

Vida digital

Efectos sociales

Marco Antonio González Pérez
coordinador

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala





Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala

Vida digital

Efectos sociales



Dr. Enrique Luis Graue Wiechers

Rector



F E S I

Dra. María del Coro Arizmendi Arriaga

Directora

Dr. Ignacio Peñalosa Castro

Secretario General Académico

Dr. Luis Ignacio Terrazas Valdés

Secretario de Desarrollo y Relaciones Institucionales

Dra. Claudia Tzasna Hernández Delgado

Secretaria de Planeación y Cuerpos Colegiados

CP Reina Isabel Ferrer Trujillo

Secretaria Administrativa

Dra. Ana Elena Del Bosque Fuentes

Jefa de la Carrera de Psicología

MC José Jaime Ávila Valdivieso

Coordinador Editorial

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala

Vida digital

Efectos sociales

Marco Antonio González Pérez
COORDINADOR



FES Iztacala, UNAM
2022

Vida digital
Efectos sociales

Primera edición: noviembre 2022

D.R. © 2022 **Universidad Nacional Autónoma de México**. Ciudad Universitaria, Alcaldía de Coyoacán, CP 04510, Ciudad de México, México.

Facultad de Estudios Superiores Iztacala
Avenida de los Barrios n.º 1, Los Reyes Iztacala,
Tlalnepantla de Baz, CP 54090,
Estado de México, México.
www.iztacala.unam.mx

ISBN: 978-607-30-7284-7

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

APOYO TÉCNICO

MC José Jaime Ávila Valdivieso

CUIDADO DE LA EDICIÓN

LH Jorge Arturo Ávila Gómora
Lic. Joan Michael Jaime Benítez

CORRECCIÓN DE ESTILO

DG Héctor Antonio Caldera Roldán

DIAGRAMACIÓN, DISEÑO DE PÁGINA, FORMACIÓN
EDITORIAL Y DISEÑO DE PORTADA

Libro financiado por el Programa de Apoyo a Proyectos para Innovar y Mejorar la Educación (PAPIME) de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) a través del proyecto “Laboratorio de tecnologías para la enseñanza SUAyED Psicología Iztacala-SUA Facultad de Psicología, UNAM”, clave PE304020.

Esta obra fue dictaminada por pares académicos nacionales e internacionales expertos en el tema y adscritos al Comité Editorial de la FES Iztacala.

Impreso y hecho en México

Autores y autoras

Amaia Arribas Urrutia

Doctora en Comunicación y Periodismo por la Universidad del País Vasco, España. Docente e investigadora en el área de periodismo en la Universidad de Valladolid, España.

Contacto: amaya.arribas@uva.es

Jackeline Bucio

Licenciada en Lengua y Literaturas Hispánicas y doctora en Lingüística por la UNAM, maestra en Estudios de Asia y África por El Colegio de México. Subdirectora de Bachillerato a Distancia (B@UNAM) y MOOC de la Coordinación de Universidad Abierta e Innovación Educativa y Educación a Distancia (CUAIEED), UNAM. Sus líneas de investigación son el diseño curricular de sistemas educativos híbridos y a distancia, así como en la elaboración de cursos y materiales educativos abiertos, formación docente en modalidad a distancia y MOOC.

Contacto: jackie.bucio@unam.mx

Verónica Janette Castillo Bravo

Licenciada y maestra en Psicología Social por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Iztapalapa. Sus líneas de investigación abordan cuestiones de género y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Contacto: verojan_caba@hotmail.com

Ligia Colmenares Vázquez

Licenciada y candidata a doctora en Psicología por la UNAM. Profesora adscrita al Claustro de Espacios Curriculares y Área Contextual de la Facultad de Psicología, UNAM. Sus temas

de investigación incluyen: configuraciones y trayectorias de las interacciones sociales, factores de riesgo y de protección para el desarrollo psicológico, altruismo, equidad y colaboración en las relaciones sociales.

Contacto: ligiacv@gmail.com

Margarita Espinosa Meneses

Doctora en Lingüística por la UNAM. Profesora-Investigadora Titular “C” TC adscrita al Departamento de Ciencias de la Comunicación de la UAM Cuajimalpa. Sus líneas de investigación son: comunicación educativa, análisis del discurso y uso de la tecnología en el campo educativo.

Contacto: mmeneses8@gmail.com

Iván Flores Obregón

Maestro en Ciencias Antropológicas con la especialidad en Antropología Cultural y doctorante en el posgrado en Ciencias Antropológicas por la UAM Iztapalapa. Sus líneas de investigación se centran en la cultura digital, las etnografías digitales y el juego.

Contacto: ivanfloresobregon@gmail.com

María del Rosario Freixas Flores

Licenciada en Pedagogía, maestra en Comunicación y Tecnología Educativa con especialidad en Evaluación de Centros Educativos y doctora en Educación. Profesora de la Escuela Nacional de Trabajo Social de la UNAM y la Universidad Internacional de Valencia. Colaboradora en la Dirección General de Planeación (DGP) de la UNAM. Sus líneas de investigación son: formación de profesores y tecnologías digitales en educación.

Contacto: rosario.freixa@gmail.com

Benilde García Cabrero

Licenciada en Psicología y maestra en Psicología educativa por la Facultad de Psicología, UNAM, y doctora en Psicología Educativa por la Facultad de Educación de la Universidad de McGill, Canadá, y la UNAM. Profesora Titular “C” TC de la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Psicología, UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SIN), nivel II. Sus líneas de investigación son el diseño y evaluación curricular, la evaluación de la docencia presencial y en línea, la formación docente, el diseño y evaluación de entornos virtuales de aprendizaje, el desarrollo socioemocional y la formación cívica y ética.

Contacto: benilde@unam.mx

Caridad García Hernández

Doctora en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM. Profesora-Investigadora Titular “C” TC, adscrita al Departamento de Ciencias de la Comunicación de la UAM Cuajimalpa. Sus líneas de investigación son las TIC en entornos educativos, alfabetización cultural digital y la formación académica de comunicadores en México.

Contacto: caridadgarcia.66@gmail.com

María Hortensia García Vigil

Licenciada en Psicología y maestra en Psicología Educativa por la Facultad de Psicología, UNAM. Diplomada en Aplicaciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Enseñanza, DGTIC, UNAM. Profesora Asociada “B” TC, adscrita a la División de

Estudios Profesionales de la Facultad de Psicología, UNAM. Coordinadora del Campo de Conocimiento Psicología de la Educación de la Facultad de Psicología. Sus líneas de docencia e investigación son: evaluación educativa, evaluación de la docencia presencial y en línea, diversidad, género e inclusión educativa, comunicación y aprendizaje de las ciencias en entornos de educación no formal.

