

Imaginarios sociales: Tecnología, nueva socialidad y sustituciones afectivas.

Lidia Girola.

Cita:

Lidia Girola (2019). *Imaginarios sociales: Tecnología, nueva socialidad y sustituciones afectivas. XXXII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Lima.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-030/542>

Imaginarios sociales: Tecnología, nueva socialidad y sustituciones

afectivas

Lidia Girola

Introducción

En esta presentación se aborda una cuestión que es propia de las sociedades actuales, independientemente de si son metropolitanas o subalternas, aunque se reconoce que la extensión y profundidad de los cambios en las formas de relación humana debida a los avances tecnológicos es notoriamente diferente en unas sociedades y en otras. Se intenta mostrar cómo la asunción del imaginario tecnológico por parte de la mayoría de las personas, independientemente de su clase social, sexo o edad (dimensiones que influyen pero que no son absolutamente determinantes), ha modificado las formas de interacción entre humanos y no humanos y artefactos, llevando a nuevas formas de socialidad, impulsadas por las empresas tecnológicas y el avance de la ciencia y la tecnología en el mundo. Estas nuevas formas de socialidad implican procesos de sustitución afectiva, humanización de no humanos y artefactos, proyección de emociones, virtudes y defectos en no humanos, y finalmente, ha retroalimentado a los negocios.

Para desarrollar el tema, se parte de una definición con fines heurísticos de las siguientes nociones: imaginarios sociales, socialidad, imaginarios tecnológicos, relación humana/no humano. Se toman como fuentes diversos artículos de publicación reciente, datos del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática de México, videos y entrevistas de la BBC, HBO go, el periódico inglés The Guardian y la red social Facebook, aparte de sitios específicos.

Los ejemplos a partir de los cuales se intenta mostrar la plausibilidad de la hipótesis de trabajo son dos: la importancia creciente de las APPS de citas y el incremento en la tenencia de mascotas en las ciudades.

Uno podría preguntarse qué tiene que ver el tinder con las mascotas y la tecnología. Y, sin embargo, creo poder mostrar cómo los imaginarios tecnológicos presentes en nuestras sociedades permiten entender mejor el papel que los desarrollos tecnológicos tienen en nuestras vidas. Pretendo mostrar cómo la aceptación del valor y el uso de la tecnología por parte de la mayoría de nosotros ha modificado, ya desde hace bastante



tiempo, pero sobre todo en las últimas décadas, las relaciones entre las personas, y entre las personas, los animales no humanos y los artefactos cotidianos. Mi presentación se organiza en varios pasos.

Primero, quiero proponer la hipótesis de que los imaginarios sociales son supuestos de trasfondo en las mentes de las personas, que como estructuras de significado socialmente construidas nos permiten comprender el mundo y manejarnos en él y, como ha señalado Alicia Lindón, los imaginarios no sólo brindan inteligibilidad al mundo, sino que proporcionan instrumentos de percepción y comprensión de la realidad (Lindón, 2008). Los imaginarios pueden ser identificados y aprehendidos a través de un ejercicio hermenéutico. Ese descubrimiento/desvelamiento/interpretación de los imaginarios podemos hacerlo a través de las representaciones sociales.

Entiendo a las representaciones sociales como aquellas concreciones de los imaginarios que aparecen como estereotipos, imágenes, prejuicios, discursos y artefactos; que además nutren y conforman universos de opinión (Maric, 2018), que al igual que las tipificaciones propuestas por Alfred Schutz, son construcciones de sentido común referidas al mundo y a los que habitamos en él.

