



**HAL**  
open science

## El régimen de ubicuidad de la información

Alberto Pacheco Benites

► **To cite this version:**

Alberto Pacheco Benites. El régimen de ubicuidad de la información: Sobre el flujo y el Internet de las cosas (IOT). La metafísica de Internet: Nuevas formas de relato en la cultura web, 2017, 978-8494732867. hal-04634171

**HAL Id: hal-04634171**

**<https://hal.science/hal-04634171>**

Submitted on 3 Jul 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# UBICUIDAD

## El régimen de ubicuidad de la información. Sobre el flujo y el Internet de las cosas (IOT)

Alberto Pacheco Benites<sup>1</sup>

### Resumen

El texto presenta dos puntos de entrada: por un lado, describe un denominado «régimen de ubicuidad» de la información, proponiendo a la *saturación* y a la *velocidad* como lógicas sobre las que se funda tal ubicuidad. Asimismo, se señalan qué mutaciones acusa el *valor-como-objeto* de la información en dicho contexto y qué ocurre con las instituciones tradicionalmente ligadas a la producción y proliferación de la información (el aparato educativo y el periodístico). Por otro lado, se aborda el reciente fenómeno del «Internet de las cosas» (IOT, por su siglas en inglés), desde el escenario descrito previamente para la información. Esto último, procurando sobre todo plantear interrogantes respecto al rol de la información, a los mecanismos de control que se instauran y a los posibles efectos de nuestra experiencia en el mundo, reflexión con la que cierra el texto.

**Palabras clave:** Ubicuidad. Información. Saturación. Velocidad. Internet de las cosas (IOT). Control.

### Abstract

The paper presents two entry points: on one hand, describes a so-called "ubiquity regime " of information, proposing *saturation* and *speed* as the logics on which such ubiquity is founded. Also, describes what kind of mutations characterizes the *value-as-an-object* of information in this context and what happens with institutions traditionally linked to the production and proliferation of information (educational institution and journalistic institution). On the other hand, it addresses the recent phenomenon of the "Internet of Things" (IOT), from the scenario previously described about information. This, especially, trying to raise questions regarding: the role of information, the control mechanisms that are established and the possible effects regarding our experience in the world, reflection with which closes the text.

**Key words:** Ubiquity. Information. Saturation. Speed. Internet of Things (IOT). Control.

---

<sup>1</sup> Licenciado en Comunicación Social por la Universidad de Lima y Egresado de la Maestría en Filosofía por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamérica (UCAL). Actualmente, además, se desempeña como Gerente General de Posturbano Comunicación, empresa de comunicación integral, así como Consultor Asociado de Caleidos Media, empresa especializada en aprendizaje institucional en entornos digitales. Es investigador en temas de Comunicación, Tecnología y Humanidades.

La ubicuidad se cuela en todos los *usos* cotidianos, en nuestras *prácticas* de cada día. Irónico este rasgo –quizá indiscutiblemente «mundano»– del tiempo que habitamos porque el sentido primario del concepto refiere a lo divino<sup>2</sup>, a una cualidad similar a la omnipresencia, a la capacidad de estar en todas partes en todo momento. Y es que, si la ubicuidad destila en buena cuenta de todo lo que hacemos, lo hace porque refiere a nuestro manejo, nuestro uso y producción, de la información.

Allí anida lo medular respecto a este concepto. Lo que se vuelve susceptible de la ubicuidad es la información. Aunque pudiera parecer una obviedad, lo cierto es que las implicancias de tal síntoma decantan en áreas muy diversas del quehacer social, por lo que aquí se abordará tal escenario desde dos puntos de entrada: por un lado, lo que corresponde a un nuevo *régimen* de la información circulante (que ya es un tanto familiar en nuestros días) y, por otro, lo que implica el transformar toda actividad cotidiana en información (aspecto cuyo paisaje apenas empieza a dibujarse).

Pues bien, el primer rasgo a trabajar, esa primera faceta (quizá más evidente y conocida), implica que si la información se va a caracterizar por estar inscrita (o sujeta) en una lógica de ubicuidad, también va a cambiar el *valor* de la misma. Esto último, considerando, claro, no el *valor-como-contenido* (el contenido de la información puede –o no– representar siempre un valor para sus usuarios), sino el valor entendido en tanto un *valor-como-objeto* de la información. Y así, cambiarán las prácticas de la apropiación y de intercambio entre los sujetos, su modo de transformarse en conocimiento y sus mecanismos de legitimación. Cambiará el rol de las instituciones ligadas –tradicionalmente– a la producción y proliferación de información «válida», escenario cuyos efectos vienen desdibujando fronteras y paradigmas que se daban por sentados.

El segundo punto, corresponde a una orilla a la que estamos arribando con más actualidad y que, probablemente, nos sorprenderá con su aceleración. Y es que asistimos a un momento en el que todas las actividades de la vida misma (nuestras actividades y acontecimientos no solo «informativos») se están convirtiendo en información, en datos que circulan y se someten al mismo régimen.

Dicho de otro modo: en un contexto que describe una *mutación* tanto en el *valor* como en los *rasgos* y *operaciones* respecto a la información, además, los aspectos propios de nuestro quehacer, nuestras actividades cotidianas (nuestra apropiación de los espacios urbanos, nuestras actividades físicas, nuestro uso de indumentaria, etc...en fin, nuestras rutinas y sus

---

<sup>2</sup> Desde la Escolástica ya se le consideraba como el rasgo *definitivo* de ser en el espacio y consistía en estar «todo en todo el espacio y todo en cualquier parte del espacio», lo que era la base para explicar la omnipresencia de Dios en el mundo (Abbagnano, 1992, p. 1159). Asimismo, en el diccionario de la RAE, la primera definición corresponde un rasgo divino.

recovecos más inocuos) se están poniendo en el trance de las mismas características y el mismo régimen de toda la información que fluye por los no-lugares digitales y sus puertos.

Hay que aclarar en este punto, sin embargo, que no se refiere aquí al fenómeno –ya también harto visitado– de hacer una *espectacularización digital* de los sucesos cotidianos en relación a la exposición de la vida privada (sobre ello versan innumerables trabajos<sup>3</sup> y, finalmente, ello forma parte de lo que implica el *régimen* contemporáneo de la información al que ya se hizo referencia).

No. A lo que refiere el segundo punto de entrada de este texto es a otro tipo de fenómeno, que se da desde la aparición (y latente consolidación) de un modelo de mercado y de paradigma tecnológico como es el del *Internet-de-las-cosas* (IOT, por sus siglas del inglés: *Internet of things*<sup>4</sup>). Las implicancias de dicho paradigma suponen, por un lado, que todas las actividades del día a día serán de pronto susceptibles de transformarse en información que fluye, que es reproducible y almacenable (también, claro, catalogable y disponible para todas las dinámicas del mercado). Es decir que –previa transformación inmediata en información digital–, los eventos, todos los «pequeños» acontecimientos del entorno cotidiano (que antes resultaban ajenos a la tribuna de la interacción y el flujo mediático), desde algo tan naif como usar un lapicero, prenda o bicicleta, hasta el producto de la interacción de los juguetes que usarán los niños), entrarán en circulación.