Contacto: gavh@unam.mx

Manuel González Navarro

Licenciado en Psicología, maestro en Psicología Social y doctor en Psicología por la UNAM; diplomado en Análisis Político por la Universidad Iberoamericana. Profesor-Investigador TC en la UAM. Miembro del SNI, nivel I. Presidente de la Sociedad Mexicana de Psicología Social (Somepso). Sus líneas de investigación son: participación política ciudadana, representaciones sociales y memoria colectiva.

Contacto: gona56@hotmail.com

Marco Antonio González Pérez

Licenciado en Psicología por la Facultad de Psicología, UNAM, y doctor en Psicología Social por la Universidad Autónoma de Madrid. Profesor Titular "B" TC de la UNAM. Miembro del SNI, nivel I. Sus líneas de investigación son el impacto social de las nuevas tecnologías, la discriminación social en las redes sociales, aplicaciones educativas en la educación mediada por tecnología y el modelo de educación a distancia.

Contacto: mgonzalezp65@gmail.com

Fernando Ignacio Gutiérrez Cortés

Doctor en Diseño y Visualización de la Información por la UAM Azcapotzalco. Director de la División de Humanidades y Educación del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), Campus Estado de México. Miembro del Consejo Directivo de la Media Ecology Association (MEA) y coordinador general de The World Internet Project para México y académico de número de la Academia Mexicana de la Comunicación, AC.

Contacto: fguetierr@tec.mx

Irma Mariana Gutiérrez Morales

Licenciada en Periodismo y Comunicación Colectiva por la Facultad de Estudios Superiores (FES) Acatlán, maestra en Comunicación y doctora en Ciencias Políticas y Sociales por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, todas de la UNAM. Profesora Asociada "C" TC, adscrita a la División de Humanidades de la FES Acatlán. Miembro del SNI, nivel I. Sus líneas de investigación abarcan la cibercultura, la comunicación educativa y los estudios del discurso.

Contacto: mariana_gmx@yahoo.com

Juan Carlos Huidobro Márquez

Licenciado en Psicología por la Facultad de Psicología, maestro en Estudios Políticos y Sociales y doctorante en Ciencias Políticas y Sociales, con orientación en Sociología, por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM. Profesor de la licenciatura en Psicología, adscrito al área de Procesos Psicosociales y Culturales, y de la especialización en Comunicación, Criminología y Poder de la Facultad de Psicología, UNAM. Sus líneas de investigación son la psicología social teórica; teoría social clásica y contemporánea; filosofía de la

ciencia, historiografía y hermenéutica; tiempo y espacio en las ciencias sociales; tecnologías sociales.

Contacto: jchm@unam.mx

José Octavio Islas Carmona

Licenciado en Sociología por la UAM; maestro en Comunicación y Desarrollo por la UIA, y en Administración de Tecnologías de la Información por el ITESM; doctor en Ciencias Sociales por la Universidad La Salle. Director de la maestría en Comunicación y Cultura de la Universidad Central del Ecuador. Catedrático en el ITESM. Miembro del SNI, nivel II. Fundador de la revista científica *Razón y palabra* y coeditor en Iberoamérica de la revista española *Comunicar*.

Contacto: joseoctavio.islas@gmail.com

Ángel Martín Ginard

Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma de Madrid. Consultor independiente de *e-learning* y responsabilidad social a través del desarrollo de modelos de conciliación de la vida profesional y personal. Sus líneas de investigación son: *life long learning*, aprendizaje informal en las organizaciones, *microlearning*, nuevas formas de trabajo, conciliación de la vida personal y profesional.

Contacto: anmargin@gmail.com

Viridiana Martínez de Anda

Licenciada en Diseño Gráfico con especialidad en Herramientas y Recursos Digitales de Información y Comunicación por la Universidad del Valle de México (UVM); maestrante en Administración de Organizaciones por la UNAM; diplomada en Tecnologías Educativas y Estrategias Didácticas. Jefa de Sección de Diseño y Comunicación Visual a Distancia, académica y tutora de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, modalidad a distancia, de la FES Cuautitlán.

Contacto: viridiana.deanda@gmail.com

Rina María Martínez Romero

Doctora en Psicología por la Universidad Autónoma de Madrid. Coordinadora de Creación y Desarrollo de Planes Educativos de la Secretaría de Desarrollo Institucional de la UNAM. Profesora Titular "C" TC, adscrita a la Dirección General de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, y Profesora de Asignatura, adscrita a la Facultad de Psicología, ambas de la UNAM. Sus líneas de investigación son: sociedades del conocimiento, diseño curricular, habilidades de pensamiento, diseño instruccional y educación a distancia.

Contacto: rinam@unam.mx

Ruth Virginia Nina Estrella

Obtuvo el bachillerato en Artes con concentración en Psicología por la Universidad de Puerto Rico (UPR); maestra y doctora en Psicología Social por la UNAM. Catedrática, editora de la revista *Psicología(s)* y coordinadora del Proyecto de Investigación en Estudio de Familia (PRIEF) del Departamento de Psicología (UPRRRP) de la UPR (Recinto de Río Piedras). Sus líneas de investigación son: comunicación marital, relaciones de pareja, vejez y migración.

Contacto: ruth.nina1@upr.edu

Gladys Orellán Alfaro

Licenciada en Psicología por la Facultad de Psicología y maestrante en Pedagogía por la Facultad de Filosofía y Letras, ambas de la UNAM. Profesora en el Centro de Atención Múltiple #47 de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México (SEIEM). Sus líneas de investigación son: educación especial y diseño de material didáctico.

Contacto: ruth.nina1@upr.edu

Vania Jocelyn Pineda Ortega

Licenciada en Psicología y candidata a doctora en Psicología Educativa y del Desarrollo por la UNAM; maestra en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación por la Universidad Carlos III de Madrid, la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad de Alicante. Jefa del Departamento de Gestión de Bachillerato a Distancia en la Dirección de Bachillerato a Distancia (B@UNAM) y MOOC de la UNAM. Sus líneas de investigación son: motivación e involucramiento académico del estudiante en contextos de aprendizaje en línea, diseño de materiales educativos en línea a nivel bachillerato.