En segundo término, propongo que una modificación de la noción de socialidad formulada por Michel Maffesoli a principios de los años 90 del siglo pasado, es más eficaz para entender las relaciones interpersonales que la tradicional noción de sociabilidad. Ésta última se refiere a la “aptitud especial para vivir en grupos y para consolidar los grupos mediante la constitución de asociaciones voluntarias”. y a “la inclinación de las personas a relacionarse con otras, en buena armonía y costumbres. Quizás para diferenciar su propia propuesta con respecto a las formas que las relaciones humanas mostraban en las últimas décadas del siglo XX, Michel Maffesoli propuso llamar socialidad a las formas que asumían dichas relaciones y que implicaban el deseo de estar juntos, la búsqueda de la proximidad emocional, desligadas de las instituciones establecidas que según veía estaban en crisis: la familia, el trabajo, la escuela. Esas nuevas formas de relación humana se caracterizaban por la labilidad (no exigencia de membresía formal), la posibilidad de participar o no, de entrar y salir, con objetivos difusos, con énfasis en la proxemía (cercanía emocional con el prójimo).¹

Lo que según Maffesoli caracterizaba a las últimas décadas del siglo XX era la fluidez de la participación en agrupaciones con convocatorias puntuales, que podían



deshacerse de un momento a otro, signadas por la afectividad, y, como espero mostrar, por la soledad y la dificultad para establecer relaciones emocionalmente satisfactorias.

Tanto el término más común de sociabilidad como el de socialidad se refieren al contenido emocional, afectivo, de las relaciones humanas.

Socialidad se refiere entonces, en esta acepción en que la estoy proponiendo aquí, a las redes complejas de interacción entre humanos, no humanos (animales, plantas), objetos tecnológicos tales como tablets, teléfonos móviles y plataformas y aplicaciones tecnológicas diversas. Y, además, a los automóviles, carreteras, bicicletas, computadoras, aviones, instrumentos nanos para la intervención del cuerpo, medicamentos basados en ingeniería genética, y un largo etcétera, más los constructos simbólico-culturales que han generado y generalizado esas redes de interacción.

Las formas de la socialidad humana, a fines del siglo XX y en estos comienzos del siglo XXI, están cada vez más ligadas a la tecnología. Obviamente, el descubrimiento del fuego, la rueda, los microbios y los componentes del átomo, cada uno en su momento, transformaron no sólo nuestra vida en comunidad sino nuestra percepción del mundo. Los distintos artefactos y los sistemas tecnológicos de los que formaron parte, a lo largo de la historia de la humanidad, han estado inextricablemente unidos a esa historia. Pero quizás por los cambios tan vertiginosos que los desarrollos tecnológicos de las últimas décadas han supuesto en nuestra vida diaria, ahora estamos más predispuestos a considerar que las formas de socialidad actuales son “nuevas”, en la medida en que reconocemos que no podríamos entender la vida cotidiana actual sin ese cúmulo de artefactos que a la vez que nos facilitan la vida, son el objeto de nuestros deseos, miedos, ansiedades y adicciones². Podemos decir que la “nueva socialidad” es un entramado de relaciones donde lo material, lo emocional-sensible, lo simbólico, lo imaginario, están inextricablemente unidos.

Si bien toda sociedad humana (también las de algunos animales no humanos) supone desarrollo de instrumentos (cognoscitivos y materiales), y como decía Castoriadis, “no se puede separar el sistema tecnológico de una sociedad de lo que es esa sociedad” (Castoriadis, 980:202); es en las últimas décadas que el desarrollo tecnológico ha revolucionado nuestra vida cotidiana de tal manera que es impensable vivir sin los artefactos, conocimientos y dispositivos que la tecnología nos provee.



Los artefactos tecnológicos, a los que los sociólogos llamamos “actantes”, han dejado de ser una mera mediación “externa” a los procesos de interacción, ya que inciden en, transforman y suplantan funciones humanas.

