

PERCEPCIONES DE REALISMO EN BLACK MIRROR: ESTUDIO DE RECEPCIÓN EN AUDIENCIAS MEXICANAS

REALISTIC PERCEPTIONS IN BLACK MIRROR: RECEPTION STUDY IN
MEXICAN AUDIENCES

*PERCEPÇÕES REALISTAS NO BLACK MIRROR: ESTUDO DE RECEPÇÃO
NO PÚBLICO MEXICANO*

Dra. Beatriz Elena Inzunza Acedo

■ Profesora Investigadora Asociada del Departamento de Ciencias de la Información de la Universidad de Monterrey. Doctora en Estudios Humanísticos por el Tecnológico de Monterrey, y PhD in Social Sciences por la Universidad de Amberes. Sus áreas de investigación son recepción, audiencias digitales, imaginarios. Ha publicado en revistas como Signo y Pensamiento, y Comunicación y Sociedad. Correo electrónico:

■ E-mail: beatriz.inzunza@udem.edu

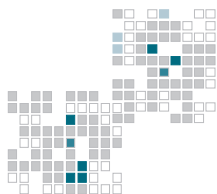
Patricia Montserrat Robles Cázares

María Fernanda Cuevas

Luis Fernando Rodríguez Rodríguez

■ Estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Información y Comunicación de la Universidad de Monterrey.

■ E-mail: patricia.robles@udem.edu, maria.cuevas@udem.edu,
luisfernando.rodriguez@udem.edu



RESUMEN

Black Mirror es una serie de televisión británica que refleja un imaginario fatalista sobre el avance de las tecnologías en la sociedad. El presente estudio de recepción buscó abordar desde una perspectiva culturalista los alcances que ha tenido en sus audiencias mexicanas, con el fin de identificar qué percibieron los participantes en cuanto a cambios de actitudes, sentimientos y comportamientos entre sus espectadores. Los resultados apuntan a que si bien no hay acciones motivadas importantes, sí generó sentimientos y actitudes que los llevó a reflexionar sobre los efectos de las tecnologías en la sociedad.

PALABRAS CLAVE: BLACK MIRROR; ESTUDIOS DE RECEPCIÓN; AUDIENCIAS.

ABSTRACT

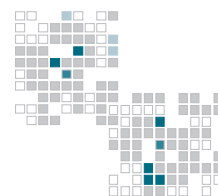
Black Mirror is a british TV series that depicts society in a fatalistic way due to the impact of technology. This article is a reception study with a cultural studies perspective approach, which had the main objective of identifying the perception of participants regarding attitudes, sentiments and behavior amongst Black Mirror audiences. Results show that while motivated actions were not frequent, there were sentiments and attitudes that lead participants to reflect on the effects of technologies in society.

KEYWORDS: BLACK MIRROR; RECEPTION STUDIES; AUDIENCES.

RESUMO

Black Mirror é uma série de TV britânica que retrata a sociedade de forma fatalista devido ao impacto da tecnologia. Este artigo é um estudo de recepção, analisado a partir de uma perspectiva de estudos culturais, que teve como objetivo principal identificar a percepção dos participantes em relação a atitudes, sentimentos e comportamentos entre os públicos de Black Mirror. Os resultados mostram que, embora as ações motivadas não fossem frequentes, havia sentimentos e atitudes que levavam os participantes a refletir sobre os efeitos das tecnologias na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: BLACK MIRROR; ESTUDO DE RECEPÇÃO; AUDIÊNCIAS.



1. Introducción

En los últimos diez años, la tecnología ha transformado prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas antes de que podamos pararnos y reflexionar. En cada casa; en cada despacho; en cada mano –una pantalla de plasma; un monitor; un Smartphone– un espejo oscuro de nuestra existencia en el siglo XXI. Nuestros lazos con la realidad están cambiando. Adoramos los altares de Google y Apple. Los algoritmos de Facebook nos conocen más íntimamente que nuestros propios padres. Tenemos acceso a toda la información en el mundo, pero no tenemos capacidad cerebral para absorber nada mayor que un tweet de 140 caracteres. Black Mirror refleja el malestar colectivo acerca de nuestro mundo moderno. (Promoción de Black Mirror en Channel 4, Noviembre de 2011, citado en Gandasegui, 2014)

Black Mirror es una serie de ciencia ficción británica lanzada en el año 2011 a través de la plataforma de *streaming* Netflix. A lo largo de sus 19 episodios se va mostrando un escenario distópico de una sociedad dependiente de las tecnologías. Si bien generalmente se representan tecnologías realistas o existentes, los escenarios tienden a ser más en el estilo de la ciencia ficción: sean futuristas o en ambientes inexistentes (y visualmente identificable como tal gracias al vestuario, a la dirección de arte, entre otros).

