



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y ADMINISTRATIVAS

CARRERA DE COMUNICACIÓN

Análisis de la serie de televisión “Black Mirror” desde las categorías de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Comunicación

Autor:

Alarcón Ortega Angel Humberto

Tutor:

Msc. Alejandra María Carpio Herrera

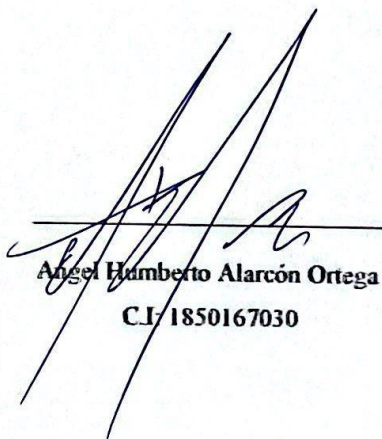
Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Angel Humberto Alarcón Ortega** con cédula de ciudadanía 1850167030, autor del trabajo de investigación titulado: **“Análisis de la serie de televisión “Black Mirror” desde las categorías de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 3 de diciembre de 2025

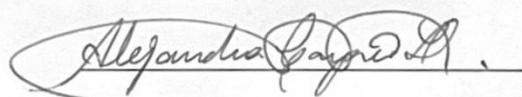


Angel Humberto Alarcón Ortega
C.I. 1850167030

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, MSc. Alejandra María Carpio Herrera adscrito a la Facultad de Ciencias Políticas y Administrativas, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: “Análisis de la serie de televisión “Black Mirror” desde las categorías de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica”, bajo la autoría de Angel Humberto Alarcón Ortega; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 3 días del mes de diciembre de 2025



MSc. Alejandra María Carpio Herrera

C.I: 0603114927

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación ANÁLISIS DE LA SERIE DE TELEVISIÓN “BLACK MIRROR” DESDE LAS CATEGORÍAS DE DISTOPÍA SOCIAL, FUTURO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA por ANGEL HUMBERTO ALARCÓN ORTEGA, con cédula de identidad número C.I: 1850167030, bajo la tutoría de MSc. Alejandra María Carpio Herrera; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 3 de noviembre de 2025

Dr. Ramiro Ruales Parreño Ph.D.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

A large, stylized handwritten signature in blue ink, featuring a prominent loop and a long horizontal stroke, positioned above a horizontal line.

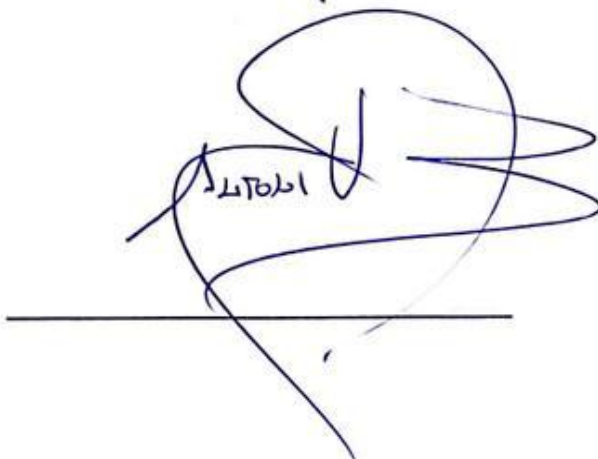
Mgs. Raúl Guillermo Zambrano Pontón

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing as a series of connected loops and strokes, positioned above a horizontal line.

Msc. Antoni Neptalí Vaca Cárdenas

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, featuring a large circular loop and several horizontal strokes, positioned above a horizontal line.



CERTIFICACIÓN

Que, **ÁNGEL HUMBERTO ALARCÓN ORTEGA** con CC: **1850167030**, estudiante de la Carrera **COMUNICACIÓN**, Facultad de **CIENCIAS POLITICAS Y ADMINISTRATIVAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ANÁLISIS DE LA SERIE DE TELEVISIÓN "BLACK MIRROR" DESDE LAS CATEGORÍAS DE DISTOPÍA SOCIAL, FUTURO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA"**, cumple con el **2 % de similitud**, y el **10 % de IA**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de noviembre de 2025



MSc. Alejandra Carpio H.
TUTORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con profunda gratitud y amor:

A mis padres, Fanny Ortega y Angel Alarcón por su sacrificio incansable, su ejemplo de fortaleza y su fé inquebrantable en mí. Gracias por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y constancia estando día y noche trabajando. Gracias por enseñarme a caminar, hablar y a ser lo que hoy en día soy, un reflejo de esa vida que me han dado.

A mi familia, mis hermanos Armando, Leonardo y Mayra por su cariño, apoyo emocional y por darme siempre las palabras de aliento que tanto necesitaba.

Al Joaco por ser mi hermano, por adoptarme en su familia, por haber formado un emprendimiento juntos y siempre haber confiado el uno en el otro.

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios y a la vida por darme la fuerza, salud y claridad para culminar esta etapa tan significativa en mi vida.

A mi familia, a mis tíos y primos por siempre estar ahí y llenarme de felicidad con cada abrazo o cada pregunta sobre si estoy bien.

A mis docentes Dr. C. Charly Larrea, Dr. C. Ramiro Rúales, Dr. C. Galo Vásquez, Msg. Antoni Vaca y a mi tutora de tesis Msg. Alejandra Carpio y a todo el equipo académico de la carrera de Comunicación por compartir sus conocimientos y orientarme con compromiso a lo largo de mi formación.

A mis amigos y compañeros, Michelle, Silvana, Joaquín por las conversaciones, los ánimos y la compañía constante que hicieron de este proceso algo más llevadero

Y a todos quienes, de una u otra manera, fueron parte de este camino.

Gracias por creer en mí.