Según señala Noah Harari, un autor cuyas obras de análisis de la cultura contemporánea son actualmente best sellers, todos los días, millones de personas deciden conceder a su teléfono inteligente un poco más de control sobre su vida. Nos hemos convertido en nodos de redes manejadas por algoritmos que nos indican cómo trasladarnos de un punto a otro, alimentan nuestras preferencias de compra, e incluso nos dicen a quién contactar y cómo establecer relaciones afectivas con los demás. Esto puede parecer muy drástico y apocalíptico, y espero poder explicarlo aquí. (Harari, 2018).³

Actualmente, el trato entre humanos, cara a cara o virtual, está por lo general acompañado de artilugios tecnológicos; basta pasear la mirada por cualquier plaza, café o calle de alguna de nuestras ciudades para ver a las personas enviando mensajes o “selfies” por su celular, o leyendo los últimos chismes de alguna de las redes sociales en su Tablet, o incluso procurando un vínculo afectivo y/o sexual a través del *Tinder*, *Match.com* o alguna otra red de encuentros. Y a la vez que se generaliza el uso de tecnología, ésta genera nuevas formas de inclusión y de exclusión social: si estás conectado ya eres parte del sistema, si no lo estás, entonces estás excluido y sufres por ello. Si tienes las habilidades tecnológicas, los conocimientos que la nueva organización social del trabajo requiere y eres capaz de adaptarte a un mundo en el que lo nuevo es regla, entonces estás dentro. Si no los tienes, o lo que sabes hacer ya no es demandado por este nuevo orden socio técnico, estás excluido.

El sistema tecnológico en el que vivimos se ha transformado en imaginario. Porque a pesar de que en sus orígenes pudo haber sido la propuesta de un grupo avanzado de científicos, tecnólogos y emprendedores visionarios, y en la actualidad hay intereses poderosos detrás de cada invento, conocimiento nuevo o avance, conforma nuestra manera de vivir de tal forma que es impensable para nosotros prescindir de él.

En tercer lugar, quiero señalar que comprender la tecnología no es sólo conocer los artefactos y el know how necesario para el desarrollo de los conocimientos y aparatos, sino que implica desentrañar la red de múltiples factores (siguiendo a Bruno Latour) los llamaré nodos, redes, actantes) que inciden en su desarrollo: empresas y empresarios, intereses políticos y comerciales, luchas de poder, conflictos, agentes



varios y usuarios, insumos primarios, conocimientos desarrollados y /o robados, publicidad, marketing, etcétera.

Un elemento crucial son las actitudes hacia lo tecnológico, la propaganda que hace que esas actitudes se originen, las emociones que están detrás y por supuesto los imaginarios que nutren y a la vez son nutridos por las relaciones entre los múltiples nodos de la red de la tecnología.

Para mostrar la aceptación de la tecnología en nuestras vidas, quiero poner un ejemplo latinoamericano cuya fuente es el INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática de México).

Los datos que presento permiten evaluar el incremento en el uso de tecnología en la sociedad mexicana, y la percepción que la población tiene acerca de la utilidad e importancia de la tecnología. Si bien no son estudios que tengan por objetivo detectar la presencia de un imaginario tecnológico en el país, se puede inferir de ellos la preeminencia creciente de la creencia en los beneficios e importancia de los artefactos y conocimientos ligados al mismo.

A título meramente ilustrativo, ya que un análisis en profundidad de la información contenida en esos estudios es algo que escapa a los objetivos de este trabajo, y que además hay que tener en cuenta que la disposición a la tecnología que se nutre de, e instituye el imaginario tecnológico, es algo que va mucho más allá de la utilización y la percepción positiva con respecto a su uso, es importante señalar que con una población total de más de 120 millones de habitantes, los usuarios de computadora, de 6 años o más, que eran 15 millones aproximadamente en el año 2001, pasaron a más de 50 millones en 2017.

Los usuarios de internet son, en 2017, más de 71 millones, que usan esa tecnología para buscar información, para comunicarse, para participar en redes sociales, y para entretenimiento, fundamentalmente, quedando en lugares más distantes los que las usan para leer revistas o libros o para ordenar o comprar productos.