Por otro lado, un fenómeno como el IOT, también introduce una mayor autonomía, en términos de producción y circulación de datos, por parte de nuestros objetos. Un tema que abre (o debería abrir) infinitas aristas de interrogantes, en términos de ordenamientos, jerarquizaciones y los próximos *regímenes de control* de dicha tecnología.

En cualquier caso, lo cierto es que si todos los hechos se transforman a información (y por tanto se inscriben en el *régimen de ubicuidad* contemporáneo de la *información*), estaríamos, de un lado, sometiendo a la vida misma a la tiranía *soft* de la ubicuidad y, de otro, también estaríamos transformando la experiencia y lo que es *estar en el mundo*. El *estar en el mundo* traducido en términos de *ubicuidad*.

## **1. Sobre la información y el acceso. Un asunto de valor**

### **1.1. Los dos ejes del *régimen de ubicuidad* de la información**

---

<sup>3</sup> La espectacularización de las narrativas personales de las experiencias de los sujetos supone ya un campo de estudio desde hace varios años y no es a lo que se refiere en este texto. En todo caso, vale resaltar, como importante referente en esa línea el libro *La intimidad como espectáculo*, de Paula Sibilia (2008).

<sup>4</sup> El concepto, que data del año 1999, corresponde a la capacidad de todos los objetos de uso cotidiano de conectarse a Internet, con el fin de generar información a partir de su uso, de modo que mejoren la experiencia de los usuarios.

El mundo actual delinea un *régimen* de información distinto al que se ha tenido en otras épocas, un *régimen de ubicuidad*, cuyas dos características –dos *ejes* centrales– son identificables: *Saturación* y *Velocidad*. Por un lado, nunca se ha producido tanta información, nunca ha habido una cantidad de información como la que existe en el mundo contemporáneo y, por otro, nunca hemos asistido a un contexto en el que el flujo inmediato de la misma sea su principal y más relevante dinámica.

Se trata, pues, de un empuje hacia la *ubicuidad* como parámetro que resume (o describe) el momento. El *efecto* de que todo está disponible al mismo tiempo en todas partes y, cuando no, se espera –y aspira– a que lo esté. Acceder a la información disponible desde donde sea, cuando sea, es el rasgo de nuestra sociedad. Anclado sobre la *saturación* de contenidos en la que estamos inscritos, así como en la *velocidad* que se impone a su flujo. La cópula entre ambas dinámicas nos inscribe en el territorio de la ubicuidad.

No es que *strictu sensu* toda la deriva simbólica del mundo actual se encuentre efectivamente en todas partes y presente en todo momento. Pero todo se reproduce a una velocidad inconmensurable (*velocidad absoluta*, ya había señalado el filósofo francés Paul Virilio (1997a, p.49)) y en una cantidad tal que no permite *adueñarse* a largo plazo ni *operar* (*saturación inoperante*, decretó el también filósofo galo Jean Baudrillard (1990a, pp.36). Más información que nunca, circulando (fluyendo y conectando) a más velocidad que nunca.

Hay demasiada información a disposición del usuario. Se le hace «engullir el infinito»<sup>5</sup>, ante lo cual es prácticamente imposible una respuesta del lado del *procesamiento* o de la *apropiación* de la misma. La versión generalizada de la experiencia que con, ironía, ya citaba el propio Baudrillard respecto al caso de Exxon, que puso a disposición del gobierno alrededor de doce mil páginas de información, de cara a una fiscalización: la información está allí, pero en una magnitud tal que, aunque entregada, imposibilita su acción (2000, pp.10). ¿Que se hace con tanta información? ¿Cuál es el *modus operandi* respecto a ella?

Sería iluso, pues, pretender que esta situación no altera los rasgos propios de la información. No es que asistimos solo a cambios que afectan las lógicas de los sujetos cuando operan con la información. Este régimen también deja huella en la propia información, en *el valor–como–objeto* que posee.

Ya había planteado el historiador francés Roger Chartier<sup>6</sup> que el sentido de la información se ve afectado por la materialidad y característica de los soportes que la soportan y transmiten.

---

<sup>5</sup> Fascinado por la exposición mundial de París, escribía Flaubert a mediados del Siglo XIX que el hombre, aunque fascinado por todas las cosas del mundo, solo se descubre incapacitado para engullir el infinito.

<sup>6</sup> El autor propone el concepto de «transacciones entre las obras y el mundo social» (Chartier, 2007, p. 59), para plantear cómo la materialidad y soportes de los textos afectan su sentido. Aquí, el concepto se emplea para lo que ocurre con toda la información.

Idea desde la que se debería abordar un contexto de saturación e inmediatez donde las plataformas mediáticas permiten transmitir todo tipo de información empleando las mismas lógicas a través de los mismos soportes.

La información, pues, a punta de *saturación* y *flujo indiscriminado* ya no puede tener el *valor* ni el *sentido* que tenía antes. En un mundo en que todo es informacional, en el que todo está destinado a convertirse en información y fluir por los soportes donde circula una velocidad sin precedentes, no es válido pretender no acusar el impacto de una transformación en su *valor-como-objeto* de la información. Ello, a su vez, desdibujando una serie de relaciones y roles que se daban por sentados respecto a la información.

Giro, este, radical y es que el régimen anterior de la información la colocaba en un lugar privilegiado, en que «informarse» era una tarea que implicaba una dificultad y que suponía, en mayor o menor medida, una búsqueda, un esfuerzo, por parte de los sujetos.

No había tanta información disponible con tanta facilidad. La información accesible, además, dependía de algún *respaldo institucional* que la *legitimara* como válida. Por lo general, el aparato educativo y el aparato informacional periodístico ocupaban la tribuna privilegiada como «fuentes» de información confiable y válida, cada uno con sus criterios y mecanismos de validación correspondientes. Sin embargo, ese lugar atraviesa una evidente crisis y puesta en cuestión.

Hubo un tiempo, pues, en el que la obtención de la información pasaba por, cuando no la demanda de un desplazamiento (ir a un lugar a obtenerla), sí por presentar al menos una contada dificultad de acceso. Contar con información, entonces, era valioso en sí mismo. Era algo que suponía cierta garantía y que funcionaba como materia prima para la construcción del conocimiento o como material relevante en tanto periodístico.

Así, al ser menos accesible y al estar al amparo de dicho respaldo institucional, la información suponía un valor diferente dentro del entramado social. El acceso a más información implicaba una ventaja, un diferencial, respecto a las carencias del acceso, respecto a contextos de menos posibilidades de uso y apropiación de esa información.

Claro, para cada nuevo contexto social, las diferencias con los *regímenes de información* anteriores siempre se dan por saldadas. Al final las lógicas de la información de cada régimen se asumen como moneda corriente y no son parte de las diferencias que se podrían acusar de manera (tan) evidente entre distintas épocas. Cabe pensar, por ejemplo, en lo que ocurre con la imagen fija, con la fotografía, en el contexto de lo informativo.

Si las primeras fotos periodísticas acusaban un impacto avasallador en los públicos<sup>7</sup>, hoy en cambio, los sujetos dan por sentado el acceso, el uso y la presencia cotidiana de las imágenes. Lejos de invocar aquí algún sentido de la pérdida del «aura», al amparo de una mayor reproductibilidad técnica (Benjamin, 1973), de lo que se trata es de acusar cómo se da por sentado, en el régimen actual de lo informativo, la presencia de ese tipo de información y cómo ya no posee un *valor* que sea ajeno a lo cotidiano, a diferencia de en otras circunstancias históricas.