Al tratarse de tecnologías realistas o ya existentes, no es extraño ver comparativos en notas periodísticas sobre nuevos sistemas de información o uso de dispositivos similares a los de la serie televisiva. Tal es el caso de China, cuyo gobierno anunció que en el 2020 todos sus ciudadanos serán monitoreados y evaluados, midiendo sus comportamientos, honradez y confiabilidad (Redacción El Financiero, 2017). Esto último pone

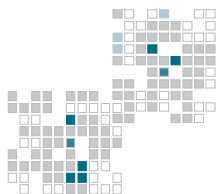
en evidencia que las personas estarían constantemente vigiladas y expuestas a que otros adquieran su información.

Para Gandasegui (2014):

El impacto que provoca Black Mirror en sus audiencias, se debe a que escenifica aquello que tememos: que los avances tecnológicos que entendemos como un progreso social también implican y esconden unos efectos negativos que muchas veces ignoramos. Damos por hecho que cualquier avance tecnológico equivale a progreso, pero es necesario repensar si los inventos tecnológicos representan una mejora social o cultural. (p. 601)

El presente estudio se inspiró a raíz de observaciones y discusiones que evidenciaban una impresión—a veces positiva, a veces negativa—en las audiencias de *Black Mirror* sobre el uso de tecnologías, dispositivos y medios sociales. Es por ello que el objetivo fue el de documentar cuáles fueron las lecturas, sentimientos y comportamientos percibidos por los seguidores de *Black Mirror* en sus audiencias con respecto a las tecnologías y la sociedad.

Para fines de este estudio en particular, se trabajó con audiencias mayores de edad que hubiesen visto al menos ocho episodios de la serie. Se contó con la participación de personas entre 18 y 58 años de edad, aunque el 93% de los encuestados era menor a 26 años. Además, debido a las comunidades inmediatas de los asistentes de investigación, la principal ocupación de los participantes era ser estudiantes de universidad (quienes además indican un mayor dominio y uso de tecnologías de información en comparación a otras generaciones). Esto apunta además a que los niveles socioeconómicos fueron en su mayoría clases medias a altas. Para los grupos de discusión se aplicó un cuestionario previo para documentar además el acceso a dispositivos y tecnologías,



los cuales indicaron que todos utilizan de manera rutinaria sus teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras portátiles donde tienen instalados aplicaciones y redes sociales para usarse, si no diariamente, con una frecuencia alta durante la semana regular.

Este tipo de estudios evidencian los alcances de las lecturas críticas que hacen las audiencias. Los procesos de recepción han sido frecuentemente evaluados como activos (no pasivos), y ello conlleva una reflexión por parte de los espectadores respecto a los mensajes que consumen. Al tratarse de temas que tienen un alto grado de realismo para algunas audiencias, no sorprende observar en los hallazgos que sus lecturas, pese a ser un tanto distanciadas, impactan en sus imaginarios y en ocasiones hasta en ciertas actitudes y comportamientos alrededor de las tecnologías.

2. Estudios de recepción y percepciones de las audiencias

Desde Hall (2001), los estudios de recepción partían de la premisa básica de las audiencias activas, contrario a lo que se pensaba de consumidores pasivos. Para ello, Hall hablaba de la decodificación, a través del cual los espectadores harían un proceso de lectura e interpretación de la información que consumen, para así incorporarla como parte de su bagaje cultural, ya sea a través de una lectura dominante, negociada o rechazada.

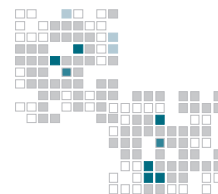
En un tema que genera tanta incertidumbre como el que se aborda en los diferentes episodios de *Black Mirror*, es importante recordar que tanto en formatos realistas como de ficción, hay una saturación en información y narrativas desde diferentes posturas ideológicas. Por un lado, hay una postura que continúa romantizando la tecnología, encontrando en ella las soluciones necesarias para el mundo. Por otro lado, también hay quienes satanizan la presencia de las tecnologías en la sociedad, usualmente, enfocándose en el uso

inadecuado de estas. *Black Mirror* se convierte en otra fuente para la segunda postura. Para las audiencias, esta serie refuerza de cierta manera las actitudes negativas, pero sobre todo, expone una reflexión sobre los alcances de la tecnología y el papel de los propios usuarios en esta distopía (Gandasegui, 2014).

Echauri (2016), en su análisis de *Black Mirror*, concluyó que la serie examina el rol de los medios de comunicación y las tecnologías de información y comunicación en la sociedad contemporánea, desde la mirada de McLuhan. Por otro lado, Cigüela y Martínez (2014a, 2014b), también exploraron los imaginarios sociales de otros fenómenos como la democracia, la participación ciudadana y el castigo a través de las tecnologías y medios de comunicación e información. Trabajos como estos fundamentan las intenciones del mensaje contenido en la narrativa, y a partir de la cual se puede hacer un comparativo con las lecturas que tienen sus audiencias de este rol de las tecnologías en la sociedad.

Orozco (1991) en su línea de investigación de audiencias ahondó en el tema de mediaciones, originalmente teorizado por Martín-Barbero en 1987. Ya desde entonces se hablaba de la televisión como un “espejo de la realidad”, con dos características fundamentales: “la de poder otorgar verosimilitud a su discurso, y la de poder apelar a la emotividad de su audiencia” (Orozco, 1991, p.109).