Los usuarios de teléfono móvil celular, son casi 81 millones de personas.

Con un crecimiento de la población de 2010 a 2015 de aproximadamente 1.4 %, la población de menos de 15 años representa el 27 % del total, mientras que la población de edad avanzada (64 años y más), es del 7.2% del total. La población de México



muestra una distribución donde predominan los jóvenes y los adultos jóvenes, al menos por ahora, lo que puede tener influencia en la percepción acerca del papel de la ciencia y la tecnología, y mostrar, por inferencia, el impacto que el imaginario tecnológico puede tener en el conjunto de la sociedad mexicana. El 71% de la población de 6 años o más, dice tener información acerca de nuevos inventos, descubrimientos científicos y desarrollo tecnológico. Los más involucrados son los jóvenes de 18 a 29 años y lo que más les interesa son fundamentalmente los desarrollos en medicina y ciencias de la salud. Lejos queda el interés por las matemáticas, ciencias de la tierra, biología o química y la ingeniería. También es ese grupo etario el que dice leer más artículos de ciencia y tecnología en revistas y periódicos en línea semanalmente.

En cuanto a la percepción sobre afirmaciones con respecto a la investigación básica, el mismo grupo etario manifestó estar de acuerdo o muy de acuerdo con que la investigación científica y tecnológica juega un papel fundamental en el desarrollo tecnológico; en que siempre la investigación básica produce desarrollo tecnológico, y en que debe ser apoyada por los gobiernos, aunque no brinde beneficios inmediatos, y que con base en la investigación básica, aplicada y el desarrollo tecnológico, la economía podrá ser más competitiva.

También señaló que internet es esencial para el desarrollo de nuevas actividades económicas, que ayuda a mejorar la calidad de vida de las personas (en este ítem, los grupos etarios de 30 a 59 años están aún más de acuerdo que los jóvenes).

Los productos industriales, con la investigación básica, aplicada y el desarrollo tecnológico son más baratos y los desarrollos tecnológicos son útiles o prácticos. Todos los grupos etarios dicen estar de acuerdo o muy de acuerdo en que el crecimiento económico de un país está estrechamente ligado con la cantidad y calidad de su investigación básica (27 millones de personas piensan eso, contra 5.5 millones que están en desacuerdo o muy en desacuerdo, y 4.5 millones que no saben), y casi 25 millones piensan que los beneficios generados por la investigación científica son mayores que los daños asociados a dicha investigación, contra 6 millones que están en desacuerdo o muy en desacuerdo, y casi 6 millones que no saben.

¿Qué porcentaje de los hogares mexicanos cuenta con cuáles artefactos⁴ tecnológicos?

Computadoras-----conexión a Internet-----televisión

2001---11.8%----- 6.2 %-----91.9 %

2017---45.4%----- 50 %-----93.2 %

Televisión de paga-----Telefonía-----Radio-----energía eléctrica

2001---13.5-----40.3%-----ND/NA-----ND/NA

2017---49%-----91.9 %-----58.6%-----99.4 %

De 18 a 34 años es el grupo etario que más utiliza internet, pero todos los grupos muestran su uso, incluido el de 6 a 11 años. Si en 2001 los valores según lugares de acceso a internet (hogar/ fuera del hogar) eran similares, con una leve preponderancia de éste último, para 2017, el uso en el hogar había aumentado notoriamente (83 % frente a 16.7 %).

Voy a detener esta ilustración aquí, para no aburrir y por razones de tiempo, pero lo que quiero mostrar es la aceptación por parte de la población mexicana de la tecnología en sus vidas, considerando tan sólo lo más evidente, como son las computadoras, el internet y demás. La tecnología se ha convertido en un imaginario social moderno de inmensa relevancia en la vida cotidiana, que implica la aceptación colectiva por lo general acrítica de lo que el mercado, la industria y los centros de investigación y enseñanza proponen. El incremento en la posesión y uso de aparatos, internet, etc. en la sociedad mexicana, que ni siquiera pertenece al llamado primer mundo, muestra cómo la aceptación de la tecnología, deriva de y a la vez nutre constante y consistentemente el imaginario tecnológico.