Se trata de una lógica mucho más evidente en nuestro tiempo, cuando contar con un *exceso de acceso* a la información es norma y, además, se espera que todo contenido conlleve información adicional, interactiva y pensada para diversos soportes y formatos; transnarrativa, múltiple, nómada. En el contexto actual, pues, se asume como parte del «menú comunicacional», la capacidad de la información de ser susceptible del *flujo entre plataformas* y de la *integración de narrativas*; se asume que toda la información (al margen de su contenido y naturaleza) pueda circular toda por las mismas pantallas y complementarse entre sí.

A modo de otro ejemplo, pensemos en los alumnos universitarios a lo largo de las épocas, todos trabajando un mismo texto de Aristóteles. En el medioevo tendrían que memorizarlo<sup>8</sup>, puesto que no había otra forma de «poseer» tal información, considerando la escasez de copias manuscritas en algunas Universidades. Posteriormente, en el pase del Renacimiento a los albores de la Modernidad, cuando ya estaba bien introducida la imprenta, podían acceder a alguna copia en bibliotecas o distintas universidades, cuando no hacerse de un volumen propio, dentro del emergente mercado librero<sup>9</sup>. Hacia la segunda mitad del siglo XX, podrían llevar «una parte» del libro a casa empleando alguna máquina fotocopidora o comprar un ejemplar dentro de la abundante oferta de un consagrado mercado editorial. Hasta que, en los albores del Siglo XXI, a un *click* de dificultad, un alumno puede descargar en su Kindle o Tablet no solo el texto en cuestión, sino toda la bibliografía disponible de Aristóteles, eligiendo además entre una gama de traducciones, ediciones, textos comentados, etc.

---

<sup>7</sup> Habría, si no, que recordar el tremendo impacto que causaron las primeras imágenes fotográficas de la guerra, en el contexto de la Guerra de Secesión de EUA a finales del Siglo XIX. Dichas imágenes, que no reparaban en aminorar los efectos del conflicto (como la famosa foto de Timothy O'Sullivan de un campo de batalla plagado de cadáveres) resultaron de un gran impacto en la población. La representación visual del momento (mucho más vívido que los reportes escritos con los que se contaban hasta entonces), suponía, al mismo tiempo: una conciencia distinta del hecho y –más relevante– de la posibilidad de *ver*. Situación distinta la de hoy, cuando las imágenes (incluso las más descarnadas, de escenas quizá más chocantes que la foto de O'Sullivan) se enfrentan a un público habituado a su consumo en el menú cotidiano de la información. Más allá que a los *contenidos* (violencia gráfica descarnada), el público está habituado también a la imagen como tal. a ver como algo (ya) nada excepcional.

<sup>8</sup> Existía, en el modelo medieval de la Universidad, un tipo de lección (llamada «cursiva») donde los textos se recitaban con dicho fin (Maierù, 1997).

<sup>9</sup> Para la época, describe Chartier, el mercado estaba empezando a ser copado por los Libreros-editores, que poseían sus propios catálogos de publicaciones, los que muchas veces intercambiaban entre sí, siendo el origen de lo que serían los sellos de las «grandes familias» del mundo editorial (Chartier, 2000).

Asimismo (y también a un *click* de esfuerzo –otro *click*) puede suscribirse a un boletín virtual, con videos y otros artículos relacionados al texto que descargó.

No se acusa, pues, en nuestro tiempo, ningún tipo de dificultad para aproximarse a la información, cada vez a más información. Por el contrario, se espera, se asume, como lo *normal*, el estándar básico para que los contenidos puedan, siquiera, ser considerados.

## 1.2. Flujo, el rol de los sujetos

El correlato de lo que ocurre con la información decanta también del lado de las lógicas que los sujetos desarrollan respecto a ella. Así, en un *régimen informacional* anterior, en el que la información se caracterizaba por –o suponía– una dificultad de acceso, el usuario desarrollaba relaciones sustentadas en la *apropiación* de la misma (de un mantenimiento al largo plazo y profundo). Hoy, en cambio –frente a la saturación propia de la producción informativa desbordada–, estos procesos, este *apropiarse de* la información, parece haber sido reemplazado por una lógica de *evacuación*, de éxtasis por la capacidad de fluir información.

No resulta gratuito que, en nuestros tiempos, el criterio para la validación o la elección de la relevancia de la información sea la cantidad de conexiones a la que está sujeta (ya lo retrata la experiencia de Google<sup>10</sup>), ni tampoco resulta gratuito que la operación *par excellence* cuando el usuario se enfrenta a un contenido que le resulta relevante (o cuando menos interesante) sea el «compartir», dejar fluir –como *dealers*, como repartidores o plataformas de distribución– la información que se encuentra (ya fluyendo) en las redes digitales.

Todos como puertos de multiplicación de la información circulante, todos inscritos en la dinámica de ser *estaciones de diseminación* de esa información que circula. Puertos transitorios, por los que la información discurre, se multiplica, se vincula. Puertos de contacto y conexión, de los que quedan ajenas las lógicas del detenimiento y la profundidad. Qué mayor problema, en nuestro tiempo, que el de la falta de flujo, que el de detener la cascada de información circulante.

A diferencia de hace apenas unos lustros, cuando los usuarios, al hallarse frente a algo que consideraban relevante, optaban por profundizar o indagar (o al menos buscar apropiarse – *hacer suya*– la información), hoy la praxis pasa por (en primera instancia, al menos, y de forma mayoritaria) *dejar fluir* tal contenido o propulsar su flujo a través de su multiplicación en red.

---

<sup>10</sup> En esta línea, el escritor Alessandro Baricco da cuenta de lo que hizo distinto a Google respecto a otros buscadores del inicio de Internet (y que los distingue hasta ahora). Es su algoritmo, cuyo criterio para el ordenamiento de los resultados de búsquedas se basa precisamente en priorizar la cantidad de vínculos que tiene cada resultado (Baricco, 2008).



Cabría pensar en cómo la mera indagación de información en su versión monográfica dentro de las esferas educativas pareciera ser un ejercicio un tanto desfasado (pues el buscar información ya no supone una actividad que presente mayor dificultad para el alumno contemporáneo). En paralelo, el objetivo de todo contenido informativo o publicitario pareciera ser el de alcanzar el grado de vinculación y flujo que lo convierta en «viral» (rótulo que inscribe en el parnaso de lo que resultó exitoso en nuestra cultura).

Si algo resulta importante hoy, la máxima es compartirlo, vincularlo viralmente. Aspiración a la ubicuidad, traducida en el norte de una *viralidad* que parece ser el gran acreditador de nuestra historia más contemporánea. Y es que si algo se hace viral, es válido de alguna manera. Dicho de otro modo, quizá, hoy: «si no es viral, no existe», «si no fluye, no existe», «si no se (re)produce, no existe». Otro síntoma del mismo régimen.

