por planteles como bibliotecas, editoriales y periódicos, y su acceso estaba limitado a un grupo privilegiado. Sin embargo, hoy en día, la tecnología ha democratizado el acceso a la información y ha permitido que cualquier persona tenga acceso a una cantidad gigantesca de conocimiento.

1.1.1 La tecnología como medio informativo

La manera en que las personas consumen y comparten información ha sido transformada gracias a las plataformas en línea, tales como los motores de búsqueda, las redes sociales y los sitios web de noticias, lo que ha permitido una mayor diversidad y participación en la creación y difusión de contenido. La tecnología ha roto las barreras tradicionales de acceso a la información y ha empoderado a las personas para buscar y compartir información de manera más efectiva y equitativa. Por otro lado, la tecnología también ha generado nuevos desafíos en cuanto a la precisión y la excelencia de la información que es difundida. En este sentido, según Alandete (2019), las fake news "buscan desestabilizar sociedades y países, sembrar la confusión y debilitar la confianza en las instituciones democráticas". Alandete señala cómo la difusión de noticias falsas mediante las redes sociales ha tenido un impacto al panorama político y social de países como Estados Unidos

y España, y cómo los ciudadanos están cada vez más expuestos a la desinformación y a la manipulación de la información. En este sentido, Alandete señala que, las fake news se propagan principalmente a través de las redes sociales, ya que permiten que la información falsa se difunda rápidamente y de forma masiva" (Alandete, 2019).

1.1.2 Evolución de la comunicación social a través de la tecnología

La tecnología ha transformado significativamente la forma en que las personas se comunican en la actualidad. De acuerdo con Turkle (2017), las nuevas tecnologías, especialmente los dispositivos móviles y las redes sociales, han cambiado la forma en que nos relacionamos y nos comunicamos con los demás. Las personas se han acostumbrado a la inmediatez y la instantaneidad en la comunicación, y se espera una respuesta rápida a los mensajes y correos electrónicos. De esta manera, las redes sociales han generado nuevas formas de comunicación, tales como la mensajería instantánea, los chats y las videoconferencias, que permiten a las personas conectarse en tiempo real, independientemente de su ubicación geográfica.

Además, la tecnología también ha generado cambios en la forma en que nos expresamos y nos comunicamos. Es importante hablar sobre cómo la tecnología ha impactado en la forma de comunicación y en la construcción de identidad en línea, es por ello, que, Orihuela (2011) menciona que la incorporación de los emojis y emoticonos en la comunicación digital ha permitido una mayor expresividad en los mensajes, y que las redes sociales han dado lugar a nuevas formas de comunicación y construcción de identidad digital. Según el autor, la tecnología ha permitido una mayor personalización y sobre todo una nueva forma de expresión de la comunicación virtual, y ha llevado a una transformación en la manera en que nos comunicamos y nos relacionamos en la era digital:

Las tecnologías digitales han permitido nuevas formas de comunicación, con una amplia gama de recursos gráficos y audiovisuales que enriquecen los mensajes, como los emoticonos y emojis. Pero también han dado lugar a nuevos escenarios de comunicación, como las redes sociales, que permiten una mayor personalización de la comunicación y la construcción de identidades digitales. (Orihuela, 2011, p. 58)

A partir de esto, podemos evidenciar que, desde la introducción tecnológica, ha habido cambios trascendentales en la vida de todos los individuos, desde la participación de la tecnología en la recolección de

datos e información, hasta en cómo estos procesos de indagación pueden influir en el razonamiento humano. También se debe tomar en cuenta cómo las nuevas tecnologías han permitido al ser humano expandir sus formas de comunicación directa desde los dispositivos, brindándole recursos comunicacionales, con los que la humanidad no contaba anteriormente, y desde su aparición, se puede asegurar que se ha dado una evolución comunicativa y social.

1.2 Inteligencias artificiales

1.2.1 Las inteligencias artificiales actuales

Las inteligencias artificiales son herramientas actuales empleadas entre los individuos. La utilización de la inteligencia artificial se ha expandido, ya sea de manera personal o grupal. Según Boden (2017), el objetivo de la inteligencia artificial (IA) es hacer que las computadoras realicen tareas similares a las que puede hacer la mente (p. 1). Por lo que se considera que la creación de esta clase de herramientas trata de hacer una especie de remplazo al razonamiento humano. A pesar de que estos materiales se hayan situado en la cotidianidad humana y de cierta forma, su manejo se ha normalizado ante todas las personas y relaciones sociales actuales, probablemente se han apropiado de situaciones y actividades que el ser humano realizaba únicamente por sí mismo, y no con la ayuda de una máquina. La autora comenta que, encontramos aplicaciones prácticas de la IA en diversas áreas, como el hogar, los automóviles y las oficinas, lo que permite conectar los sensores físicos cada vez más abundantes presentes en nuestros dispositivos, ropa y entorno. (p. 1).

Por esta misma relación que mantiene el ser humano y las IA, se han desarrollado escenarios futuros, después de reconocer que las inteligencias artificiales se han apropiado de actividades inicialmente humanas. Boden (2017) comenta que, la IA ha cuestionado nuestra concepción de la humanidad y su futuro, incluso hay quienes dudan de su existencia, ya que predicen que la IA superará la inteligencia humana en todos los aspectos (p. 3).

En un comienzo, según la autora, se pensaba a las IA netamente como ordenadores, puesto que, los objetos tales como la computadora, o el teléfono, (en el aspecto comunicacional), eran las herramientas del momento, hasta que, las máquinas físicas empezaron a ofrecer servicios digitales que también cuentan como inteligencias artificiales digitales. Boden (2017) afirma que:

Para que la IA avance, es preciso que progrese la formulación de máquinas virtuales interesantes y útiles. Que haya más ordenadores *físicamente* potentes (más grandes, más rápidos) está muy bien. Puede que hasta sean necesarios para implementar en ellos ciertos tipos de máquinas virtuales, pero no se les puede sacar provecho hasta que las máquinas virtuales que se ejecuten sean *informacionalmente* potentes. (p. 5)

1.2.2 Interacción de la sociedad con las inteligencias artificiales

Entre las numerosas formas de interactuar con inteligencias artificiales existen varios ejemplos de los mismos que actualmente lideran a nivel de uso por la sociedad, un ejemplo de ello es –nuevamente en el campo comunicacional e interactivo– el nuevo chat virtual que funciona como un lenguaje de inteligencia artificial, desarrollado por OpenAI que utiliza la tecnología de procesamiento del lenguaje natural para mantener conversaciones con los usuarios en tiempo real. ChatGPT utiliza un algoritmo de aprendizaje profundo para analizar el texto ingresado por el usuario y generar una respuesta relevante. Esto ha funcionado para los usuarios en reemplazo de buscar fuentes de manera autónoma, o a su vez, a la creación de textos propios, incluso el arte, también llega a ser parte de cosas que puede realizar esta nueva inteligencia artificial, considerando la creación de poesía, de historias e incluso de letras para música.

Algunos autores ya han hablado acerca de lo que ha generado ChatGPT en la cotidianidad humana, y se llevan impresiones de cómo este etilo de IA puede actuar como un creador de charlas humano. Buenaño (2023) comenta que, la capacidad distintiva de ChatGPT radica en mantener el contexto de la conversación y generar respuestas naturales y coherentes, lo que le permite ofrecer respuestas apropiadas a lo largo de la conversación, sin perder el hilo del tema y proporcionando una experiencia de conversación mucho más fluida y humana. (párr. 1)

Mucho antes se lanza el buscador de Google, el cual sigue siendo una inteligencia artificial que facilita la búsqueda de cualquier tipo de información. Mari Prat (2016) expone las temáticas de posicionamiento en buscadores, especialmente en Google. La autora habla acerca del funcionamiento de Google, básicamente explica que se trata del motor de búsqueda más utilizado en el mundo y su algoritmo está en constante evolución para brindar a los usuarios resultados más precisos y relevantes. (p. 14)

Según Prat (2016), el algoritmo de Google analiza una serie de factores para determinar la relevancia y la calidad de una página web, como la calidad del contenido, la estructura del sitio, la velocidad de carga, la optimización de los dispositivos móviles y la calidad de los enlaces externos. La autora enfatiza en la importancia de seguir las pautas de Google y evitar prácticas de optimización de motores de búsqueda engañosas o no deseadas, que pueden afectar negativamente la posición de un sitio. (p. 23)

A partir de la introducción de Google en la utilización cotidiana de las personas, se desarrollaron nuevos funcionamientos de este buscador, como es el caso de GoogleMaps. Se trata de un servicio de mapa en línea que permite al usuario navegar a través de su dispositivo en la aplicación y es donde podrá encontrar gran cantidad de información geográfica, como mapas, direcciones, imágenes satelitales, información de tráfico y transporte público, reseñas de negocios y más. Las personas se han acostumbrado a seguir direcciones proporcionadas por esta aplicación, limitando sus propios conocimientos ante la IA, y depositando su valor de confianza en ellas.

1.2.3 Relaciones afectivas a través de aplicaciones digitales

Por otro lado, también existen aplicaciones que permiten al usuario cambiar la forma en la que genera sus vínculos sociales y sentimentales. Se trata de aplicaciones como Tinder, Bumble, Badoo, y un sinnúmero de otras apps con la misma finalidad. Las aplicaciones de citas hoy en día tienen un impacto significativo en la forma en que las personas construyen relaciones románticas. Franguelli (2023) menciona que no parece ser una tendencia temporal, al contrario, su influencia parece ser irreversible. Específicamente, ha tenido un gran impacto en las relaciones humanas, hasta el punto de cambiar las formas en que nos conocemos. (párr. 1) El autor también enfatiza en la forma que el ser humano se ha involucrado tanto en la utilización de estos dispositivos, que actualmente, muchas veces de dejan de relacionar de otra forma que no sea a través del teléfono, y especifica que la dicotomía entre lo real y lo virtual ha sido superada en la actualidad. El mundo se encuentra al alcance de cualquier persona que posea un smartphone conectado a internet. (párr. 1)

En lugar de depender de encuentros casuales o recomendaciones por amigos en común, las aplicaciones de citas ofrecen una forma más rápida y accesible de conocer a otros solteros. Esto ha fomentado al cambio de relacionamiento entre personas de todo el mundo, y en algún punto, ha podido dificultar a los individuos a relacionarse de otras formas que no sean las virtuales. Este cambio en la forma de conocer a otras personas

también crea nuevos desafíos para estos vínculos emocionales. Por ejemplo, algunas personas pueden sentirse abrumadas por la cantidad de opciones disponibles en estas aplicaciones, lo que puede generar indecisión o incredulidad emocional. Además, la superficialidad de los perfiles en línea puede llevar a que las personas sean condenadas al descartar opciones por razones superficiales como la apariencia, lo que puede conducir a relaciones menos satisfactorias y superficiales. (Franguelli, 2023, párr. 10)

La creación de vínculos amorosos a través de una conexión en línea se fomenta desde varios puntos, y es notorio que a partir del uso de las redes sociales se facilita la interacción y la acción de conocer a una o más personas. A pesar de conseguir este encuentro virtual, según Alva (2019), lo primero que se debe enfatizar es que el intercambio a través de las redes sociales puede desencadenar diversas reacciones emocionales en ambas partes, el emisor y el receptor, lo cual depende de varios factores como el estado de ánimo del receptor, la historia y contexto de su relación, entre otros. Debido a la rapidez de la transmisión de información, es difícil procesar o reflexionar sobre estos factores, ya que requieren más tiempo y esfuerzo mental. (p. 10)

El autor también explica que, dadas las circunstancias de cómo se han generado estos vínculos, han entrado nuevos factores que influyen directamente a las conversaciones interpersonales, el uso de emoticones, mensajes escritos y herramientas gráficas, pueden ser mal interpretadas por el receptor, sumando que, muchas veces este tipo de interacciones también dependerán de que las respuestas entre dos personas se den de manera inmediata o no, si es que se deja por un largo tiempo el mensaje leído, pero no respondido, o incluso que los mensajes sean normalmente cortos y bastante superficiales, puede causar que el sujeto al otro lado del teléfono pueda obtener una interpretación errónea de lo que realmente se buscaba decir. (p. 11)

A partir de esto, el autor desea presionar en la idea de que la facilidad de comunicación y la respuesta inmediata pueden conducir a una sobrecarga de información emocional, lo que puede dejar a la pareja abrumada y exhausta. Además, la falta de contacto físico y la incapacidad de leer las señales no verbales pueden dificultar la interpretación de las emociones y la comunicación efectiva. (p. 12)

Por otro lado, el evidente cambio de las relaciones sociales comienza a manifestarse de diferentes formas, García y Córdoba (2020) comentan que, “a partir de la idea de que las máquinas o artefactos han entorpecido las relaciones humanas, aislando a las personas y sometiéndolas al uso constante de dispositivos móviles o múltiples pantallas enlazadas con diversos contenidos.” (p. 11), como consecuencia, al momento que los

individuos se relacionan con máquinas, automáticamente se adaptan a ellas y olvidan llevar a cabo las prácticas sociales y comunicacionales de una manera autónoma y un poco más tradicional.