Angel H. Alarcón

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. 15

1. Introducción 15

1.1 Planteamiento del problema 16

1.2 Justificación 18

1.3 Objetivos 18

1.3.1 Objetivo General 18

1.3.2 Objetivos Específicos 19

CAPÍTULO II 20

2. MARCO TEÓRICO 20

2.1 Antecedentes Investigativos 20

2.2 Fundamentación Teórica 21

2.2.1 Comunicación 21

2.2.1.1 Teoría Estructuralista 22

2.2.1.2 Medios de Comunicación de Masas 23

2.2.2 Cine 23

2.2.3	Streaming	23
2.2.4	Cultura Digital	24
2.2.5	Tecnología y Sociedad.....	25
2.2.6	Black Mirror.....	25
2.2.7	Distopía Social	27
2.2.8	Futuro de los medios de comunicación.....	27
2.2.8.1	Evolución tecnológica.....	28
CAPÍTULO III.....		30
3.	Metodología	30
3.1	Métodos de investigación	30
3.1.1	Enfoque Cualitativo	30
3.1.2	Investigación Documental	30
3.1.3	Análisis Visual.....	31
3.1.4	Análisis de Contenido	31
3.2	Población y muestra.....	31
3.2.1	Población.....	31
3.2.2	Muestra	32
3.2.2.1	Muestra audiovisual	32
3.2.2.2	Entrevistas.....	34
3.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
3.3.1	Técnicas	35
3.3.1.1	Análisis de contenido audiovisual	35
3.3.1.2	Entrevistas en profundidad a críticos y expertos	35
3.3.2	Instrumentos:.....	35
3.3.2.1	Matriz de análisis de episodios	35
3.3.2.2	Guía de entrevistas.....	36
CAPÍTULO IV.....		42

4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
4.1	Matrices general de análisis de contenido	44
4.2	Entrevistas.....	56
4.3	Discusión de resultados.....	59
CAPÍTULO V		60
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
5.1	Conclusiones	60
5.2	Recomendaciones	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Episodios Seleccionados de la Serie Black Mirror Incluidos en la Muestra</i>	33
Tabla 2	<i>Muestra social: participantes entrevistados</i>	34
Tabla 3	<i>Estructura de Matriz utilizada para el análisis de los episodios</i>	36
Tabla 4	<i>Cuestionario número 1 de entrevista con objetivos de cada pregunta planteada</i>	37
Tabla 5	<i>Cuestionario número 2 de entrevista con objetivos de cada pregunta planteada</i>	38
Tabla 6	<i>Cuestionario número 3 de entrevista</i>	40
Tabla 7	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 1</i>	44
Tabla 8	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 2</i>	45
Tabla 9	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; Episodio Especial</i>	46
Tabla 10	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 3</i>	47
Tabla 11	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 4</i>	49
Tabla 12	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; largometraje</i>	51
Tabla 13	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 5</i>	52
Tabla 14	<i>Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 6</i>	54
Tabla 15	<i>Cuadro comparativo de entrevistas</i>	56
Tabla 16	<i>Análisis de Contenido del Primer Episodio; The National Anthem</i>	64
Tabla 17	<i>Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Fifteen Million Merits</i>	65
Tabla 18	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; The Entire History of You</i>	66
Tabla 19	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Be Right Back</i>	68
Tabla 20	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; White Bear</i>	70
Tabla 21	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; The Waldo Moment</i>	72
Tabla 22	<i>Análisis de Contenido del Episodio especial Navidad 2014; White Christmas</i>	73
Tabla 23	<i>Análisis de Contenido del Primer Episodio; Nosedive</i>	75
Tabla 24	<i>Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Playtest</i>	77
Tabla 25	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Shut Up and Dance</i>	78
Tabla 26	<i>Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; San Junipero</i>	80
Tabla 27	<i>Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Men Against Fire</i>	81
Tabla 28	<i>Análisis de Contenido del Sexto Episodio; Hated in the Nation</i>	83
Tabla 29	<i>Análisis de Contenido del Primer Episodio; USS Callister</i>	85
Tabla 30	<i>Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Arkangel</i>	86
Tabla 31	<i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Crocodile</i>	88
Tabla 32	<i>Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; Hang the Dj</i>	89

Tabla 33 <i>Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Metalhead.....</i>	90
Tabla 34 <i>Análisis de Contenido del Sexto Episodio; Black Museum</i>	92
Tabla 35 <i>Análisis de Contenido del Largometraje Interactivo; Black Mirror: Bandersnat. .</i>	93
Tabla 36 <i>Análisis de Contenido del Primer Episodio; Striking Vipers</i>	95
Tabla 37 <i>Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Smithereens</i>	97
Tabla 38 <i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Rachel, Jack and Ashley Too</i>	98
Tabla 39 <i>Análisis de Contenido del Primer Episodio; Joan Is Awful</i>	100
Tabla 40 <i>Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Loch Henry</i>	101
Tabla 41 <i>Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Beyond The Sea</i>	103
Tabla 42 <i>Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; Mazey Day</i>	104
Tabla 43 <i>Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Demon 79</i>	106

RESUMEN

La presente investigación analiza cómo la serie de televisión *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker, representa una evolución tecnológica y su impacto en la configuración de distopías sociales y en la transformación de los medios de comunicación. A través del estudio de 27 episodios y la película interactiva *Bandersnatch*, se explican las implicaciones narrativas, estéticas y sociales que estas representaciones construyen sobre el uso contemporáneo de la tecnología y los medios. La metodología aplicada fue de carácter cualitativa y se fundamentó en el análisis de contenido audiovisual, visual y narrativo, complementado con entrevistas a expertos del ámbito audiovisual, sociológico y comunicacional.

Los resultados evidencian que la distopía social constituye un eje transversal en la mayoría de los episodios analizados. *Black Mirror* retrata escenarios donde las tecnologías amplifican problemáticas. Así mismo, la serie es presentada a través de innovaciones como la inteligencia artificial, la digitalización de la conciencia. Haciendo que a la tecnología opere como catalizador de conflictos humanos y de esta forma evidenciar una crítica a las estructuras de poder y a la falta ética en la apropiación de la tecnología.

