

**LA CONDICIÓN DE MERCADO
HACE QUE LA TECNOLOGÍA SEA EXCLUYENTE**

TERCERA PARTE

**¿LA ERA DIGITAL PRELUDIO
DE LA
REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA
INMERSIVA?**



En la post-guerra surge la tercera revolución industrial, considerada como la sociedad de la información, iniciándose con el ARPANET (Barcelona, 2002) en 1969, posteriormente el World Wide Web, creado en 1991 por Tim Berners-lee (Redacción, 2019) junto al protocolo HTTP (Hyper Text Transfer Protocol), facilitando la formación de sitios, detonando la creación de los correos electrónicos y los navegadores.

La informática ha generado nuevas estructuras sociales (Castells, 1996), a través de la conectividad-interactividad y nuevas formas de comunicación, transformando el sentido del tiempo y del espacio, colocando al mercado como centro de la sociedad tecnológica. Siendo la sociedad de la información, que da lugar al dataísmo (Noah, 2017, págs. 400-431). De tal forma que el flujo de datos alcanza los 27 petabytes diarios (un petabyte equivale 10¹⁵), evidenciándose el tránsito de una industrialización autárquica a una interconexión global.

Los cambios tecnológicos han derivado en transformaciones sociales profundas, cambiando no solo el qué y el cómo hacer las cosas, sino el quienes somos (Schwab, 2016, pág. 15).

En la cumbre mundial de la Sociedad de la Información (UNESCO, 2005) consideró los contextos: Tecnológico, Económico, Social, Cultural, jurídico y político, integrándose el sistema NIBC: Nanotecnología, Biotecnología, Infotecnología y Cognotecnología; y por su trascendencia la IA se agrega como eje transversal, marcándose la ruta hacia la 4ª Revolución Industrial. Ésta convergencia detonó la nueva orientación de la tecnología, hacia la revolución inmersiva.

La 4ª revolución se caracteriza por las plataformas tecnológico-digitales, generando nuevas estructuras organizacionales tipo home-office, donde los algoritmos son los que realizan la vigilancia y el control de los trabajadores, como el caso Uber (De la Rosa, 2022), priorizando a los trabajadores que no tienen prestaciones sociales, fortaleciendo la acumulación de capital, por la alta rentabilidad de las ganancias y el uso de los datos de sus trabajadores.

A finales del siglo XX se registró un incremento de la productividad, como resultado de las aplicaciones de las TICs y el internet, los grandes corporativos impulsaron nuevos modelos de negocio, reestructurando la economía capitalista hacia más altos niveles de rentabilidad.

El tránsito de una revolución industrial a otra, no ha sido por decreto, sino que es resultado de un proceso histórico, donde los diversos agentes económicos, sociales y políticos, crean las condiciones, mediante la I+D+i generando nuevas tecnologías y nuevas condiciones socio-políticas, para garantizar la alta rentabilidad-acumulación, frente a la precarización de los trabajadores.

La 5ª revolución industrial-inmersiva llamada metaverso, es fundamentalmente intangible (Ball, Matthew, 2022) fusionando al mundo real con el digital, integrando mundos virtuales y dispositivos físicos. Se estima que el valor de mercado será de 13 billones de dólares en el 2030 (Yu & Sun, Ciara, 2023).

Ya se inició el uso de las gafas de realidad virtual como el oculus, teniendo como infraestructura la Web3.0, haciendo posible la comunicación inmersiva, conectando a personas a través de avatares, en espacios virtuales a distancia de manera instantánea, el 5G y el 6G proveerán la velocidad de milisegundos, para facilitar el audio y la visualización en tiempo real.

La 5ª Revolución Tecnológica-inmersiva funciona a través del internet, de supuesto libre acceso, porque los usuarios pagamos gigas, además de que hacen uso de nuestra información que luego venden.

La “Sociedad del Cansancio” de Byung Chul Han (Han, 2024) nos muestra el tránsito de una sociedad de la disciplina y obediencia (esclavos, siervos, ciudadanos-obreros) a una sociedad del rendimiento, en ruta paulatina hacia una sociedad del dopaje cerebral, por el paradigma digital, que cada vez se hibridiza más con la realidad, viviremos dos mundos, la realidad virtual vs realidad natural, que hemos visto transformarse, el efecto del dopaje cerebral de ésta convergencia de dos mundos, convertirá a la humanidad en infómanos. Una sociedad que ha pasado del homo sapiens, al homo silicus y al homo videns

Las revoluciones industriales de la 1ª a la 4ª y la revolución tecnológica bélica de las dos guerras mundiales, así como la siguiente 5ª revolución industrial inmersiva, tienen un común denominador que es la exclusión y la profundización de la brecha tecnológica, que se traduce en un ensanchamiento de la desigualdad, la pobreza y la discriminación.