1.2.4 Ciborgs en el cuerpo humano

Las IA no solo se ven expuestas en las relaciones sociales, también se las pueden apreciar en los artefactos excluyentes al humano, pues en la actualidad, incluso en la medicina, se puede evidenciar su extenso uso para desarrollar nuevas formas de adaptar al individuo a la máquina. Según Revolware (2010), “Los ciborgs son seres cuyo cuerpo está indisolublemente unido a un instrumento, a una prótesis o a una máquina más o menos compleja” (p. 1), como ejemplo tenemos a las prótesis de brazos y piernas robóticas creadas exclusivamente para el uso personal. Es por esto que, Haraway (1984) expone que, “La medicina moderna está asimismo llena de ciborgs, de acoplamientos entre organismo y máquina” (p. 1), esta integración hace del ser humano y la máquina, uno solo, adaptando automáticamente a que el ser humano sea dependiente de una herramienta externa, en este caso, una inteligencia artificial. La idea de que el ser humano se encuentra cada vez más entrelazado con los ciborgs es de tendencia común sobre todo en el área de la medicina, ya que según el autor Reyolware, estos implantes externos al ser humano comenzaron a utilizarse en prótesis dentales u óseas. La idea de ciborg también se establece en implantes auditivos e incluso en la planificación de prototipos destinados a utilizarse en miembros amputados del ser humano. A pesar de tratarse de herramientas funcionales para las personas, Reyolware (2010) expone que:

Estos avances son recibidos por la sociedad con mayor o menor optimismo o desconfianza. Las diferentes valoraciones van desde posturas radicalmente antitecnológicas como el bioludismo, hasta las más optimistas que tienen en el transhumanismo un punto de encuentro de tendencias diferentes. (p. 2)

Los ciborgs se encuentran completamente involucrados con el pensamiento transhumanista, el mismo autor propone que el transhumanismo en sus diversas formas busca utilizar el progreso científico y tecnológico para mejorar la vida humana, superando problemas como el sufrimiento, la enfermedad, el envejecimiento e incluso la muerte. El transhumanismo puede considerarse como una forma de evolución que implica la intervención humana activa en el proceso evolutivo.

1.2.5 Críticas a la IA

Para algunos autores como Haraway (1984) y Kurzweil (2015) la tecnología intenta reemplazar la conciencia humana, tomando el mando del propio pensamiento, y a través de ello, generar una relación con las personas, donde la máquina le da pensando al humano, le facilita y lo libera de entrar en un ambiente de razonamiento, donde la autenticidad se ve bloqueada, y también, se ve afectada y ausente muchas veces en las capacidades humanas para relacionarse socialmente. Haraway (1984) afirmó lo siguiente:

Las máquinas no poseían movimiento por sí mismas, no decidían, no eran autónomas. No podían lograr el sueño humano, sino sólo imitarlo. No eran un hombre, un autor de sí mismo, sino una caricatura de ese sueño reproductor masculinista. Pensar lo contrario era algo paranoico. Ahora, ya no estamos tan seguros. Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes. (p. 4)

1.2.6 Posthumanismo y transhumanismo

Lo interesante del pensamiento que inicia Haraway, es que comienza con una idea evolutiva del ser humano, cómo hemos llegado a ser humanos desde un comienzo animal, hasta cómo llegaremos a ser ciborgs desde un comienzo humano. Además, crea la relación entre los ciborgs y el pensamiento posthumanista. Antes la humanidad percibía a los ciborgs, o a la IA, solamente en un ambiente de ficción, pero en la actualidad, esas barreras entre ficción y realidad han ido desapareciendo.

El ciborg se trata de un ser que integra componentes cibernéticos con sus partes orgánicas para optimizar su funcionamiento físico, Haraway (1984) indica que: “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción.” (...) “La ciencia ficción contemporánea está llena de ciborgs -criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales.” (p. 1) dada su comprensión, la autora señala que los ciborgs habitan en un ambiente que rompe la diferencia entre la realidad física de la virtualidad.

Desde el pensamiento transhumanista, Kurzweil (2015) explora cómo las tecnologías actuales pueden transformar la naturaleza y autenticidad humana y llevar a una mejora radical en el ser humano. El autor plantea la idea de la "singularidad tecnológica", un punto en el futuro en el que, es posible que la inteligencia artificial supere la inteligencia humana en diversos ámbitos, y se produzca un cambio radical en la evolución social y del ser humano. Kurzweil también analiza las implicaciones y consecuencias de estos cambios, tanto en términos positivos como negativos.

Kurzweil (2015) en el transhumanismo, también expone cómo ha ido evolucionando la tecnología, de tal manera que actualmente o en un futuro no muy lejano, las personas podrán superar las barreras que ofrece la biología, lográndola adaptar enteramente a una vida tecnológica. Según el autor, "la singularidad es un momento en el futuro en el que la velocidad del cambio tecnológico será tan rápida y su impacto tan profundo, que la vida humana será irreconocible en comparación con la que conocemos hoy" (p. 58).

Fortaleciendo la idea de Kurzweil, el filósofo futurista Nick Bostrom (2006) también menciona al transhumanismo como una superinteligencia y la denomina como: "un intelectual que es mucho más listo que los mejores cerebros humanos prácticamente en cualquier campo, incluyendo la creatividad científica, sabiduría general y habilidades sociales." (p. 66). La idea de los autores se vuelve un poco más trascendental con respecto a la tecnología que el propio posthumanismo, aun así, estos dos conceptos se encuentran ligados pues uno resulta ser consecuencia del otro.

1.3 Vínculos sociales

La comunicación es un proceso fundamental en la vida cotidiana del ser humano y ha evolucionado a lo largo de la historia. Hoy en día, la comunicación se define como el intercambio de información y significado entre dos o más personas a través de diferentes medios. Esta interacción puede darse de forma verbal o no verbal, a través de la expresión de sentimientos, pensamientos, ideas, sentimientos y valores. La comunicación es fundamental para establecer relaciones sociales, configurar la identidad cultural, transferir conocimientos y coordinar actividades en diferentes ámbitos de la vida. La comunicación es un proceso dinámico y continuo, que tiene lugar en muchos contextos y situaciones diferentes, en constante cambio y evolución.

Desde siempre, el ser humano ha tenido la necesidad de querer informarse y comunicarse con los demás, las autoras Cornejo y Tapia (2011), defienden la idea de que el ser humano fue creado para sentir esa necesidad de querer expresar, la inquietud por demostrar sus pensamientos, emociones y también cuenta con la iniciativa de querer investigar. Las autoras plantean que, “La creación, búsqueda y obtención de información son acciones esenciales y propias a la naturaleza humana, siendo la cultura el fenómeno macro por excelencia de la socialización del conocimiento” (p. 220).

1.3.1 Las relaciones sociales en redes sociales

Las redes sociales y otras plataformas digitales han cambiado la forma en que se genera la comunicación, permitiendo conectarse con personas de todo el mundo y compartir información a una escala sin precedentes. Cornejo y Tapia (2011) plantean que, “Actualmente no hay ninguna dimensión de la vida que quede excluida de la transformación generada por la innovación tecnológica y las posibilidades de manejar la información” (p. 220). Las relaciones sociales actuales se caracterizan por individuos y grupos cada vez más conectados que utilizan diferentes métodos y tecnologías de comunicación. La era digital ha cambiado la forma en que las personas interactúan y ha creado nuevas formas de relación social como las redes sociales en línea. Estas plataformas permiten que las personas se conecten globalmente y formen nuevas relaciones en línea que pueden tener efectos tanto positivos como negativos en la salud emocional y el bienestar de las personas. Según Castells (2006), “lo que ocurre es que Internet es apta para desarrollar lazos débiles, para crear lazos débiles, pero no es apta para crear lazos fuertes, como media, y es excelente para continuar y reforzar los lazos fuertes que existen a partir de relación física (p. 83)” Lo que se refiere a que el uso del internet y su influencia en el ser humano dependerá de cómo se gestione el uso de este tipo de redes, y la relación que exista previamente o no entre dos o más individuos.

Más allá de los lazos que puede o no generar la introducción tecnológica en los vínculos sociales actuales, Cornejo y Tapia (2011) también sugieren el cambio que han generado las IA en la introspección propia del ser humano, y aseguran que:

Las relaciones interpersonales se encuentran en constante transformación en la cotidianidad del ser humano, y en esta transformación han incidido las nuevas aplicaciones tecnológicas generando cambios en la comunicación interpersonal. El hecho de que las interacciones digitales entre las



personas se incrementen tanto, está creando una percepción distinta del espacio y el tiempo, una sensación de inmediatez de los acontecimientos y una aceleración en los procesos. (p. 224)

El uso de la tecnología en las relaciones sociales también tiene algunas desventajas. Para las autoras la formación de vínculos a través de estas redes virtuales, pueden generar una reacción de vínculos endeble. “la fragilidad de los vínculos, siendo esa fragilidad la que inspira sentimientos de inseguridad y deseos conflictivos de estrechar lazos, pero al mismo tiempo, éstos deben ser endeble para poder desanudarlos.” (Cornejo y Tapia, 2011, p. 223) Por ejemplo, muchas personas han experimentado mayores sentimientos de desconfianza y soledad debido a la falta de interacción física y emocional en las relaciones en pantalla.

A pesar de esta rápida introducción de la tecnología hacia los vínculos interpersonales, este no garantiza un total cambio en las reacciones y formas de ser de una persona, según el autor Manuel Castells (2006), la tecnología no determina el comportamiento social, pero tiene un impacto significativo en la formación y reorganización de las relaciones sociales. La tecnología es, por lo tanto, un factor clave en el desarrollo de las sociedades en red. Internet ha facilitado el surgimiento de una sociedad en red caracterizada por la horizontalidad, la interconexión y la fragmentación. Esta comunidad se construye a través de relaciones sociales construidas en línea basadas en la conectividad, la interactividad y la inteligencia colectiva.

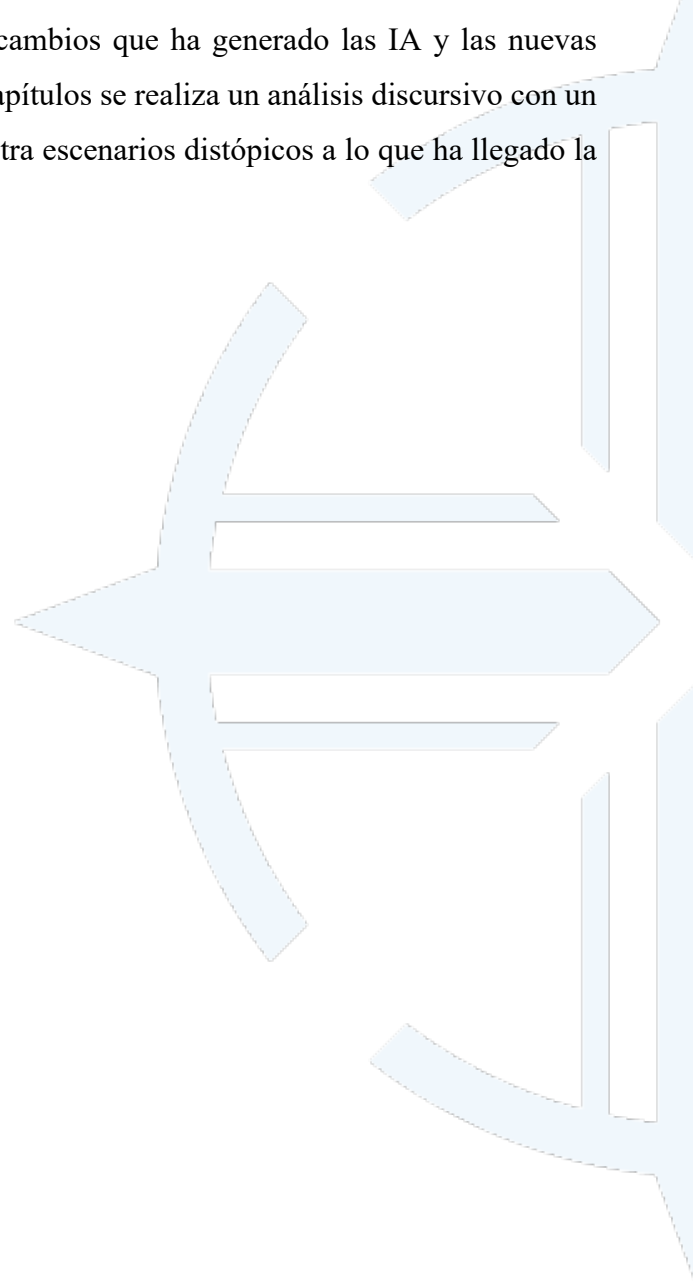
Para la actualidad, los cambios generados son evidentemente visibles, y Cornejo y Tapia finiquitan su idea con lo siguiente:

Pretender restar importancia a los cambios en las relaciones humanas que la nueva cultura virtual presenta, es negar la posibilidad de crecer profesionalmente en una disciplina como la Psicología que sin lugar a dudas requiere de estos conocimientos para reconocer y utilizar aquellas herramientas que permitan acercarse al otro desde el lugar que transcurre su experiencia. (p. 227)

Las relaciones sociales en una comunidad en línea no se limitan a las relaciones virtuales, sino que también se extienden a la vida real. Como muestra el fenómeno de las redes sociales, las relaciones en línea pueden tener un gran impacto en la vida fuera de línea. Las redes sociales en línea permiten crear y mantener relaciones personales en la red, lo que ha llevado a la formación de comunidades virtuales. Estas comunidades pueden ser locales o globales y se construyen en torno a intereses, afiliaciones o prácticas compartidas. Las redes

sociales en línea pueden tener un impacto significativo en la forma en que las relaciones sociales se construyen y en la formación de identidades en una sociedad en red.