Lógica de la excrecencia, de la metástasis y de la viralidad ya anunciada años atrás por el propio Baudrillard como rasgo de nuestra cultura. Ante una versión más accesible (demasiado accesible) de la información, ante un flujo más veloz (demasiado veloz) de la misma, quizá la respuesta más saltante sea esa: la de no tener otra salida que la *evacuación*. ¿Qué hacer con tanta información y tan veloz, sino evacuarla?

Lógica del *zapping* hipertrofiada en máxima de consumo, en práctica reconocida de consumo de información. Otrora considerado un problema o «ruido» para lo que implicaba la información, es quizá hoy el único modo posible de aproximarse a la vorágine, práctica preponderante y ya no como fuga marginal. Es la imposibilidad de la quietud, la obligación a estar en movimiento, acelerado<sup>11</sup>. Lógica *zapping*, de *dealers*, que fortalece el régimen, pues no hay otra operación que nos permite inscribirnos en el montón de «ráfagas» y «destellos» de la información<sup>12</sup>.

Régimen de *inmediatez* y *saturación* que se cuaja también desde otra arista (y sobre la que no se ahondará mucho aquí), que es la de la homologación de los soportes técnicos que la hacen posible. Y es que dicha información fluye hoy y se inscribe en el régimen actual, porque los innumerables *gadgets* lo hacen posible, ya que en su inserción descomunal en la

---

<sup>11</sup> Valga acotar, quizá, que en español el término *zapping* remite tanto a 'zape' (una expresión hispana proveniente del árabe, que denota el propósito de no exponerse a una amenaza) y al inglés 'zap' (que en su significado original quiere decir destruir o asesinar de forma repentina y violenta).

<sup>12</sup> Aun cuando el escenario digital actual lleva esta lógica a sus extremos, la idea de una fragmentación veloz en la información ya se ha trabajado con anterioridad a la aparición de los soportes que más encarnan este funcionamiento. Así, el escritor estadounidense Alvin Toffler (1980) acuña el concepto de «cultura destellar» para describir lo que hacen las ráfagas de información. Ya antes, el sociólogo francés Abraham Moles (1975), señaló una «cultura mosaico» como descriptor de lo fragmentario de nuestro universo mediático.

vida cotidiana y en todas las actividades, tienden a homologar (en la misma línea de pérdida de *valor*) la naturaleza de la información.

En los mismos *gadgets* circulan los productos de todas las fuentes informativas, los relatos de todos los sujetos y las manifestaciones de su vida (antes privada), la producción inacabable de los discursos del mercado y la marejada de contenido «periodístico-informativo» que hoy saturan las redes. Si ya a inicios de la década de 1990 el propio Virilio<sup>13</sup> ironizaba al respecto, lo cierto es que hemos alcanzado niveles inusitados de dicha lógica. Circulan, pues, todos los contenidos, con las mismas lógicas, se someten a las mismas «reglas de juego»: la misma velocidad, la misma dinámica de superficie, el mismo valor homogéneo, el mismo afán saturante y la misma práctica para todos: compartir.

### 1.3. Las instituciones que acusan la crisis

Durante los regímenes anteriores de la información, dos instituciones estuvieron colocadas en el pedestal de «fuentes» o «legitimadoras» de la misma. De modo que, si el valor de la información ha mutado, no se puede hacer ojos ciegos de las paralelas (y consecuentes) mutaciones en el plano:

- 1) De *lo educativo*, que –tradicionalmente– proporciona información a la que presenta como legitimada, produciendo conocimiento a partir de ella, al someterla a diversas operaciones «educativas», y
- 2) Del *aparato periodístico*, que –tradicionalmente– se otorga el lugar de ser una fuente de información válida, de un tipo de información que anuncia como distinta desde su relevancia.

Lo que suponen tales cambios es, en realidad, la puesta en cuestión de todos los procesos y procedimientos institucionalizados sobre los cuales se construyeron ambas instituciones. Es decir, todo lo relacionado con la *producción*, la *gestión* y la *transmisión* de la información, delineando en buena cuenta una crisis estructural<sup>14</sup> de ambas instituciones.

Y es que estas instituciones se erguían como garantes del valor de la información que proporcionaban, así como se suponían las fuentes principales (y las más privilegiadas) para contar con una información «de calidad». Asimismo, eran las tributarias de la puesta en marcha de los procesos que –aplicados a dicha información– la convertían en conocimiento válido y legitimado.

---

<sup>13</sup> Señala el autor que la memoria histórica de la guerra real se guardaba en los videocasetes. Videocasetes –señala– donde también se comercializan los *wargames* y los juegos de Nintendo (Virilio, 1997b).

<sup>14</sup> Quien escribe este texto ha publicado dos ensayos, referidos en detalle a las crisis, tanto de la Institución informativa (Pacheco, 2015a), como a la de la Institución Educativa (Pacheco, 2016). De ellos, además, se recogen algunas ideas referidas a esos temas en este texto.

En el caso de lo educativo, la mutación más saltante aparece del lado del conocimiento. Este, partía por establecer una relación al largo plazo con cierto tipo de información (a través de la *búsqueda, apropiación y profundización* de esta, lo que se vertía en una serie de *procesos de enseñanza*). Siendo, pues, dicha información la base para la producción del conocimiento (mediante la *abstracción* y la *elaboración* orgánica de saberes).

Hoy, sin embargo, la idea del conocimiento coloca a la circulación y a la conexión como sus criterios principales. El conocimiento, cuyas lógicas anteriores (más procesuales, profundas, de largos plazos y referente a los *procesos* aludidos) pasaría a convertirse más en una praxis de *acceso* y no de apropiación. Algo similar a lo que ocurre en la economía, acorde con lo que ya ha señalado el economista norteamericano Jeremy Rifkin (2000). Un ejercicio de superficie y conectividad, en lugar de la apropiación y profundidad, propia de otro tiempo.

De un modo similar ocurre con los medios periodísticos, otrora las fuentes tradicionales que garantizaban el acceso a una información que –al amparo de la categoría de «noticioso»– se hacía de un carácter relevante, sea por su implicancia coyuntural o por su trascendencia, siempre respaldada por las «instituciones informativas».

Sin embargo, hoy, una aceleración sin precedentes en la producción y flujo de información, propulsada con la aparición y proliferación generalizada de los soportes digitales (cuya máxima pareciera ser la de impulsar un *surfeo* –hipervinculado e instantáneo– de dicha información a través), parece ahogar a los medios en una auto-réplica y auto-reproducción, con efectos de circulación viciosa que no son nuevos (Bourdieu, 2007). Efectos que han llegado a extremos sin precedentes y que terminan por carcomer y debilitar cualquier fortaleza que se hubiera cimentado desde un supuesto lugar diferente, ocupado por los medios periodísticos, en cuanto tributarios «naturales» del manejo de la información.

En un contexto en el que estar informado ya no supone ningún tipo de búsqueda. En un momento en que el acceder a cualquier plataforma social ya nos sumerge en un aluvión de información periodística, o cuando no se necesita realizar búsquedas sobre datos del acontecer, pues estos nos acosan en todas nuestras plataformas (gadgets) lo queramos o no. En un momento como tal, la potestad de la institución periodística se ve menoscabada y termina inscrita en una lógica de repetición y flujo de información que se conoce.