Bibliografía

- Castells, M. (1996). Prologo La Red y el yo. En M. Castells. La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura (pág. 18). México/ <http://www.economia.unam.mx/lecturas/inae3/castellsm.pdf>. Siglo XXI .
- Lennox, C. J. (2021). 2084: Inteligencia Artificial y el Futuro de la Humanidad. Mexico: ANDAMIO Editorial.
- Ball, Matthew. (2022). El Metaverso y como revolucionará todo. Ciudad de México: Ediciones Culturales Paidós.
- Barcelona, F. d. (25 de enero de 2002). Retro Informatica: el pasado del futuro. (F. d. Barcelona, Productor. & Univrsidad Politicena de Cataluña) Recuperado el Septiembre de 2024, de fib.upc.edu: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/internet.html>
- Bostrom, N. (27 de junio de 2021). ¿Que es el transhumanismo? Futuro Hoy. 02(02), 7-12.
- Browne, R. (23 de agosto de 2023). CNN EEUU. Recuperado el agosto de 2024, de cnespañol.cnn.com: <https://cnespañol.cnn.com/2023/08/06/por-que-ee-uu-arrojo-bomba-nuclear-sobre-hiroshima-trax>
- De la Rosa, A. R. (2022). Mora Repositorio, Recuperado el septiembre de 2024, de mora.repositorioinstitucional.mx: Precarización laboral y trabajo en plataformas digitales : el caso de Uber en la Ciudad de México de 2013-2021
- Eagleman, D. (2024). Una red viva: la historia de nuestro cerebro en cambio permanente. Barcelona, España: ANAGRAMA S.A.
- García, O. J. (26 de septiembre-octubre de 2014). Cultura UNAM. Recuperado el agosto de 2024, de filмотeca.unam.mx: <https://www.filмотeca.unam.mx/articulo/desarrollo-tecnologico-belico-durante-la-guerra-mundial/>
- Conzalez, G. (11 de Diciembre de 2018). El legado tecnológico de la 2ª guerra mundial. Prisma tecnológico, 9(1), 30-40.
- Grant, Jonathan. (2012). Merchants of death: The International Traffic in arms origins: current eventy in historial perspective (Vol. 6). Ohio, Ohio , EEUU: State University.
- Han, B.-C. (2024). La Sociedad del Cansancio. Ciudad de Mexico: Herder.
- Ignacio, J.-L. (25 de febrero de 2020). Rincon de la Historia. Journal . 5(2), 218-235. Recuperado el agosto de 2024, de scielo.isciii.es: <https://scielo.isciii.es/pdf/jonnrp/v5n2/2529-850X-jonnrp-5-02-218.pdf>
- Klare, M. (17 de agosto de 2018). American Foreing Relations. Recuperado el agosto de 2024, de americantoreingrelations.com: https://www.americanforeignrelations.com/A-D/Arms-Transfers-and-Trade.html#google_vignette
- Marquina, D. D. (7 de mayo de 2020). Astro Aventura. Recuperado el agosto de 2024, de astroaventura.net: <https://astroaventura.net/mundocurioso/que-son-las-armas-biologicas-un-recorrido-por-su-utilizacion-a-lo-largo-de-la-historia-belica/>
- Noah, H. Y. (2017). La Religión de los datos. En H. Y. Noah, Homo Deus: Breve Historia del Mañana (pág. 490). Mexico: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Pardo, D. (29 de febrero de 2024). PANDORAFMS. Recuperado el agosto de 2024, de pamdorafms.com: <https://pandorafms.com/blog/es/eniac/>
- Pastor, J. (23 de noviembre de 2023). Xataka. Recuperado el agosto de 2024, de xataka.com: <https://www.xataka.com/basics/que-inteligencia-artificial-general-agi-tecnologia-que-apunta-a-revolucionar-nuestro-mundo-completo>
- Quiroga, J. M. (27 de junio de 2018). Primeros desarrollos de tecnología radar en los principlaes beligerantes de la II guerra mundial. redalyc.org, 29 (57), 36-59.
- Redaccion, B. N. (12 de marzo de 2019). BBC. NEWS Mundo. Recuperado el septiembre de 2024, de bbc.com: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47524843>
- Schwab, K. (2016). La cuarta revolución industrial. México, Ciudad de México, México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- UNESCO. (12 de septiembre de 2005). UNESCO. Recuperado el septiembre de 2024, de unesco.org: <https://www.unesco.org/es/vsis#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20CMSI%3F,inclusiva%20y%20orientada%20al%20desarrollo%22>
- Yu, J., & Sun, Ciara. (2023). Metaverso: Cómo la web3 impulsa un nuevo mundo digital. Ciudad de México: LID Editorial Mexicana S.A de C.V.