Las representaciones que se hacen en las narrativas televisivas tienen una intención de no solo reproducir la realidad con fidelidad, sino de “provocar” algunas respuestas en las audiencias, no sólo de tipo racionales sino emotivos (Orozco, 1991). Para muchos autores, el involucramiento emocional con las situaciones, historias y personajes garantiza el éxito de un programa televisivo o un filme. Ander-Egg (1996, p.42) confirma que a pesar de que la televisión retiene la atención de los consumidores, ellos están activos física y men-



talmente permitiendo la interacción y el reforzamiento del mensaje original.

Es por ello que las mediaciones juegan un papel importante. Orozco (1991) generó una clasificación operacionalizable de dichas mediaciones: individuales (que a su vez se dividen en cognitivas y estructurales), institucionales (como la familia, la religión, los propios medios de comunicación), las situacionales (circunstancias al momento de recepción), y las video-tecnológicas (características propias del programa televisivo y del dispositivo a través del cual se consume).

Para fines de este artículo, el interés se enfoca principalmente en las mediaciones individuales, que incluyen actitudes, emociones, conocimientos previos, hábitos, comprensión y en general el bagaje con el que cuenta el espectador al momento de recepción. Estas condiciones motivan un cierto tipo de lecturas en las audiencias, que a su vez generan actitudes, sentimientos e inclusive hábitos y comportamientos.

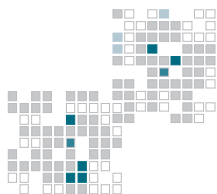
Si bien estos elementos son típicamente estudiados desde la perspectiva de la teoría de Efectos, es necesario considerar que para los culturalistas también son un objeto de estudio que evidencian las lecturas, sean sofisticadas o ingenuas (Palmer y Hafen, 1999). Se entendería pues, que un individuo que haya reflexionado sobre el mensaje que ha consumido en Black Mirror, expresará un argumento sofisticado, y probablemente distanciado. Es decir, es capaz de reconocer un contenido ficticio y no llevarlo a su propia realidad. Para aquellos que consumen la serie de una forma menos reflexiva, quizá más emotiva y menos distanciado, es posible que expresen argumentos ingenuos: basados más en impulsos y percepciones en las que no distingue la realidad representada de su propia realidad. Es importante anotar que una lectura sofisticada o ingenua no garantiza el carácter sofisticado o ingenuo del participante como audiencia, ya que ésta puede variar a través de los mensajes, personajes, situaciones o episodios.

Este estudio se apoyó además de conceptos desde la psicología social: las actitudes, emociones y comportamientos. Por actitudes, se entiende que son las evaluaciones que se hacen de cualquier aspecto del mundo social, y que generan reacciones favorables o desfavorables hacia ellos (Baron y Byrne, 2005, p.122-128). Al hablar de emociones, se comprenderán aquellas reacciones tales como temor o curiosidad, o bien el desarrollo de algún sentimiento hacia otro objeto como consecuencia de una situación planteada en la narrativa (como serían los medios sociales o algún dispositivo) (Perse, 2001). Y finalmente al hablar de hábitos y comportamiento, es importante indicar que este trabajo no se referirá a un tipo de conducta *observado*, sino *percibido* por los participantes hacia las audiencias o sí mismos. Es decir, acciones concretas que consideraron fueron motivadas por la serie a partir de algún sentimiento que le haya generado (usualmente temor a la pérdida de privacidad, por mencionar un ejemplo).

El presente estudio de recepción, tuvo como objetivo explorar las lecturas de las audiencias mexicanas de Black Mirror a través de su trascendencia en actitudes, emociones y hábitos motivados. Dado que una de las intenciones primordiales de esta serie es generar reflexión desde una mirada fatalista de las tecnologías de información y comunicación, se esperaba que una audiencia activa interpretaría la serie de tal forma que pudiera asociar elementos realistas con su propia cotidianidad en el uso de dispositivos y medios.

3. Metodología

El diseño metodológico de este estudio fue de carácter mixto, a través de las técnicas de encuesta y de grupos de discusión. En una primera etapa, se aplicaron un total de 300 encuestas a adultos mexicanos que tuvieran como condición haber visto al menos ocho episodios de la serie Black Mirror. La muestra de encuestados es por conveniencia, aplicando la técnica de bola de nieve para



localizar a quienes cumplieran con este requisito.

Dado que estas encuestas se aplicaron durante marzo 2018, el total de los episodios disponibles a través de la plataforma Netflix a ese momento era de 19, en cuatro temporadas.

El cuestionario abordó aspectos tales como el consumo de la serie, identificación con actitudes, sentimientos y comportamiento, y posturas frente a la tecnología. Las encuestas fueron analizadas a través del paquete estadístico SPSS.