Tal cual, un efecto de reflejo, efecto de eco vacío que termina colocando a los periodistas en una búsqueda casi quimérica (y también homóloga, ya que es *praxis* de casi todos los medios informativos) de un «diferencial». La misma información fluyendo (a veces sin mayor alteración) por diversos canales y medios, con el afán de alcanzar quizá a la propia *velocidad*

de reproducción más que lo que se asume como noticioso. Énfasis más por el flujo y la capacidad de fluir los datos que por el afán (quizá anterior) de informar<sup>15</sup>.

Y es que la institución informativa quizá se esté adaptando incluso de una manera menos acertada que la educativa (que ha logrado vincularse al régimen actual desde una perspectiva más utilitarista, o poniéndose al servicio del mercado<sup>16</sup>). De cualquier forma, se trata de dos instituciones que deberían, cuando menos, (re)pensarse al amparo del *régimen de ubicuidad* informacional, puesto que han sido (y siguen siendo) referenciales, en cuanto a su legitimación y valor, y puesto a que son medulares en cuanto a su producción y distribución.

## 2. Una mirada al IOT

### 2.1 La vida se «informativiza»

Si bien hasta aquí se ha intentado ilustrar lo que ocurre con la información en términos generales (su *régimen de ubicuidad* actual, las *lógicas* desde la que se aborda por parte de los sujetos y lo que ocurre con las *instituciones* que han llevado sus riendas tradicionalmente), cabe ahora recaer en un viraje que se acusa evidente y próximo. Estamos, pues, apunto de experimentar cómo aquello que compone la vida misma, siempre sustentada en la experiencia cotidiana y la interacción, se convertirá también en materia informacional.

Dicho de otro modo, cómo todas las áreas de nuestra *existencia*, nuestro *estar en el mundo*, se traducirá en data, transmisible por los mismos soportes y circulando a la misma velocidad instantánea e inmanente. Un fenómeno que aquí se denominará como *informativización* y que llega de la mano con la cada vez más inminente consolidación del IOT como rasgo de nuestra tecnología. Más allá de las implicancias y especificaciones técnicas de lo que este paradigma tecno-social ha de suponer (no es propósito de este texto ahondar en dichas áreas), lo cierto es que se introduce en la cultura una nueva meseta de información.

En general, el IOT permitirá que nuestros objetos cotidianos de uso corriente también estén «conectados», que puedan producir, fluir, intercambiar, cruzar y cotejar información que, en principio, enriquezcan todas las experiencias de *uso* de –valga la redundancia– los *usuarios*. Digamos, dotar de una capacidad «*smarth*» (como la de nuestros Smartphone, Smarth-TV o, más recientemente, nuestros Smarthwatch) a cuanto objeto pueda ser susceptible (hoy y en

---

<sup>15</sup> A modo de ilustración del extremo caricaturesco de esta lógica, quizá están los videos que figuran en YouTube como «mindless media». En ellos se da cuenta de esa circulación vacía de contenidos guionizados al extremo de la repetición literal, incluso, en casi una veintena de oportunidades diferentes.

<sup>16</sup> Esto, ya sea desde la importación, desde el lado de las empresas, de dinámicas y procesos educativos (tal es el caso del creciente mercado de *Universidades corporativas*, desarrolladas al amparo e interior de las dinámicas de las grandes empresas) o desde el lado de la investigación (donde la agenda –y los presupuestos– muchas veces son determinados por las tendencias de lo económico) o, incluso, desde una educación orientada a la aplicación más pragmática de los saberes (traducidos en competencias de tenor profesionalista y en el poco procesamiento de lo informativo)

el futuro) de contar con una dirección de *Internet Protocol* (IP), para convertirlos en Interfaces conectados a la Red.

Esto, con el fin de que cada uno de esos objetos pueda, en principio, *recopilar* información pertinente, producida a partir de su propio empleo, que pueda ser sujeta de las operaciones que dichos aparatos estén dispuestos ejercer en la Red, de cara a que esto tenga un eco en el modo en que los usuarios lo emplean.

El propio Rifkin, por ejemplo, quien hace más de un quindenio describía ya acertadamente el modelo económico que supondrían las tecnologías digitales del *acceso* en las que hoy estamos inmersos, publicó en su más reciente libro (Rifkin, 2014), lo que conllevaría el IOT como nuevo paradigma tecnológico-económico. Según Rifkin, podemos estar *ad portas* de presenciar una tercera Revolución Industrial, a la que no están siendo indiferentes gigantes como IBM o General Electric, que se han bancado, entre otros, la construcción de la infraestructura para soportar el IOT.

Y es que este modelo abrirá todo un espacio de desarrollo económico y social, que transformará nuestra experiencia en el mundo. Orilla en la que urge levantar preguntas y desplegar interrogantes. Desde cómo se integrarán (aún más) las tecnologías digitales en la configuración de las rutinas y la experiencia, hasta, incluso, cuáles serán las transformaciones en la propia configuración de las ciudades. ¿Cuál será, pues, la arquitectura, cuando todos los objetos sean «sujetos activos» de la información y la interacción? ¿Cuál será la lógica del diseño? ¿Cómo se reconstituirá la educación?

Se trata de preguntas que serán inminentes a portas de un cambio ya presente. Para ilustrarlo, quizá mencionar el caso de la *Copenhagen Wheel*, un producto que actualmente ya se puede reservar a través de Internet y que tendrá como objetivo que cualquiera pueda convertir una bicicleta habitual en una bicicleta asistida. Esto, con un motor que la rueda tiene equipado y que se activará automáticamente, de acuerdo con los cotejos de rendimiento y performance, que la rueda, conectada –claro está– a Internet y asistida también mediante una APP para soportes móviles (denominada *Superpedestrian*) va a registrar por cuenta propia.

Su funcionamiento se presenta como relativamente simple: el usuario cambia una de sus ruedas normales por este nuevo *gadget*, instala la aplicación y empieza a usarlo. La rueda, empleando unos sensores y apelando a unos «logaritmos de detección y control» (tal como señalan en su sitio web), «aprende» cuál es el tipo de pedaleo, cuáles son las rutas y cuál es la performance promedio del usuario. A partir de dichos registros (que fluyen como data en el mismo mar de toda la información que conocemos), el motor de la rueda asistirá al pedaleante cuando el software considera (en base a los registros y memoria) que este

requiere de esa ayuda. Además, señalan, se puede obtener muchas más funcionalidades del producto a través de la aplicación móvil, permitiendo «bloquear/desbloquear el volante, elegir paseos personalizables, y realizar un seguimiento de las estadísticas de uso personal (...) todas las cuales se pueden comparar y compartir con amigos».

Pues bien, es un primer (y muy sencillo) ejemplo de cómo algo tan ajeno a los vericuetos propios de la información, de pronto se convierte en material de intercambio y de flujo en un escenario virtual. Se trata, además, de uno de los productos pioneros en un campo que ya muchas empresas (incluidos los gigantes comerciales de lo digital) están explorando y que nos sorprenderá cuando ya estemos inmersos en sus praxis como parte de nuestro quehacer de cada día.