Contacto: vania_pineda@cuaed.unam.mx

Javier Rincón Salazar

Licenciado en Psicología Social por la UAM Iztapalapa. Asistente de Servicio Social y Movilidad Estudiantil de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la misma universidad. Sus líneas de investigación son: psicología colectiva, comunicación, psicología de masas y movimientos sociales.

Contacto: hoomy_21@hotmail.com

Judith Rivera Baños

Licenciada en Psicología por la FES Iztacala, UNAM. Profesora de Asignatura "A", adscrita a la carrera de Psicología del Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUA-YED) de la FES Iztacala. Sus líneas de investigación son: evaluación psicológica, educación a distancia y TIC.

Contacto: judith.rivera@iztacala.unam.mx

José Luis Sánchez Ramírez

Licenciado en Derecho por la UNAM. Sus líneas de investigación son la ética, derechos de autor y las TIC.

Contacto: joselsanchezram@gmail.com

Juan Soto

Licenciado en Psicología Social por la UAM Iztapalapa, maestro en Psicología Social por la Facultad de Psicología, UNAM, y doctor en Antropología Social por la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Profesor Titular "C" TC, adscrito al Departamento de Sociología de la UAM Iztapalapa. Sus líneas de investigación son: producción y análisis de datos visuales, complejidad cultural y tecnología y sociedad.

Contacto: juansotoram@hotmail.com

Luis César Torres Nabel

Licenciado en Psicología, maestro en Tecnologías para el Aprendizaje y doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Guadalajara; máster en *e-learning* por la Universitat Oberta

de Catalunya. Profesor Titular "C" TC en la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Guadalajara. Sus líneas de investigación son: impacto político de las redes sociales; algoritmos, sesgos cognitivos y redes sociales, y uso pedagógico de las tecnologías de la información. Contacto: 7nab.hd@gmail.com, cesartn@upngdl.mx

Ricardo Trujillo Correa

Licenciado en Psicología Industrial y maestro en Psicología Clínica por la Facultad de Psicología, UNAM; doctorante en Teoría Crítica. Técnico Académico Asociado "B" TC en la Facultad de Psicología, y Profesor de Asignatura, adscrito a la carrera de Psicología del SUAyED de la FES Iztacala. Consejero Técnico de la Facultad de Psicología, UNAM. Sus líneas de investigación son: amor, posmodernidad y perspectiva crítica de la salud. Contacto: linkedin.com/in/ricardo-trujillo-correa-089a0731

Rosa María Guadalupe Vadillo Bueno

Licenciada en Psicología con máster en Educación del Sobresaliente por la Universidad de las Américas, Puebla; maestra en Psicología (Análisis Experimental de la Conducta) por la UNAM, y doctora en Educación por la Universidad La Salle. Directora de Bachillerato a Distancia B@UNAM y MOOC de la Coordinación de Universidad Abierta, Innovación Educativa y Educación a Distancia (CUAIEED) de la UNAM, así como de la *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*. Sus líneas de investigación son: el campo de la formación continua y en línea.

Contacto: guadalupe.vadillo@gmail.com

Maritza Vasconcelos Vargas

Licenciada en Psicología por la UNAM, con maestría en Psicodrama y Coordinación de Grupos. Especialista en salud mental y apoyo psicosocial en contextos de migración. Psicoterapeuta en la práctica privada en la atención a niños, adolescentes. Consultora de organizaciones de la sociedad civil y de organismos internacionales. Sus líneas de investigación son: regulación emocional, psicoterapia infantil y niñez migrante.

Contacto: maritza.vasc23@gmail.com

Índice

PREFACIO	I
1. <i>Phubbing</i> : nuevas prácticas del uso del celular en el contexto de la pareja <i>Ruth Virginia Nina Estrella</i>	1
2. Construcción social del noviazgo a través de Facebook <i>Verónica Janette Castillo Bravo</i>	17
3. Entre lo real y lo digital; entre lo material y lo virtual: ¿la pornografía? <i>Juan Carlos Huidobro Márquez</i>	43
4. La convivencia en la era digital. Impacto de las tecnologías de la comunicación <i>Manuel González Navarro y Javier Rincón Salazar</i>	59
5. Covid-19 y desempeño académico en estudiantes universitarios de la modalidad a distancia de la Zona Metropolitana del Valle de México <i>Marco Antonio González Pérez</i>	83
6. Formación del profesional de la comunicación: flexibilidad, cambio y adaptación ante el entorno de las TIC <i>Caridad García Hernández y Margarita Espinosa Meneses</i>	113

- | | |
|--|------------|
| <p>7. Desafíos del aprendizaje en la era digital:
una propuesta de capacitación
en habilidades de aprendizaje continuo
para formadores internos de una organización
<i>Rina María Martínez Romero y Ángel Martín Ginard</i></p> | 139 |
| <p>8. X-ini: una propuesta digital transdisciplinaria
para educar en sustentabilidad
<i>Rosa María Guadalupe Vadillo Bueno y Jackeline Bucio</i></p> | 159 |
| <p>9. Procesos formativos y evaluación
de la docencia en línea en la UNAM
<i>Benilde García-Cabrero, María Hortensia García Vigil,
María del Rosario Freixas Flores, Viridiana Martínez de Anda,
Maritza Vasconcelos Vargas y Vania Jocelyn Pineda Ortega</i></p> | 171 |
| <p>10. Ética en la elaboración de trabajos académicos:
una experiencia docente en cursos formativos
para alumnos de la licenciatura en Psicología a distancia
<i>Judith Rivera Baños y José Luis Sánchez Ramírez</i></p> | 209 |
| <p>11. Aprendizaje significativo y situado con Twitter
<i>Marco Antonio González Pérez y Gladys Orellán Alfaro</i></p> | 225 |
| <p>12. Defender Internet
<i>José Octavio Islas Carmona,
Fernando Ignacio Gutiérrez Cortés
y Amaia Arribas Urrutia</i></p> | 241 |
| <p>13. Apuntes sobre ciberperiodismo
y problemáticas conexas
<i>Irma Mariana Gutiérrez Morales</i></p> | 273 |
| <p>14. La materialidad de lo digital. El problema
de la invisibilidad en las tecnologías digitales
<i>Iván Flores Obregón</i></p> | 297 |
| <p>15. Fábulas de la interactividad:
participación social como ilusión interpasiva
<i>Ricardo Trujillo Correa y Ligia Colmenares Vázquez</i></p> | 313 |
| <p>16. Lo político en las redes sociales.
Mecanismos explicativos,
conceptualizaciones liminales
<i>Luis César Torres Nabel</i></p> | 341 |
| <p>17. Atragántese así
(sobrecarga de información y desinformación)
<i>Juan Soto Ramírez</i></p> | 365 |

3

Entre lo real y lo digital; entre lo material y lo virtual: ¿la pornografía?