Posterior a este análisis, se diseñó una guía para grupos de discusión con el cual se profundizó en determinados temas. Se llevaron a cabo cinco sesiones, en las cuales participaron un total de 32 individuos con el mismo perfil que la encuesta, aunque más enfocado a jóvenes (quienes más frecuentemente vieron la serie). Se exploró la recepción general, sentimientos, percepciones hacia las tecnologías, percepción de realismo y derechos de usuarios. El análisis se hizo directamente desde las transcripciones de cada grupo de discusión.

4. Resultados

Se identificaron tres secciones para los resultados: percepción de la tecnología, donde se presentan las posturas de los encuestados y participantes de los grupos de discusión; sentimientos y emociones, resaltando los más representativos; y aprendizajes, hábitos y acciones alrededor de la tecnología, englobando los cambios realizados a raíz de haber visto la serie.

4.1 Percepción de la tecnología a partir de Black Mirror

Tras ver la serie Black Mirror primeramente se tomó a consideración si es que piensan que los avances tecnológicos son negativos, donde el 62% se siente poco/nada identificado, reflejando

Tabla 1. Postura negativa sobre los avances tecnológicos.

	Muy/algo identificado	Poco/nada identificado	Sí, pero no por la serie
Piensa que los avances tecnológicos son negativos	32.7%	62%	5.3%

Fuente: Elaboración propia.

la proximidad entre la realidad presentada en la serie y la verdadera percepción del espectador.

“Siento que depende de cada quien (...), de qué tan responsable eres en el momento de usarlas, con lo que subes o no subes...”

Hombre/Administración de Empresas/4¹

Aunque se llegan a valorar las ventajas de la tecnología, resulta inevitable preocuparse por las consecuencias en la vida de las personas, puesto que se percibe a una sociedad no preparada para los avances tecnológicos, esto debido a que se considera que han tenido un impacto negativo en las interacciones diarias.

“Lo negativo es también como que la manera de comunicarse entre nosotros ya no es tan ‘face to face’, ahora es detrás de una pantalla, y siento que se pierde un poco de la humanidad a través de eso.”

Mujer 2/Diseño de Interiores/2

De igual manera, se hizo hincapié en que estos avances han permitido acercar a quienes se encuentran lejos, en general los participantes muestran preocupación por cómo cada vez más las personas se van desconectando del mundo real.

“Ahorita estás en la computadora viendo en Facebook fotos de niños jugando en el parque, pero luego sales al parque y no hay nadie...”

Hombre 3/Ingeniero Biomédico/1

¹ Para fines de mantener el anonimato, se han codificado a los participantes con los siguientes datos sexo/carrera/número de grupo de discusión.

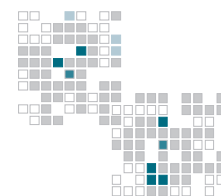


Tabla 2. Postura ante las tecnologías y sus avances.

	Muy de acuerdo / De acuerdo	Muy en desacuerdo / En desacuerdo
Las redes sociales han traído más cambios positivos que negativos en la sociedad	68%	32%
Las apps han traído más cambios positivos que negativos a la sociedad	74.6%	25.4%
Los avances tecnológicos deberían de ser aprobados por la sociedad antes de lanzarse al mercado	59.4%	40.6%
El avance de las tecnologías como las que se presentan en Black Mirror son inevitables	72%	28%

Fuente: Elaboración propia.

“No perder el contacto humano que se da, o sea, haz de cuenta ya tratar de ser a un lado lo más posible que se pueda eso para sustituirlo con convivencia contacto humano.”

Hombre/Mercadotecnia/5

Después se analiza en la tabla 2, si es que están de acuerdo o en desacuerdo con que los cambios que han generado las redes sociales y aplicaciones son positivos, donde la mayoría dice estar de acuerdo. Sin embargo la misma mayoría considera que los avances deberían ser aprobados antes de lanzarse al mercado (59.4%). Y por último, el 72% de los encuestados cree que los avances tecnológicos que se presentan en la serie son inevitables.

Conscientes de que son usuarios activos de las tecnologías y redes sociales, las consideran amora-les, es decir, no le asignan un valor intrínseco a estas, las definen por el uso que el usuario les da, declarando que este es el único responsable de cualquier tipo de repercusión. En este sentido, dado que los participantes son usuarios activos de dispositivos en su vida cotidiana, se podría interpretar como una proyección de cómo evalúan sus propios hábitos alrededor de dichas tecnologías.

“Aunque la mayoría de las personas usen co-

rrectamente esa tecnología siempre va a haber alguien como que... ‘ay, voy a hackear el sistema’ [...]”

Mujer 4/Carrera/3

Empero, a pesar de los esfuerzos de las organizaciones por brindar efectivos servicios de seguridad para mejorar la experiencia e interacción del usuario, sigue quedando expuesto a usos maliciosos que le lleguen a dar otras personas, como el caso de Facebook donde en 2018 millones de datos personales fueron vulnerados, extraídos y utilizados incorrectamente (BBC Mundo, 2018).

“El desafío de las nuevas tecnologías va en saber encontrar la forma de que estas se puedan regular y sean más o menos entre comillas seguras de utilizar para las personas.”