Para poder hacer una interpretación correcta a partir de los cambios que ha generado las IA y las nuevas tecnologías en el relacionamiento humano, en los siguientes capítulos se realiza un análisis discursivo con un enfoque en la serie de ficción Black Mirror, en donde se muestra escenarios distópicos a lo que ha llegado la sociedad desde la integración tecnológica.



Capítulo 2. Análisis del discurso social y la serie **Black Mirror**

2.1 La metodología del análisis del discurso

El discurso social se encuentra presente en la interacción entre individuos; en el ámbito comunicacional, Angenot (2010) sostiene que el discurso social es todo aquello que se dice, que se escribe, y se habla dentro de la sociedad pública o privadamente, por ende, se refiere a cómo las personas se comunican y crean significado en torno a cuestiones y problemas que afectan a la sociedad en su conjunto.

Según el autor, el lenguaje y las palabras no son los únicos aspectos del discurso social, también incluye las estructuras culturales y sociales que influyen en cómo las personas se relacionan e interactúan entre sí, convirtiendo una realidad social en un hecho histórico. Por lo tanto, el discurso social puede ser utilizado para examinar y entender las desigualdades y las relaciones de poder presentes en la sociedad, a través de un análisis del discurso crítico, como sugiere el autor Van Dijk.

Para el análisis del discurso social y crítico se escogieron cuatro capítulos de la serie **Black Mirror** del autor Charlton Brooker, lo cuales almacenan temas sociales bastante controversiales e involucran a los avances tecnológicos de manera pronunciada, sin apartar la relación que los mismos generan con respecto a la sociedad y su formación.

2.1.1 *El discurso social según Marc Angenot*

El discurso social, además de mantenerse presente dentro de la sociedad en el intercambio comunicacional, para Angenot (2010) este también influye en las construcciones sociales y genera los hechos históricos: “El discurso social no es un reflejo pasivo de la realidad social, sino que es una forma activa de construir y transformar la realidad social. Por lo tanto, es importante analizar cómo el discurso social contribuye a la producción y la reproducción de las estructuras sociales y culturales en una sociedad” (p. 43).

Angenot enfatiza la importancia del análisis del discurso social para comprender cómo se construyen las categorías y las identidades sociales en una sociedad. Según el autor, el discurso social es “una forma de construir la realidad social y de establecer las relaciones de poder en una sociedad. Por lo tanto, es importante

analizar cómo se construyen las categorías y las identidades sociales en el discurso social" (Angenot, 2010, p. 27).

Otro autor que también sostiene esta idea de diferenciaciones de poder en el discurso social y crítico es Van Dijk (1999), quien mantiene una visión sobre que los discursos sociales están creados para ser respaldados y protegidos para demostrar poder y seguridad en cierto punto de vista.

Marc Angenot no descuida la idea de que el análisis del discurso social también es una herramienta importante para comprender las dinámicas sociales y culturales que afectan a la vida cotidiana de las personas. En otras palabras, el discurso social puede ser utilizado para identificar los valores, las creencias y las normas que subyacen en las diferentes formas de comunicación en una sociedad.

Angenot (2010) aborda el concepto de hegemonía y su papel en la construcción y reproducción del discurso social. Según Angenot, la hegemonía se refiere al control que ciertos grupos sociales ejercen sobre la producción y difusión de ideas y discursos, permitiéndoles imponer su visión del mundo como único mundo posible y legal. En este sentido, la hegemonía no se limita a la esfera política o económica, sino que abarca todas las áreas de la vida pública, incluidas la cultura, la religión, la ciencia y la tecnología. Así, los grupos dominantes no sólo dictan lo que se puede decir y pensar, sino que también influyen en cómo se construyen la identidad y las relaciones sociales. Sin embargo, Angenot también enfatiza que la hegemonía no es un fenómeno estático, sino que siempre es disputada y negociada. Los grupos subordinados, es decir, aquellos sin poder ni influencia, pueden desafiar y oponerse a la hegemonía creando discursos alternativos y una distinta organización política y social.

Angenot a través de una mirada crítica y comprensiva del concepto de hegemonía, enfatiza su importancia en la construcción del discurso social y la recreación de la desigualdad social, explica la relación que existe dentro del discurso y las prácticas anteriormente conocidas y “naturales” como algo propio dentro de la sociedad, más allá de que estas prácticas sean correctas o no. Al igual que el pensamiento del autor Van Dijk, se contrasta la dominación de un actor social frente a otra cantidad de actores sociales que deben respetar las decisiones y actos de quien mantiene un discurso de poder.

Por ende, la hegemonía es considerada como el reglamento natural para sobrellevar una convivencia social, un repertorio de ideas que se mantienen dentro de la sociedad como correctas y aptas para cumplirse por todos los componentes que interactúan entre sí.

2.1.2 Van Dijk, análisis crítico del discurso

El análisis crítico del discurso es una metodología para comprender el poder que reside en el discurso. Van Dijk argumenta que los textos no solo reflejan las relaciones de poder que existen en la sociedad, sino que también contribuyen a mantener o cambiar esas relaciones. Así, la crítica del discurso busca identificar cómo se utilizan los textos para justificar y legitimar la dominación, y cómo se pueden utilizar contra ella. "El discurso no es sólo una forma de comunicación, sino también una forma de poder. Los textos no sólo reflejan las relaciones de poder existentes en una sociedad, sino que también contribuyen a mantener o cambiar esas relaciones" (Van Dijk, 1999, p. 29).

El autor también enfatiza que el análisis crítico del discurso trata los textos no como neutrales, sino como creados por autores cuyos intereses, valores y creencias se reflejan en ellos. Además, los textos están influenciados por el contexto en el que se crean. Por tanto, el análisis crítico del discurso se centra en revelar las preferencias, valores y creencias subyacentes en los textos, así como el contexto en el que se crean. Por otro lado, Van Dijk sostiene que los discursos no son sencillas secuencias de oraciones, sino estructuras complejas que involucran relaciones semánticas entre ellas. Los discursos se organizan en torno a temas, que pueden ser abiertos o implícitos y reflejan las creencias, valores y costumbres de la sociedad. Además, los discursos incluyen premisas, que son las creencias que subyacen al discurso, y estos dependerán de que quiere expresar el autor del análisis exponiendo un tema.

Van Dijk también habla sobre las relaciones de poder y como influyen en los contextos del discurso, y propone que:

El análisis crítico del discurso no sólo se ocupa de los textos, sino también de los contextos en los que se producen. Los contextos pueden incluir tanto factores sociales, como el género, la raza o la clase, como factores institucionales, como el poder político o económico. Los contextos influyen en la producción y recepción de los textos, y por tanto deben ser tenidos en cuenta en el análisis crítico del discurso. (Van Dijk, 1999, p. 89)

Por otro lado, en el pensamiento que propone Van Dijk, es que esta técnica del análisis del discurso crítico no es únicamente para hacer un análisis lingüístico, sino que también trata de proponer un cambio social a través de la crítica, dejar a un lado las relaciones de poder e intervenir con cierta justicia social, dependiendo del contexto.

2.1.3 Metodología de análisis

Para la metodología de análisis se aplicará los siete componentes hegemónicos que propone Marc Angenot (2010) en el análisis del discurso social, donde el análisis consistirá en la descripción detallada del proceso de los actos llevados a cabo en los capítulos seleccionados. A continuación, se especificarán cuáles son los siete componentes de la hegemonía aplicados en el análisis:

a. La lengua legítima

Este concepto se refiere al uso exclusivo de ciertos tipos de lenguaje en la producción de discursos que son considerados como legítimos y autorizados por los grupos hegemónicos. Angenot sostiene que la lengua legítima no es una característica neutral, sino que refleja la posición de poder de los grupos dominantes en la sociedad. Por lo tanto, los discursos producidos en esta lengua son vistos como más valiosos y legítimos, mientras que aquellos producidos en otras lenguas o variedades lingüísticas son vistos como menos valiosos o incluso marginales.

En este sentido, una lengua legítima puede ser vista como un instrumento de poder y exclusión, limitando la diversidad lingüística y cultural de una sociedad. Además, el control del lenguaje legal también incluye la definición y uso de ciertos términos y conceptos que reflejan las opiniones del grupo dominante y limitan la posibilidad de otros discursos y opiniones. El lenguaje legítimo es un componente clave de la hegemonía en el discurso social, lo que refleja la posición de poder de los grupos hegemónicos en la sociedad. Su control limita la diversidad lingüística y cultural, y se utiliza como herramienta de poder y exclusión para favorecer determinados discursos y puntos de vista sobre otros. Un análisis crítico del lenguaje legítimo es fundamental para comprender las relaciones de poder en la producción y difusión del discurso social.

b. Tópica y gnoseología

Se refiere a la selección y organización de temas y conocimientos que se consideran relevantes e importantes en la sociedad. Esto significa construir una jerarquía de temas y conocimientos que refleje las visiones de los



grupos dominantes y limite la diversidad de visiones y las posibilidades de otros discursos. Angenot sostiene que la tónica y gnoseología son formas importantes de controlar el discurso y establecer la legitimidad de ciertas perspectivas y temas en la sociedad. Además, la selección y organización de los temas y conocimientos también se relacionan con la creación de identidades sociales y la construcción de narrativas históricas que reflejan la perspectiva de los grupos hegemónicos.

Por este lado, la tónica y gnoseología se relacionan como herramientas que limitan la diversidad de perspectivas y la posibilidad de otros discursos. Al restringir ciertos temas y conocimientos, se limita la posibilidad de explorar nuevas ideas y perspectivas, lo que puede conducir a una falta de innovación y creatividad en la sociedad.

c. Fetiches y tabúes

El tercer segmento de la hegemonía habla acerca de las palabras, conceptos y prácticas que se consideran sagrados o intocables en la sociedad. Estos fetiches y tabúes son parte integral de la estructura simbólica de la sociedad y reflejan las relaciones de poder y las jerarquías sociales. Angenot argumenta que los grupos hegemónicos utilizan cultos y tabúes para limitar la posibilidad de otros discursos y puntos de vista. Al neutralizar ciertos problemas, limita su capacidad para desarrollar nuevos pensamientos y perspectivas que podrían desafiar la hegemonía existente.

El control de los fetiches y tabúes también se extiende a la definición de ciertos términos y conceptos que se utilizan para establecer la autoridad y legitimidad de ciertos discursos. Por ejemplo, la definición de ciertas palabras puede cambiar con el tiempo para reflejar la perspectiva de los grupos hegemónicos y limitar la posibilidad de otros discursos y perspectivas.

d. Egocentrismo y etnocentrismo

El egocentrismo y etnocentrismo implican una perspectiva centrada en uno mismo y en el propio grupo, y que puede conducir a la exclusión y marginación de otros grupos. Angenot sostiene que el egocentrismo y etnocentrismo son utilizados por los grupos hegemónicos para establecer y mantener su posición privilegiada en la sociedad. Al centrar la atención en uno mismo y en el propio grupo, se limita la posibilidad de otros discursos y perspectivas que puedan desafiar la hegemonía existente.

Angenot explica que el egocentrismo y etnocentrismo son utilizados por los grupos hegemónicos para establecer y mantener su posición privilegiada en la sociedad. Dentro de este componente Angenot expresa que se pueden desarrollar discursos relacionados con la discriminación de grupos sociales que no compartan iguales roles de pensamiento entre sociedades. Angenot (2010) señala que:

La hegemonía es entonces un “ego-centrismo” y un etnocentrismo. Es decir que engendra ese *Yo* y ese *Nosotros* que se atribuyen el “derecho de ciudadanía”, desarrollando *ipso facto* una vasta empresa “xenófoba” (clasista, sexista, chauvinista, racista) alrededor de la confirmación permanente de sujeto-norma que juzga, clasifica y asume sus derechos. (p. 42)

e. Temáticas y visión del mundo

Angenot argumenta que la hegemonía no solo implica el dominio político y económico, sino también la imposición de una determinada forma de entender y ver el mundo. Es decir, la hegemonía también se manifiesta en la cultura y en las ideas que se transmiten a través de ella. Angenot destaca la importancia de la temática y la visión del mundo en la hegemonía, ya que son fundamentales para mantener el consenso y la aceptación de la ideología dominante por parte de la sociedad. En este sentido, afirma que "la hegemonía no es solamente una cuestión de fuerza bruta, sino también de la capacidad de imponer las propias ideas y visiones del mundo" (Angenot, 2010, p. 33).

