



La Revolución del Acceso en tiempos de Convergencia Mediática

Mg. Laura Iribarren

Semiótica II -Cátedra Centocchi

FSOC/UBA



Internet en el mundo

Verón, E.: Orígenes del concepto de Red

- ▶ Sus materializaciones: cerebro, sistemas de transporte, redes de telecomunicaciones
- ▶ El concepto en sí mismo ha sido utilizado para estudiar: terremotos, la propagación de un incendio en el bosque, la formación de polímeros, el ritmo cardíaco, la difusión y el crecimiento de las interfaces.

“A lo largo de la historia de las ciencias y de las técnicas, se ha hecho progresivamente claro el carácter profundamente reticular de la mayoría de las organizaciones naturales y sociales.”

El emergente es el alcance

- ▶ La diferencia entre hipertexto e intertextualidad es cuantitativa.
- ▶ En la Red se produce una transformación de la *relación de* los actores individuales (=sistemas socioindividuales) *con* los fenómenos mediáticos.
- ▶ Internet introduce los productos discursivos de las operaciones cognitivas de la Primeridad, Segundidad y Terceridad en el ciberespacio.
- ▶ ¿Qué transformaciones introduce el dispositivo Internet en las prácticas sociales materializadas en estas tres dimensiones?

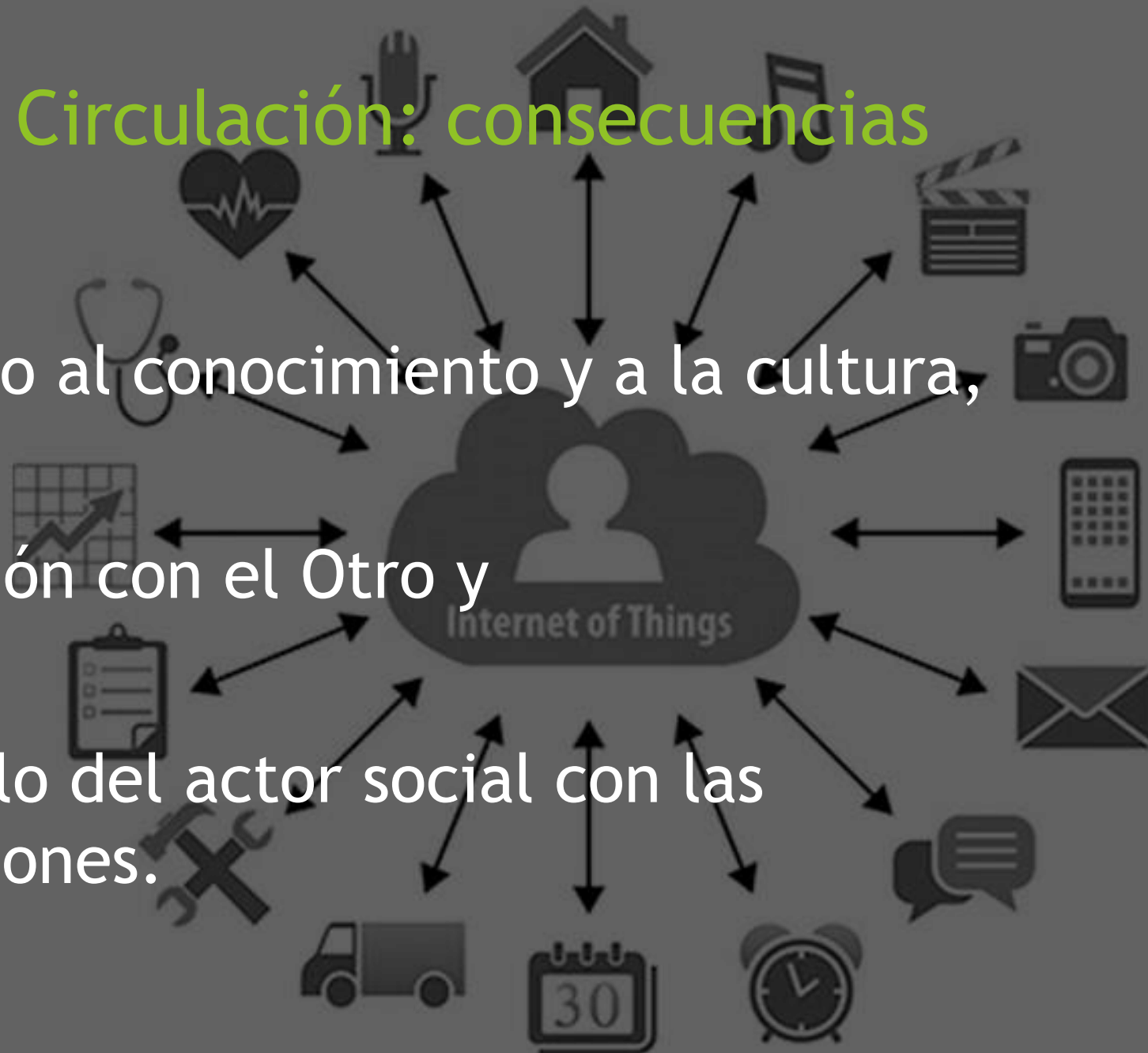
Usos de la Red

- ▶ **Primeridad:** usos “de búsqueda”, la navegación a través de lo que sería, al límite, la totalidad de los contenidos de la cultura humana.