Del mismo modo que un paseo en bicicleta se convierte en materia de flujo y viralidad, de un «compartir» (y comparar) con otros usuarios, también se convertirán en información las interacciones con nuestros otros objetos, convertidos en interfaces de información, inscritos en la ubicuidad. Todo el entorno tecnológico pronto estará dotado con la capacidad de producir (más) información y así, ya no solo seremos los *puertos de transmisión* de unos contenidos que se crean como información, sino que produciremos información prácticamente sin la *intencionalidad* de hacerlo.

Digamos, tal como se ha mencionado líneas antes, que hoy por hoy, cuando el sujeto se expone a algo *que considera* relevante, propulsa el flujo y la multiplicación de dicho contenido, de dicha información, en una lógica de expansión viral, *compartiendo*, vinculando, evacuando. Pues bien, la andanada de objetos que nos traerá el IOT nos enfrentará con información que produciremos todo el tiempo y sin ningún tipo de *intencionalidad*. Será pues, en cambio, el conjunto de nuestras actividades, desplazamientos y consumos usuales los que producirán una información que se arrojará al flujo.

Actualmente, esto ocurre en varias áreas de nuestro devaneo digital, al emplear aplicaciones, plataforma o soportes que registran nuestros datos con el fin de, por ejemplo, brindarnos recomendaciones de consumos o preferencias próximas (y registradas para el mercado, claro). Pero tal situación difiere radicalmente de lo que introducirá el IOT, pues lo que este generará es que cualquier actividad constituya algo registrable, «compartible» o «evacuable».

Se podría, incluso, establecer una breve genealogía para ilustrar el cambio. En un principio, Internet como fuente y tribuna de una información producida por algunos usuarios, a la cual accedían otros desde los puertos que suponían cada uno de los ordenadores personales armados de un navegador. Luego, con la aparición del boom *social* de la web, la información acusa una transformación ya descrita en el primer acápite de este texto, además de una

propulsión de convertir los *narrativas* personales (las experiencias espectacularizadas), en material del mismo flujo. Pues bien, lo que la orilla del IOT supone es que todo lo que hagamos también sea fuente de información, información que también se inscribirá en la misma dinámica. La ubicuidad no solo de lo que se *produzca*, sino la ubicuidad de todo lo que hagamos, inscrito ahora en las mismas lógicas<sup>17</sup>.

Y allí reside otro elemento que no puede pasarse por alto al abordar este fenómeno: el empuje siempre comparativo, participativo, «lo social» de estas lógicas. Tal como ocurre con los registros que realiza la *Copenhagen Wheel*, los productos que se diseñan en la lógica del IOT producen una información que siempre invita a un «compartir» en cierta comunidad, con ciertos usuarios o «amigos» de ese entorno digital. Esto, cuando no impulsará también dinámicas de competencia o de estimulación de consumos mediante una lógica de premios. Es decir, también una aplicación de *gamification* para la vida misma.

Ya no hay, en este escenario, espacios (ni actividades, ni consumos) impermeables al recabado de información. Quizá sea una nueva etapa en la concreción de la advertencia del filósofo francés Gilles Deleuze, cuando señala que «crear siempre ha sido algo distinto que comunicar. Puede que lo importante sea crear vacuolas de no comunicación, interruptores para escapar al control» (Deleuze, 1996, p.275).

Y es que, si el síntoma actual es que no podemos evitar estar expuestos a un *exceso de acceso* a la información, probablemente, pronto tampoco podremos evitar estar convertidos en fuente constante de información. Pero no de datos producidos con ese fin, sino que nuestras actividades, todas, están traducidas en términos informacionales, dentro de la misma vorágine. Emitiendo desde todas partes en todo momento, no solo lo que queremos informar, sino convirtiendo nuestro experimentar el mundo también en información, encajando nosotros también en la lógica de ubicuidad en la que ya encajó el conjunto informacional. Todo orquestado en un contexto en el que la información en sí, además, ha perdido *valor*.

## **2.2 Nuevos territorios para el control**

En el mismo texto ya referido de Deleuze (1996), el filósofo señala que quizá tanto la Comunicación como la palabra están «podridas» porque siempre las alcanza el mercado. Una línea que es inevitable recorrer en una aproximación a lo que ocurre. La línea de interrogación que surge puede tener un cariz más oscuro y es que tal (nueva) marejada de información producida supondrá también otros ordenamientos y *mecanismos de control*. Lo

---

<sup>17</sup> Hay que recalcar, quizá, que aquí no se está dando cuenta de una variación descrita con los términos Web1.0, Web 2.0 o Web 3.0, último término, este, aún en discusión y sin una definición muy clara. De lo que se trata es más bien de ilustrar los cambios en el lugar que ocupa la información respecto al entorno digital en cada caso.

cierto es que las lógicas mercantiles son las primeras que han sabido abordar estos cambios (cuando no los han privilegiado o propiciado directamente).

Qué ha de pasar, pues, cuando los registros (y operaciones de circulación) de información no refieran a una performance de calistenia en bicicleta, sino cuando se registre lo que se ha escrito con un hipotético «smarth-pen». O cuando se recabe, desde una corporación, la información –otrora privada– que producían los niños al emplear sus juguetes. Cuál será, más allá de un ingreso de nuestras actividades en el *régimen de ubicuidad* de la información, el rol de quienes detentan y fabrican dichos dispositivos o cuál será el destino de toda esa información.

Se trata de una discusión abierta y que se ventiló, quizá tímidamente, durante 2015, cuando la compañía Mattel lanzó su producto *Hello Barbie* al mercado. Se trata de una versión de la clásica muñeca que da sus primeros pasos en el IOT, pudiendo interactuar con los niños utilizando un sistema de conversación que aprende del usuario y sus búsquedas, así como sus preferencias, adaptando sus respuestas.

Un nuevo *gadget* que causó por entonces polémica respecto a sus criterios de privacidad. Y es que, al parecer, todas las grabaciones recopiladas por el juguete serán almacenadas (y administradas, claro) por la compañía durante un par de años. Lo cierto es que, al margen de las discusiones de tono legal, la muñeca (que se puede conseguir hoy a través de Amazon.com por un costo alrededor de los USD \$50), da cuenta el mismo síntoma de nuestra cultura.

Síntoma, este, irónico, pues ante cualquier intento de una institución propia del entorno «formal» de la sociedad (como el Estado), de almacenar los datos «privados» de los usuarios, estos parecen reaccionar con cierto rechazo<sup>18</sup>. Sin embargo, el Mercado (o, mejor dicho, las lógicas más «amables» de lo mercantil en el devaneo digital) encuentra siempre una mayor apertura por parte de los sujetos, que adoptan tales lógicas rápidamente y las integran a sus rutinas. Y así, el mercado halla una mayor capacidad para superar las trabas en su ingreso a cualquier esfera de la vida social (Pacheco, 2015b). De modo que, en el caso de nuestro ejemplo, lo que en el discurso de marketing pasa como una experiencia enriquecedora para los niños, bien podría convertirse en una fuente inacabable de información mercantil útil.