En este sentido, las ideas dominantes se presentan como verdades universales e inmutables, y cualquier cuestionamiento a ellas es visto como una amenaza a la estabilidad social. En cuanto a la visión del mundo, Angenot argumenta que ésta se refiere a la forma en que se concibe la realidad social, política y económica. El autor afirma que "la hegemonía se apoya en una visión del mundo que naturaliza las relaciones sociales y políticas existentes" (Angenot, 2010, p. 42).

f. Dominantes de Pathos

Este término se refiere a aquellos agentes que son capaces de movilizar las emociones de la sociedad y utilizarlas para mantener su posición de poder. En otras palabras, los dominantes de pathos son aquellos que saben cómo generar sentimientos de identificación, simpatía, miedo, odio, entre otros, en la población para mantener su hegemonía. Según él, "los dominantes de pathos son aquellos que tienen el poder de transformar las emociones en una fuerza política y social" (Angenot, 2010, p. 68).

Angenot argumenta que los dominantes de pathos usan una variedad de métodos para crear emociones en la sociedad, como el uso de imágenes fuertes, la creación de historias emocionales, la manipulación del miedo y la inseguridad, etc. Estas técnicas se utilizan para construir una narrativa que justifica su posición de poder y moviliza a la población en su beneficio. Por otro lado, Angenot destaca que los dominantes de pathos también utilizan las emociones para deslegitimar a aquellos que cuestionan su hegemonía. En este sentido, "las emociones se utilizan para crear un clima de rechazo y hostilidad hacia aquellos que no comparten las ideas dominantes" (Angenot, 2010, p. 70).

g. Sistema topológico

Por último, el séptimo componente de la hegemonía se refiere a la estructura de relaciones espaciales que existen entre los distintos elementos que componen la sociedad. En otras palabras, el sistema topológico se refiere a la forma en que las diferentes instituciones, grupos sociales y espacios físicos se relacionan entre sí en el marco de la hegemonía. Angenot argumenta que el sistema topológico está estrechamente vinculado a la distribución del poder en la sociedad. En este sentido, sostiene que "la hegemonía se construye y se mantiene a través de la configuración del espacio social y de la distribución desigual del poder en ese espacio" (Angenot, 2010, p. 78).

Sobre la base de los siete puntos hegemónicos para el análisis, propuestos por Angenot, se procede en el siguiente capítulo de la disertación al análisis de cuatro capítulos específicos de la serie Black Mirror. Con el objetivo de realizar un análisis discursivo detallado, se examina a continuación el desarrollo histórico de cada uno de los episodios seleccionados.

2.2 La serie Black Mirror

2.2.1. Historia de la serie Black Mirror

Black Mirror es una serie de televisión británica creada por Charlie Brooker que se estrenó en 2011. La serie se caracteriza por una serie de episodios independientes, cada uno con su propia historia y enfoque que explora los posibles efectos negativos de la tecnología y la sociedad moderna en la vida diaria de las personas. Según el escritor y creador de la serie, Charlie Brooker, el nombre de la serie hace referencia a las pantallas de los

dispositivos electrónicos, que actúan como un espejo negro que refleja la imagen y comportamiento de las personas activas dentro de la tecnología.

Cada episodio de Black Mirror muestra una historia diferente que se desarrolla en un futuro cercano, y demuestra cierta característica distópica sobre cómo la tecnología ha evolucionado de una manera que afecta profundamente la vida de las personas. La serie presenta temáticas como el aislamiento social, el control de la información, la manipulación emocional, el peligro de la inteligencia artificial, entre otros.

El enfoque de la serie es claramente crítico y satírico, y los episodios buscan hacer reflexionar al espectador sobre cómo la tecnología puede ser utilizada de manera perjudicial para la sociedad y para la vida de los individuos. Los personajes de la serie se ven atrapados en situaciones complejas y peligrosas que son resultado del uso excesivo y la dependencia de la tecnología, lo que crea un ambiente tenso en varios de sus episodios. Black Mirror se puede relacionar directamente a través de sus capítulos con la metodología del análisis discursivo que brinda el autor Marc Angenot y Van Dijk, ya que, en muchos casos, se demuestra un desacuerdo social y un actor de poder dentro de la serie. Black Mirror se destaca por proponer siempre un contexto de cómo se ha mantenido la sociedad por cierto límite de tiempo, y cómo se va desarrollando la sociedad a partir de un personaje que no se encuentre de acuerdo con la naturalidad de las acciones que sugieren los actores de poder.

Tabla 1 Capítulos de la serie Black Mirror

Temporada 1		
Título	Escrito por	Año
«Th National Anthem» «El himno nacional»	Charlie Brooker	2011
«15 Million Merits» «15 millones de méritos»	Charlie Brooker y Kanak Huq	2011
«The Entire History of You» «Toda tu historia»	Jesse Armstrong y Charlie Brooker	2011

Temporada 2		
«Be Right Back» «Vuelvo enseguida»	Charlie Brooker	2013
«White Bear» «Oso blanco»	Charlie Brooker	2013
«The Waldo Moment» «El momento Waldo»	Charlie Brooker	2013
«White Christmas» «Blanca Navidad»	Charlie Brooker	2014
Temporada 3		
«Nosedive» «Caída en picada»	Charlie Brooker	2016
«Playtest» «Partida»	Charlie Brooker	2016
«Shut Up and Dance» «Cállate y baila»	Charlie Brooker y William Bridges	2016
«San Junípero»	Charlie Brooker	2016
«Men Against Fire» «El hombre contra el fuego»	Charlie Brooker	2016
«Hated in the Nation» «Odio nacional»	Charlie Brooker	2016
Temporada 4		
«USS Callister»	Charlie Brooker y William Bridges	2017
«Arkangel» «Arcángel»	Charlie Brooker	2017



«Crocodile» «Cocodrilo»	Charlie Brooker	2017
«Hang the DJ»	Charlie Brooker	2017
«Metalhead»	Charlie Brooker	2017
«Black Museum»	Charlie Brooker	2017
Temporada 5		
«Striking Vipers»	Charlie Brooker	2019
«Smithereens»	Charlie Brooker	2019
«Rachel, Jack y Ashley Too»	Charlie Brooker	2019

2.2.2 Criterios de selección

Los cuatro capítulos escogidos para el análisis discursivo son: “Caída en picada”, “Vuelvo enseguida”, “San Junípero” y “Striking Vipers”. Estos capítulos cubren varios puntos esenciales: a) un contraste entre la ficción y realidad, y cómo a medida que avanzan los capítulos, esta línea de separación entre ambos campos se encuentra desapareciendo, b) el tema de uso de ciborgs en el cuerpo humano e inclusive dentro de la sociedad; c) la interacción que puede generar un ser humano con una inteligencia artificial, y las consecuencias que puede contraer esta relación entre lo humano y lo artificial; d) la presencia de escenarios utópicos y distópicos que reflejan posibles suposiciones sobre el futuro de las relaciones sociales influenciadas por la tecnología, y e) los temas que cuestionan las limitaciones actuales de la humanidad.

La Tabla 2.1 muestra la existencia de los temas que determinan los criterios de selección de los capítulos que serán analizados.

Tabla 2 Criterios de selección

Capítulo	Ficción- realidad	Uso de ciborgs	Interacción ser humano – IA	Escenarios utópicos y distópicos	Limitaciones actuales de la humanidad
Caída en picada	x			x	
Vuelvo enseguida	x		x		x
San Junípero	x	x		x	x
Striking Vipers	x	x			

a. Contraste entre ficción y realidad

Los capítulos escogidos cumplen con la capacidad para recrear escenarios donde la explicación ficticia que brinda la serie puede exponer acciones que muchas veces suceden en el diario vivir de la actualidad a raíz de la introducción tecnológica, como sucede en “Caída en picada”, donde la dependencia de la protagonista raya los límites de la cordura para complacer a sus seguidores en internet.

b. Uso de ciborgs en la sociedad

En “Caída en picada”, “Striking Vipers” y “San Junípero”, existe una normalización del uso de aparatos tecnológicos incorporados al cuerpo humano para generar conexiones virtuales, en estos escenarios ficticios, la sociedad se encuentra acostumbrada a la dependencia de ciborgs para generar una situación cotidiana en los relacionamientos sociales.

c. Interacción entre las IA y la humanidad

Para el capítulo de “Vuelvo enseguida”, la protagonista se encuentra directamente relacionada con una IA, lo que ocasionará en reiteradas ocasiones la confusión y la necesidad por comparar una relación con una inteligencia artificial de una real, y se contrastarán las específicas diferencias que hay entre estas dos relaciones sociales.

d. Escenarios utópicos y limitaciones humanas

“San Junípero” se destaca por demostrar un avance en la tecnología con una visión bastante futurista de los hechos, y desafía a la realidad humana, proponiendo que la muerte no es el final de la existencia humana si es que puede generar la recuperación y el resguardo de la conciencia, por lo que, en este momento de la serie, se brindan escenarios utópicos de lo que también pueden generar las realidades virtuales.

e. Cambio en las relaciones sociales y la orientación sexual

Para el capítulo más actual de la serie, “Striking Vipers”, se expondrá un claro ejemplo del cambio que podría generar los ciborgs y simuladores virtuales en las relaciones sociales, y no sólo en este tipo de relaciones externas, sino también cómo estas realidades virtuales pueden provocar confusiones internas en el ser humano.

2.2.3 Resúmenes de los capítulos analizados

a. “Caída en picada”

Tabla 3 Tabla de datos episodio Caída en Picada

Número de temporada	Título	Dirigido por	Escrito por	Fecha de emisión original
Temporada 3	«Nosedive» «Caída en picada»	Joe Wright	Charlie Brooker	21 de octubre de 2016

"Caída en picada" (título original en inglés: "Nosedive") es el primer episodio de la tercera temporada de la serie de televisión británica Black Mirror. Fue estrenado en 2016 y fue dirigido por Joe Wright. El episodio se centra en un mundo donde sucede que la posición social es primordial. Las personas se califican en una

escala del uno al cinco en términos de interacción social, y esta calificación determina su estatus social, oportunidad y accesibilidad a bienes y servicios. Cuanto más alto sea el rango social, más ventajas.

La trama se centra en la historia de Lacie Pound, una mujer obsesionada con elevar su estatus social para cumplir su sueño de vivir en una comunidad exclusiva de personas altamente calificadas. Lacie trabaja en una empresa donde todos los empleados tienen calificaciones sociales altas, lo que los hace muy felices y exitosos. El personaje hace todo lo posible por mantener una imagen positiva ante los ojos de los demás, incluso ante situaciones desagradables y difíciles. La oportunidad de mejorar su calificación social llega cuando Lacie recibe la invitación a la boda de una amiga de la infancia, que es una persona muy bien valorada. Lacie cree que, si asiste a la boda y recibe una calificación alta de los invitados, podrá mejorar su calificación social. Para ello, la protagonista compra un vestido caro, prepara un discurso emotivo y se esfuerza por ser amable y simpática durante todo el evento.

Sin embargo, las cosas no salen según lo planeado. En el camino hacia la boda, Lacie tiene un encuentro con una mujer mal calificada que la hace perder puntos en su calificación social. A medida que la boda avanza, Lacie enfrenta una serie de situaciones incómodas que la llevan a comportarse de manera cada vez más artificial e hipócrita para mantener su imagen positiva. La situación empeora cuando Lacie pierde su celular, que es el dispositivo que le permite interactuar con la sociedad y recibir calificaciones sociales. Desesperada por recuperarlo, Lacie hace todo lo posible por recuperar su teléfono y, en el proceso, pierde aún más puntos en su calificación social, la protagonista pierde el control cuando se da cuenta que, en medio de sus necesidades, sus emociones reales salieron a flote dejando de lado el estatus social y las falsas apariencias, pero gracias a este evento, finalmente, Lacie es llevada a la cárcel por haber actuado de manera violenta y cae en picada en su calificación social.

b. “Vuelvo enseguida”

Tabla 4 Tabla de datos episodio *Vuelvo Enseguida*

Número de temporada	Título	Dirigido por	Escrito por	Fecha de emisión original
Temporada 2	«Be Right Back» «Vuelvo enseguida»	Owen Harris	Charlie Brooker	11 de febrero de 2013

El episodio "Vuelvo enseguida" ("Be Right Back" en su título original en inglés) es el primer episodio de la segunda temporada de la serie. El episodio cuenta la historia de Martha y Ash, una joven pareja que vive en una remota casa de campo. Una noche después de su mudanza, Ash conducía su automóvil y tuvo un accidente fatal.

Afligida por la pérdida, Martha se siente abrumada por la tristeza y la soledad hasta que encuentra un servicio que le permite hablar con una versión virtual de Ash creada a partir de su presencia en las redes sociales y otros datos de Internet. Esta versión virtual de Ash puede imitar su personalidad y comportamiento, lo que le permite a Martha comunicarse virtualmente con él. Aun así, esta versión de él no se trata de regresar a un muerto a la vida, sino crear una interacción con una IA que imita la comunicación humana.