- ▶ **Segundidad:** usos relacionales que se configuran en las llamadas redes sociales (=contacto)
- ▶ **Terceridad:** aplicación de normas específicas destinadas a producir un cierto resultado (operaciones bancarias, transacciones comerciales, etc).



Acceso y Circulación: consecuencias políticas

- ▶ el acceso al conocimiento y a la cultura,
- ▶ la relación con el Otro y
- ▶ el vínculo del actor social con las instituciones.



Las paradojas según Robin Mansell

- ▶ **La paradoja de la escasez de información:** los costos para producir información son altos, mientras que los costos para reproducirla son casi nulos.
- ▶ **La segunda es la paradoja de la complejidad** y opera entre dos perspectivas contradictorias. Una que sostiene el carácter benéfico de la complejidad emergente de la sociedad de la información porque vamos hacia sistemas cada vez más autónomos sin el control humano. La otra perspectiva afirma que este desarrollo se traducirá en un mayor control a través de la programación.

Producción/Reconocimiento + Tres dimensiones de la semiosis

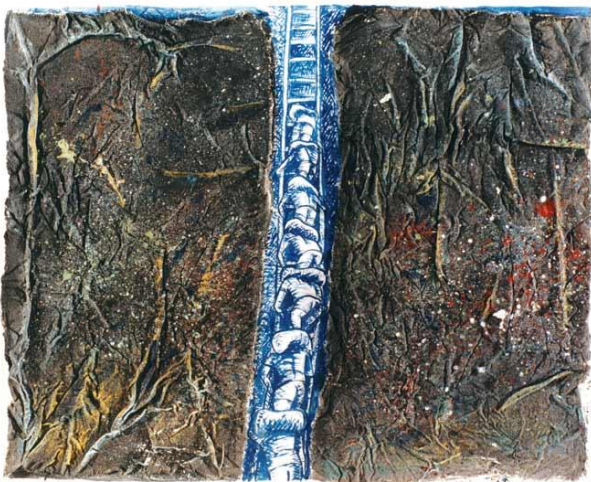
Más que paradojas son contradicciones que forman parte de las condiciones de producción de la Red.

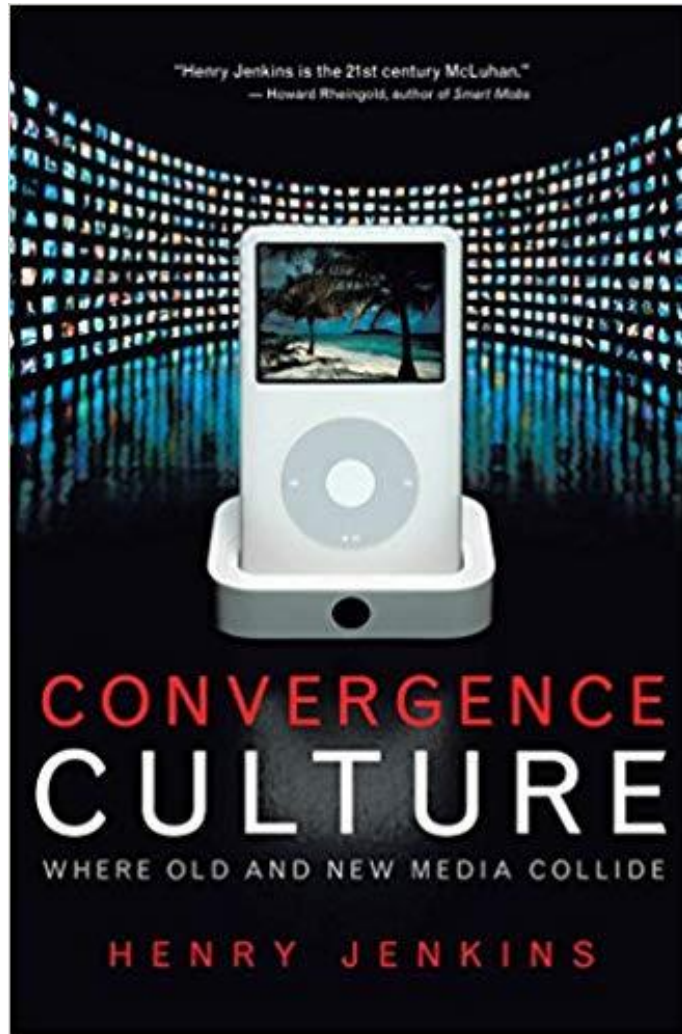
- ▶ Escasez de información vs Demanda de consumidores
- ▶ Automatización vs Control humano