Pareciera, pues, que a partir de una pérdida del *valor* de la información, al convertirla en material simbólicamente corriente y sin ninguna dificultad de flujo, el siguiente paso en la escalada fuera la mercantilización generalizada. El *régimen de la ubicuidad*, entonces, no solo

---

<sup>18</sup> En 2006, en Gran Bretaña se expresó un gran rechazo por parte de un sector de la población, frente al Identity Cards Act, que planteaba crear un documento nacional de identidad asociado a una base de datos digital de datos de los ciudadanos. Ya un año antes, en 2005, en Estados Unidos se había rechazado la iniciativa del gobierno por unificar las licencias de conducir. Ello porque la población consideraba que era el impulso hacia una creación de un documento nacional de identidad, lo que se tildó como anti-constitucional.



despoja a la información del *valor* que poseía en tanto información (fin del patrón de lo «válido», «relevante» o «informativo» en la información), sino que convierte de manera instantánea dicho *valor* en un *valor mercantil*.

El *contenido* de la información reemplazado por su *capacidad de flujo* y evacuación, y la nueva asignación del *valor* recaería en su capacidad de producirse de cara al mercado como material. Si algo introduce, en este sentido, el IOT es que la *informativización* de nuestros objetos (y de los prosaicos giros de nuestras vidas cotidianas reflejados en su uso) creará un régimen distinto del valor de los mismos. Algo desde lo que –quizá con cierta licencia– se podría continuar la línea de una evolución en los objetos propuesta por Baudrillard, según la cual si se pasó del *valor de uso strictu sensu* de los objetos, al *valor de cambio*, para luego situarnos en una estructura de *valor sígnico* del objeto de forma estructural (Baudrillard, 1997), hoy quizá también los objetos pueden jerarquizarse por las posibilidades de producción de información –de *informativización*– que poseen.

Se trata de algo que supera las (más) conocidas estrategias de *control mercantil* bien enraizadas lo que se ha definido como nuestra actual *convergencia cultural* (Jenkins, 2008). Y es que, a partir de la *colaboración y participación* (características culturales de esa convergencia, además de la propia *convergencia técnica* entre los propios soportes), nuestros gadgets digitales ya habrían logrado convertir en materia de mercado actividades aparentemente anodinas.

Se trata de una dinámica de *reterritorialización* (Deleuze, 2010), con respecto a las *expresiones, actividades y facetas* mínimas de la vida cotidiana. Estas, que otrora funcionaban como *líneas de fuga* respecto del panorama informacional digital y sus dinámicas de *velocidad e inmanencia* (puesto que aún estaban ancladas únicamente en la experiencia del mundo y escapan de ese *territorio*), todas ellas, serán *reterritorializadas*. Triunfo de esta nueva etapa del modelo paradigmático de la economía.

Si el Capitalismo había demostrado ya hace tanto tiempo su capacidad para incluirlo todo en sus lógicas mercantiles, hoy –cuando el IOT va a *informativizar* todos los vértices de las actividades– ya no habrán zonas oscuras, ajenas, a los territorios del mercado. Podría soltarse a modo de interrogación si luego de que lo digital fuera el terreno conquistado por el Capitalismo contemporáneo, el siguiente paso no era precisamente el de esa *reterritorialización*, es decir, el de incluirlo absolutamente todo en la misma vorágine digital. Y de ese modo, si el terreno de lo digital era la información, el paso siguiente y lógico era el de transformarlo todo a información.

Así, por ejemplo, ya es posible inscribir en la lógica de mercado cosas tan simples como el ejercicio físico (mediante sistemas de premios para usuarios a través de registros de sus

rendimientos, tales como las *Fitcoins*, entre otras), o la posibilidad de subastar en tiempo real nuestros espacios de parqueo público (mediante aplicaciones móviles como *MonkeyParking*, por mencionar solo una), o establecer mecanismos de recompensa para optimizar la información que brindan algunas aplicaciones de navegación en el tráfico (como en *Waze*, a través de las alertas a otros usuarios). Si bien allí es evidente cómo actúan las lógicas de *mercantilización* del accionar de los usuarios en el entorno digital, ahora, en cambio, el valor de mercado recae también sobre la propia capacidad del objeto para producir información, en todas partes, en todo momento, en sintonía –claro– con el *régimen de ubicuidad* de esa información que producen y en el que deben inscribirse.

Y pronto (siempre muy pronto) todos nuestros objetos (utensilios, plataformas como ventanas o mesas, nuestros vehículos, nuestra indumentaria, etc...) se inscribirán en esa lógica. Algo que probablemente los usuarios adopten de forma vertiginosa y optimista. El mismo optimismo que supuso la apertura *social* de los contenidos (traducido a esa supuesta «democratización de los accesos»), el mismo optimismo quizá interpretado esta vez como una «experiencia de usuario sin precedentes» o como la panacea de una mayor «autonomía de los objetos».

Curioso este último punto, pues parece un *revival*, una resaca del sueño primigenio de lo tecnológico. Sueño del *autómata automático* de la modernidad, reflejo técnico del individuo moderno, autónomo también (y dotado de auto-concepto y auto-estima, de mundo profundo interior). Solo que se acusa un giro siniestro: si la fantasía negativa de la Modernidad era la rebelión –demasiada autonomía– del autónomo (desde el *Frankenstein* de Mary Shelley, hasta el *Terminator* de James Cameron, pasando por el *Yo, Robot* de Isaac Asimov), bien se podría decir hoy que la fantasía negativa, la pesadilla de nuestra cultura sería lo contrario a la autonomía. Nuestra pesadilla quizá sea, por el contrario, la desconexión, el no estar vinculado a los otros (un año sin Internet probablemente sea un escenario más dantesco que el de algún robot rebelde). Pues bien, quizá la terrible fantasía del futuro sea una no-autonomía de nuestros objetos a partir de su no-conexión en con la Red, en razón de registrar y «enriquecer» nuestra experiencia como usuarios de nuestro día-a-día. En fin.

Por otro lado, habría también que pensar en otras formas del control no tan tácitas como la de las *estrategias mercantiles* descritas. No se ha considerado aquí las esferas de lo ideológico o lo político, en algunos casos más evidentes, de estos nuevos objetos que interactuarán con los usuarios (¿cuál será la versión de sociedad u hombre que servirá de patrón a los objetos para «integrarse a nuestros usos»? ¿Cuál será el *background* ideológico de los juguetes que servirán de herramientas educativas a los niños?).

Hacia mediados del 2015, por ejemplo, una empresa vinculada con IBM, pretendía lanzar al mercado un juguete (un bonachón dinosaurio) que, a partir de un sistema de interacción y aprendizaje (similar al de la *Hello Barbie*), le enseñaría a los niños datos históricos de temas que el dinosaurio determinase (sí, que el algoritmo del dinosaurio *determinase*) como relevantes para el interés del niño.

Vale el exabrupto: más allá de las posibles (y siempre descartadas) cuestiones de privacidad y de mal empleo de los datos obtenidos por el carismático *gadget*, no es válido preguntarse acaso cuál será *la posición del muñeco* respecto a ciertos hechos históricos, cuál es «su» visión de las cosas, qué tipo de información dará y qué tipo de información no dará, qué noción de *lo correcto* lo circunscribe, etc... Pretender –como suele ser vicio desde el lado de un tufo técnico o científico– que es posible aferrarse a alguna clase de objetividad amparada en cuanto filtro y algoritmo exista sería, cuando menos, naif. En todo caso, se trata de una discusión que debería emprenderse.