Inicialmente, Martha se siente incómoda hablando con una versión digital de Ash, pero con el tiempo comienza a sentirse cada vez más apegada a la presencia virtual de su pareja. A medida que la tecnología evoluciona, Martha incluso puede encargar una versión física de Ash, una especie de robot que imita su apariencia y comportamiento. Aunque la presencia física de Ash le brinda a Martha cierta comodidad, pronto comienza a darse cuenta de que esta versión de su pareja no es realmente él, y el intento por asemejarse a un humano, es en vano. El episodio explora temas como la muerte, el duelo y la tecnología, y plantea supuestos importantes sobre la naturaleza de la identidad humana y la relación entre la tecnología y la humanidad.

c. *“San Junipero”*

Tabla 5 *Tabla de datos episodio San Junipero*

Número de temporada	Título	Dirigido por	Escrito por	Fecha de emisión original
Temporada 3	«San Junipero»	Owen Harris	Charlie Brooker	21 de octubre de 2016

"San Junipero" es un episodio de la tercera temporada de la serie, la trama se desarrolla en un futuro cercano en el que la tecnología ha avanzado al punto en que es posible transferir la conciencia de una persona a un mundo virtual después de la muerte.

La historia se basa en dos mujeres jóvenes: Yorkie, una tímida e introvertida turista que se encuentra en una ciudad costera en la década de 1980, y Kelly, una mujer más extrovertida que vive en la misma ciudad en la década de 2010. A través de una aplicación de realidad virtual, ambas se encuentran en una especie de mundo paralelo llamado "San Junípero". Este mundo virtual es una recreación de los años 80, y los habitantes pueden hacer cualquier cosa que deseen sin las limitaciones del mundo real. A medida que la historia avanza, aprendemos más sobre la vida pasada de cada una de las mujeres. Yorkie es parapléjica después de un accidente automovilístico en su juventud, y nunca ha podido vivir su vida al máximo. Kelly, por otro lado, está casada y ha perdido a su esposo y a su hija en el mundo real, y ha estado tratando de evitar el dolor del pasado. Las dos mujeres se encuentran y comienzan a desarrollar una relación cada vez más profunda, mientras exploran San Junípero juntas.

d. *“Striking Vipers”*

Tabla 6 *Tabla de datos episodio Striking Vipers*

Número de temporada	Título	Dirigido por	Escrito por	Fecha de emisión original
---------------------	--------	--------------	-------------	---------------------------

Temporada 5	«Striking Vipers»	Owen Harris	Charlie Brooker	5 de junio de 2019
-------------	-------------------	-------------	-----------------	--------------------

El episodio "Striking Vipers" de Black Mirror comienza presentando a Danny y Karl, dos amigos de la universidad que han mantenido su amistad a lo largo de los años. Danny está casado con Theo, y tienen un hijo juntos, mientras que Karl es soltero y lleva una vida de fiestas y citas casuales.

La historia se desarrolla en un futuro realista, donde los juegos de realidad virtual son una parte común de la vida diaria. Danny recibe como regalo de cumpleaños un simulador virtual llamado "Striking Vipers", que le permite sentir sensaciones físicas en el juego, como si estuviera realmente luchando. Después de jugar el juego durante varias noches, Danny descubre que puede tener relaciones sexuales en el juego con el personaje femenino, Roxette, interpretado por Karl.

A medida que la relación virtual entre Danny y Roxette se intensifica, Danny comienza a sentirse cada vez más confundido y aislado de su vida real. Se encuentra luchando con su atracción por Karl en el juego, pero también con su amor por su esposa y su familia en la vida real. Danny finalmente confronta a Karl sobre sus sentimientos, y los dos hombres deciden tener relaciones sexuales en el juego para explorar su conexión. Esto lleva a una confrontación emocional entre Danny y Theo, quien descubre la infidelidad emocional de su esposo. El episodio explora temas como la identidad sexual, la intimidad en línea y la conexión emocional, y plantea preguntas sobre cómo la tecnología puede afectar nuestras relaciones y percepciones de la realidad.

La interpretación sobre la base del análisis del discurso social de Marc Angenot de los cuatro capítulos de la serie se presenta en el siguiente capítulo de la disertación.

Capítulo 3. Análisis del discurso sobre Black Mirror

En el presente análisis, se desarrollarán historias del mundo de Black Mirror, serie televisiva que hace reflexión sobre las implicaciones y consecuencias de la tecnología en la sociedad contemporánea. Utilizando como marco teórico los siete puntos hegemónicos propuestos por Marc Angenot, se hará un análisis discursivo de cuatro episodios seleccionados de la serie. Sin embargo, el análisis también se enfocará en establecer un contraste entre los sucesos ficticios de Black Mirror y los eventos que están teniendo lugar en el mundo real. A través de esta comparación, se demostrará cómo los episodios de la serie reflejan y critican aspectos relevantes de nuestra propia realidad, proponiendo temas sobre las preocupaciones éticas, sociales y tecnológicas que nos rodean en la actualidad.

La Tabla 3.1 muestra los capítulos que cumplen con varios o todos de los siete principios hegemónicos que propone Marc Angenot:

Tabla 7 Principios hegemónicos en los capítulos de Black Mirror

	La lengua legítima	Tópica y gnoseología	Fetiches y tabúes	Egocentrismo y etnocentrismo	Temáticas y visión del mundo	Dominantes de Pathos	Sistema topológico
Capítulos							
“Caída en picada”	X	X	X	X	X	X	
“Vuelvo enseguida”		X		X	X	X	
“San Junipero”			X	X	X	X	X
“Striking Vipers”	X		X	X		X	X

3.1 Análisis discursivo sobre “Caída en picada”



Ilustración 1 Imagen referencial del capítulo Caída en Picada

Este capítulo evidencia el vínculo de la protagonista, Lacie, con sus relaciones sociales de manera virtual, y cómo se adapta su vida por completo a una calificación y aprobación virtual y enteramente tecnológica que hace que la protagonista pierda su autenticidad tratando de encajar en los estándares que las redes sociales le exigen. La protagonista lleva consigo una especie de lentillas para conectarse virtualmente sin necesidad de ocupar el teléfono todo el tiempo, como si se tratase de un objeto indispensable para su diario vivir. Aquí surge el tema de los cibernéticos y la evolución del cuerpo humano mediante herramientas tecnológicas, tal como lo explica Haraway (1984). Para contextualizar, Anna Haraway explora el uso de la tecnología por parte de los seres humanos, pero enfocándose en su integración directa con el cuerpo físico. De esta manera, comienza a depender de ella para llevar a cabo actividades cotidianas, tal como Lacie lo hace al utilizar las lentillas para interactuar virtualmente e incluso para ver su propia calificación dentro de las redes sociales.

Además, cuando Lacie comparte un espacio con otros individuos, se destaca su constante uso de un dispositivo tecnológico avanzado, similar a un teléfono celular, que se utiliza para mostrar contenido "apropiado", así como para calificar a las personas en tiempo real. Mientras Lacie se ejercita por las calles cercanas a su hogar y se encuentra con más gente, de inmediato emite una calificación hacia la otra persona. Este entorno se

distingue por ser completamente utópico, saludable y seguro. Las apariencias físicas desempeñan un papel fundamental en las relaciones sociales y, por lo tanto, en las calificaciones que reciben las personas.

3.1.1 Lengua legítima

En este capítulo se puede apreciar cómo el grupo social está limitado a comportarse de determinada manera, pero también se encuentra estipulada la forma en la que la sociedad debe expresarse verbalmente. Lacie en su intento de encajar dentro del grupo de poder que domina aquella sociedad, se preocupa por su forma de expresarse, dejando de lado la vulgaridad y la banalidad del habla. La única persona con la que descuida sus expresiones lingüísticas es con su hermano, quien es una persona que de por sí, no es altamente aceptada en la sociedad.

Cuando Lacie pierde el control de su lenguaje en un lugar público con su hermano, empieza a recibir malas calificaciones de la gente a su alrededor y enseguida comienza a ser rechazada por la sociedad. A partir de este suceso, Lacie pierde su alto puntaje y no lo vuelve a recuperar, por lo que deja de ser un actor influyente y apto para esta colectividad.

En cuanto a la lengua legítima que se aborda en la serie, se pueden observar las limitaciones impuestas sobre el lenguaje a los individuos que forman parte de este grupo social. Aquellos que no ejercen un control autónomo sobre su lenguaje son estigmatizados como irracionales. Esta situación guarda cierta similitud con la dinámica de las redes sociales actuales, donde cada persona es libre de generar contenido de cualquier tipo. Sin embargo, aquellos que violen las "leyes" establecidas por las políticas de uso de la aplicación pueden enfrentar consecuencias como la eliminación de sus publicaciones o sanciones personales.

3.1.2. Tópica y gnoseología

El hermano de Lacie tiene una apariencia mucho más descuidada y, hasta cierto punto, parece más humano que Lacie y el resto de la sociedad. Frente a su hermano, Lacie utiliza un lenguaje menos forzado y planificado, pero esto no significa que el hermano de Lacie tenga su aprobación, sino que a Lacie le da igual lo que pueda pensar su hermano de ella por no ser un actor esencial dentro de la sociedad, lo que revela desaprobación hacia él por no cumplir con las normas socialmente establecidas. En este sentido, se cumple otra parte del método hegemónico: la tónica y gnoseología. Según lo explicado por Angenot, cuando un individuo no se ajusta al

discurso establecido de alguna manera, el grupo social dominante, en este caso Lacie, tratará de excluirlo y limitarlo hasta que se adapte a su norma social.

En la serie, al igual que en la actualidad, se presentan escenarios en los que las personas están completamente inmersas en el manejo de sus vidas en las redes sociales, llegando incluso a priorizarlas por encima de su realidad física. Esto evidencia cómo el uso exponencial de estas plataformas se ha normalizado en la sociedad actual. Ser un usuario activo en redes sociales implica, en muchos casos, ser considerado un personaje relevante y aceptado. En la actualidad, resulta complicado relacionarse socialmente sin la ayuda de una red social que conecte a los individuos entre sí. A menudo, se descarta la interacción social si no es posible encajar en la realidad virtual de las redes sociales de una manera más significativa que en la conexión física.

Según el autor Franguelli (2023), explica que esta importancia que se le presta a las redes sociales no parece ser una tendencia temporal, al contrario, su influencia parece ser irreversible. Específicamente, ha tenido un gran impacto en las relaciones humanas, hasta el punto de cambiar las formas en las que se prefiere interactuar con otras personas.

3.1.3 Fetiches y tabúes

En el inicio del capítulo, se presenta claramente el orden estigmatizado por la sociedad ficticia en la que se encuentra Lacie. En este mundo, todo sigue las normas establecidas como correctas: desde el entorno geográfico hasta las apariencias físicas, las vestimentas y las acciones en sí. Existe un método bastante minimalista y repetitivo.

En esta sociedad, a través de acciones forzadas que demuestran la integración general en el ambiente, las casas, las calles y las formas de ser de cada individuo deben cumplir un determinado orden, y no se permite ninguna posibilidad de "diferenciarse" del resto para desafiar la normalidad establecida. En consecuencia, no hay espacio para cambiar o ampliar el discurso establecido en ningún aspecto. Angenot explica que, en esta categoría de la hegemonía, los grupos de poder controlan las prácticas que son intocables y sagradas, y en este caso, totalmente irrompible dentro de los grupos sociales establecidos. Es por esto, que en general, todas las acciones de los personajes dentro del capítulo son repetitivas, porque se trata meramente de su normalidad.

3.1.4 Egocentrismo y etnocentrismo

El egocentrismo puede verse en este capítulo a través de Naomi, que es una antigua amiga de Lacie; ella representa la presencia de un *Yo* que es más poderoso que los demás por su alta calificación. Cuando Lacie intenta encajar en las reglas sociales que se le presentaban, empieza a hacer cualquier cosa que Naomi le pida, solo por el rango social que posee Naomi. Naomi cuida en todo momento cómo se la percibe en el mundo de las redes sociales, y cómo se siente ella con la presencia de otros actores sociales, por lo que ella tiene permitido utilizar el lenguaje como le plazca. Al notar que Lacie baja su calificación, no la quiere más en su grupo social, es más, influye directamente en los demás personajes para que rechacen sobremanera a Lacie.

Según Angenot, los grupos hegemónicos emplean el egocentrismo y el etnocentrismo como estrategias para establecer y preservar su posición privilegiada en la sociedad, tal cual lo hace Naomi frente a sus otros grupos sociales que la conservan a ella como una imagen referencial para llevar a cabo sus acciones. Es por esto, que Naomi al demostrar una exagerada interacción con sus redes sociales, los grupos seguidores de ella imitarán sus acciones.

3.1.5 Temáticas y visión del mundo

Dentro de esta sociedad, no se tolera a las personas que no cumplan con un nivel mínimo de calificaciones estelares. Aquellos que no logren obtener al menos una estrella en sus evaluaciones son directamente encerrados. Sin embargo, incluso en este entorno, se puede apreciar que están atrapados, ya que las formas de expresión y el lenguaje están limitados a las decisiones de los personajes dominantes.

Esto se asemeja a lo que el autor Marc Angenot expresa, las temáticas y visión del mundo dentro de la hegemonía cumplen con una visión centrada y estrecha de lo que los grupos dominantes sugieren ante los fenómenos sociales que van apareciendo, y cualquier disturbio que interrumpa esa normalidad, es considerado como una amenaza.

3.1.6 Dominantes del Pathos

Un ejemplo concreto de esta dinámica se puede observar en el personaje de Naomi, quien es una figura altamente influyente en la sociedad. A partir de ella, se puede notar cómo los demás personajes controlan sus emociones. Si Naomi cataloga algo como incorrecto o malo, todos los demás también lo hacen. A partir de

esas directrices, pueden tomar sus propias decisiones, siempre y cuando no se alejen de las órdenes establecidas por los grupos dominantes.