¿qué tipos de **operaciones cognitivas** intervienen en la producción de esa complejidad y cómo se distribuyen en **producción** o en **reconocimiento**?

- ▶ **Detrás de la pantalla** nos encontramos con una multitud de colectivos
- ▶ **Frente a la pantalla** tenemos a la inmensa población de los internautas, heterogéneos en razón de su tamaño y dispersión planetaria





Jenkis, H.: la cultura de la convergencia

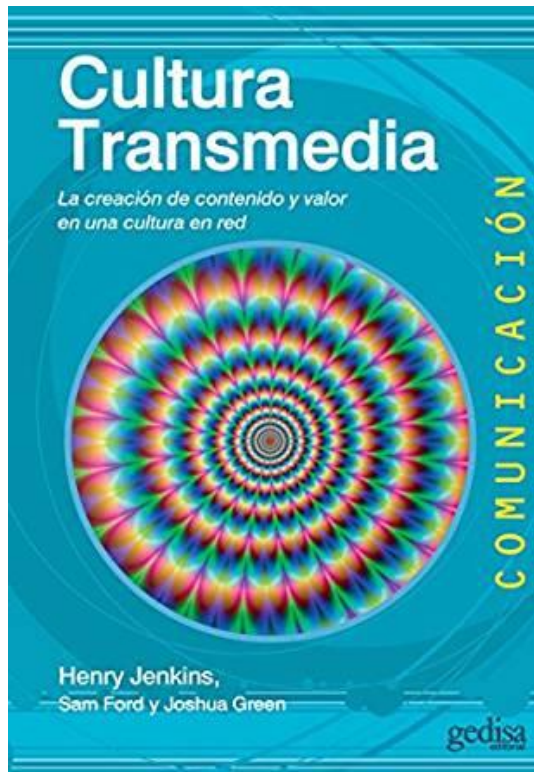
2006: *Convergence Culture*

- ▶ la participación de los fans en comunidades virtuales y redes sociales,
- ▶ la emergencia de formatos textuales innovadores creados por los usuarios y
- ▶ los nuevos roles que éstos asumían en el proceso de comunicación (del consumidor al prosumidor)

La convergencia mediática

La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y las audiencias. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con las que procesan la información y entretenimiento de los consumidores de los medios... Tengan bien presente que la convergencia se refiere a un proceso, no a un punto final (Jenkins, 2008: 26)

2013: Jenkins / Joshua Green / Sam Ford, *Cultura Transmedia*



- ▶ **spreadability** (=expansión, despliegue, propagación) vs. **stickiness** (=viscosidad o adhesividad).
- ▶ Seducir audiencias para contabilizarlas y venderlas a los anunciantes (viejo paradigma),
- ▶ Ahora la cultura de la convergencia busca la diseminación de contenidos a lo largo y a lo ancho de toda la ecología mediática.

Tendencias

- ▶ Las nuevas tecnologías permiten a los consumidores archivar, comentar, apropiarse y volver a poner en circulación contenidos mediáticos.
- ▶ Una gama de subculturas promueve la producción mediática del “hazlo tú mismo”, un discurso que condiciona el uso de esas tecnologías por parte de los consumidores.
- ▶ Las tendencias económicas que favorecen a los conglomerados mediáticos horizontalmente integrados fomentan el flujo de imágenes, ideas y narraciones a través de múltiples canales mediáticos y demandan tipos más activos de espectadores.