Juan Carlos Huidobro Márquez

En el año 2003, Jean Baudrillard, filósofo francés ya desaparecido, en una entrevista realizada por el prestigioso semanario *Le Nouvel Observateur*, actualizó una atractiva discusión a propósito de la entrega y exhibición de la segunda parte de la saga de Neo en la cinta *The Matrix Reloaded*. Esta peculiar discusión se centró en las variadas reflexiones, de diferentes intelectuales, sobre la distinción entre lo *real* y lo *virtual*, referida por las ahora directoras transgénero, las hermanas Wachowski, como foco principal de los filmes. Baudrillard había sido contactado después de la primera parte para incorporarse en el guion de *Matrix 2*; no obstante, él mismo se había negado. ¿La razón? Baudrillard (2003) encontró que se reproducía el mismo error perpetrado por artistas del simulacionismo neoyorkino de los años 80: tomar la hipótesis de lo virtual como un hecho y, con ello, imbricar y utilizar categorías de lo real sobre lo virtual. El problema no es, piensa él, que los personajes vivan en el mundo digitalizado de la Matrix, o en Zion, la realidad donde habita la resistencia; lo importante, para él, es lo que sucede en la unión

de estos dos universos para así escapar a la imagen de la siempre recurrente caverna platónica.

Es preciso recordar que, en la trama de la primera película, Neo, después de elegir la cápsula roja, la que le permitirá saber hasta dónde llega la “madriguera de conejos”, distinguirá la naturaleza verdadera de la Matrix como un simple pero absolutamente estructurado disfraz. Justamente, Neo cruzará de la ficción a la realidad; pasará de lo digital a lo real; por tanto, la saga se desarrollará en los pasos sucesivos y peligrosos de la realidad física a la Matrix, y viceversa.

Si bien es cierto que para Baudrillard hay en todo ello un gran malentendido conceptual, dado por la confusión entre las nociones de ilusión y simulacro, y su oposición o no a lo real, la tensión entre los dos universos está plantada, como antes ya lo habían supuesto en el campo de la filosofía un cúmulo de pensadores; por ejemplo, René Descartes, en torno al universo del sueño y al de la vigilia. Neo, por tanto, ya habiendo resuelto el cifrado de la Matrix frente a lo real, habiendo descubierto el mundo de la Matrix como una ilusión radical, utiliza tal distinción, como un auténtico *elegido*, para emancipar a la humanidad de ese siniestro espejismo.

Hasta aquí todo bien; no obstante, ni el dominio de tal distinción ni el pasaje y acción de un universo a otro es de uso común y generalizado. Neo, y pocos más, son los que, como seres psicopompos, mediados por una inyección medular y un teléfono, pueden transitar de un lado a otro de la distinción realidad/virtualidad. Evidentemente, antes de la cápsula, Neo no sabía de ello. Pero ¿por qué no duda entonces del mundo donde está Zion? Quizá existe ya una indefinición entre los dos regímenes.

Hoy día, hay diferentes Neo que se aprovechan o saben o no de la (in) distinción entre lo real y lo digital, entre lo material y aquello numeralizado.¹ Los tránsitos entre el universo real y digital son paradójicos,

¹ Quizá las distinciones utilizadas aquí, real/digital, material/numeralizado, y sus combinaciones, no sean de manera lógica completamente exactas. No obstante, sí ayudan a ejemplificar dos mundos diferentes con los que el argumento central de este trabajo se desarrolla, sin generar una discusión mucho más profunda al respecto.

y no siempre se está seguro, si se reflexiona lo suficiente, en dónde se está situado. Tal parece la sentencia de cualquier fenomenología social que sostenga una ontología mínima, sin disputa, para que su universo no caiga en desgracia.

El mundo de la pornografía moderna, como ejemplo de todo ello, pasó en su desarrollo, al menos desde el victorianismo, de lo real y lo material, a lo digital y lo virtual, como un auténtico Neo. No obstante, hay un tránsito extraño, y contrario, que hace que tal distinción desaparezca o sea más difícil de reconocer.

De inicio, el negocio de la pornografía tuvo su gran explosión durante la década de los 70 del siglo xx, lo cual es posible vislumbrar, del lado del mundo digitalizado, en la sugestiva serie de HBO *The Deuce* (Simon & Pelecanos, 2017), que describe cómo esta industria comenzó su monstruosa masificación en las calles mismas, en el marco específico que comprenden algunas manzanas al oeste de Times Square en Nueva York. Lógicamente, este desarrollo llevó a la pornografía, y después de algunos buenos años, al ciberespacio. No obstante, el porno numeralizado tuvo que cruzar antes ciertas fronteras.

Las primeras formas de *ver* contenido pornográfico, ya después del fondo de la madriguera de conejos, se refieren a la utilización del célebre código de caracteres ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), el cual fue creado en 1963, con base en el alfabeto latino, y usado por casi todos los sistemas informáticos para representar textos, así como para controlar dispositivos. Este código implica una representación numérica de un carácter; a través de los distintos caracteres se generan imágenes, y estas solo pueden ser vistas en conjunto desde cierta distancia, como texto plano. Su empleo, influenciado por el puntillismo, se condensó como una cuestión experimental y alternativa para representar imágenes en sistemas sin capacidad para procesar gráficos, como las consolas y las terminales de texto.

Piéñese en las imágenes que los estudiantes de cualquier taller de mecanografía, décadas atrás, generaban por medio de las viejas máquinas de escribir mecánicas. Así pues, nació el ASCII *art* y, evidentemente, el ASCII *pr0n*. Este último emprendió sus primeros éxitos en redes de computadoras como los famosos BBS (*Bulletin Board System*), como lo documenta Jason Scott (2005) en su célebre *BBS: The Documentary*, quien señala que estos eran redes públicas de intercambio de datos e información en los años 80 y 90 que funcionaban, mayoritariamente, con caracteres ASCII, aunque después también mejoró esta cuestión.