La serie utiliza recursos narrativos y visuales muy precisos para sostener el discurso que maneja, esto evidenciado en atmósferas frías, encuadres íntimos, silencios estratégicos, reforzando lo distópico. De igual manera, las entrevistas a expertos confirmaron el valor crítico de la serie, destacando su capacidad de generar pensamiento reflexivo en la audiencia y su utilidad como herramienta de análisis académico. Se concluye que la serie es un referente clave para comprender las tensiones contemporáneas entre tecnología, medios y sociedad y como estos conviven entre sí en una nueva sociedad hiperconectada.

Palabras claves: Distopía social, Evolución tecnológica, Medios de comunicación, Black Mirror, Sociedad digital, Narrativas audiovisuales.

ABSTRACT

This research analyzes how the television series Black Mirror, created by Charlie Brooker, represents technological evolution and its impact on the configuration of social dystopias and the transformation of the media. Through the study of 27 episodes and the interactive film Bandersnatch, the narrative, aesthetic, and social implications that these representations construct about the contemporary use of technology and the media are explained. The methodology applied was qualitative and based on the analysis of audiovisual, visual, and narrative content, complemented by interviews with experts in the audiovisual, sociological, and communication fields. The results show that social dystopia is a cross-cutting theme in most of the episodes analyzed. Black Mirror portrays scenarios where technologies amplify problems. Likewise, the series is presented through innovations such as artificial intelligence and the digitization of consciousness. This causes technology to act as a catalyst for human conflicts, thus highlighting a critique of power structures and the lack of ethics in the appropriation of technology. The series uses very precise narrative and visual resources to support its discourse, as evidenced by cold atmospheres, intimate framing, and strategic silences, reinforcing the dystopian elements. Similarly, interviews with experts confirmed the critical value of the series, highlighting its ability to generate reflective thinking in the audience and its usefulness as a tool for academic analysis. It is concluded that the series is a key reference for understanding the contemporary tensions between technology, media, and society and how they coexist in a new hyper connected society.

Keywords: Social dystopia, Technological evolution, Media, Black Mirror, Digital society, audiovisual narratives.



Reviewed by:

Marco Antonio Aquino
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 1753456134

CAPÍTULO I.

1. Introducción

La serie Black Mirror, creada por Charlie Brooker, constituye una obra fundamental para el análisis crítico de las dinámicas sociales y culturales emergentes en el contexto de la era digital. A través de narrativas distópicas, la serie examina el impacto de la tecnología y los medios de comunicación en las estructuras de poder, las relaciones interpersonales y la subjetividad humana. Cada episodio presenta situaciones límite donde los avances tecnológicos exacerban problemas sociales y éticos, lo que permite una reflexión profunda sobre los desafíos contemporáneos que enfrenta la sociedad. Este enfoque la convierte en un material valioso para el estudio de la comunicación, la tecnología y la cultura digital.

La investigación que se desarrolla en el presente trabajo tiene como objetivo analizar las representaciones planteadas en los episodios de Black Mirror, con un enfoque particular en las categorías de distopía social, evolución tecnológica y futuro de los medios de comunicación. Dichas categorías permiten comprender cómo la ficción audiovisual propone una crítica a los efectos deshumanizantes de la tecnología y al papel invasivo de los medios en la configuración de la realidad. El análisis se fundamenta en un marco teórico que integra el estructuralismo, el estudio de los medios masivos, la cultura digital y el concepto de utopía y distopía en la comunicación.

En el desarrollo del análisis, se observa cómo la tecnología, lejos de ser una herramienta neutral, se convierte en un elemento que condiciona el comportamiento humano y redefine los valores éticos. Los episodios seleccionados evidencian la transformación de las interacciones humanas en entornos hiperconectados, donde la privacidad, la autenticidad y la autonomía se ven amenazadas. Además, los medios de comunicación desempeñan un papel central al consolidarse como agentes de control social, capaces de manipular percepciones y conductas mediante la viralización de contenidos y la mercantilización de las emociones humanas.

Este trabajo sostiene que Black Mirror no solo constituye una representación distópica de un posible futuro, sino también una advertencia sobre los riesgos asociados al desarrollo tecnológico sin una reflexión ética adecuada. La serie invita a cuestionar el rol de la tecnología y los medios en la sociedad contemporánea, así como a considerar la importancia de un enfoque crítico y consciente hacia el consumo mediático y la adopción tecnológica. La investigación propone que este tipo de contenidos audiovisuales pueden contribuir

significativamente al debate académico y social sobre las transformaciones comunicacionales y culturales en la era digital

1.1 Planteamiento del problema

La rápida evolución de las tecnologías digitales y su integración en la vida cotidiana han transformado profundamente las dinámicas sociales, culturales y comunicativas. Los medios de comunicación, que antes eran fuentes controladas de información, se han adaptado a entornos digitales donde el acceso inmediato, la sobreabundancia de información y las interacciones mediadas por algoritmos son ahora la norma. Esta evolución ha generado tanto oportunidades como retos: por un lado, ha facilitado la democratización de la información; por otro, ha aumentado las preocupaciones sobre la vigilancia, la manipulación de datos y la pérdida de control sobre la privacidad.

En este contexto, la serie de televisión *Black Mirror* se presenta como una crítica reflexiva sobre los peligros potenciales de la tecnología cuando no es adecuadamente regulada o gestionada. Cada episodio plantea escenarios que, si bien son ficticios, están profundamente enraizados en las preocupaciones sociales contemporáneas. Desde el uso invasivo de las redes sociales hasta el abuso de tecnologías de vigilancia, la serie explora cómo las innovaciones tecnológicas pueden exacerbar las desigualdades sociales, erosionar la privacidad y transformar las relaciones humanas de manera negativa.

El problema principal que aborda esta investigación es cómo "*Black Mirror*" refleja las ansiedades y preocupaciones actuales sobre la evolución tecnológica y su impacto en las dinámicas sociales y los medios de comunicación. En particular, el estudio se centrará en cómo la serie utiliza la narrativa distópica para representar una visión oscura del futuro, donde los avances tecnológicos, en lugar de mejorar la vida humana, contribuyen a la creación de sociedades más controladas, desiguales y vulnerables.