Hombre 4/Periodismo/1

Al hacer un cruce entre quienes consideran que la serie es realista (75.6%) y entre quienes consideran que los avances tecnológicos deben ser aprobados por la sociedad antes de lanzarse al mercado (59.3%), se puede ver una coincidencia alta, pues 46.3% están de acuerdo o muy de acuerdo con ambas afirmaciones.

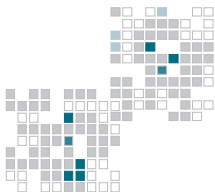


Tabla 3. La serie es realista. Los avances tecnológicos deberían de ser aprobados.

Muy de acuerdo / De acuerdo		Los avances tecnológicos deberían de ser aprobados por la sociedad antes de lanzarse al mercado	
		En desacuerdo / Muy en desacuerdo	
El encuestado considera que la serie es realista	Muy de acuerdo / De acuerdo	46.3%	29.3%
	En desacuerdo / Muy en desacuerdo	13%	11.4%

Fuente: Elaboración propia.

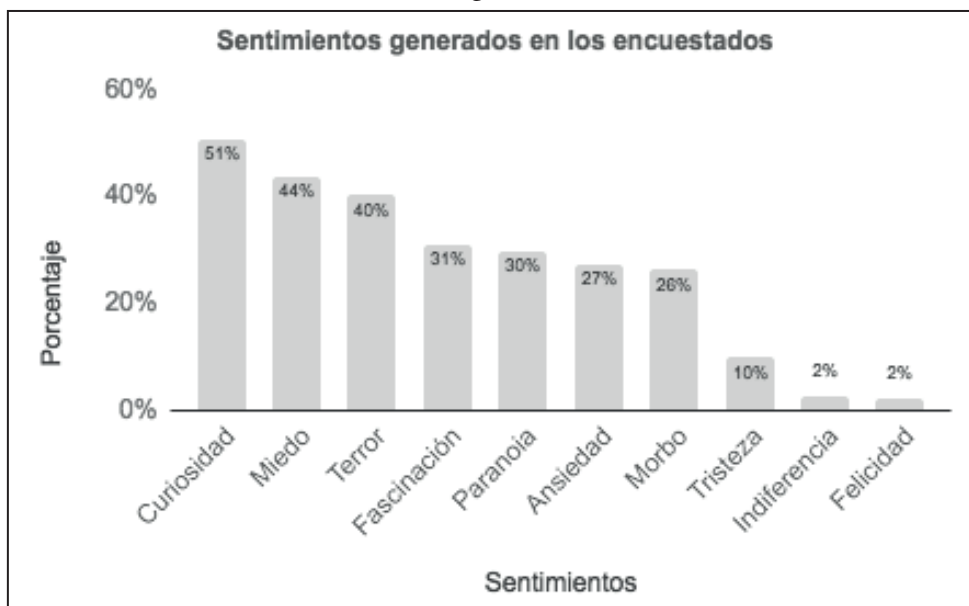
Naturalmente los usuarios buscan protección al usar sus dispositivos, al plantear en la serie escenarios verosímiles con problemas de tecnologías futuras el espectador se autodefine como “inexperto” pues reconoce que la sociedad no sabe manejar la tecnología y que se vulnera una parte de lo intrínsecamente humano, de ahí el dilema sobre el uso positivo o negativo de las tecnologías y la necesidad de que estos sean aprobados antes de salir al mercado. Desde la perspectiva de Palmer y Hafen (1999), este tipo de lecturas son generalmente sofisticadas en el sentido que sí ha generado reflexiones en distintos niveles, al ser comparados con la propia realidad de los partici-

pantes. Sin embargo, no llegan a ser precisamente distanciadas pues no se discute lo ficticio del programa, al contrario, como se indicó en la Tabla 2, se consideran que las tecnologías presentadas en la serie son inevitables en la realidad.

4.2 Sentimientos y emociones

En primer lugar se analizaron los sentimientos de los espectadores, los cuales se diversificaron entre las opciones establecidas en la encuesta. De acuerdo a la gráfica 1 las tres emociones más frecuentes generadas en los encuestados son curiosidad (51%), miedo (44%) y terror (40%). Esto es comparable con los resultados de los grupos

Gráfica 1. Sentimientos generados en los encuestados.



Fuente: Elaboración propia.



de discusión, quienes enfatizaron sentimientos como miedo, angustia, curiosidad, morbo, ansiedad, intriga y perturbación.

Respecto a lo anterior, se muestra una tendencia entre diferentes participantes de los grupos de discusión apuntando que los sentimientos generados son una reacción ante el parecido que el espectador encuentra entre la trama y la realidad que viven día a día. Si bien las tecnologías que plantea la serie aparentan ser inverosímiles, en el planteamiento temático identifican comportamientos que se reflejan en su vida, por lo que llega a ser inevitable la idea de una potencial realidad para el usuario.