La primera foto “real”, no técnica, subida digitalmente a Internet, fue de un improvisado grupo vocal femenino, *Les Horribles Cernettes*, con look de los años 50, el cual interpretó un ahora ya célebre tema musical, de corte científico, durante un festival de música (CERN Hardronic Festival) en el CERN (*Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*) en Suiza, en 1992 (Gennaro, s/f). La imagen, reportan, se cargaba en más de un minuto, incluso siendo tan pequeña como una estampilla postal (120x50 pixeles). Por su parte, la primera foto para adultos, de manera no oficial, y seguramente con mucho de chisme de por medio, fue subida a un grupo de la Usenet (*Users Network*), era una imagen en blanco y negro de la cantante de música pop Madonna, de una publicación de la revista *Playboy* de 1985 (“Happy 25th Birthday”, 2010). Pero más allá de las anécdotas, ciertas o no, con el progreso de Internet y ya con la *World Wide Web* (WWW), las cosas serían más fáciles para el negocio de la pornografía. No solo se encontrarían en el ciberespacio relatos e imágenes de revistas escaneadas, sino progresivamente la red se iba a ver poblada tanto por las grandes empresas ya consolidadas, quienes, al igual que Neo, tomarían la píldora roja, así como por la industria porno emergente, tanto de pago como *gratuita*, que nacería en la red misma.

Precisamente, grandes empresas como Playboy, Hustler o Vivid comenzarían tanto a digitalizar sus contenidos, como a generarlo de modo nativo en la red. Ya algunas de estas empresas producían

películas y discos interactivos, pero fue a partir del desarrollo de la web cuando terminarían por establecerse como focos mundiales digitales y virtuales de esta industria.

No hay que olvidar que, paralelamente a estos grandes mercados, de manera *underground*, la pornografía digital ya era distribuida e intercambiada, gratuitamente y/o pirateada en los BBS y los grupos de *Usenet*, o bien, a través de canales de IRC, redes *peer-to-peer* (P2P) e incluso en foros y blogs en la web misma.

Sin embargo, serían las páginas web nacidas ya en un Internet (*Matrix*) con más posibilidades, como *Bangbros* o *Realitykings*, las que se convertirían en verdaderos emporios digitales del porno. Hoy día, sitios *tube* pornográficos como *Pornhub*, *XVideos*, *Xtube*, entre otros, parecen ser ya los verdaderos señores del contenido para adultos en la red.

En general, al presente, se pueden hallar grandes variedades de formatos en los que la pornografía se objetiva digitalmente: narraciones, imágenes, audios, videos, animaciones, aplicaciones, juegos, sin mencionar lo que se puede encontrar en la *deep web*. Pero ¿a qué va todo ello? Parece el relato de una de las muchas expresiones digitales de dominio público que es posible encontrar en Internet; no obstante, aquí viene lo interesante.

En principio, se puede referir aquello que sucede dentro del mundo digital y sus efectos dentro del mismo, en su dimensión. La industria del porno, como un ocupante más del ciberespacio, ejerce un rol predominante en este, no solo por echar mano de todas las innovaciones tecnológicas que lo caracterizan, sino porque en realidad muchas de esas innovaciones fueron gestadas y desarrolladas por esta industria. Sin ella, Internet y, sobre todo, la web no serían del todo lo que son hoy.

Un ejemplo de lo anterior son los sistemas de pago en línea. En la actualidad, es posible comprar boletos de manera virtual para conciertos, pagar una infinidad de productos, servicios y accesos a la

red misma, pero, a mediados de los años 90, esto no era posible. En ese momento, apenas comenzaban a aparecer, de manera progresiva, empresas dedicadas a procesar transacciones financieras con tarjetas de crédito, principalmente para sitios pornográficos. Hacia finales de esa década, la industria pornográfica ya era hegemónica y se pagaba y consumía virtualmente. Si bien con el tiempo otras industrias crecieron y esta decayó, la infraestructura creada y la experiencia desarrollada por la pornografía determinaron el futuro de la web. Esto no quiere decir que las personas que pagan hoy día algo en línea emulen al consumidor de pornografía de los años 90, lo que refiere es que, sin este último, aquel no hubiera tenido la posibilidad de convertir dinero material en dinero virtual. Probablemente, podría haberse desarrollado el sistema de pago en línea sin la industria porno, pero, sin duda, esta potenció su uso masivo en relativamente poco tiempo.

Otro ejemplo lo representa el *streaming*, la transmisión en directo de contenido multimedia. Para las grandes empresas del porno era indiscutible que la venta de sus producciones físicas iba a terminar con Internet. Basta darse un tour por las actuales *sex shops*, antes atiborradas de videos en formato analógico como Betamax, VHS o Video 2000 y, después, digital como VCD y DVD, para darse cuenta que tal negocio iba a caducar muy pronto.

A pesar de que no existe registro irrefutable de su primera utilización, algunos especialistas señalan que, a principios de los años 90, el 24 de junio de 1993, la banda estadounidense *Severe Tire Damage* realizó el primer *live* masivo en Internet, transmitiendo una hora y media de un concierto en Palo Alto, California, el cual fue visto en vivo tan lejos como en Australia, gracias al servicio *Multicast Backbone* (Mbone). Años más tarde, en 1997, la compañía RealNetworks generaría el primer sistema de *video streaming*, el célebre RealPlayer. Sin embargo, para poder haber visto el primer concierto, había que tener acceso a una red de alta velocidad o, en su caso, comprar la aplicación y esperar su ulterior masificación.

No obstante, la utilización del denominado *push video JPEG*, un *stream* de imágenes JPEG bajo el protocolo *server-push*, que no requería algún complemento en los navegadores de la época, fue impulsado por la industria para adultos con suficiente éxito. Los usuarios ya no tenían que apilar materialmente videos de contenido sexual en cajones escondidos en sus hogares; sus posibilidades se multiplicaban tanto en cantidad como en calidad. La única barrera era la velocidad de su conexión a Internet y, en consecuencia, de la capacidad de almacenamiento de sus computadoras. De ahí en adelante, los avances en la calidad de transmisión, y los protocolos utilizados, comenzaron a influenciar de manera poderosa la industria del entretenimiento digital en general. Poco a poco, tales progresos se plasmaron en sitios que ofrecían videos musicales, películas, reportajes, noticias, debates, como hoy es normalmente visto; incluso existió una cadena de noticias con comunicadores nudistas: *Naked News*.