Por supuesto que hay voces discordantes, sin embargo, el temor con respecto al desarrollo robótico, la deshumanización, la cyborgnización de los humanos, los conflictos éticos con respecto al uso de células madre, la clonación, etc., no han logrado detener el desarrollo tecnológico en áreas tan diferentes como la medicina, la ergonomía doméstica y la industria de los cosméticos.

Y aquí van entonces los ejemplos de la prevalencia del imaginario tecnológico en dos áreas aparentemente distantes: el amor, el sexo, las relaciones afectivas, por un lado; y la tenencia creciente de mascotas en las urbes del mundo entero, aunque obviamente hay diferencias: en los Estados Unidos y en México se prefieren los perros, en Francia

los gatos; en China, salvo por las rémoras de una tradición en zonas campesinas de comerse a los perros, en las ciudades más industrializadas, también se está dando un aumento en la tenencia de animales de compañía.

Vamos primero entonces con las formas que se presentan actualmente en las relaciones sexuales y amorosas, sobre todo, en cómo han variado las formas de iniciarlas.

En la época de mis abuelos, mis papás y en mi lejana juventud, ¿cómo se hacía para ligar? Uno iba a fiestas, a bares, a eventos deportivos, a los museos; los hermanos, hermanas y conocidos presentaban a sus amigos/as, y obviamente en el trabajo o en la escuela uno podía conocer gente; e incluso miradas en la calle (que ahora probablemente se considerarían políticamente incorrectas o incluso muestras de acoso) podían ser vías para conocer posibles parejas. En la actualidad, quien más quien menos ha utilizado o está considerando utilizar aplicaciones electrónicas de citas, que están lo suficientemente diferenciadas como para que cada uno/a sepa a qué le tira cuando usa Tinder, Bumble, o match.com, o la infinidad de sitios que surgen como hongos después de la lluvia de primavera, y que permiten contactarse (ya no digamos conocer) con personas que estén en la misma onda: sexo casual, pareja estable, compañía para ir al cine, o lo que a uno/a se le antoje. La tecnología ha invadido el espacio íntimo; el imaginario tecnológico ha sido completamente incorporado al ámbito más personal y privado casi sin que nos diéramos cuenta.

Existen también voces críticas, basadas en experiencias personales, pero también en un análisis crítico de lo que significa brindar a las apps de citas los datos personales.

Según un estudio de The Competitive Intelligence Unit (CIU), casi una tercera parte de los internautas en México utilizan apps de citas. De ellos, el 42,1% los descargan inmediatamente después de haber terminado una relación. (en mayor proporción los hombres que las mujeres).

Uno de los descubrimientos más interesantes que he hecho al estudiar las apps de citas, es que, por una parte, no son utilizadas sólo por los jóvenes, sino que su uso se da en “constelaciones generacionales cruzadas”, para usar el término propuesto por Beck y Beck Gersheim. (2008)

El otro descubrimiento es que según sea el interés, los sujetos emplean una u otra aplicación: Tinder para sexo; bumble para mujeres que quieren decidir ellas y no el



hombre; Match.com para una relación más tradicional y estable. Pero el reconocimiento de su uso, aún se toma como algo privado, no se dice públicamente. De hecho, por ejemplo, cuando se realizan grupos focales, o se entrevista a los usuarios de redes sociales y plataformas diversas, éstos difícilmente reconocen que usan las redes no sólo para entretenerte, platicar con amigos o informarse, sino que también las utilizan para encontrar a su alma gemela o tener sexo casual. (Crovi, 2016) De allí que las fuentes para estudiar el comportamiento de los usuarios sean escasas y sólo relativamente confiables. Dicho esto, y siguiendo con la información proporcionada por el estudio de CIU, entre los usuarios de estas aplicaciones, el 25,3% reportó acceder al menos una vez al día. El 32,2% lo usan para tener un encuentro sexual, el 36,6% buscan al amor de su vida y el 31,2% sólo desea conocer gente con quien salir a tomar un café o conocer la ciudad.⁵ En México 106,3 millones de líneas telefónicas son usadas en smartphones. El 80,2% de ellos se conectan a internet permanentemente. 91,1 millones de mexicanos mayores de 15 años usan las herramientas tecnológicas para “romancear” en línea.⁶