“[...] llevándolo a un extremo sí es como que, okey, sí asusta cómo está normalizado [...] en un punto puede ser de que lo normal y es porque estamos acostumbrados a eso.”

Mujer 1/Administración de Empresas/2

Asimismo, el miedo, el morbo y la ansiedad se derivan primeramente por la historia presentada, ya que en menor o mayor medida se sienten identificados, hecho que intriga o causa curiosidad a los espectadores.

“Pues como cierta adrenalina de angustia más que todo, de seguir la historia de que a qué se puede llegar o qué pueda escalar cada episodio sabiendo que vas a entrar a algo de que *heavy*.”

Hombre 1/Administración de Empresas/2

En contraposición a los resultados que arrojaron las encuestas, sí hay una similitud de sentimientos que les genera la serie. La mayoría identifica en primer lugar la curiosidad como el principal sentimiento al querer saber más acerca de las posibilidades que pueden pasar en el mundo real. En segundo lugar, identifican el miedo, pues como fue mencionado entre los participantes en los grupos de discusión, este se genera por los escenarios que están planteando y la percepción de que eso puede ser pronto una realidad. Además

de señalar la fascinación, ansiedad y morbo como otros sentimientos por su representación de la interacción con las tecnologías en un escenario distópico, que van muy de la mano con los que se plantearon en el grupo de discusión.

La mayoría de los sentimientos están asociados con un grado de negatividad: miedo, terror, ansiedad, paranoia o tristeza. Esto pudo afectar el tipo de lectura que tuvieron los participantes hacia lo ingenuo. Las explicaciones asociadas a los sentimientos no son necesariamente un producto de una reflexión asociada con la realidad, sino con una inmersión en las narrativas de ficción, lo cual nuevamente evidencia una falta de distanciamiento.

4.3 Aprendizajes, hábitos y acciones alrededor de la tecnología

Al hablar de acciones analizamos los cambios en la interacción del espectador con las tecnologías y redes sociales, sin embargo de acuerdo a la auto-percepción de los propios participantes, esta no se vio afectada de manera significativa a raíz de lo que se presenta en la serie. Aunque se debe de destacar que es tomado por las audiencias como proyección de lo que puede suceder en un futuro próximo, ahí se identifican acciones que pudieran realizar bajo los escenarios planteados por la serie, mas eso no implica que cambien en su realidad actual.

“Yo creo que hay un cierto impacto entre la gente que ha visto la serie, pero no sé si sea un factor importante como para digamos generar un cambio importante en términos de comportamiento.”

Hombre 4/Periodismo/1

Se encontraron tres grados de identificación entre los encuestados en relación a las acciones que realizaron contra el uso o interacción con sus *gadgets*, redes sociales, aplicaciones y navegadores de internet a raíz de ver Black Mirror: muy o algo identificado, poco o nada identificado, y por último sí identificados, pero no por la serie.(T. 4)

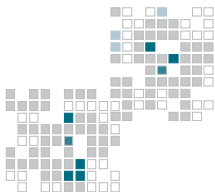


Tabla 4. Acciones realizadas tras ver Black Mirror.

	Muy / Algo identificado	Poco / Nada identificado	Sí, pero no por la serie
Tapó la cámara de algún dispositivo	34.4%	52%	13.7%
Dejó de usar alguna red social	6%	90.3%	3.7%
Eliminó o ha dejado de usar alguna app	5%	92%	3%
Empezó a utilizar el modo 'incógnito' en los navegadores	16.4%	72.6%	11%
Mayor cuidado con la forma en que usa sus redes sociales	42%	45%	13%
Lee términos y condiciones	15%	79.4%	5.7%

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla anterior se muestra claramente que los encuestados están poco o nada identificados con las acciones que fueron planteadas, particularmente con haber dejado de usar alguna red social (90.3%) o aplicación (92%).

Aunque se debe enfatizar que en cierta medida los hizo un poco más conscientes sobre los usos y permisos que autorizan. En el caso de leer los términos y condiciones, alrededor de una sexta parte de los encuestados (15%) identifica que lo ha hecho a raíz de la serie. No obstante, las audiencias tienen un conocimiento previo a ver la serie acerca del empleo seguro que deben darle a navegadores de internet como el modo 'incógnito' (11%).

“Mmm, pues me ha afectado un poquito de manera positiva porque la verdad ya no estoy usando tanto las redes sociales porque, o sea, sí te muestra cómo te pueden afectar de manera negativa.”

Mujer 2/Diseño de Interiores/2

Cabe aclarar que hizo más conscientes a los participantes en el uso de *gadgets*, especialmente aquellos que cuentan con cámara, prestando mayor atención a lo que comparten en redes sociales

como su ubicación, estilo de vida, amistades, entre otros. Esto se debe a que en menor o mayor medida saben que son observados o vigilados a través de estos medios.

“[...] siento que ya tienes más cuidado, no sé, como que o chance no en la red social, pero al momento de estar usando tu computadora el ver que subes que no subes.”