La fácil accesibilidad a los contenidos audiovisuales a través de plataformas de streaming como Netflix ha aumentado la visibilidad de estas representaciones distópicas y ha permitido que el público global reflexione sobre las implicaciones sociales de la tecnología. Sin embargo, aunque "*Black Mirror*" genera un impacto considerable en su audiencia, aún queda por comprender cómo estas narrativas influyen en la percepción pública sobre los riesgos y beneficios del progreso tecnológico.

En este sentido, el problema se centra en dos aspectos fundamentales:

La representación de la distopía social en "*Black Mirror*": ¿Cómo las sociedades distópicas creadas en la serie ilustran los peligros potenciales del mal uso o abuso de la

tecnología? ¿De qué manera estas sociedades reflejan las ansiedades contemporáneas sobre el futuro de la humanidad en relación con el control social, la vigilancia masiva y la deshumanización de las relaciones sociales?

El futuro de los medios de comunicación en contextos distópicos: ¿Qué papel juegan los medios de comunicación en las narrativas distópicas de la serie? ¿Cómo se representan los medios como herramientas de manipulación, control y difusión de información en estas sociedades futuristas, y qué implicaciones tiene esto para el consumo de medios en nuestra sociedad actual?

A medida que la tecnología avanza rápidamente y se convierte en una parte esencial de la vida cotidiana, es crucial entender cómo productos culturales como "Black Mirror" no solo retratan estos desarrollos, sino que también influyen en la manera en que la sociedad percibe y responde a los desafíos tecnológicos. La serie plantea cuestiones fundamentales sobre la ética del uso de la tecnología, la privacidad, la manipulación mediática y la interacción humana en la era digital, problemáticas que esta investigación buscará explorar en profundidad.

Por lo tanto, esta investigación se centrará en el análisis de episodios específicos de la serie para comprender cómo "Black Mirror" representa la evolución tecnológica y su influencia en las estructuras sociales y comunicativas. El estudio también abordará cómo estas representaciones distópicas pueden ofrecer lecciones importantes sobre los riesgos de un futuro dominado por tecnologías sin restricciones.

Formulación del Problema

¿Cómo representa "Black Mirror" la evolución tecnológica como un factor determinante en la configuración de distopías sociales y la transformación de los medios de comunicación, y qué implicaciones tiene esto para nuestra sociedad actual?

1.2 Justificación

El presente trabajo de investigación se justifica por la necesidad de analizar las complejas interrelaciones entre tecnología, medios de comunicación y sociedad, aspectos que son cada vez más relevantes en la era digital. La serie Black Mirror, con sus relatos distópicos, ofrece una representación crítica de las transformaciones sociales y culturales provocadas por el avance tecnológico y el papel central de los medios. A través de una narrativa provocadora, plantea escenarios que invitan a reflexionar sobre las implicaciones éticas, sociales y comunicacionales de vivir en un entorno cada vez más digitalizado.

La elección de Black Mirror como objeto de estudio se debe a su capacidad para generar un diálogo interdisciplinario entre comunicación, tecnología y cultura. Los episodios analizados abordan problemáticas como la pérdida de privacidad, la mercantilización de las emociones, la manipulación mediática y la deshumanización en entornos hiperconectados. Desde una perspectiva académica, es pertinente explorar cómo estos temas se relacionan con conceptos teóricos clave como distopía social, evolución tecnológica, digitalización de las identidades y el futuro de los medios de comunicación.

Esta investigación es especialmente relevante en el contexto actual, donde las tecnologías digitales están moldeando cada vez más la forma en que las personas interactúan, consumen información y construyen su identidad. Los medios de comunicación, tanto tradicionales como digitales, han adquirido una influencia determinante en la vida social y política, cuestionando los límites de la privacidad, la ética y la autonomía personal. Por lo tanto, es fundamental comprender el impacto de estas transformaciones desde una perspectiva crítica que permita generar conocimiento sobre los riesgos y desafíos asociados a este fenómeno. Finalmente, este trabajo busca contribuir al campo académico de la comunicación, ofreciendo una visión que permita entender mejor estas dinámicas.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Analizar cómo la serie Black Mirror representa la evolución tecnológica y su impacto en la configuración de distopías sociales y en la transformación de los medios de comunicación, con el fin de comprender las implicaciones de estas narrativas para la percepción contemporánea sobre el uso de la tecnología y los medios en la sociedad actual.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Evaluar las características de las distopías sociales en los episodios seleccionados de Black Mirror, valorando cómo los avances tecnológicos desencadenan nuevas formas de control social y deshumanización en las sociedades distópicas representadas.
- Interpretar los mecanismos narrativos y visuales empleados en la serie para mostrar la evolución tecnológica y su influencia en los medios de comunicación, integrando teorías de la comunicación y de la tecnología para comprender su papel en la construcción de estas distopías.
- Elaborar un artículo científico con base en los resultados obtenidos y enviarlo a una revista científica para su posible publicación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Para el desarrollo de la investigación se inició con la revisión bibliográfica del tema mediante la literatura existente en bases de datos, estudios e investigaciones, previamente realizados; así como, proyectos y artículos similares o relacionados, que permitan construir una base sólida que sustente el estudio realizado del tema, Análisis de la serie de televisión “Black Mirror” en las categorías de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica.

El primer artículo encontrado, es el artículo de Díaz Gandasegui (2014) titulado “Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información”. En este documento se realiza un análisis de la serie de televisión en 6 capítulos del 2011 y 2013 respectivamente. Presenta, un análisis sobre la distopía tecnológica y realiza una comparativa con la sociedad de la información, planteando las problemáticas, así como también, la simbología de los 6 capítulos presentados por la serie. En los resultados se plantean los posibles mensajes reflexivos que la serie ofrece, dándole una categoría reflexiva, crítica y propone preguntas respecto a esta posible evolución social, tomando como referencia la serie analizada. El objetivo del artículo fue analizar el contenido de la serie para reflexionar sobre las potencial repercusiones de la tecnología y los medios de comunicación en la sociedad y cultura occidental. Se utilizó una metodología cualitativa en donde se analizaron 6 episodios desde el 2011 hasta el 2013.