De esta manera, la industria pornográfica adaptó sus tecnologías para generar interacciones más cercanas con sus usuarios por medio de diferentes dispositivos (computadoras, tabletas, teléfonos celulares), así como la calidad disponible para cada uno de ellos. Hoy día, como muestra, se ofrecen videos porno en 16K y videos panorámicos de 360°. Tal es la magnitud de consumo del *porn streaming* que, por ejemplo, en el sitio Pornhub (2019) se afirma que después de 2016:

- Cada habitante del mundo ha visto no menos de 10 clips de contenido sexual en un año, solo contando ese sitio
- La noche del domingo es el momento preferido para ver pornografía en Internet
- El porno actualmente se consume arriba de 70% en teléfonos celulares
- Si alguien comenzara en 1850 a ver los videos que se subieron al sitio solo durante 2019, en el 2021, ¡todavía seguiría viéndolos!

Si bien no es posible afirmar que la industria del porno haya creado y desarrollado por sí misma las tecnologías necesarias para hacer posibles las transacciones financieras o para transmitir video a través de Internet, puesto que, muy probablemente otras industrias como las agencias de noticias y musicales hubieran podido hacerlo sin problemas, lo que sí es posible señalar es que la naturaleza de tal negocio fue pionera en el perfeccionamiento de la transmisión de video, propició que cada día se ofreciera más cantidad, mejor calidad y mejor acceso a tales contenidos, algo que otra industria no consiguió con tanto éxito ni con tal predominancia en Internet. A tal grado que, según Tynan (2008), CNN y YouTube siguieron siempre de cerca este desarrollo.

Al igual que el *streaming*, el *spam*, como tercer ejemplo, no fue inventado por la industria del entretenimiento para adultos; no obstante, lo convirtió en un negocio próspero. La palabra *spam* proviene del nombre de un producto alimenticio elaborado con carne de cerdo enlatada, principalmente, y sazonado con especias (*Spiced Ham*), fabricado por la empresa *Hormel Foods* desde 1937. Este producto se popularizó durante la Segunda Guerra Mundial, ya que alimentaba a las tropas estadounidenses e inglesas. Pero su acepción informática, que se refiere al correo electrónico no solicitado, o mensajes basura con fines publicitarios y de distribución masiva, la adquirió del programa de la televisión inglesa *Monty Python's Flying Circus*, un programa cómico de los años 70 donde, en un *sketch*, se incluye el *spam* en todos los platillos posibles del menú de un bar, para vikingos.

El *spam* en Internet implica, pues, una suerte de mensaje masivo que, en el caso del correo electrónico, anuncia e intenta vender una gran cantidad de productos y servicios. Como ejemplo de lo anterior se puede mencionar la famosa venta de relojes Rolex (pirata), los casinos, el tarot, el *antes/después*, el ruso heredero de los millones de dólares, los préstamos, los productos milagro, el Viagra, el *penis enlargement*, entre otros. Pero no solamente se encuentra en los correos; el *spam* ha inundado otras vías, con nuevas técnicas

y en distintas plataformas digitales: *Usenet*, foros, *blogs*, redes sociales, *chats*, *pop-ups*, aplicaciones, cadenas de mensajes, uso de mayúsculas, teléfonos celulares, tabletas.

De acuerdo con la Encyclopedia Britannica (2021), el primer *spam* registrado data del 3 de mayo de 1978, el cual fue echado a 394 miembros de la ARPAnet (*Advanced Research Projects Agency Network*) vía correo electrónico. Gary Thuerk, el responsable, trabajador de la Digital Computer Corporation, afirmó haber generado 12 millones de dólares en ventas por ello, sin mencionar la gran cantidad de quejas. Hoy se calcula que entre 80% y 90% de los correos electrónicos son *spam*.

Por su parte, el *spam* pornográfico comenzó a aparecer de manera sistemática en la bandeja de entrada de los usuarios de correo electrónico a finales de los años 90. Dan Tynan (2008) reportó en PCWorld que entre 2001 y 2002 el *spam* con contenido para adultos aumentó en un 450%; el año siguiente, uno de cada cinco mensajes de *spam* provenía de sitios para adultos (2.5 mil millones diarios). Por tanto, no es coincidencia que el auge en la industria pornográfica en Internet se haya dado en esos años. Su prosperidad, en buena medida, se debe gracias a la estrategia de *floodear* (inundar) el mundo digital con su *spam*. Las estrategias utilizadas por dicha industria fueron retomadas por no pocas corporaciones más, quizá la más probada, evidente, cotidiana y efectiva fue la de las ventanas emergentes. ¿Quién no se topó con una o bastantes de ellas cuando intentaba entrar a un sitio web cualquiera? Aun cuando hoy día es más difícil encontrarse con una ventana emergente con material para adultos, es común que ofrezcan otro tipo de productos o servicios.

Pocos años después, se redujo el *spam* pornográfico significativamente, en buena medida gracias a las legislaciones locales que impusieron fuertes sanciones al respecto y, por supuesto, al desagrado de los usuarios de la red. No es fortuito que el *spam* más molesto,

después del de las hipotecas, préstamos e inversiones, sea hoy día el de contenido sexual.

En paralelo, ya que puede ser considerada una técnica del *spam*, aunque su desarrollo haya sido separado, surgió el denominado *malware*, el *malicious software*. Este engloba todo tipo de programa malicioso creado *ex profeso* para dañar un sistema informático. Desde 1986, con la aparición del famoso virus *Brain*, gusanos, troyanos (en referencia al caballo de Troya), (ro)*bots*, *keyloggers*, *dialers*, entre otros, se han diseminado sin parar por todo Internet. Hay, efectivamente, de todo tipo, como los de broma (*Melissa*), los que dañan tanto software como hardware (*Chernobyl*), hasta los que intentan sacar beneficio económico, como el *spyware*, *adware* y *ransomware*. Así pues, en el caso de los dos últimos, se usa software para mostrar desde ahí publicidad de productos o sitios para adultos, o bien, se toma como rehén la propia computadora para “pedir rescate” por ella, forzar clics o comprar membresías de sitios xxx, mientras se utiliza esta como *server* para enviar *spam*.

Finalmente, el factor determinante que hizo posible la banda ancha fue el exponencial desarrollo de la industria del porno en Internet. En el artículo “Porn and music drive broadband” (2003), del sitio de la BBC News, se afirma que, junto con el auge en Europa de los contenidos para adultos, se encuentra el acceso a Internet de alta velocidad. El portal de noticias indica que el impulso al acceso a la banda ancha es dado, y necesitado, por las poderosas industrias de la pornografía y de la música. El número de usuarios de Internet de banda ancha creció un 136% solo en el año 2002, según indican estadísticas de la firma Nielsen/NetRatings en el mismo artículo. De manera que la insuficiencia de banda para ver contenido de alta calidad en video se vio progresivamente solventada por el paralelo impulso y patrocinio de la industria para adultos.