Este actor influyente se atribuye el poder de manejar las emociones de los demás, incluso cuando puedan tener puntos de vista diferentes. En un momento del capítulo, Naomi comienza a amenazar a Lacie para mantenerla alejada debido a su baja calificación, sin importarle utilizar el miedo y la opresión. Es evidente que el control y la dominación son elementos clave en esta sociedad aparentemente buena, donde el libre albedrío y las opiniones individuales son suprimidas en favor de mantener un orden y una cohesión social determinada por los grupos dominantes.

3.2 Análisis discursivo sobre “Vuelvo enseguida”



Ilustración 2 Imagen referencial del capítulo Vuelvo Enseguida

Este episodio se centra en la vida de Martha, una mujer devastada por la pérdida inesperada de su pareja, Ash, se encuentra en medio de un profundo dolor. Sin embargo, su situación se complica aún más cuando descubre que está embarazada de Ash, lo que despierta en ella una necesidad aún mayor de mantenerlo presente en su vida. En este contexto, Martha se topa con un servicio experimental que promete traer de vuelta a los seres queridos mediante la inteligencia artificial.

Impulsada por la esperanza de recuperar a Ash, su prometido fallecido, Martha decide embarcarse en esta propuesta tecnológica. El servicio utiliza los datos en línea de Ash, desde sus interacciones en redes sociales

hasta sus mensajes de texto, para recrear su personalidad en una forma digital. Martha se encuentra frente a una oportunidad única para mantener una conexión con su pareja a través de esta simulación virtual generada por la inteligencia artificial.

Ash, uno de los personajes centrales del episodio, se destaca por su dependencia de los dispositivos tecnológicos, a diferencia de Martha, quien trabaja con tecnología, pero no muestra la misma necesidad constante de estar conectada. La muerte de Ash deja un vacío en la vida de Martha, quien, a pesar de los desafíos en su relación, reconoce el profundo impacto que su pareja tenía en su existencia. En su afán de no perder esa conexión perdida, Martha busca alternativas dentro de la sociedad para utilizar los avances tecnológicos y establecer una conexión con la versión digital generada por la IA de Ash.

“Vuelvo enseguida” es un episodio que plantea una reflexión profunda sobre la relación entre el individuo y las IA, explorando cómo, a pesar de los esfuerzos de las IA por sustituir la conciencia humana, siempre existen factores que resaltan las diferencias entre ambas. Este tema es especialmente relevante en el análisis, ya que en la actualidad se han realizado intentos, a través de diversas plataformas virtuales, para generar una conversación entre humanos e IA, tal como ocurre con ChatGPT y otras tecnologías similares.

El autor Buenaño (2023) justamente explica que, la capacidad distintiva de ChatGPT se centra en mantener el contexto de la conversación y generar respuestas naturales y coherentes, permitiéndole a los usuarios adaptarse a su uso y sentirse cómodos con la presencia de lo que sería la opinión creada por una IA.

Este episodio muestra cómo ha evolucionado la relación del ser humano con las conexiones virtuales. Va más allá de la realidad actual, al presentarnos una forma alternativa de interactuar, en este caso, con entidades virtuales. Esta exploración nos invita a cuestionar los límites de nuestras relaciones sociales y cómo la tecnología puede influir en la forma en que nos relacionamos con los demás.

3.2.1. Tópica y gnoseología

En el episodio, constantemente se encuentra alguien hablando de los nuevos avances médicos para reemplazar partes humanas por otros métodos, como la creación de piel sintética. Una allegada de Martha le insiste e inscribe, sin su consentimiento, en una aplicación donde podrá hablar con una versión virtual de su pareja recientemente fallecida, especificándole que no se tratará de expareja, sino de una copia generada por una IA

que imita su forma de ser a través de redes sociales y correos digitales que compartió en su vida. Es entonces, cuando Martha empieza a generar una especie de vínculo afectivo con el chat que imita ser su expareja, Ash.

En cuanto a hegemonía, se priorizan temas como la evolución digital por encima de las sensaciones que pueden obtener las personas; es por ello, que, a pesar de que la protagonista en un principio haya estado en contra de generar un vínculo con una red virtual que imitaba a su pareja, su compañera ignora la postura de Martha y consigue involucrarla en esa situación. La normalidad de esa sociedad es aceptar completamente los nuevos avances tecnológicos, por más que se vayan en contra de una antigua forma de accionar de manera humana.

3.2.2. Egocentrismo y etnocentrismo

Una vez que Martha se centra en su propio dolor por la pérdida de su pareja, además de aislarse de su grupo social, genera cierta dependencia por hablar con la IA que imita completamente las acciones de Ash, su esposo. Martha al verse envuelta en su luto, se encerró en compartir momentos con una IA, olvidando que en realidad es un producto con fines de acompañamiento más que un ser existente, pero, aun así, tratándolo como uno.

A partir de las conversaciones que Martha creó con la IA, la protagonista empieza a considerar recrear físicamente a Ash, pues ya no le era suficiente tener conversaciones por chat y llamadas con la IA que imitaba a su pareja. Martha, en alguna de sus llamadas con la imitación de Ash, este le explica que puede considerar trasladar la información que recopiló la IA a un cuerpo idéntico al de Ash, pero explicándole que se tratará de un androide con características físicas y psicológicas casi idénticas a las de un humano. Martha no lo piensa dos veces para acceder a esta nueva forma de interacción con la IA, despreocupándole por completo el hecho de que no se trate de un humano real.

En este segmento del capítulo, se evidencia claramente el egocentrismo y etnocentrismo que refuerzan uno de los puntos hegemónicos. La protagonista muestra una dependencia excesiva en el uso de la tecnología aplicada a su vida, sin considerar en lo más mínimo las normas de comportamiento y los límites de la conducta humana. A pesar de haber tenido una vida previa con actividades propias, Martha se obsesiona con recrear físicamente a su esposo, Ash. Esta máquina, que imita a su esposo, se convierte en un mero instrumento para satisfacer sus necesidades, de esta manera, la copia de Ash se convierte en un objeto destinado a cumplir el anhelo de compañía de Martha.

3.2.3 *Temáticas y visión del mundo*

Después de que Martha pasó cierto tiempo con el androide que imita a su esposo, pudo empezar a notar que las interacciones que mantenían no eran iguales a las de un humano, pues este objeto que compartía con ella no mantenía las mismas necesidades básicas y lógicas de un humano, no se molestaba, no comía, no sentía, no dormía ni se lastimaba. A largo plazo, a Martha esto le causó un fuerte conflicto, pues a pesar de que se trataba de una copia física idéntica a la de su esposo, había ciertas cualidades que la IA no lograba alcanzar. En el periodo de su embarazo, Martha consideró guardar este androide en la azotea de su casa, pues a pesar de no tratarse de un humano real, sus convicciones éticas no le permitían deshacerse de él.

Años más tarde, cuando crece la hija de Martha y Ash, se puede visualizar como la hija de Martha tiene deseos de visitar a Ash en la azotea de su casa, dando a entender que a pesar de toda la confusión que pasó Martha al recrear este personaje de manera física y posteriormente arrepintiéndose, no ocultó lo que en realidad era el androide de la azotea. En este punto, se puede apreciar cómo Martha genera ciertas reglas para que su hija pueda visitar a su ficticio padre, y cómo ella desea abordar la relación que tiene su hija con la IA que vive junto a ellas. Es por ello, que aquí se cumple otra regla de la hegemonía, las temáticas y visión del mundo, ya que la introducción de esta IA en la vida de su hija fue completamente decisión de Martha.

3.2.4 *Dominante del Pathos*

Una de las razones por las que Martha no se deshizo del androide cuando tuvo la oportunidad, fue porque esta IA hizo una excelente imitación de la sensación del miedo. La réplica de Ash empezó a rogar por su vida cuando Martha le sugirió lanzarse de un precipicio, pero este androide al darse cuenta de la situación suplicó porque esa no fuera la decisión final de Martha. Lo que el autor Marc Angenot sugiere con respecto a “Dominante del Pathos”, es que cierto individuo mantiene una postura, y que, para tratar de convencer a los otros sujetos del mismo pensamiento, juega con los sentimientos de los mismos.

3.3 Análisis discursivo sobre “San Junipero”



Ilustración 3 Imagen referencial del capítulo San Junipero

Este episodio se centra en un futuro distópico donde las influencias tecnológicas y la realidad virtual desempeñan un papel central en la vida de las personas. La trama se desarrolla en una ciudad costera llamada San Junipero, que representa un oasis digital en el que las personas pueden conectarse y experimentar una realidad alterna. Este episodio cuestiona la naturaleza de la vida y la muerte, así como la posibilidad de encontrar la felicidad eterna a través de la tecnología. Al explorar temas como la memoria, la identidad y el amor en el contexto de la realidad virtual, "San Junipero" plantea interrogantes sobre el significado de la existencia humana en un mundo cada vez más digitalizado.

La historia principal se centra en dos mujeres, Kelly y Yorkie, que se conocen “San Junipero”. Ellas desarrollan una relación amistosa que posteriormente tendría fines románticos. Ambas muchachas están conscientes de sus realidades son extremadamente diferentes en el plano real y físico, aun así, deciden tener una relación pasajera dentro de San Junipero. Las cosas empiezan a cambiar cuando Yorkie empieza a generar un vínculo afectivo más estrecho de lo que tenía en mente Kelly, donde deberá tomar una decisión importante sobre si quiere pasar la eternidad en San Junipero junto con Yorkie, o morir de manera natural y tener el

mismo fin que su familia. La elección que hace tiene un gran impacto en cómo ven ambas mujeres el mundo real y como lo pueden comparar sumergidas en la virtualidad.

Aquí la tecnología es un espectro que supera los límites que el ser humano conoce, y se involucra con la conciencia humana para rescatarla una vez que el cuerpo físico deje de funcionar, generando un ambiente utópico para la humanidad donde, en realidad, la muerte dejaría de tener el significado de un final para la existencia humana.

3.3.1 Fetiches y tabúes

Dentro de San Junipero, las personas tienen que cumplir ciertas horas estipuladas, porque se trata de una sensación limitada, hasta que la persona fallezca y elija permanecer de manera sensorial en San Junipero después de morir. Lo que pasa dentro de San Junipero, es que, a pesar de imitar las verdaderas sensaciones humanas, no hay sensaciones de dolor o molestia, y es prioridad entrar a la plataforma únicamente para sentir satisfacción. Esta isla virtual se hizo exclusivamente para el disfrute humano. Se pone en consideración el hecho de quedarse para la “eternidad” dentro de esta realidad virtual.

Es por ello que, en el ámbito de fetiches como estipula Angenot, es justamente la sensación de no tener que preocuparse por las cosas que normalmente cualquier ser humano consideraría en el mundo real: dolor, vejez, enfermedad, hambre, etc. Y se convertiría en un tabú tratar de hablar sobre eso, porque para Yorkie, a pesar de entrar constantemente a San Junipero, no le dejan de preocupar temas de su propia realidad física. Cuando conoce a Kelly, ambas empiezan a tener una sensación de cercanía y enamoramiento, con la diferencia de que Yorkie se limita a experimentar sensaciones en la plataforma, a diferencia de Kelly y todos los demás personajes dentro de la isla.

A pesar de que Kelly no despreció a Yorkie por tener sus propias limitaciones con respecto a sus sensaciones en San Junipero, sí la forzó varias veces para hacer cosas que normalmente Yorkie no haría, porque a pesar de tratarse de sensaciones que simplemente Yorkie no quería experimentar por tratarse de su personalidad, sentía que debía cumplir con ciertas acciones dentro de la plataforma para poder encajar y demostrarse tan atractiva y sociable como Kelly.

En esta interpretación de San Junipero, a pesar de que la experiencia de la isla en sí no existe en la vida real, se puede establecer cierta similitud con la relación que las personas tienen con las redes sociales. Aunque estas plataformas no generan sensaciones físicas, muchos individuos se inclinan por exhibir únicamente su faceta superficial, mostrándose como seres libres de problemas y con una vida perfectamente controlada para resultar atractivos a los demás usuarios de la red social.

3.3.2 Egocentrismo y etnocentrismo

En el capítulo, los personajes principales exploran una realidad virtual, donde las personas pueden "vivir" en un mundo simulado después de la muerte, o interesarse por participar nada más como "turistas". A primera vista, esto podría parecer una forma de escape de la realidad y de las limitaciones impuestas por la sociedad. En la isla virtual, las personas pueden crear una imagen idealizada de sí mismas, ocultando sus problemas y limitaciones.

San Junipero también revela una forma de etnocentrismo al promover una versión idealizada de la cultura y los estilos de vida predominantes en la época en que se desarrolla el capítulo. Los eventos, la música y las tendencias presentes en la isla reflejan una nostalgia por la cultura de los años 80, lo que puede interpretarse como una preferencia por una cultura dominante específica y la exclusión de otras perspectivas y experiencias. Aunque no se esté desvalorizando la actualidad donde se encuentran realmente los personajes, sí eligen permanecer en décadas anteriores, proponiendo las mismas como los "mejores años".