Por otro lado, una segunda investigación es la de Burgos et al., (2021) que plantea el tema de “Black Mirror: Apuntes desde la filosofía y la sociología de la comunicación”. Los autores toman en cuenta 3 aristas importantes; sociología, filosofía y tecnología. Plantea una serie de problemáticas sociales respecto a la libertad de elegir, la identidad, la postcomunicación, autonomía, privacidad, empatía. El objetivo de este artículo se basa en discernir sobre la influencia de las tecnologías en la vida cotidiana, lo que lleva a analizar 3 episodios de la serie. Aplica una metodología mixta que se basa en analizar los episodios de manera cualitativa y cuantitativa en relación con número de personajes, escenarios y demás.

Es necesario precisar, que la metodología usada en esta investigación es de carácter exploratorio usando un análisis cualitativo y centrada en la investigación bibliográfica, para conceptualizar los temas, y posteriormente hacer un análisis y estudios de casos.

En el tercera investigación, propuesta por Quiroga (2020) llamado “La Sociedad en Black Mirror: el papel de la información” es una investigación desarrollada en la Universidad Complutense de Madrid, se hace referencia a la teoría de la sociedad de la información de Manuel Castells en relación a la sociedad planteada por Black Mirror en su narrativa. Donde propone como objetivo estudiar las transformaciones sociales y comunicacionales que se producen por convergencia tecnológica en la sociedad informacional de Black Mirror. El autor presenta como resultado un análisis sobre las nuevas formas de comunicación, la representación de la realidad en la ficción de la televisión y, por último, el papel de la información construida en la creación de cultura y relaciones sociales. Todo esto, en base de la utilización de metodología cualitativa y una observación directa de las muestra, la cual, solamente fueron cinco episodios.

Es así, como a través de estos tres documentos preliminares se analizará la serie de televisión Black Mirror desde las categorías de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica, tomando como referencia, los objetivos de las investigaciones y las metodologías que se utilizaron.

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Comunicación

La comunicación es el proceso de interacción entre dos o más individuos en el que se intercambia información. “Uno de los conceptos de la comunicación afirma que es un proceso continuo y dinámico, formado por una serie de acontecimientos variados y sucesivos en interacción, con el fin de alcanzar los objetivos planteados” (Petrone, 2021, p.189).

El ser humano siempre ha necesitado de la comunicación para lograr una interacción con otros, creando códigos y mensajes entre un emisor y uno o varios receptores, con el propósito de intercambiar información y sostener una relación social. Con el paso del tiempo, las herramientas de comunicación han cambiado pero el proceso esencial de la comunicación sigue siendo el mismo. Es crucial resaltar la importancia de la comunicación en las personas. El ser humano es un ser social, por lo que constantemente busca participar en un intercambio de información ya sea por medio de gestos, palabras o sonidos.

Cabezas (2024) afirma que:

El ser humano, en sus inicios, se comunicaba a través de gestos, señales, y posteriormente, mediante el habla. Sin embargo, con el transcurso del tiempo ha desarrollado desarrollando nuevas técnicas para perfeccionar su comunicación, lo que permite, en la actualidad, interactuar con múltiples personas alrededor del mundo (p.18).

La comunicación posee varios elementos vitales en su proceso, ya que cumplen una función crucial. Estos elementos son: el emisor, quien emite o envía la información; el receptor, quien recibe y procesa el mensaje; el canal, medio por el cual se transmite la información; y el mensaje, que es el contenido enviado a uno o más receptores. Dentro del mensaje, puede haber elementos como el código, que se refiere a la forma en que está estructurado, incluyendo el tipo de lenguaje o idioma. La ausencia de alguno de estos elementos genera interrupciones en la comunicación entre emisor y receptor.

La comunicación, ya sea oral o escrita surge de la necesidad de los seres humanos de relacionarse con sus semejantes. En este sentido Santillán-Aguirre (2022) menciona que los sistemas de comunicación deben adaptarse y evolucionar conforme a las necesidades de las personas, permitiendo la creación de entornos de interacción tanto en contextos presenciales como en espacios digitales, los cuales son comúnmente denominados entornos virtuales.

2.2.1.1 Teoría Estructuralista

Es fundamental comprender el estructuralismo como una corriente teórica que analiza los fenómenos humanos, como el lenguaje y la cultura, a partir del estudio de las estructuras que los organizan. Según Medecigo & Araiza (2018, citado por Simbaña, 2022) es fundamental que los modelos de interacción se actualicen y se ajusten a las exigencias de los individuos, garantizando la construcción de espacios comunicativos eficientes, ya sea en entornos físicos o en plataformas digitales, también conocidos como entornos digitales.

Desde esta perspectiva, el estructuralismo aplicado a la comunicación se enfoca en el análisis de cómo los mensajes y la información que se transmiten están determinados por estructuras subyacentes que las organizan. Un aporte significativo dentro de esta corriente teórica es el de Foucault (1975) sostiene que el control social se manifiesta mediante mecanismos de disciplina y restricción, donde la disciplina se vincula con la imposición de suspensiones y prohibiciones, mientras que la restricción opera a través de estrategias de supervisión.

En este sentido, Loza (2021) plantea que los medios de comunicación pueden ser concebidos como un sistema estructural dentro de la sociedad, cuya función implica la supervisión continua y el seguimiento de sus miembros, operando como un instrumento de control y regulación social. Así, el estructuralismo en la comunicación estudia y analiza las reglas que

posibilitan la interpretación de un mensaje, tanto de parte del emisor como del receptor, considerando la totalidad de la estructura que interviene en el proceso de transmisión de la información.

2.2.1.2 Medios de Comunicación de Masas

Los medios de comunicación de masas constituyen soportes tecnológicos que operan como canales dentro de un proceso comunicativo y están diseñados para la transmisión de mensajes a dos o más receptores, quienes son categorizados como audiencia. Según Tzab, López, & Sampedro (2022) “los medios de comunicación masiva se convierten en una herramienta importante para el aprovechamiento de los recursos, siendo un instrumento para la transferencia de tecnología, capacitación, educación y difusión” (p.243).