De este brevísimo panorama, ¿qué podemos extraer como reflexión inicial? Que las formas de socialidad, y específicamente las formas de entablar una relación emocional, sentimental o sexual con otro u otra, están influidas notoriamente por el imaginario tecnológico. El papel fundamental de la tecnología en la vida de las personas no sólo es aceptado mayoritariamente, sino que el uso de la tecnología ha modificado aún los espacios más íntimos.

Y hablando de espacios íntimos, quiero comentar cómo en el espacio familiar también el imaginario tecnológico ha influido con respecto a algunos de sus miembros. El incremento notorio en la tenencia de animales no humanos, ya sea que se consideren mascotas, o animales de compañía, sobre todo en las grandes urbes modernas, es un fenómeno evidente.

Cada vez más, las personas consideran a los animales no humanos con los que conviven, como miembros de su familia. Esto tiene en el saber popular, varias explicaciones: la vida moderna ha hecho disminuir drásticamente el número de hijos, o ha postergado el momento en el que las parejas tienen hijos. Así, es frecuente ver tanto en internet como escuchar en las pláticas cotidianas, a personas que dicen tener perrhijos o gatijos, ya sea como sustituto o como preparación para el momento en que decidan agrandar la familia con hijos humanos. Tener mascotas es tanto una manera de capear la soledad, como una manera de entablar relación o al menos conversación



con otras personas en la misma situación. Pero los cambios en la socialidad también se manifiestan en el creciente número de personas que muestran a sus animalitos en videos chistosos o sentimentales, y que, a partir de compartir un chat o un grupo en el Facebook con otras personas en similar situación, han encontrado una manera de ocupar su tiempo libre, sentirse parte de una comunidad especial, en resumidas cuentas, la tecnología ha hecho que las personas encuentren en las redes sociales una manera de construir o apoyar su identidad. Pero no sólo eso: el imaginario con respecto a los animales también ha cambiado. Se ha pasado del predominio de la ética de la utilidad a la ética de la compasión. Siempre han existido personas que tenían y amaban a ciertos animales. Pero durante siglos, al menos en el mundo occidental, la relación con los animales era sobre todo utilitaria. En la actualidad, aunque el uso y abuso en relación con los animales es aún una práctica común, (Méjico y Brasil son los dos países de América Latina donde existen más perros callejeros y/o abandonados y maltratados), el patrón en la convivencia de los humanos con los animales, y sobre todo con los animales de compañía, está cambiando notoriamente. No sólo por la existencia de regulaciones y leyes de protección, que más bien son derivadas de los cambios en el imaginario sobre los animales, sino porque la cohabitación cotidiana con las mascotas es parte de los profundos cambios en la socialidad. ¿Y qué tiene que ver la tecnología con eso?