Sea como fuere, lo que se puede concluir es que, cuando el *régimen de ubicuidad* transformó (diluyó) el *valor*–como–objeto de la información y la puso en la órbita del espacio inmanente de la red –tal como se describió al inicio– lo que sentó, también, fueron las reglas para nuevas dinámicas del control del mercado (que se adapta mejor que cualquier otro sistema). Y, de paso, creó las bases para lo que ocurrirá con nuestros objetos más próximos, cuyo norte ahora será la producción de la información para inscribirse en el mismo régimen, el de una producción involuntaria para la ubicuidad, esta vez.

### **2.3 A modo de cierre: ¿Y nuestra experiencia en el mundo?**

Lo hasta aquí descrito refiere a la información en sí y a sus soportes. Pero quizá, a modo de cierre, convenga explorar especulativamente cómo tales condiciones tienen eco en nuestra *experiencia en el mundo*.

Como buscando pistas, podríamos partir por recoger al filósofo italiano Giorgio Agamben (1994), quien ya había señalado que un exceso de acontecimientos terminaría por diluir la experiencia. De allí, habría que entender cómo ahora, que la experiencia se transforma en información y se arroja a un contexto de *saturación* y *velocidad absoluta* (a un exceso hipertélico, de crecimientos metastásicos) y en el cual su valor se ha desdibujado, esto influye en nuestro *modo de estar* en el mundo.

Otra pista válida puede ir en el orden de una idea delineada, primero por Deleuze (al señalar que «lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual» (2002, p.314)), y recogida de cierto modo por el filósofo tunecino Pierre Levy (1999), que coloca a *lo virtual* como algo con plena existencia, en el orden de lo potencial.

Pues bien, a partir de ambas pistas, aceptando que *lo virtual* (refiriendo aquí a ese «mundo virtual» de la información ubicua o el entorno de producción «social» de la misma) tiene un nivel de existencia potencial, se podría aventurar un planteamiento. Probablemente, la traducción a información de todos los registros de nuestras actividades y nuestra experiencia (y su inserción en un contexto donde su *valor-como-objeto* se desvanece), refuerce el sentido *potencial* para toda la experiencia en el mundo. El estar en el mundo como algo potencial.

Visión que sintoniza con el propio espíritu de un tiempo entramado a lo *virtual*, en el que todo parece echado a convertirse en fragmentos, ráfagas, destellos, potencialmente integrables.

Si lo virtual es lo que está en potencia de ser algo, quizá nuestra experiencia se empiece a entender también de forma potencial, precisamente porque aún no se integra a la vorágine de la información que circula. La tradicional idea del «mundo virtual» ha supuesto siempre una distancia respecto a la propia experiencia en el mundo y es precisamente que toda esa información se construye a partir de cierta intencionalidad. Pero, en un contexto como el que asoma, el hecho de experimentar el mundo e interactuar con nuestro entorno (en el que cada objeto se convertirá en un gadget informacional), producirá información que se sumará a ese mundo virtual, entretejiendo ambas orillas de un modo que aún no se conoce del todo.

En fin, se trata de una idea final, que (en sintonía con el propósito de este texto) abre otra grieta de interrogación. Finalmente, de lo que se trata es de describir cómo los cambios se acumulan del lado de la información y de su circunscripción a un *régimen de ubicuidad*, cómo ello determinará las estrategias de control y las lógicas de una latente *informativización* de nuestras vidas cotidianas y cómo ello podría (o no) cambiar nuestra *experiencia* en el mundo. No se pretende aquí ir más allá que de delinear dichos escenarios, dando cuenta de posibles puntos a considerar, a luces de un cambio que, probablemente (y como suele ocurrir), nos deje rezagados.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**ABBAGNANO, N.** (1992). *Diccionario de Filosofía, Tomo II*. FCE. México D.F.

**AGAMBEN, G.** *Infancia e historia*. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia. Nombres. Revista de Filosofía N° 4, Córdoba, Argentina, noviembre de 1994

**BARICCO, A.** (2008). *Los bárbaros*. Ensayo sobre la mutación. Editorial Anagrama. Barcelona

**BAUDRILLARD, J.** (1990). *Videósfera y Sujeto Fractal*. En: Abruzzese, A. (Ed.); *Videoculturas de fin de siglo*. Editorial Cátedra. Madrid

- BAUDRILLARD, J.** (1997). El sistema de los objetos. Decimoquinta edición. Siglo XXI Editores. Madrid.
- BAUDRILLARD, J.** (2000). Las estrategias fatales. Sexta edición. Editorial Anagrama. Barcelona.
- BENJAMIN, W.** (1973). Discursos Interrumpidos I. Editorial Taurus. Madrid.
- BOURDIEU, P.** (2007). Sobre la Televisión. Segunda edición. Editorial Anagrama. Barcelona.
- CHARTIER, R.** (2000). Cultura escrita, literatura e historia. FCE. México D.F.
- CHARTIER, R.** (2007). La historia o la lectura del tiempo. Editorial Gedisa. México D.F.
- DELEUZE, G.** (1996). Control y Devenir (entrevista con Toni Negri). En: Conversaciones. Editorial Pre-textos. Valencia.
- DELEUZE, G.** (2002). Diferencia y repetición. Amorrortu Ediciones. Buenos Aires.
- DELEUZE, G.** (2010). Mil Mesetas. Novena edición. Editorial Pre-textos. Valencia.
- JENKINS, H.** (2008), Convergence Culture. Editorial Paidós. Barcelona.
- LÉVY, P.** (1999) ¿Qué es lo virtual? Editorial Paidós. Barcelona.
- MAIERÙ, A.** (1997). Les cours: lectio et lectio cursoria (d'après les status de Paris et d'Oxford). En: Olga Weijers (Ed.), Le maniement du savoir: pratiques intellectuelles à l'époque des premières universités: XIIIe-XIVe siècles. Turnhout. Brepols Publishers.
- MOLES, A.** (1975). La comunicación y los mass-media. Editorial Mensajero. Bilbao.
- PACHECO BENITES, A.** (2015a). Legitimación y violencia. En torno a la información y lo periodístico. En: Comunifé. Revista de Comunicación social N°14. Lima. Mayo de 2015
- PACHECO BENITES, A.** (2015b). Privacidad y mercado. En torno a la sociedad de control. En: En: TELOS N°102. Madrid. Octubre de 2015
- PACHECO BENITES, A.** (2016). Acceso y conocimiento. Mutaciones a partir de la información digital. En: TELOS N°103. Madrid. Febrero de 2016
- RIFKIN, J.** (2000). La era del acceso. Editorial Paidós. Barcelona.
- RIFKIN, J.** (2014). La sociedad de coste marginal cero. Editorial Paidós. Barcelona.
- SIBILIA, P.** (2008). La intimidad como espectáculo. FCE. México DF.
- TOFFLER, A.** (1980). La Tercera Ola. Plaza & Janés. Bogotá.
- VIRILIO, P.** (1997a). El golpe de Estado mediático. En: Un paisaje de acontecimientos. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- VIRILIO, P.** (1997b). El desequilibrio del terror. En: Un paisaje de acontecimientos. Editorial Paidós. Buenos Aires.