Dentro de esta categoría, se incluye la radio, la televisión, la prensa, el cine y el internet, los cuales han sido adoptados para la sociedad como parte fundamental de su consumo cotidiano de información y entretenimiento.

2.2.2 Cine

De acuerdo con Bazin (1966), “la fotografía y el cine son invenciones que satisfacen definitivamente y en su esencia misma la obsesión del realismo” (p.5). Por su parte, Hidalgo (2024) señala que el cine continúa considerándose un arte relativamente nuevo. Desde su origen hasta la actualidad, ha experimentado una evolución significativa y, en consecuencia, se mantiene en constante transformación y desarrollo. Su progreso está estrechamente ligado a los avances tecnológicos, los cuales han permitido optimizar y simplificar su producción. En este sentido, el cine no solo es un arte en evolución, sino también un medio que refleja el realismo y se adapta a los cambios de la humanidad. Asimismo, al registrar acontecimientos en formato audiovisual, se convierte en un documento histórico que permite comprender distintas sociedades y sus contextos. Ejemplo de ello es la representación de la sociedad china en el cine asiático y la sociedad estadounidense en las producciones de Hollywood. Además, el cine se consolida como un medio de expresión y difusión de problemática sociales, así como un vehículo para la representación de hechos históricos, entre otros aspectos.

2.2.3 Streaming

La evolución tecnológica del cine ha permitido la construcción de nuevas narrativas que, si bien conservan su esencia convencional, se han adaptado a nuevos entornos y audiencias. El

desarrollo del internet, la proliferación de dispositivos tecnológicos y la globalización de la información han facilitado la integración del cine en los entornos digitales.

Según Gonzales (2020, citado en Pérez, 2021), uno de los principales atractivos del streaming radica en la posibilidad de que los usuarios graben los programas directamente en la pantalla de su televisor a los visualicen a través de las plataformas web de cada cadena cuando lo consideren oportuno. En este sentido, el consumo de contenido audiovisual ya no está sujeto a horarios fijos, lo que otorga a la audiencia mayor flexibilidad en la elección de lo que desea ver.

De esta manera, el cine continúa adaptándose a las demandas de tiempo y espacio de las audiencias. Los formatos cinematográficos han evolucionado para integrarse en plataformas de streaming, las cuales ofrecen una experiencia audiovisual completa, caracterizada por alta calidad sonora y visual, permitiendo así el acceso al contenido desde la comodidad del hogar.

2.2.4 Cultura Digital

Scolari (en Toledo, Cunha, & Ibáñez, 2020) señala que la digitalización permite la interconexión de diversos formatos comunicativos; textos, imágenes y sonidos, lo que lleva a que los receptores tradicionales evolucionen hacia un perfil de individuos altamente conectados, inmersos en un ecosistema digital interconectado. En este sentido, la comunicación ha experimentado modificaciones significativas debido a la revolución tecnológica. La proliferación de dispositivos móviles ha propiciado nuevas prácticas y ha generado una relación directa entre el individuo y la tecnología, transformando su vida cotidiana, su consumo de información y su manera de comunicarse con otras personas.

Toledo, Cunha & Ibáñez (2020) sostienen que la globalización de la cultura digital es el resultado de la expansión de redes de relación y colaboración a nivel mundial, el incremento de la interconectividad y la aceleración de los flujos de información a través de diversos medios de comunicación. Estos procesos han impactado el orden mundial, afectando la toma de decisiones a nivel global, la estructura institucional y la configuración de las relaciones sociales. Asimismo, han generado múltiples brechas, como las de género, edad, cognición y nivel socioeconómico, que influyen en la dinámica social en la relación entre gobiernos, agencias y ciudadanos.

Es decir, la tecnología ha sido un factor determinante en la transformación de las sociedades, promoviendo y consolidando una cultura digital en la que las audiencias y los usuarios interactúan con los contenidos y entre sí. Este fenómeno ha dado lugar a nuevas formas de interacción, hábitos y tradiciones que se integran dentro de un contexto globalizado.

2.2.5 Tecnología y Sociedad

En la actualidad, la interacción entre la tecnología y la sociedad es cada vez más estrecha. Este vínculo es el resultado de un proceso evolutivo en el que convergen distintas temporalidades, dando lugar a conceptos como la Sociedad de la información, la Sociedad Digital y la Sociedad de Control.

La Sociedad de la información se refiere a la relevancia que adquiere la comunicación y el acceso a la información en la sociedad contemporánea, influyendo en las dinámicas sociales, económicas y culturales. En este sentido, Sánchez (2016, citado en Roca, 2020) señala que este fenómeno transforma las estructuras tradicionales de interacción y organización social, promoviendo un entorno donde el conocimiento y la conectividad desempeñan un papel central.

Por otro lado, la identidad digital surge a partir de la interacción social en entornos digitales, definiéndose como la forma en que una persona se presenta en el ámbito virtual. “Toda actividad realizada en la red contribuye a la configuración de esta identidad, ya que deja un rastro digital de manera consciente o inconsciente” (Fundación Telefónica, 2013). Así, la identidad digital no solo se construye a partir de la información que los individuos comparten voluntariamente, sino también de los daños generados por sus interacciones en línea, lo que influye en la percepción y representación de su identidad en el entorno digital.

2.2.6 Black Mirror

Es una serie de televisión británica dirigida por Charlie Brooker que cuenta con 22 capítulos estrenados en sus distintas temporadas, su primera temporada en el 2011 hasta su quinta y última temporada en el 2019.

Cada temporada presenta episodios distintos, historias independientes con tramas distópicas que analizan los efectos de la tecnología en la sociedad. Para Díaz Gandasegui (2014) “Black Mirror es un reflejo oscuro de lo que sería la sociedad si siguiese un camino determinado, en el que la tecnología primara todo el tiempo. La producción ha sido elogiada por su capacidad de adelantarse a ciertas tendencias tecnológicas y sociales”.