Mujer 1/Diseño de Modas/4

Aunado a lo anterior, cuando ocurre un cambio en el comportamiento de los participantes o conocidos se debe principalmente a eventos relacionados directamente con su vida diaria o noticias relacionadas al tema, no directamente por la serie.

“Yo lo único que he notado es que mucha gente ya empezó a tapar de que su cámara y el micrófono... no creo que se cambie el comportamiento pero somos como que más conscientes de lo que está pasando... aún así sigo haciendo exactamente lo mismo que siempre he hecho.”

Mujer 1/Administración de Empresas/1

Si bien se señala que el 42% de los encuestados se siente identificado que ha tenido un mayor



Tabla 5. A partir de ver la serie y considerarla realista, el encuestado es más cuidadoso.

		A partir de ver la serie, el encuestado es más cuidadoso con sus redes sociales		
		Muy / Algo identificado	Poco / Nada identificado	Sí, pero no por la serie
El encuestado considera que la serie es realista	Muy de acuerdo / De acuerdo	36.7%	30.7%	8.4%
	En desacuerdo / Muy en desacuerdo	5.3%	14.3%	4.6%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. A partir de ver la serie el encuestado tapó la cámara de sus dispositivos y vio Shut Up and Dance.

		El encuestado vio Shut Up and Dance			
		Me gustó	No me gustó	No lo vi	No me acuerdo del episodio
A partir de ver Black Mirror, tapó la cámara de sus dispositivos	Muy / Algo identificado	26%	5.3%	2%	1%
	Poco / Nada identificado	37.4%	5.3%	6%	3.3%
	Sí, pero no por la serie	9%	2.3%	1.3%	1%

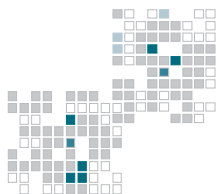
Fuente: Elaboración propia.

cuidado con la forma que utiliza las redes sociales, cabe subrayar que aquellos que consideran que la serie es realista han sido más cuidadosos (36.7%) como se muestra en la tabla 4.

El 34.4% de los encuestados admitieron haber tapado las cámaras de sus dispositivos a raíz de ver Black Mirror. Esta acción pudo ser motivada en particular por el episodio Shut Up and Dance, en el cual se chantajea a una serie de personajes a raíz de haberlos captado masturbándose frente a sus laptops. Tras hacer una tabla de contingencia,

se puede observar que el 31.3% de los encuestados que vieron este episodio, taparon sus cámaras.

Haciendo un comparativo con los resultados de las encuestas, en la tabla 4 los encuestados señalan que están poco o nada identificados con haber realizado cambios respecto a su interacción con las tecnologías (45%) al extremar precauciones. Sin embargo, algo que llega a resaltar dentro de los resultados es que las personas que se sienten muy o algo identificadas con haber tapado la cámara de algún dispositivo (34.4%) indica de que



Black Mirror no ha pasado desapercibido para las audiencias.

En este sentido, se podría interpretar que para muchos, el tipo de lectura ha sido ingenua. Si bien han percibido cambios de comportamiento en sí mismos y en otros, no se expresa una corroboración de información o un aprendizaje de tecnología de por qué sería necesario hacer este tipo de acciones para su privacidad y seguridad.

5. Conclusión

La creación de ficciones como Black Mirror permite que la sociedad perciba poco a poco la transición de una fantasía lejana a la realidad al ir normalizando todo aquello que se representa en la televisión (Cigüela y Martínez, 2014a). Esto se comprueba con las acciones realizadas por parte de las participantes y/o sus conocidos; puesto que no hubo cambios notables pero sí una toma de conciencia en los usos que le dan a las tecnologías y sus redes sociales.

El establecimiento de una relación entre la ficción y la realidad hizo que tanto los encuestados como los integrantes de los grupos de discusión desarrollaran sentimientos que en conjunto se pueden denominar como especulativos, pues surgen a partir de la identificación de elementos que se comparten en ambos escenarios, e inclusive panoramas desconocidos, esto se debe a que lo presentado en Black Mirror es comparable con tecnologías existentes. De acuerdo con Orozco (1991), esto implica que los productos televisivos pasan a ser fuentes creíbles para las audiencias y se plantean como un escenario real aunque en verdad no lo sean.

Asimismo, Orozco (1991) señala que lo anterior puede deberse a las mediaciones individuales, ya que la serie es comprendida desde el conocimiento previo del espectador. Por ende, los sentimientos, actitudes y percepciones se llegan a ver reforzadas y tener un impacto en las audiencias, mas esto no implica que haya variaciones

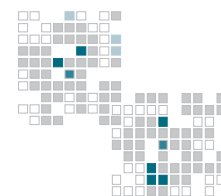
significativas en la percepción individualista de las tecnologías y en sus interacciones con esta misma. Esto en virtud de que el espectador es capaz de distinguir los contenidos ficticios de su realidad (Palmer y Hafen, 1999). Si bien la serie agrega a su bagaje cultural en el sentido que refuerza o complementa sus posturas y actitudes, es importante apuntar que no es la única fuente de información en cuanto a las tecnologías. Por ello, se identificaron tendencias entre lecturas sofisticadas, ingenuas y distanciadas, pero una segunda etapa de análisis tendría que hacerse con cada una de los dispositivos, aplicaciones y redes sociales expuestas en la serie para encontrar así posturas específicas sobre cada situación que plantea la serie.