3.3.3 Temáticas y visión del mundo

En "San Junipero", se nos presenta una realidad virtual en la que las personas pueden vivir una vida después de la muerte. Esta temática plantea preguntas profundas sobre la naturaleza de la existencia y la trascendencia. Al explorar la posibilidad de escapar de las limitaciones físicas y temporales, el episodio propone cuestionamientos sobre las concepciones tradicionales de la vida y la muerte.

Se puede identificar ciertas visiones del mundo que se presentan y se promueven en el capítulo. Por ejemplo, se destaca la importancia de la conexión emocional y el amor a través del personaje de Yorkie y Kelly. La narrativa se centra en su historia de amor y en la búsqueda de la felicidad y la realización personal a través de esta conexión emocional intensa.

El capítulo también muestra cómo la tecnología y la realidad virtual pueden proporcionar una forma de escapismo y satisfacción personal. San Junipero se presenta como un lugar donde las personas pueden experimentar placer y felicidad sin restricciones, lo cual refuerza la idea de que la tecnología puede ofrecer una alternativa a la vida cotidiana y sus limitaciones.

3.3.4 Dominante del Pathos

En "San Junipero", se exploran una serie de emociones y sentimientos intensos a lo largo del episodio. Por un lado, se abordan temas como la soledad, el dolor y la pérdida a través de los personajes de Yorkie y Kelly. Sus historias personales están marcadas por tragedias y momentos difíciles que han moldeado su búsqueda de la felicidad en San Junipero. En este sentido, se puede visualizar una dominante de Pathos en el capítulo, donde las emociones más prominentes son la tristeza, la melancolía y la necesidad de superar el sufrimiento. Se destaca una justificación de por qué el ser humano debería considerar quedarse en San Junipero.

En el capítulo, Yorkie juega mucho con sus propios sentimientos para convencer a Kelly de que se quede junto a ella, muchas veces, invalida los sentimientos de Kelly en frente de sus propios sentimientos, y hace una comparación refiriéndose a que los suyos propios son válidos y correctos. A esta influencia, Kelly se replantea sus propias decisiones y formas de ver el mundo, y al verse conmovida por las razones que tenía Yorkie por ofrecerle para convencerla de quedarse, finalmente lo hace, a pesar de este no haya sido su deseo en un principio.

En comparación con el capítulo San Junipero, se puede observar cómo el sentimentalismo desempeña un papel significativo tanto en las redes sociales como en los informes mediáticos. En las redes sociales, especialmente en plataformas como Facebook, Instagram y Twitter, se fomenta y se maneja el sentimentalismo. Las publicaciones se centran en mostrar las emociones humanas más intensas, desde momentos de felicidad y éxito hasta tristeza y pérdida. Las personas comparten historias personales, fotografías emotivas y mensajes inspiradores con el objetivo de generar empatía y conexión emocional con sus seguidores.

Este uso del sentimentalismo en las redes sociales tiene un propósito persuasivo. Al apelar a las emociones de las personas, se busca influir en sus opiniones, actitudes y comportamientos. Los mensajes que evocan emociones intensas tienen más probabilidades de ser compartidos y recibir interacciones, lo que a su vez aumenta la visibilidad y el impacto de las publicaciones. De manera similar, en los informes mediáticos, el

sentimentalismo se emplea para persuadir y convencer a la audiencia de ciertas posturas o puntos de vista. Los medios de comunicación, sobre todo los digitales, utilizan historias humanas, testimonios emocionales y narrativas impactantes para captar la atención de los espectadores y generar empatía hacia ciertos temas o problemas. Al presentar la parte humana de las personas involucradas en una situación, se busca influir en la opinión pública y movilizar a la sociedad hacia determinadas acciones o cambios.

3.3.5 Sistema topológico

El mismo hecho de que dentro de este capítulo haya la oportunidad de seguir teniendo experiencias humanas después de la muerte, hace que se presente un sistema topológico en el ámbito de la hegemonía. Este sistema define y organiza las relaciones espaciales y temporales entre los personajes y los entornos virtuales en los que interactúan. El sistema topológico crea una estructura en la que los individuos pueden experimentar diferentes estados de conciencia y moverse entre distintos entornos dentro de San Junipero.

El sistema topológico también se manifiesta a través de la conexión entre los cuerpos físicos de los personajes y sus avatares en la realidad virtual. A través de una interfaz tecnológica, los individuos pueden "ingresar" a San Junipero y experimentar una realidad alterna. Esta interconexión entre el mundo físico y el virtual crea un sistema topológico en el que los límites entre la realidad y la simulación se desdibujan.

En términos de hegemonía, el sistema topológico de San Junipero establece una jerarquía y una normatividad en la forma en que las personas pueden experimentar la vida después de la muerte. Aunque se presenta como una opción para todas las personas, solo aquellos que eligen "pasar" a San Junipero pueden acceder a sus beneficios. Esto implica una estructura de poder en la que se privilegia a ciertos individuos que cumplen con ciertos criterios o toman decisiones específicas.

Por otro lado, el sistema topológico de San Junipero también refleja una forma de control y manipulación. La empresa que desarrolla y mantiene el sistema tiene el poder de establecer y modificar las reglas y limitaciones de la realidad virtual. Esto crea una dinámica de dominación en la que los individuos están sujetos a las decisiones y las condiciones impuestas por la entidad hegemónica que controla el sistema.

Aunque las personas puedan acceder y utilizar diferentes aplicaciones digitales para establecer conexiones y relacionarse de manera aparentemente "gratuita", en realidad siempre existe una adaptación necesaria al

funcionamiento y a las expectativas de estas plataformas. Las redes sociales imponen reglas y normas que determinan cómo se comparten y se consumen contenidos, cómo se interactúa con otros usuarios y qué tipo de información personal se comparte.

Dentro de estas plataformas digitales, también se pueden identificar jerarquías implícitas. Algunos usuarios tienen más seguidores, mayor visibilidad y una influencia más significativa en la audiencia. Estas personas suelen tener la capacidad de moldear las tendencias y dictar las normas del comportamiento en línea. Además, las propias plataformas pueden privilegiar a ciertos usuarios o tipos de contenido a través de algoritmos que determinan qué se muestra en los feeds de noticias y qué es más probable que generen interacción.

3.4 Análisis discursivo sobre “Striking Vipers”



Ilustración 4 Imagen referencial del capítulo Striking Vipers

"Striking Vipers" aborda temáticas de la tecnología importantes al explorar el impacto de la realidad virtual y los videojuegos en la vida humana. El episodio muestra cómo la tecnología puede ofrecer experiencias inmersivas que desafían las percepciones de la realidad y plantea preguntas sobre cómo estos avances tecnológicos pueden afectar las relaciones y la identidad.

El episodio examina cómo la realidad virtual puede alterar las interacciones sociales. A medida que los personajes se sumergen en el juego, se enfrentan a dilemas emocionales y éticos debido a las nuevas experiencias que experimentan. Esto plantea cuestiones sobre los límites entre la realidad y la ficción, y cómo la tecnología puede crear una brecha entre las vidas virtuales y reales. También aborda la exploración de la sexualidad en el contexto digital. El episodio cuestiona las normas y las expectativas sociales en torno a la identidad sexual, ya que los personajes se sienten atraídos por avatares del mismo sexo dentro del juego. Esto nos lleva a reflexionar sobre cómo la tecnología puede desafiar las categorías tradicionales de género y sexualidad, y cómo las experiencias virtuales pueden influir en la identidad y relaciones en el mundo real.

El episodio muestra preocupaciones sobre la adicción a la tecnología y la dificultad de establecer un equilibrio entre la vida virtual y la vida real y física. Los personajes se ven atraídos por la inmersión y la emoción que brinda el juego, lo que los lleva a perderse en su mundo virtual y descuidar sus responsabilidades y relaciones personales.

Los autores García y Córdoba (2020) explican acerca de cómo las personas pueden recaer en esta adicción, y cómo a partir de las máquinas han manipulado las relaciones humanas, aislando a los vínculos sociales reales y sometiéndolas al uso constante de dispositivos virtuales dejando de lado el relacionamiento físico entre los mismos.

3.4.1 La lengua legítima

En el episodio, se presenta un juego de realidad virtual llamado "Striking Vipers" que utiliza avanzada tecnología de simulación para permitir a los jugadores sumergirse en un mundo digital donde pueden experimentar sensaciones físicas y emocionales de una manera realista. A medida que los personajes interactúan en el juego, se establecen nuevas formas de comunicación y lenguaje, donde los movimientos y acciones en el mundo virtual adquieren significados y expresan deseos y emociones.

Este contraste entre la realidad y la virtualidad plantea interrogantes sobre la hegemonía del lenguaje legítimo. En la realidad, las personas utilizan la lengua dominante y aceptada como medio principal de comunicación, mientras que en el juego "Striking Vipers", se desarrolla un lenguaje alternativo y emergente. Este lenguaje está basado en interacciones físicas y gestuales, así como en nuevas formas de expresión emocional que no están limitadas por las restricciones de la lengua tradicional.

Sin embargo, a pesar de la emergencia de este lenguaje alternativo en el mundo virtual, persisten tensiones y conflictos entre la realidad y la simulación. Los personajes experimentan dificultades para reconciliar sus deseos y experiencias en el juego con sus vidas y relaciones en el mundo real. Esto plantea interrogantes sobre la naturaleza de la comunicación y la legitimidad del lenguaje en el contexto de las tecnologías de simulación y las inteligencias artificiales.

3.4.2 Fetiches y tabúes

A medida que los personajes se sumergen en este mundo, los protagonistas comienzan a explorar sus deseos y fetiches reprimidos, rompiendo las barreras y tabúes asociados con la orientación sexual y la expresión de la identidad. La presencia de las inteligencias artificiales en el juego amplifica esta experiencia al permitir que los personajes elijan avatares que no necesariamente se corresponden con su género o identidad sexual en el mundo real. Esto desafía las normas sociales y los tabúes arraigados en la sociedad, permitiendo a los personajes explorar nuevas formas de identidad y atracción sexual en un entorno seguro y libre de juicio.

En el episodio, los personajes principales, Danny y Karl, se ven inmersos en un juego de realidad virtual donde pueden vivir experiencias emocionales y físicas intensas. Ellos se sienten culpables al experimentar juntas estas nuevas sensaciones, porque no es correcto dentro de su sociedad, ya que cada uno de ellos, mantiene una vida externa distinta. Danny tiene una relación con su esposa, a pesar de ello, decide desafiar las sensaciones que esa plataforma virtual podría hacerle sentir, lo cual desemboca en que también lo siente con un amigo cercano y no ficticio.

A pesar de esta supuesta liberación en el mundo virtual, los personajes se enfrentan a una confusión emocional y una lucha interna cuando deben reconciliar sus experiencias y deseos en el juego con sus vidas y relaciones en el mundo real. Esto pone de manifiesto las tensiones y contradicciones entre la libertad y el deseo de experimentar, y la necesidad de comprender y aceptar las propias identidades y relaciones en el contexto de la realidad.

3.4.3 Egocentrismo y etnocentrismo

En este capítulo, se puede explorar el contraste entre la realidad y la forma en que las inteligencias artificiales y la tecnología pueden fomentar el egocentrismo y el enfoque exclusivo en los deseos individuales, dejando

de lado las responsabilidades y las conexiones en la vida real. A medida que los personajes se sumergen en este mundo digital, se vuelven cada vez más obsesionados con sus deseos y fantasías, descuidando sus vidas reales y sus responsabilidades fuera del juego.

Esta obsesión egocéntrica con la satisfacción personal y la búsqueda del placer inmediato refleja una dinámica de egocentrismo que es común en la sociedad contemporánea. Las redes sociales y las tecnologías digitales han fomentado la cultura del "yo" y la búsqueda constante de validación y gratificación personal. Esto lleva a una desconexión de las realidades y a la pérdida de empatía hacia los demás. También sucede con los propios juegos en línea, y la dependencia de los jóvenes por este tipo de plataformas.

El enfoque etnocéntrico también se manifiesta en el episodio a través de la relación de Danny y Karl. A medida que se involucran en el juego, su amistad se centra únicamente en la satisfacción de sus deseos y fantasías, dejando de lado la consideración de las consecuencias y el impacto en sus relaciones personales y en sus vidas reales.

3.4.4 Dominante del Pathos

En el episodio, Karl juega un papel manipulador al persuadir y convencer a Danny de continuar experimentando con el juego "Striking Vipers" a pesar de las consecuencias negativas que esto puede tener en sus vidas personales y relaciones. Karl utiliza el *pathos*, es decir, el poder de las emociones y los deseos, para mantener a Danny atrapado en un ciclo de satisfacción instantánea y adicción emocional. La presencia de las inteligencias artificiales en el juego amplifica esta manipulación, ya que estas entidades están programadas para comprender y adaptarse a las emociones humanas. Utilizan algoritmos y datos para alimentar los deseos y las necesidades emocionales de los jugadores, manteniéndolos enganchados y controlados. Por ejemplo, si es que los jugadores, en este caso Danny y Karl, deseaban sentir dolor a través de los golpes en su juego de pelea, lo iban a sentir, al igual que otras sensaciones como deseo y satisfacción.