Para Cigüela & Martínez (2014) “la serie de televisión permite una reflexión crítica acerca de paradojas sociales que han tenido que ver con imaginarios colectivos sobre democracia, tecnología y entretenimiento”. Así mismo, Burgos et al. (2021) plantea que Black Mirror establece distintas temáticas valiosas como recurso para crear diálogo sobre tecnología, filosofía y sociología de la comunicación, debido a que aborda temas como; esferas virtuales,

realidad aumentada, Big Data. A lo largo de sus cinco temporadas, se han presentado episodios que cambian su tono narrativo, desde terror psicológico hasta la sátira social.

Dentro de sus distintas temporadas algunos episodios han logrado ganar premios y se han popularizado a nivel global; San Jupiterino (2016) ganó dos premios Emmy, USS Callister ganó 4 premios Emmy, incluido el premio a mejor película para Televisión. Dentro de los más populares también se encuentran; Nosedive (2016), White Christmas (2014), The Entire History of You (2011), Shut Up and Dance (2016), The National Anthem (2011) y Black Museum (2017).

La serie de televisión utilizando una narrativa cinematográfica innovadora y un tono crítico, se posiciona como una obra fundamental en la discusión sobre el futuro de los medios de comunicación, la evolución tecnológica y sobre todo como la sociedad actúa frente a este tipo de fenómenos. De acuerdo con Amaya Trujillo, (2019) “los capítulos se centran en las relaciones entre los seres humanos y la tecnología en un horizonte temporal en el que estos dos despliegan historias con un futuro perfectamente reconocible, pero que se percibe como extrañamente inminente” (p.6).

Black Mirror en este caso revoluciona el campo de la cinematografía con largometrajes innovadores en forma de episodios. Su película titulada Bandersnatch es una película estrenada el 28 de diciembre del 2018 que innova en la forma de consumir una película debida a que la misma es interactiva, puedes elegir algunas dediciones que tomará el personaje dentro de la película. Para Grijalva-Verdugo (2019) está muy relacionado con lo que en las dinámicas sociocomunicativas se denomina “inmersión de las audiencias”, relacionada a las posibilidades por el acto de observar y la comprensión de las representaciones audiovisuales por parte de las audiencias (p.14). Lo que marca un antes y después, pues largometraje como estos no se han realizado a pesar de la evolución tecnológica.

En su composición narrativa Black Mirror se convierte en una crítica emocional, política, económica de un mundo con una sociedad malvada que convive por y para sus intereses propios. Pero esta crítica nace de las muchas invenciones tecnológicas actuales y su poder llevado al extremo. Para Aroni, X., (2019) “la red a favorecido a tener una sociedad hiperconsumista, transformando al sujeto en productor y distribuidor de imágenes e ideas” (p10).

De esta forma, la serie utiliza la ciencia ficción clásica, para plantear futuros incómodos para la sociedad actual. Lo que genera una serie crítica al poder de los medios de comunicación

y la evolución tecnológica. Para Petit, Solbes & Torres., (2021) “el cine de ciencia ficción se asume como una expresión cultural que da cuenta de una realidad construida” (p.3).

2.2.7 Distopía Social

La distopía es un subgénero narrativo de la ficción que representa sociedades futuras o alternativas donde predominan temas sobre opresión, control autoritario, degradación social. Es lo contrario a la utopía, la cual plantea un futuro ideal y esperanzador para la sociedad. En cambio, la distopía presenta rasgos negativos de un futuro cercano o alternativo, una temática que el cine ha explotado a lo largo de los años. Un ejemplo de ello es *Los Juegos del Hambre* (2012), que al igual que *Black Mirror*, retrata una sociedad dividida por el poder y el entretenimiento, al mismo advierten sobre los peligros de ciertos avances tecnológicos y estructuras de control.

Para Montilla & Barrios-Uzcategui (2021) “la relación entre cine y distopía constituye una fusión mediática, corporativa y lucrativa importante, manejada desde monopolios cinematográficos como especies de mecanismos coactivos y seductores” (p.55).

Es decir, el cine ha convertido la narrativa distópica en una herramienta con gran impacto en las masas, generando a su vez importantes ganancias para las grandes productoras, que ven en estos relatos la oportunidad de conectar con el miedo colectivo hacia el futuro.

Según Santos (2019, citado en Vidal, F. J. G. 2023), la distopía puede considerarse una utopía fallida, aunque sigue manteniendo rasgos discursivos propios. En este caso, *Black Mirror* utiliza el subgénero distópico como esencia y critica problemáticas contemporáneas como la privacidad digital, la manipulación mediática y la deshumanización, evidenciando como estas amenazas ya están presentes en la sociedad actual.

2.2.8 Futuro de los medios de comunicación

Los medios de comunicación han evolucionado de manera acelerada con la digitalización, transformando la manera en que la sociedad accede, comparte y percibe la información. Así, Rodríguez-Urra et al., (2023) mencionan que:

De 2.403 medios de comunicación, nueve de cada diez son tradicionales, lo que da cuenta que los nuevos medios nativos digitales no logran aun visibilidad. Sin embargo, esto refleja el desafío de adaptarse a un entorno cada vez más digital (p.449).

De igual manera, para Navarro (2023) “los medios de comunicación ya no son entidades aisladas, sino forman parte de un ecosistema mediático en constante cambio. Medios

tradicionales y nuevos medios convergen y coexisten, dando lugar a una transformación continua” (p.6).

La automatización de contenidos y los algoritmos han redefinido el consumo mediático, presentando contenido personalizados a distintas audiencias, generando oportunidades como riesgos. Mientras que la hiperconectividad permite un acceso más amplio a la información, también se han desarrollado burbujas informativas y sesgos algorítmicos que limitan la diversidad de perspectivas. En la actualidad, según Calaforra (2024) “la IA ha revolucionado la producción y el consumo de información en los medios digitales, permitiendo la automatización del manejo de grandes volúmenes de datos y la personalización de noticias para audiencias específicas” (p.5).

En Black Mirror, en distintos episodios se muestra como la evolución de los medios puede alterar la política y la interacción social. En el capítulo llamado The Waldo Moment expone cómo el entretenimiento digital puede desvirtuar el discurso político, mientras que en Smithereens hace una crítica a la adicción a las redes sociales y su efecto en nuestra atención y toma de decisiones. Estas historias reflejan los retos que los medios tendrán que enfrentar en un mundo cada vez más digitalizado y controlado por intereses corporativos.