Lo anterior es debido a que las posturas tomadas por las audiencias encuestadas respecto a las tecnologías no son derivadas por la serie, aunque hay una asimilación de que en los escenarios futuristas propuestos en esta, por ello se dicen no estar preparados para afrontarlos y utilizarlos como una herramienta o método para conectar con la realidad.

Pese a que conocen la responsabilidad que conlleva el uso de las redes sociales, apps y tecnologías, la mayoría de los participantes no modificaron la manera en la que las utilizan y solo buscan la manera de protegerse ante las mismas. Esto demuestra una lectura distanciada de las narrativas al identificar que es ficción, que pese a percibirse como realista, reconocen que no es su propia realidad.

Además aunque genera sentimientos negativos, las audiencias disfrutaron la experiencia otorgada por la serie (Baron y Byrne, 2005). De esta manera logran reconocer un paralelismo entre la ficción y el uso de las tecnologías en su vida diaria.

Tomando como base el perfil de los participantes, quienes son usuarios activos que encuentran más elementos positivos y útiles a su vida cotidiana a las tecnologías, es evidente que habrá resis-



tencia a aceptar a través de lecturas dominantes la propuesta fatalista de Black Mirror. Sin embargo, ciertas actitudes permean en sus procesos de reflexión, por lo que las tendencias negociadas de Hall (ciertos elementos aceptados, ciertos rechazados), y las sofisticadas de Palmer y Hafen (un proceso reflexivo y racional de las tecnologías presentadas en la serie en comparación a sus realidades) suelen ser las más generalizables tanto en las encuestas como en los grupos de discusión. Por lo tanto, si bien se expresa la aceptación o el rechazo a la postura fatalista de Black Mirror, esta no llega a impactar de manera estructural sus hábitos, sentimientos o comportamientos alrededor de las tecnologías.

Black Mirror entonces, para los participantes, representa una de las primeras fuentes de informa-

ción que hace una propuesta negativa, y que compite a su vez con los esfuerzos de mercadotecnia de los diversos dispositivos, aplicaciones y redes sociales.

Los futuros estudios sobre series que retraten imaginarios sobre los avances tecnológicos deberán monitorear igualmente estos alcances en las actitudes, percepciones, sentimientos y acciones. Si bien una mayoría de los participantes de esta investigación aún ven en el futuro el nivel de tecnologías de Black Mirror, hubo otros quienes los consideran ya presentes y normales. En general, existe un temor latente frente a este tipo de sociedad, al tiempo en que hay incertidumbre e ignorancia frente a los verdaderos efectos, alcances y consecuencias de las tecnologías. En este sentido, la ficción llena los “huecos” de esta incertidumbre para las audiencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDER-EGG, E. (1996). *Teleadictos y vidiotas en la aldea planetaria I*. Buenos Aires: Lumen-Hvmanitas. (pp. 42 - 46)

BARON, R. y BYRNE, D. (2005) *Psicología social* (10ma ed.) Madrid: Pearson Educación.

BBC MUNDO. (5 de abril, 2018). Más fallas de privacidad en Facebook: el escándalo de Cambridge Analytica que afectó a 87 millones de personas. BBC. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43609211>

BROOKER, C. (Creador) (2011). *Black Mirror* (Serie de televisión). Reino Unido: Zeppotron.

CIGÜELA, J. y MARTÍNEZ, J. (2014a). El imaginario social de la democracia en Black Mirror. *Revista Latina de Sociología* 4. Pp. 90-109

CIGÜELA, J. y MARTÍNEZ, J. (2014b) *Pensamiento pop en Black Mirror. El monstruo y su linchamiento*. *Doxa Comunicación* 19. Pp. 85-107

ECHAURI, G. (2016) *Black Mirror, McLuhan y la era digital*. Razón

y Palabra 3 (94). Pp. 885-906.

GANDASEGUI, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura* 11(3), 583-606.

HALL, S. (2001) Encoding/Decoding. En M. Durham y D. Kellner (Eds.) *Media and Cultural Studies Keyworks*. Pp. 166-176.

OROZCO, G. (1991) La mediación en juego. *Televisión, cultura y audiencias*. *Comunicación y Sociedad* 10-11. Pp. 107-128

PALMER, A. y HAFEN, T. (1999) American TV through the eyes of german teenagers. En Kamalipour (Ed.) *Images of the US around the world*. Pp. 135-146.

PERSE, E. (2001) *Media effects and society*. Londres: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

REDACCIÓN EL FINANCIERO. (Octubre 10, 2017). China calificará a sus ciudadanos como en ‘Black Mirror’. *El Financiero*. Disponible en: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/china-calificara-a-sus-ciudadanos-como-en-black-mirror.html>