El mismo Tynan (2008) señala que, en la década de los 90, la famosa revista *Penthouse* regaló módems (*modulator demodulator*) con el logotipo de su publicación haciendo que, en los primeros años de

Internet masiva, el negocio de los contenidos para adultos tuviera un tráfico más robusto. De las primeras conexiones a Internet por medio de *modems* telefónicos, ya sea internos o externos, *software* o *hardware*, ISA o PCI, de 28.8 o 56 kbps de transferencia, ya no queda casi ningún recuerdo. Al contrario, hoy día, una buena parte de los hogares puede tener conexiones vía fibra óptica incluso comparables a los primeros ISP (*Internet Service Provider*). Y, claro, con eso se abrió la puerta a otro elemento típico del desarrollo de la pornografía: la generación del tráfico masivo a partir de la vinculación de diferentes empresas en términos de contenido, *links*, clientes e ingresos. Este fenómeno, como también reporta Tynan (2008) en PCWorld, ocurrió mucho antes de la aparición de los *blogs* o sitios de agregación como Reddit, Digg o redes de publicidad como Link Exchange o Google AdSense. Bangbros y Realitykings, una vez más, se convirtieron, en ese giro del mercado, en verdaderos precursores del ramo. Pero no solo eso, sino que, además, sus videos aparecen en sitios masivos como XVideos o Pornhub atrapando nuevos clientes y monetizando, incluso ahí, sus propios contenidos. Esta cuestión permitió al cliente tener acceso no solo al sitio de su membresía, sino a sus sitios asociados con contenido incluso de diferente género de aquel primero. A las empresas, por su parte, les permitió sobrevivir económicamente una vez que los sitios para adultos perdieron su hegemonía en Internet, además de seguir teniendo vigencia digital.

Evidentemente, existe un influjo directo de la industria para adultos en el desarrollo de Internet y, sobre todo, de la web. Existen al respecto, en varios casos de los comentados aquí, sospechas que no pueden ser resueltas acerca del contenido relativo de verdad de los eventos referidos. No obstante, ese es precisamente el punto. Es absurdo reglar de manera determinante lo virtual a través de categorías de lo real. Lo virtual, como señala el mundo *cyberpunk*, es progresivamente más opaco, más ciego a lo real. Así, lo virtual, lo digital, genera sus propios umbrales, sus propias causalidades, sus propias semánticas. Entonces, la manera en que el negocio de

la pornografía fue haciéndose de avances tecnológicos hizo que la experiencia de la web fuera, de forma gradual, más satisfactoria en todos los sentidos, pero digitalmente. Y esa semántica digital es la que le asigna legitimidad a su historia misma. Pero, incluso así, no es este completamente el punto que aquí interesa. Es importante, pues, sintetizar los pasos que hemos recorrido hasta ahora para llegar al argumento clave de esta exposición:

1. La distinción entre lo real y lo virtual, entre lo material y lo numeralizado, implica dos regímenes, universos, mundos, simultáneos, pero poco a poco más ajenos.
2. Hay relaciones entre unos y otros, que no implica que se toquen, imbriquen o confundan.
3. Existe un tránsito de unos a otros. No obstante, no es de uso generalizado, aunque todo tiende a lo virtual y numeralizado.
4. En cada régimen hay nodos de influencia.
5. Lo virtual, emancipado de lo real, comienza a determinarlo progresivamente.

Los pasos del primero al cuarto son evidentes en el presente trabajo; sin embargo, es el quinto el más significativo. Para explicar este último, es necesario volver a la analogía de *Matrix*. Este señala un paso de regreso de Neo desde el mundo de la Matrix, ya hipostatizado, hacia lo real y, con ello, marca su progresiva conversión; esto es, la influencia directa del mundo digitalizado, antes destino, en la lógica de lo real.

¿Cómo entender esto? Ejemplos sobran. En el negocio de la pornografía es fehaciente. Esta industria comenzó registrando hechos reales, materiales; primero, analógicamente, y después, de manera digital, para comercializarlos. Pero su desarrollo en el régimen virtual, incorporó nuevos recursos y potenció otros. Lo sugestivo no es solamente el influjo que ha ejercido gradualmente en el negocio real, sino en el propio hecho, sexual, que ha inscrito esta industria por largo tiempo. Por un lado, vendedores reales, más allá de las empresas mismas, ofrecen hoy el material de aquellas en recursos

digitales y en contextos reales (las calles). Incluso hay de estos mismos psicopompos, de consciencia liberada, que van al mundo virtual, descargan legalmente el contenido en dispositivos físicos con la capacidad de acceder al mundo digital (USB), se suben a la red (la Matrix), y desde ahí venden al mundo real productos materiales (ya pirateados), pero digitalizados, que son pagados, casi por completo, por medios electrónicos o monedas virtuales (Paypal o Bitcoin, por ejemplo).

Por otro lado, el porno digital (visto en Internet) ha moldeado a través de los años el acto sexual mismo. Algunos elegidos, como, por ejemplo, los sexólogos, los críticos sociales o los muchos feminismos, han advertido tal problema y ya han prevenido al mundo material, con completa razón, de que lo que se observa en ese porno es pura ficción, es pura Matrix, puesto que lo que subyace a esa ficción es la opresión y violencia que ahí se genera y legitima; no existen esos cuerpos, no existen esos órganos sexuales, no existen esas tramas, el tiempo en cuestión es irreal, es pura alienación. Empero, la duda sobre la existencia del mundo, el que sea, ya está plantada. *Pornstars* locales, de *gym* real, dudan de la diferencia entre estos mundos, y no toman la cápsula roja, si no la azul, la del *spam*, la que les llevará a ese mundo de la Matrix con los recursos suficientes para triunfar. Y seguro lo harán, sin querer regresar a su mundo original. Ejemplo idéntico, por cierto, es el de la industria musical.

El *spam* digital es, curiosamente, hijo de los boleteros, tarjeteros, pegalettreros y demás individuos implicados en la publicidad a ras de calle. Hoy día, se boletea, por ejemplo, el contenido mismo de Internet, o dicho en otros términos, se *spamean* las calles. Con toda seguridad, los responsables de Selecciones Reader's Digest, quienes en otros tiempos inundaban los buzones de casas y edificios con montones y montones de publicidad, ya se imaginaban esta situación. Igualmente, cómo soslayar la venta de *memes* (en tarjetitas o en versión autoadherible) o la publicidad misma, real,

hecha *meme*². ¿Hay diferencia entre ambos mundos? Sí. ¿Todos la conocen? No. ¿Es importante? Tampoco.

