

# Influencia de la red en el fenómeno de la individualización\*

Mg. Alexander Cano M.  
Magister en Diseño y Creación Interactiva  
Profesor Universidad de Caldas  
Departamento de Diseño Visual  
alexander.cano@ucaldas.edu.co

## Resumen

El cierre de la brecha digital constituye una de las metas más importante para el gobierno actual Colombiano. Las experiencias de otros países demostraron que existe una correlación entre el aumento en el acceso a las tecnologías de información y comunicación y la disminución de los índices de pobreza de sus sociedades. Sin embargo, alrededor de este cambio positivo se genera una creciente preocupación debido al incremento en los índices de aislamiento y adicción a la Internet. El presente artículo explora algunas de las posibles causas de esta problemática y cómo afecta esto al individuo y las formas de interacción social. Finalmente propone, de manera general, la participación de las redes de la información y la comunicación en la estimulación de acciones colectivas reales con miras al mejoramiento del entorno, ayudando así a un cierre de la brecha digital de manera más integral.

Recibido: Septiembre 12 de 2011  
Aprobado: Noviembre 16 de 2011

Palabras clave: Espacio público, flujo de información constante, individualización, internet, redes.

\* El presente artículo deriva de la tesis realizada por la autora en la Maestría en Diseño y Creación interactiva, de la Universidad de Caldas.

## Network's influence in the individualization phenomenon

### Abstract

The closing of the digital gap is one of the most important goals for the current Colombian government. The experiences of other countries have demonstrated a correlation between increased access to information and communication technologies and the reduction of poverty rates of their societies. However, around this positive change a growing concern due to increased rates of isolation and Internet addiction is generated. This article explores some of the possible causes of this problem and how it affects the individual and his ways of social interaction. Finally it proposes, in a general way, the participation of information and communication networks to stimulate real collective actions for the improving of the environment, thus helping to close the digital gap in a more comprehensive way.

Key words: Public space, constant flow of information, individualization, internet, networks.

104

### Introducción

Es innegable el impacto que las tecnologías de la información y la comunicación han tenido en la construcción de la sociedad actual, su rápida evolución ha impuesto una velocidad de transformación que en ocasiones parece escapar del control de las instituciones y las dinámicas sociales ya establecidas, provocando la revisión y redefinición de aspectos tan esenciales como el trabajo, la amistad, el comercio y la educación, sólo para nombrar unos cuantos.

El contexto colombiano no es ajeno a estos cambios. De hecho, una de las apuestas más grandes del Gobierno de Juan Manuel Santos, ha sido la construcción y puesta en marcha del Plan Vive Digital (2010), con el cual se busca dar acceso a Internet al 90% de la población colombiana para el año 2014. Este es un noble fin, ya que se ha podido demostrar que existe una relación entre el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación y la disminución de los índices de pobreza. Sin embargo la popularización de un medio trae consigo un amplio espectro de consecuencias, tanto positivas como negativas, tanto materiales como inmateriales.

El siguiente artículo presenta a través de la experimentación con la red de la información y la comunicación, establecer las razones por las cuales la democratización del acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, y más exactamente a la Internet, provocan un estado de distanciamiento entre los individuos. Por qué las nuevas formas de interacción que propone la *web 2.0* constituye un agente de aislamiento con el poder, aún poco explorado en el contexto colombiano, de organizar y movilizar comunidades en pro de una causa. Vale la pena aclarar que este es uno de varios hallazgos obtenidos en el trabajo de Tesis presentado en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, y en el cuál se interrelacionan diferentes variables en la construcción de una percepción colectiva de las tecnologías de la información y la comunicación y en consecuencia, el uso del diseño como herramienta que estimule la interacción colectiva en espacios públicos reales con la finalidad de organizar acciones que impacten positivamente el medio ambiente y el entorno.

## Metodología

El primer acercamiento que se hizo a la red y a su papel en el fenómeno de la individualización, se realizó por medio de una metodología de carácter documental,

la cual permitió la construcción de un marco teórico, enfocado en el concepto de la velocidad de producción y la velocidad de consumo. Por medio de ésta, se detectó un patrón que nace en el esquema económico capitalista actual, y sirve de sustento estructural de las formas de interacción propuestas en la *web 2.0*. Desde sus inicios la Internet ha tenido como función reunir a las personas en torno a diferentes temáticas. En sus albores esto ocurría de manera física y a medida que la red se fue expandiendo se desarrollaron nuevas formas de interacción y participación virtual. La capacidad inmaterial de la información transmitida a través de líneas telefónicas y decodificada en terminales personales de computación, abrió la puerta a nuevas formas de comunicación y sirvió de motivación para el desarrollo de nuevos dispositivos cada vez más cercanos a nosotros.