Por empezar, la alimentación, los medicamentos, los gadgets que se utilizan son productos tecnológicos. El inmenso negocio de las empresas, muchas de ellas transnacionales, que producen alimento seco o enlatado para mascotas, el desarrollo de la medicina veterinaria, las empresas que guían los gustos del consumidor humano y lo convencen de la "necesidad" de proveer al animalito de juguetes, ropa, correas y mochilas especiales, collares y demás artilugios para mejorar su vida y dotarlo de confort y entretenimiento, utilizan la tecnología para producir y para comercializar sus productos. A nivel global, la industria que produce comida y artículos para mascotas se ha triplicado de tamaño entre 2009 y 2017. En Méjico, de 2015 a 2017 se ha incrementado en un 6,5 %. Mucho más que el aumento en el PIB. Las campañas donde se anuncian las ventajas de tener un animal para la salud de los niños y adultos, se extienden por internet, muchas veces financiadas por las mismas compañías que producen alimento o medicinas para perros y gatos. El imaginario tecnológico ha copado, invadido nuestra relación con los animales, y nos ha convertido en usuarios dependientes de sus innovaciones. Sin llegar a los extremos europeos o estadounidenses, en los que se producen desde líneas de muebles especiales para



perros y gatos hasta bebidas especiales con y sin alcohol para mascotas (por ej. el pumpkin spice latte en Starbucks o un champagne especial de la marca Moet & Chandon) en México existen restaurantes pet friendly, y también, en las grandes ciudades, restaurantes exclusivos para mascotas, con pizzas, donas y muffins para perros y gatos, donde los dueños de los animalitos sólo pueden llevarlos como acompañantes. El lugar es para el animal. La tecnología y los mercados han incidido en los cambios acerca de cómo vemos a los animales y nos relacionamos con ellos. O sea, que el imaginario tecnológico y los imaginarios sobre los animales han variado concomitantemente, mostrando, en ambos casos, un incremento importante en las últimas décadas, lo mismo que la tenencia.

Para poner el caso de México: de una población de aproximadamente 120 millones de habitantes en 2014, con más 80 millones de adultos, casi 46 millones tenían mascota en su casa. Aproximadamente el 53 % de las personas en México, tienen mascota. Pero lo más sugerente, es que, en una encuesta del INEGI, sobre qué tan satisfechos con la vida estaban, los poseedores de mascotas se declaraban mucho más satisfechos con la vida que los que no tenían mascotas: 32,5 millones se declaraban satisfechos y casi 35 millones se declaraban muy satisfechos.

Los mecanismos psico-sociales que nutren los cambios en la socialidad humana con respecto a los animales no humanos con los que cohabitamos, implican la humanización del animal (comprándoles ropitas, llevándolos a restaurantes y spas especializados, festejándoles los cumpleaños con alimentos que tienen la apariencia de pasteles, donas, muffins, helados y pizzas, gastando en regalos especiales para navidad). Esa humanización no sólo supone la proyección de virtudes y defectos propiamente humanos en los animales, sino también proyectamos en ellos nuestras propias emociones, deseos y gustos. La humanización/proyección se manifiesta también en las dietas que se imponen a la propia mascota: veganismo, gluten free, raw food. Casos extremos de desnutrición del animal por hacerle seguir una dieta estrictamente vegana (¡los perros son carnívoros!) han aparecido en los medios junto con casos de desnutrición infantil por las mismas razones.

Otro proceso socio-psicológico es la sustitución afectiva: se les brinda amor y se espera retribución, ya no de otras personas, sino del animalito que hemos tomado como propio. La sublimación, es otro de los mecanismos presentes en la actualidad en nuestra relación con las mascotas: les asignamos cualidades extraordinarias (¡es taaaan



amoroso!; tan gracioso!; tan fiel!; no guarda rencor!) y trasladamos el afecto de un objeto no accesible (un nuevo amor, un nuevo trabajo) al animal que poseemos. Todo esto avalado por un imaginario que reivindica los derechos de los animales, la compasión, nuestra responsabilidad con la naturaleza y el medio ambiente. Imaginario que ha sido nutrido por el inmenso negocio que la tenencia de animales de compañía supone en las sociedades capitalistas; sumado a los cambios demográficos que el propio capitalismo ha generado: familias sin hijos, personas que viven más y solas, postergación del momento de tener pareja e hijos y, por lo tanto, la mascota es un ser donde depositar nuestra ternura y nuestras ansias de compañía y afecto. El imaginario sobre los animales ha cambiado junto con la noción de naturaleza, la preocupación (totalmente válida, por cierto) acerca del cambio climático, la huella de carbono, etcétera. Imaginario animal que es exaltado a través de redes sociales, aplicaciones diversas, y los medios tradicionales de información.