El mundo de los fans

Inteligencia colectiva y cosmopedia según Pierre Lévy

- ▶ Los miembros de una comunidad de pensamiento buscan, inscriben, conectan, consultan, exploran... La cosmopedia no sólo pone a disposición del intelecto colectivo todos los conocimientos pertinentes que se hallan disponibles en un momento dado, sino que sirven asimismo como sede para la discusión, la negociación y el desarrollo colectivos... Las preguntas no respondidas crearán tensión en el espacio cosmopédico, indicando regiones donde se requiere invención e innovación.

las comunidades de fans en línea son una versión de *cosmopedia*, según Jenkins

- ▶ Las comunidades de fans definen su pertenencia por afinidades más que ubicaciones y son anteriores a las redes informáticas
- ▶ La cultura de la convergencia hace posible nuevas formas de participación y colaboración.



Cómo cambiaron los ordenadores el mundo de los fans

- ▶ El nuevo entorno digital aumenta la velocidad de comunicación entre los fans.
- ▶ Los medios digitales alteran el alcance de la comunicación
- ▶ Los fans pueden movilizarse rápidamente para salvar programas o protestar contra ciertos desarrollos
- ▶ Divisiones entre los fans veteranos y los nuevos miembros.
- ▶ Nuevas formas de producción cultural de los fans



- ▶ “La cultura de los fans es dialógica más que perturbadora, afectiva más que ideológica, y colaboradora más que contenciosa, más que destruir el poder mediático (activistas) quieren participar de él.”

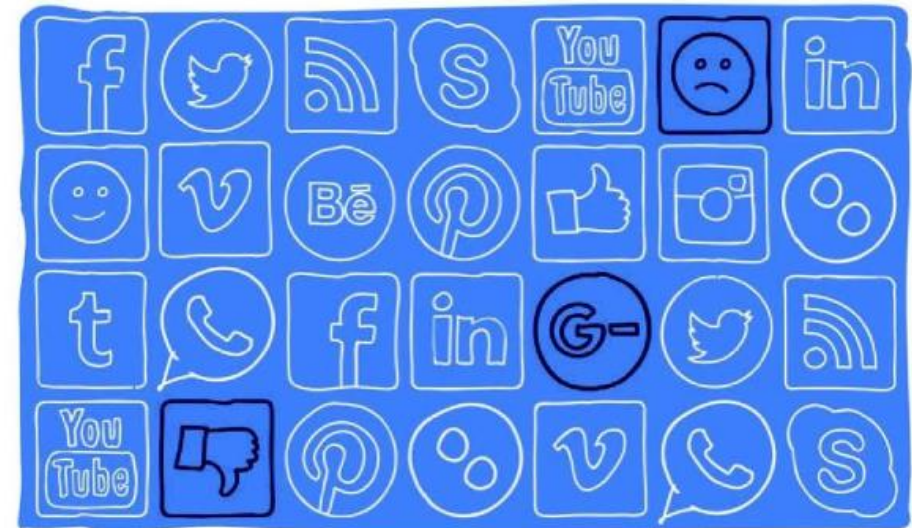
Tensiones
entre la
cultura del
conocimiento
y la cultura de
la mercancía

¿Cómo impacta la convergencia en la cultura política, popular, en las subjetividades, en los consumos, etc.?

- ▶ La figura del bloguero se ha convertido en un intermediario popular
- ▶ En el marco de una convergencia global, el *cosmopolitismo pop*, interactúan dos fuerzas: la *Convergencia Corporativa* y la *Convergencia Popular*.
- ▶ La convergencia es un cambio de paradigma.
- ▶ Los cambios más importantes se dan en el seno de las comunidades de consumidores: práctica social en red.

De la “cultura participativa” a “la cultura de la conectividad”, según José Van Dijck

- ▶ Conexión humana: “hacer social la red”.
- ▶ Conectividad automática: “hacer técnica la socialidad”.
- ▶ Marco: la lucha por el control de la información personal y colectiva.



- ▶ *La libertad de elección y de iniciativa no han sido nunca en reconocimiento, tan grandes... los receptores tienen en sus manos, por primera vez, los dispositivos técnicos para ejercitarlas (Eliseo Verón, 2013)*