La ampliación de las autopistas de transmisión de datos, la extensión en cobertura de las redes y la masificación del Internet gracias a la burbuja punto com (dot-com bubble en inglés) entre los años 1997 y 2000 hicieron que la Internet se expandiera a nivel global. Sin embargo, para dicha época la participación de los usuarios estaba limitada a la consulta y búsqueda de información. Años más tarde el desarrollo de los lenguajes de programación permitieron a los usuarios generar contenido y publicarlo. La aparición de las comunidades virtuales, las redes sociales, la telefonía inteligente y la Internet 3G sirvieron de plataforma para la construcción de vidas paralelas, dando a la Internet una nueva forma y una nueva utilidad: Compartir, ya no sólo la información, sino la vida, el acontecer diario, lo circunstancial, y es que éste nuevo esquema opera sobre el mayor logro de las tecnología electrónicas actuales: el tiempo real, la trasmisión en directo, no sólo de textos o imágenes; el poder compartir todo tipo de información a través de ella enriquece la red, la expande y la mantiene en movimiento. Tiempo es igual a movimiento y si en la industrialización este aceleró su paso, en la era del digital sólo existe la inmediatez.

La invasión silenciosa de las tecnologías creó nuevas necesidades comunicativas y le permitió a las personas encontrar nuevas rutas y formas de socialización, relación y creación de vínculos en diferentes áreas. Debido a esto, es común encontrar estudios de adicción a Internet, especialmente de aquellos territorios donde la cobertura alcanza hasta el 80% de la población actual. Por ejemplo, Corea del Sur, uno de los países con mayor cobertura y ancho de banda, donde aproximadamente un 30% de la población infantil presenta adicción al Internet. Cifra de la cual aún no se tiene cuantía en el caso colombiano, a pesar de que hasta 2010, el 46% de la población colombiana tenía acceso a la red.

Si bien la adicción a Internet no quiere decir, necesariamente, individualización, si es habitual que esté acompañada de aislamiento, incluso, en espacios públicos y al aire libre y en mayor medida, por parte de las generaciones más jóvenes. Entonces cabe preguntarse, ¿qué es lo que resulta tan atractivo?, ¿por qué se generan estas dos realidades y cómo afecta una a la otra?

El estudio documental condujo a las investigaciones de Sherry Turkle (2010), profesora en de Estudios Sociales y Tecnología del Massachusetts Institute of Technology, quien afirma que el flujo constante de información al que nos está acostumbrando las tecnologías de la información y la comunicación han creado una percepción diferente de nuestra identidad, empujándonos a una relación distante con la realidad, trayendo como consecuencia rupturas en las relaciones y dinámicas sociales.

Analizando específicamente el fenómeno Blackberry, la doctora Turkle sostiene que se ha obtenido un tipo de personalidad, el cual se mueve de “tengo un sentimiento, quiero hacer una llamada” a “quiero sentir algo, necesito hacer una llamada”. Creando un sentido de validación y apoyo para sentir de hecho ese sentimiento. Para los emisores-receptores esto implica un deseo de esconderse, pues no es posible vivir en la vida real, la misma vida que llevas en el mundo

virtual; “Mi vida es más de lo que puedo vivir. Ya no somos alimentados, sino consumidos por lo que hemos creado”.

Así mismo la doctora Susan Greenfield (2010), neuróloga inglesa sostiene que el crecimiento de las nuevas generaciones fundamentado en estos ambientes controlados de información constante, pueden llegar a distorsionar las consecuencias reales de sus acciones en el mundo real; ya que al ser un mundo operado únicamente por los sentidos de la vista y el oído, necesariamente mediado, y por tal razón, metaforizado; el cerebro encuentra un ambiente donde sus acciones no tienen consecuencias que determinen los límites que habitualmente suceden en el mundo real. Lo que se traduce en una prolongación del estado infantil del cerebro y un distanciamiento en la comprensión de las formas de actuar en el constructo social.