Esta dinámica refleja la influencia que las tecnologías digitales y las inteligencias artificiales pueden tener sobre nuestras emociones y comportamientos. Las redes sociales y otras plataformas tecnológicas utilizan estrategias similares para mantener a los usuarios enganchados y generar un dominio sobre sus acciones y decisiones, por ejemplo, cuando en una plataforma virtual recibes bonificaciones por ver cierto contenido.

3.4.5 Sistema topológico

En el sistema topológico de Angenot, las relaciones y las interacciones se estructuran de acuerdo con la configuración del poder en una sociedad. En el caso de "Striking Vipers", tanto la relación entre Danny y Karl en el juego como la relación de Danny con su esposa en la realidad están influenciadas por las normas y expectativas sociales.

En la realidad, la relación de Danny y su esposa sigue las convenciones tradicionales de un matrimonio monógamo. Sin embargo, la introducción del juego y las interacciones virtuales con Karl desafían estas normas y abren la posibilidad de explorar deseos y fantasías que están fuera de los límites impuestos por el sistema topológico. La tecnología y las inteligencias artificiales actúan como mediadores en esta dinámica, proporcionando un espacio virtual en el que los personajes pueden cuestionar y desafiar las estructuras de poder y las normas sociales. Sin embargo, a medida que la relación virtual se intensifica, también surge el conflicto entre la realidad y las expectativas sociales establecidas.

La relación entre Danny y su esposa se ve afectada por esta dinámica, ya que ambos intentan reconciliar las emociones y los deseos experimentados en el juego con las normas y expectativas de su matrimonio en la realidad. Esto refleja la tensión entre el sistema topológico hegemónico y las experiencias individuales que desafían esas normas.

Conclusiones

El presente trabajo, gracias al análisis discursivo enfocado en el desarrollo de las relaciones sociales que cumplen los personajes de cada episodio, explica cómo básicamente desde la introducción tecnológica a la vida humana ha cambiado sobre manera la forma en que los individuos interactúan entre sí, y aparte también, cómo funcionan ellos mismos con estas influencias tecnológicas. Como ejemplo, se sostiene lo sucedido en el capítulo “Caída en picada”, donde en esta sociedad distópica resalta cómo la vida de las personas gira en torno a sus calificaciones, reflejando la obsesión por la imagen y la aprobación social en nuestra propia realidad. Los individuos se ven atrapados en un sistema en el que su valor y aceptación dependen de un algoritmo y de la opinión de los demás. Esta dinámica refleja la forma en que las redes sociales y la tecnología han moldeado nuestras interacciones y relaciones sociales en la actualidad.

A medida que avanza el capítulo, se evidencia cómo la tecnología y los dispositivos virtuales se han infiltrado en cada aspecto de la vida de las personas, condicionando su forma de pensar y actuar. La interacción con otros individuos se ha vuelto superficial, basada en la búsqueda desesperada de una calificación positiva y la necesidad de encajar dentro de los estándares impuestos por la sociedad. La libertad individual y la autenticidad se ven socavadas por la constante presión de mantener una imagen y una reputación virtuales impecables.

Este panorama planteado en el capítulo invita a reflexionar sobre los efectos profundos y muchas veces preocupantes de la tecnología en la vida diaria. Se cuestiona hasta qué punto la humanidad ha sacrificado su verdadera identidad y su capacidad de crear relaciones genuinas en aras de la validación y la conformidad virtual. En este caso, también se revela la vulnerabilidad de la sociedad ante la manipulación y el control a través de la tecnología, y cómo las libertades individuales pueden ser coartadas en nombre de la eficiencia y la comodidad que brinda el mundo digital.

Dentro de los capítulos analizados, se reflejan las tendencias y los dilemas sociales que enfrentan en la actualidad, planteando interrogantes sobre el equilibrio entre la tecnología y la humanidad, la importancia de la autenticidad y la libertad en nuestras relaciones sociales, y la necesidad de ser conscientes de las implicaciones de nuestra dependencia tecnológica en la configuración de nuestro futuro colectivo.

Por otro lado, en el capítulo "Vuelvo enseguida", se explora el impacto de la dependencia extrema de la tecnología y la introducción de la inteligencia artificial en la vida cotidiana. El episodio plantea preguntas sobre la ética y las consecuencias de confiar en la tecnología para satisfacer las necesidades emocionales.

En la vida real, también se presencia una creciente dependencia de la tecnología y la introducción progresiva de la inteligencia artificial en diversos aspectos de la sociedad. Por un lado, la tecnología ha transformado las formas de comunicación, trabajo y entretenimiento. También ha forjado la dependencia a los teléfonos inteligentes, a las redes sociales y a las aplicaciones para casi todas las actividades de la vida diaria. Por otro lado, la inteligencia artificial se está integrando en campos como la medicina, la industria automotriz y la atención al cliente. Por ello, la humanidad se encuentra en una encrucijada donde la IA puede mejorar nuestra calidad de vida, pero también plantea desafíos éticos y sociales, donde podemos volvernos dependientes del trabajo de las IA.

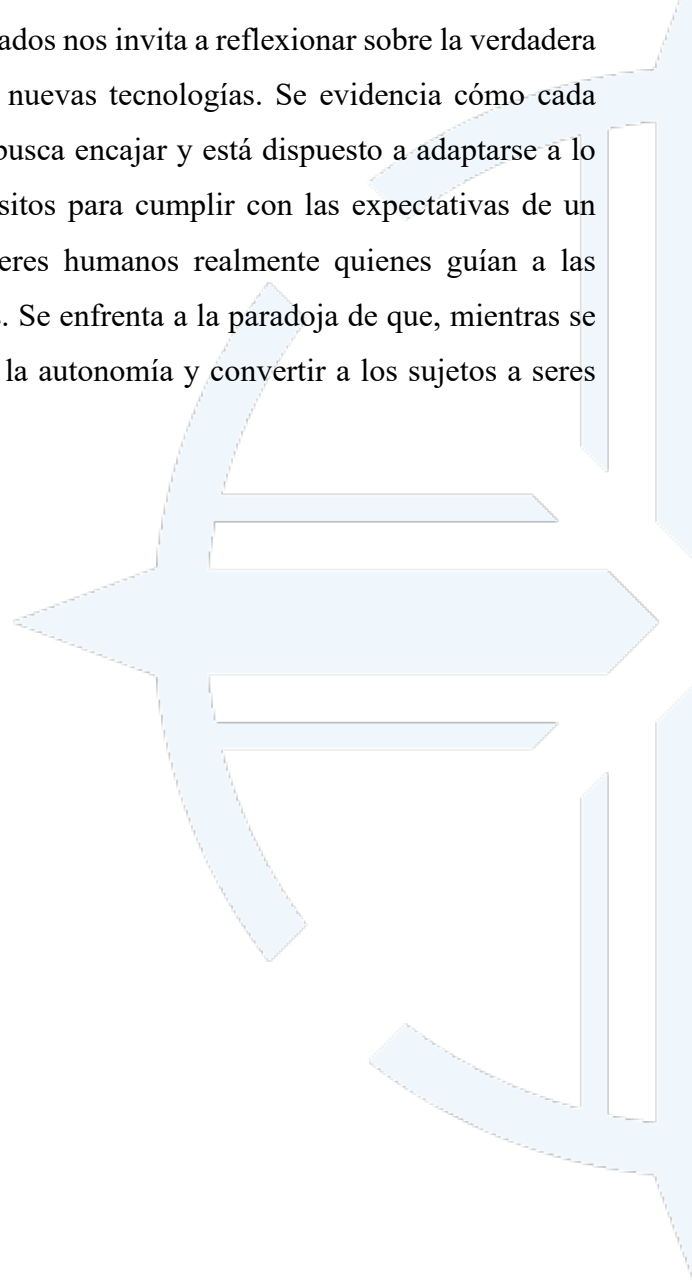
A medida que la tecnología continúa evolucionando, es esencial considerar cuidadosamente las implicaciones y establecer límites para garantizar mantener la autonomía y bienestar emocional en un mundo cada vez más digitalizado.

A partir de la introducción tecnológica que se aprecia en los capítulos analizados, también se pone en consideración que el ser humano se ve envuelto en las facilidades que las tecnologías pueden llegar a brindarle, y que por la misma razón, no sería difícil caer en una dependencia dirigida a las IA, ya que, al momento que estas solucionan y mejoran la experiencia de los seres humanos, especialmente para relacionarse entre más individuos, inconscientemente las personas prefieren guiarse por la ayuda de la máquina y evitar cometer sus propios errores, sino también, llegar a comportarse de la manera más adecuada según lo propuesto por la sociedad actual, con la ayuda de las tecnologías.

Con respecto a los puntos hegemónicos que la serie aborda, la "lengua legítima" muestra las limitaciones impuestas sobre el lenguaje a los individuos que pertenecen a determinados grupos sociales. Aquellos que no tienen un control autónomo sobre su lenguaje son estigmatizados y considerados irracionales. Esta dinámica guarda cierta similitud con la realidad de las redes sociales actuales, donde cada persona tiene libertad para generar contenido, pero está sujeta a las "leyes" establecidas por las políticas de uso de la plataforma. Quienes violen estas normas pueden enfrentar consecuencias, como la eliminación de publicaciones o sanciones

personales. Este paralelismo plantea interrogantes sobre la libertad de expresión y los límites impuestos en el ámbito digital, así como la influencia de las normas sociales en el uso del lenguaje en el contexto virtual.

En conclusión, el análisis discursivo de los episodios seleccionados nos invita a reflexionar sobre la verdadera dinámica de poder que existe entre los seres humanos y las nuevas tecnologías. Se evidencia cómo cada individuo que participa en redes sociales y campos virtuales busca encajar y está dispuesto a adaptarse a lo que las máquinas y plataformas digitales exigen como requisitos para cumplir con las expectativas de un usuario adecuado. Esto plantea la pregunta de si son los seres humanos realmente quienes guían a las inteligencias artificiales o si, en cambio, son guiados por ellas. Se enfrenta a la paradoja de que, mientras se busca la conexión y la aceptación en línea, es posible perder la autonomía y convertir a los sujetos a seres subordinados a las demandas de la tecnología.



Referencias bibliográficas

- Buenío, D. (2023, febrero 13). ChatGPT, la punta visible de un iceberg llamado IA generativa que está revolucionando múltiples industrias. Forbes Ecuador.
<https://www.forbes.com.ec/columnistas/chatgpt-punta-visible-iceberg-llamado-ia-generativa-esta-revolucionando-multiples-industrias-n29398>
- Franguelli, B. (2023, febrero 17). El amor en los tiempos de las aplicaciones para citas. La Civiltà Cattolica.
<https://www.laciviltacattolica.es/2023/02/17/el-amor-en-los-tiempos-de-las-aplicaciones-para-citas/>
- García, A., Ulloa, M. & Córdoba, E. (2020). La era digital y la deshumanización a efectos de las TIC. REIDOCREA. <https://www.ugr.es/~reidocrea/9-2.pdf>
- Haraway, D. (1984). Manifiesto Ciborg. Recuperado 4 de octubre de 2022, de https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza Editorial.
- Alandete. (2019). *Fake news: la nueva arma de destrucción masiva: cómo se utilizan las noticias falsas y los hechos alternativos para desestabilizar la democracia*. Ediciones Deusto.
- Turkle, S. (2017). *En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital*. Barcelona: Ático de los Libros.
- Kurzweil, R. (2015). *La Singularidad está cerca: Cuando los humanos trascienden la biología*. Lola Books.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Castells, M. (1990). : la era de la información. Realidades y reflexiones sobre la globalización. Espiral.
- Castells, M. (2006). Internet y la sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.

- Orihuela, J. L. (2011). *Mundo Twitter: una guía para comprender y dominar la plataforma que cambió la red*. Barcelona: Gestión 2000.
- Bostrom, N. (2009). *Mejoramiento Humano*. Teell Editorial.
- Prat, M. (2016). *Posicionamiento web: Estrategias de SEO Google y otros buscadores*. Ediciones ENI.
- Alva, F. V. (2019). -Sobre el amor, emociones y redes sociales. En *Los vínculos On-Line en las relaciones amorosas1* (pp. 6–13).
- Revolware, A. J. (2010). *Ciborgs: cuerpo, tecnología y consciencia*. En *Evolución integral: visiones sobre la realidad desde el paradigma emergente* (pp. 337–352). Editorial Kairós SA.
- Cornejo, M., & Tapia, M. L. (2011). *Redes sociales y relaciones interpersonales en internet*. En *Fundamentos en Humanidades* (pp. 219–229).
- Angenot, M. (2010). *El discurso social: los límites históricos de lo pensable y lo decible*. siglo veintiuno.
- Lista de episodios de Black Mirror*. (s/f). Hmong.es. Recuperado el 1 de mayo de 2023, de https://hmong.es/wiki/List_of_Black_Mirror_episodes
- Gilbert-Lecomte, R. (1991). *Black mirror: Selected poems* (D. Rattray, Trad.). Station Hill Press.
- van Dijk, T. A. (septiembre-octubre 1999). *El análisis crítico del discurso*. Anthropos.
- FormulaTV. (s/f). *Black Mirror*. FormulaTV. Recuperado el 1 de mayo de 2023, de <https://www.formulatv.com/series/black-mirror/capitulos/>