Dos ejemplos más ayudan a comprender el influjo de lo virtual en lo real. El primero es el caso de los *hacks*. Los *hackers* o piratas digitales, en genérico, son individuos que desarrollan técnicas de mejora o deterioro de sistemas informáticos, ya sea en su funcionamiento y/o seguridad. Las acciones de estos entusiastas o expertos, adolescentes por lo regular, se llaman individualmente *hacks*. Un ejemplo puede ser el procedimiento para introducirse a un sistema computacional ajeno. Pero estos procedimientos se han establecido de manera análoga en la vida cotidiana de las personas: hoy día, hay ¡*life hacks!*, y van desde los clásicos en contextos laborales (ser más eficiente, efectivo, productivo) hasta los relacionados a problemas cotidianos y hogareños (*hackear* la pasta de dientes, una tubería o una enfermedad). Claro, y ahí se encuentra el mismo esquema de la pornografía: una experiencia real, material, expropiada por el mundo matrizado, que retorna a su origen ya bajo una presentación diferente. ¿Cómo le decían nuestros padres o abuelos a tales *hacks*? Trucos, remedios, atajos.

El segundo ejemplo apunta hacia una caricatura aparecida a principios de los años 60 y producida por la cadena estadounidense ABC: *The Jetsons* (*Los Supersónicos*, en Latinoamérica). Esta serie animada, ubicada en la Matrix del futuro, transcurre en el año 2062; 100 años más allá de su creación. Y, por supuesto, la lógica familiar y cotidiana ahí emplazada implica avances tecnológicos que no corresponden con la época en la que se originó la serie. Hoy, a cerca de 40 años del umbral de *Los Supersónicos*, muchas cosas ya son reales: pantallas planas, medios digitales, relojes y casas inteligentes, videollamadas, el *homeoffice*, las clases virtuales y, quizá incluso, exista ya una Robotina que ayude con la limpieza doméstica. Pero lo extraño es que los desarrolladores han creado estas tecnologías

² No es importante definir el concepto *meme*. Si es necesario lo anterior, aunque sea raro, visite, lectora o lector, su *search engine* favorito para salir de dudas.

a partir de la caricatura misma. Ese mundo tecnologizado, sin duda, ahora ya influencia poderosamente lo real.

¿Qué queda de todo ello? Al menos para este trabajo, la coexistencia de dos mundos (el real y el virtual), sus relaciones, sus lógicas de funcionamiento, el tránsito entre ellos por diferentes psicopompos (la pornografía, el vendedor pirata de Mercado Libre, por ejemplo) y la influencia progresiva de uno sobre otro (de lo virtual sobre lo real).

Para finalizar, no se puede dejar de mencionar la manera en la cual la contingencia sanitaria provocada por el SARS-CoV2, que causa la covid-19, obligó a la transición de la vida presencial a la virtual. Distintas redes sociales en Internet se han repoblado de manera exponencial, algunas aplicaciones han salido de su limbo digital para ser instaladas en los dispositivos móviles de las personas, multiplicándose con mucho éxito: los *meetings* virtuales familiares y de trabajo, fiestas organizadas a través de Zoom, incluso los noviazgos y *sexting* vía fibra óptica.

Aunque no es claro para todos esta suerte de horror de corte ontológico, la consecuencia lógica es que uno de los mundos un día desaparezca, y todo indica que el mundo real un día sucumbirá. Pero hoy todavía es prematuro. Los dos mundos coexisten y se necesitan. La Matrix necesitaba, después de la victoria de las máquinas sobre la raza humana, cuerpos y mentes como fuente de energía. El mundo virtual necesita todavía de servidores físicos y tecnologías que, por cierto, producen más de 300 millones de toneladas de CO₂ anualmente. El mundo real, lo confirman quienes vivieron la pandemia en cuarentena, sería aterrador o, por el contrario, completamente bello sin el mundo virtual.

Es un hecho que las relaciones entre un mundo y otro continuarán, incluso en términos completamente asimétricos; que lo virtual/digital invadirá todavía más el mundo físico; además, que Neo continuó su saga, su cuarta aparición, al final de 2021. Seguramente ahí, se tienen más pistas, adelantadas y/o atrasadas, sobre estos dos mundos.

Referencias

- Baudrillard, J. (2003, 19-25 de junio). *Baudrillard décode «Matrix» (entretien)*. Le Nouvel Observateur. <http://www.nouvelobs.com/dossiers/p2015/a201937.html>
- Britannica, L. Editores de la Encyclopaedia (2021). "Spam". *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/spam>
- Gennaro, S. de (s/f). "LHC: The First Band on the Web". *CERN MusiClub*. <https://musi-club.web.cern.ch/bands/cernettes/firstband.html>
- "Happy 25th Birthday, Internet Porn!" (2010, 4 de octubre). *Warranted Wiretaps*. https://wiretaps.typepad.com/warranted_wiretaps/2010/10/happy-25th-birthday-internet-porn.html
- "Porn and music drive broadband" (2003, 30 de mayo). BBC News. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/2947966.stm>
- Pornhub (2019). "The 2019 Year in Review". <https://www.pornhub.com/insights/2019-year-in-review>
- Tynan, D. (2008, 21 de diciembre). "Thank You, Porn! 12 Ways the Sex Trade Has Changed the Web". *PCWorld*. https://www.pcworld.com/article/155745/porn_on_the_web.html
- Simon, D., & Pelecanos, G. (2017). *The Deuce* [serie de televisión]. HBO.
- Scott, J. (2005). *BBS: The Documentary* [Documental]. Bovine Ignition Systems. https://archive.org/details/bbs_documentary

Vida digital

Efectos sociales

es una obra editada y publicada por la **Universidad Nacional Autónoma de México** en la Coordinación Editorial de la **Facultad de Estudios Superiores Iztacala**, Avenida de los Barrios n.º 1, Los Reyes Iztacala, Tlalneplantla de Baz, Estado de México, México, CP 54090. En la composición tipográfica se utilizaron las familias Calibri 12:15, 9.4:11, 8:9 y Oswald 14:16, 11.5:14.

El cuidado de la edición estuvo a cargo de
José Jaime Ávila Valdivieso

Pedidos:

Librería FES Iztacala: (55) 5623-1194

Coordinación Editorial: (55) 5623-1203

Correo-e: josejav@unam.mx

Los Reyes Iztacala, 2022