Que conste, no critico a las personas que tienen animalitos. Sólo trato de explicar y explicarme el aumento exponencial de la tenencia de mascotas en nuestras sociedades, y cómo el imaginario tecnológico ha influido en ello; modificando la visión acerca del mundo animal y especialmente el mundo de los animales de compañía; y transformando las relaciones interpersonales de modo que creo, puede hablarse en la actualidad, de una nueva socialidad.

Notas

¹Para Maffesoli la religiosidad popular, con sus peregrinaciones, los cultos de los santos y otras múltiples formas de superstición, es ante todo expresión de socialidad, que vendría a ser la energía que argamasa a los pequeños grupos y comunidades. (1990:113)

²La televisión y el cine han retomado este tema, por ejemplo, en la serie “Black mirror”, o en películas como “Frank y robot”, “Ex machina” o “Blade Runner”; la literatura de ciencia ficción ha presentado sugerentes perspectivas acerca de nuestra relación de amor-odio con las máquinas, sobre todo con las máquinas humanoides, como es el caso en los libros de Isaac Asimov o incluso en la serie de Bruna Husky de Rosa Montero.

³Un algoritmo es un conjunto metódico de pasos que pueden emplearse para hacer cálculos, resolver problemas y alcanzar decisiones. Un algoritmo no es un cálculo concreto, sino el método que se sigue cuando se hace el cálculo. (Harari, 2018: 100)

⁴Utilizo el término artefacto porque quiero enfatizar el carácter construido, tanto del aparato como de los conocimientos necesarios para su uso y la disposición actitudinal



que lo tecnológico implica. Según Wikipedia (un artefacto en sí misma), los artefactos son productos de sistemas de necesidades sociales y culturales, y yo agregaría que son también constructos simbólicos.

⁵Ver el video de una mujer transexual que en sus viajes usa tinder para esto último, aunque sin descartar las otras dos posibilidades.

⁶Esta nota apareció en diversos medios mexicanos como periódicos y revistas. [http://www.N+1, tecnología que suma \(consultado el 12-9-2019\)](http://www.N+1, tecnología que suma (consultado el 12-9-2019))

Bibliografía

- Beck, U. y E. Beck-Gersheim (2008). *Generación Global*, Barcelona: Paidós.
- Castoriadis, C. (1980). "Reflexiones sobre el desarrollo y la racionalidad", en Attali et alli, *El mito del desarrollo*, Barcelona: Kairós.
- Crovi, D. (2016). *Redes sociales digitales. Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*, Ciudad de México: UNAM/Ediciones La biblioteca
- Harari, Y.N. (2017). *Homo Deus. Breve historia del mañana*, Ciudad de México: Grupo Editorial Penguin Random House.
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2014) "Población adulta por sexo y disponibilidad de mascota en casa, según el nivel de satisfacción con la vida", México, INEGI <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/investigación/bienestar/ampliado>
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2017) *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH)*, México.
- Lindón, A. (2008). "El imaginario suburbano: los sueños diurnos y la reproducción socio espacial de la ciudad" en *Revista Iztapalapa*, Núm. 64-65, enero-diciembre, pp.39-62
- Maric, M.L. (2008). "Estado del arte sobre imaginarios y representaciones sociales en Bolivia" en Aliaga, Maric, Uribe (editores) *Imaginarios y Representaciones Sociales. Estado de la investigación en Iberoamérica*, Bogotá: USTA. pp. 101-124.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus*, Barcelona: Icaria
- The Competitive Intelligence Unit (CIU) (2019) <http://www.N+1, tecnología que suma>.