Ambas posiciones contienen dos aspectos de importancia equiparable en la finalidad de la investigación. El primero se refiere al flujo constante de información, esquema actual de la red, tendencia a la cuál se le ha llamado “Todo Sobre Mí”, y a la que se le ha criticado mucho por su falta de profundidad en los contenidos, la banalización de la información y su falta de trascendencia. Aún así en los últimos cuatro años se ha podido observar que los sistemas de interacción que propone la *web 2.0* pueden servir como una poderosa herramienta de comunicación, organización y movilización de masas. Uno de los casos más documentados a nivel mundial fue la Revolución Blanca o Revolución Egipcia, durante el mes de enero de 2011.

En ella se pudo apreciar un uso mucho más constructivo de este flujo constante de información, ya que permitió a las personas comunicarse efectivamente para poder organizar manifestaciones de protesta y acciones evasivas en el momento de la represión. El éxito de este sistema de comunicación y el posterior triunfo del movimiento rebelde radicó en tres cuestiones: Primero, el bloqueo comunicativo

impuesto por el régimen de Hosni Mubarak a la televisión y los medios de prensa radial y escritos, obligó a periodistas y ciudadanos a convertirse en camarógrafos, escritores y locutores por medio de la Internet. El segundo factor se refiere al uso extendido del Internet por medio de dispositivos móviles, lo que le dio a la revolución multiplicidad en los puntos de vista, multiplicidad en opiniones y multiplicidad espacio-temporal. En este aspecto fue de gran importancia el uso de redes sociales como Youtube y Twitter, el primero como cadena de transmisión de vídeo y el segundo como plataforma de mensajes de texto entre dispositivos móviles. Finalmente, el tercer factor es la naturaleza global de la Internet y en tal caso la revolución pudo ser vista, leída y escuchada por un público global, lo que a su vez creo nuevas redes de ayuda por fuera de la nación egipcia.

El segundo aspecto importante para la investigación fue la experimentación temporal del flujo de información constante, es decir, su velocidad. Este concepto determinó la aplicación de una metodología empírico-analítica que permitiera establecer una relación entre el espacio virtual, mediado y metaforizado con la frecuencia de generación, transmisión y consumo de contenidos. Para tal efecto se desarrolló, la revista Fluxus Magazine (2009).

La construcción de una revista digital como metáfora permitió monitorear la actividad del flujo despojada de la subjetividad de un perfil específico bajo el nombre de una persona en las redes sociales. Así, esta parte de la metodología fue enfocada a un público objetivo de la red: personas interesadas en Diseño, Arte, Moda y Música, entre los 24 y 38 años.

Una utilidad: Plataforma de publicación de carácter global que opera bajo el esquema de trabajo en la red, concepto que tiene sus raíces en la filosofía actual de la Internet de compartir, y la aplicación del concepto del teletrabajo desarrollado por Nilles en 1976. Se buscaba así observar la construcción de redes a través del complemento entre un sitio *web* que convoca con cierta periodicidad y las redes sociales, encargadas de informar e interactuar.

Fluxus Magazine permitió establecer que la periodicidad de una publicación digital excede a los tiempos establecidos por ella misma, obligándola a apoyarse en micro contenidos de mayor circulación en otras redes. Fluxus Magazine es una publicación electrónica de distribución gratuita vía Internet, con una periodicidad de tres meses por edición. Durante el lanzamiento de cada número (7 ediciones hasta ahora publicadas) el índice de visitas al sitio *web* puede alcanzar hasta 90.000 visitas promedio en un día. En los días inactivos el promedio baja a 1000 visitas diarias.

La elaboración y publicación de nuevo material, de información fresca y novedosa, motiva a los usuarios a visitar el sitio, sin embargo, ese ritmo de creación resulta insostenible, por tal razón el mantenimiento del interés por parte de quienes observan la publicación, se establece a por medio de un contacto más directo por medio de dos redes sociales: Facebook y Twitter, lugares donde la revista tiene su espacio claramente identificable desde el punto de vista visual y temático. Si bien las dinámicas de interacción aquí son diferentes, es de resaltar que la apertura de estos espacios permitieron mantener un promedio constante de visitas diarias que habitualmente no baja de 1500. Así también exigen, por parte de los generadores de contenido una actualización diaria de dichos espacios.

También fue posible observar que al dejar estas redes sociales inactivas por más de un día, disminuye el promedio de entradas al sitio *web* hasta en un 40%, así también el número de personas que interactúan en Facebook y Twitter por medio de las dinámicas propuestas en cada una, como, comentarios, actualizaciones de estado y trinos.

Esta dinámica de interacción, sumada a lo atractivo del medio desde la gráfica y la estética, utilizando un lenguaje visual contemporáneo y acorde a la tendencia han permitieron un crecimiento importante de las redes de Fluxus Magazine. Estos factores, según Bill Verplank (2007), inducen a la interacción y son de gran valor para el usuario.



## Hallazgos

La aplicación de ambas metodologías y el posterior análisis de los datos permitió permitieron observar que la participación en el flujo de información constante exige la creación de contenidos igualmente rápidos. Debido a esto, no es posible exigirle a la *web 2.0* profundidad en sus contenidos, pues la velocidad en este caso está ligada a un componente de visibilidad de las personas que interactúan, es decir, si se quiere obtener interacción a partir de lo que se comparte y expone en las redes 2.0, entonces se debe retroalimentar a todas las demás personas que comparten contenidos y hacen parte de las redes comunes.

Dentro de este esquema es de gran importancia lo atractivo del medio desde su componente o carácter visual, su flexibilidad a la hora de compartir diferentes tipos de contenido (video, imágenes y texto) y especialmente la velocidad con la que estos contenidos se visualizan en los dispositivos de otros interactores. Así también se pudo observar que sobre las diferentes plataformas de socialización, influyen la moda y las tendencias como principio de adaptación gráfico, visual y de contenido, manteniendo así el movimiento que le permite comportarse como flujo de información. Esto es de gran importancia, pues reduce la distancia entre dispositivos y usuarios, y entre interfaces y usuarios, haciéndolas más flexibles, intuitivas y de mayor alcance, razón por la cual resulta imposible medir cuantitativamente los niveles de individualización de las personas, la cantidad de tiempo que pasan en estas redes, los beneficios y los riesgos que obtienen de ellas; ya que para la gran mayoría de los usuarios estas redes y su vida en ellas hace parte de su cotidianidad y se perciben como herramientas de comunicación indispensables, incluso en el campo laboral y profesional.

Al enfocar la investigación a un segmento de la red por medio del desarrollo de la revista Fluxus Magazine, se logró experimentar la periodicidad con la que la gente de un público específico pide información actualizada en las redes sociales

a partir de un sitio *web*. Determinando así que la frecuencia de publicación de contenidos en redes sociales preferiblemente no debe disminuir de una semana, así, estas actúan como soporte para los periodos en que la revista debe convocar, recibir y seleccionar los trabajos enviados que finalmente serán publicados. Lo que representa tiempo de horas máquina para quienes mantienen la revista y sus redes sociales, habitualmente conjugados con un alto nivel de aislamiento físico, pues la publicación ha sido diseñada para dar como resultado un número único en cada edición, diferenciándola de las actuales revistas digitales, las cuales basan su diagramación y flujo de información en los esquemas del blog y la actualización de datos constante. A esto se le debe sumar el estado de doble creación que demandan los contenidos digitales, uno de representación (captura del material) y su visualización (programación de los contenidos).

Ese aislamiento y la mediatización de la experiencia de socialización modifican la percepción de la realidad contextual, transformando las formas de interacción al permitirle al individuo desempeñarse en múltiples tareas y campos del conocimiento y centrando el flujo mediático sobre sus preferencias y gustos. No se puede negar que la democratización de la tecnología y el acceso a las redes como lo conocemos actualmente, apunta a reforzar la idea de bienestar centrada en el individuo, sin examinar aún las ventajas comunicativas y de movilización sobre causas colectivas.

A medida que los dispositivos móviles salen al mercado, se ha visto la necesidad de estudiar nuevos lenguajes que le permitan a la revista entenderse con ellos, cuestión que sin duda significará un aumento en el flujo y frecuencia de información, pues estos dispositivos le dan la posibilidad al usuario de una conectividad constante.

## Conclusiones

Sobre el papel de la red en el fenómeno de la Individualización confluyen un gran número de variables. Éstas pueden abarcar desde la producción mediática actual, pasando por el sistema económico imperante, hasta las posibles consecuencias de un mundo hiperconectado. Aún así, la esencia del problema radica en la velocidad y la aceleración, el vector principal que atraviesa la configuración de la sociedad moderna desde el desarrollo de la industrialización.

En este orden de ideas, la tecnología y el acceso a las redes de la información y la comunicación han demostrado ser de gran utilidad en el desarrollo de sociedades más competitivas. La apertura al público de la Internet gracias a la *web 2.0* y el abaratamiento en costos de la tecnología necesaria para acceder a ella, han modificado radicalmente las comunicaciones entre personas, y entre personas y su entorno, creando distancias entre lo más cercano y dando paso a una percepción de cercanía de lo más distante.

La mediación que establecen las nuevas tecnologías empuja a los constructos sociales a marchar al ritmo de su eficiencia, sin embargo, se ha apartado del pensamiento a largo plazo y de la planificación. Se corre en virtud de adaptarse a las máquinas, en lugar de hacer que las máquinas se adapten a los humanos, respeten sus tiempos y sirvan como medios de comunicación en pro de la socialización real entre personas; confinándolas a los cuartos de los lugares que habitan, hogares y oficinas, y a los mismos dispositivos individuales, actualmente casi intransferibles.

Los elementos que hacen de la red un medio exitoso y de gran expansión, como son, la metáfora, la socialización y su carácter participativo y abierto, deben explorarse en virtud de crear espacios reales de reflexión, organización y acción. Las dinámicas colaborativas en red pueden dar paso a la configuración de redes

con poder de actuación en el mundo real, dinamizando grupos, transmitiendo mensajes trascendentales y estimulantes acerca de las problemáticas locales y de las acciones que se pueden tomar para solucionarlas. Es necesario que los creadores mediáticos vuelvan su mirada sobre los espacios públicos mediatizados, pero no en la búsqueda de una simple conexión a la red por parte de cada persona, sino propiciando diseños de interacción que motiven la materialización de la metáfora del compartir, construir y actuar.

Es de gran importancia entonces observar el campo de expansión tecnológica como una oportunidad para brindar experiencias colectivas, usando el contexto mismo como metáfora y brindando a los usuarios una experiencia significativa digna de ser compartida en las redes sociales, convocando así a más usuarios. El documento completo del que se desprende este artículo, propone una estrategia de diseño de interacción que permita la confluencia de las redes anteriormente mencionadas, incluyendo a Fluxus Magazine, esto con el objetivo de alejarse de la “superficialidad” que actualmente rodea a las redes sociales, a las dinámicas de trabajo colaborativo en línea y acudiendo a su poder de organización y movilización, sin tener que ser activadas por condiciones externas extremas como las sucedidas en otros contextos.

En el marco estratégico de un desarrollo sostenible para Colombia, es importante la construcción de programas que determinen el impacto y la participación de las tecnologías de la información y la comunicación, buscando la activación de una mirada menos estadística y más humana, llevando las relaciones que se establecen en las redes a un nivel que pueda impactar positivamente las dinámicas de interacción social. Esto significa utilizar las redes sociales y las tecnologías de la información y la comunicación, como puente de acercamiento entre el entorno, las personas y los espacios, usando el flujo de información constante como fuente de conocimiento y sensibilización con el entorno y en general con el constructo social.

## Bibliografía

- Beck, U. (2001). *La Sociedad del Riesgo Global*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Cano, A. & García A. (2009). *Fluxus Magazine*. Recuperada el 10 de abril de, <http://www.fluxusmagazine.com>.
- Colombia, Ministerio de las Tecnologías para la Comunicación y la Información. (2010). *Plan Vive Digital Colombia, Propuesta para Discusión*. Recuperado el 29 de Noviembre de: <http://www.mintic.gov.co/vivedigital/pdfs/material.pdf>
- Greenfield, S. (2009), *Tomorrow's People: How 21st-Century Technology Is Changing the Way We Think and Feel*. United Kingdom: Penguin Books.
- Milton, M. (Directora / Productora). (2010). *The Virtual Revolution* [Documental]. Inglaterra: BBC
- Turkle, S. (2011), *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. United Kingdom: Basic Books.
- Verplank, B. (2007). *Interaction Design Paradigms*. En Moggridge, B. (Comp.), *Designing Interactions* (pp. 128-134). Massachusetts Institute of Technology.
- Weibel, P. (1992). *La Era de la Ausencia*. En La Ferla, J. (Comp.), *El Medio es el Diseño Audiovisual* (pp. 135-152). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.