2.2.8.1 Evolución tecnológica

El desarrollo tecnológico ha impulsado cambios profundos en la sociedad, transformando la comunicación, el entretenimiento y la interacción humana. Innovaciones como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y la biotecnología han expandido los límites de lo posible, pero también han generado dilemas éticos y existenciales. En este caso González et al., (2019) menciona:

La inclusión de las nuevas tecnologías ha transformado de manera significativa las dinámicas sociales y el alcance individual de las personas. Entre todas, internet destaca como una plataforma de innovación tecnológica en los procesos comunicativos, donde la interacción en entorno digital está llevada a cabo por la población con acceso a ésta.

La velocidad con la que evoluciona la tecnología plantea interrogantes sobre la capacidad de la humanidad para adaptarse a estos cambios sin perder su autonomía ni su identidad.

Asimismo Muriel et al. (2024) establece “el uso de la inteligencia artificial ha generado preocupaciones sobre riesgos y consecuencias éticas, especialmente en cuanto a la autonomía y la identidad humana” (p.2).

En Black Mirror, en episodios como The Entire History of You y San Junipero exploran vidas, generando obsesión y conflictos interpersonales, San Junipero ofrece una visión

utópico en la que la tecnología permite extender la existencia en un mundo virtual. Estas narrativas invitan a reflexionar sobre hasta qué punto la evolución tecnológica beneficia o amenaza la experiencia humana.

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1 Métodos de investigación

3.1.1 Enfoque Cualitativo

La aplicación del método cualitativo dentro de esta investigación surge de la necesidad de poder analizar conceptos, entornos y realidades, permite una exploración profunda y detallada de los temas complejos y multifacéticos presentados en la serie. Así, el enfoque cualitativo en la investigación resulta complejo al comunicar los resultados con claridad y exactitud porque requiere competencias investigativas y comunicativas para poder clarificar actores, sectores o grupos que no son conocidos o no están definidos y/o permitir la participación de los grupos sociales en el proceso de investigación (Llópis et al., 2021).

Este método de investigación se aplicará en el trabajo mediante el análisis interpretativo de contenido en todos los episodios de las 6 temporadas de la serie de televisión “Black Mirror”, utilizando como categoría de análisis los conceptos de distopía social, futuro de los medios de comunicación y evolución tecnológica. A través de este enfoque se buscará entender cómo se representan las transformaciones culturales y sociales a través de símbolos, discursos y dinámicas de poder que emergen desde los relatos audiovisuales.

3.1.2 Investigación Documental

Esta técnica que se encarga de recolectar, recopilar seleccionar información de documentos como artículos científicos, revistas, libros grabaciones, periódicos videos, entre otros. Es decir, se centra en la búsqueda y recolección de datos ya existentes, y a partir de ahí crear una matriz que permita sustentar el fenómeno o problema estudiado (Reyes et al., 2020).

Lo que aportará esta técnica de investigación es que permitirá recolectar y sistematizar información importante proveniente de fuentes secundarias como artículos científica, libros, revistas académicas, videos y otro materiales que se consideren pertinentes. Entonces, permitirá fundamentar el análisis con respaldo académico y contextual, enriqueciendo la comprensión crítica del problema de investigación.

3.1.3 Análisis Visual

El análisis visual estudia los elementos estéticos y técnicos que forman parte de la narración audiovisual, como la imagen, el color, el sonido, el encuadre y la puesta en escena. Es clave para comprender cómo estos recursos influyen en la percepción del mensaje por parte del público y cómo contribuyen a crear el ambiente o tono de la narrativa. Algunos aspectos relevantes del análisis visual incluyen la cinematografía y encuadres, iluminación y color, el diseño de producción, el sonido y la música.

Esta técnica nos permitirá aplicar una matriz interpretativa que combinará estos aspectos formales con las categorías analíticas que manejamos. De esta forma, se podrá interpretar no solo el contenido narrativo, sino también la forma en que se presenta de manera visual, lo cual es fundamental para entender el impacto que estos episodios generan en la percepción del espectador.

3.1.4 Análisis de Contenido

El análisis de contenido es una técnica que se centra en estudiar los diferentes tipos de herramientas que se están usando en un objeto de estudio. Entonces, un análisis de contenidos busca, mediante procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes, obtener unos indicadores, cuantitativos o no, que permitan la inferencia de los conocimientos relativos a las condiciones de producción y recepción de estos. Por tanto, y mediante el conocimiento de la información, es posible deducir aspectos relativos a su establecimiento previo y su posterior decodificación; es decir, los restantes eslabones de la cadena (Bardin, 1986, p. 29 citado por Piñeiro-Naval, 2020, p.2)

En este caso, el análisis de contenido se aplicará como una técnica cualitativa que permitirá examinar progresivamente los mensajes presentes en los episodios seleccionados de la serie “Black Mirror”. A través de la aplicación de esta técnica, se identificarán y codificarán elementos temáticos, simbólicos y discursivos que revelan cómo se representa fenómenos como la distopía social, el futuro de los medios de comunicación y la evolución tecnológica.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en esta investigación se divide en dos dimensiones: audiovisual y social. Por un lado, la población audiovisual está constituida por el conjunto total de episodios que integran la serie de televisión Black Mirror, creada por Charlie Brooker y producida entre

los años 2011 y 2025. Esta población audiovisual está compuesta de 33 episodios distribuidos en siete temporadas, además de un largometraje interactivo titulado Black Mirror: Bandersnatch. Cada una de estas piezas constituye una unidad narrativa autónoma que aborda de forma independiente temáticas vinculadas con la tecnología, los medios de comunicación y la sociedad. Esta característica justifica su tratamiento como unidades de análisis en un enfoque cualitativo.

Total: 26 episodios distribuidos en (6 temporadas: 2011-2023) más un largometraje interactivo (Black Mirror: Bandersnatch).

Por otro lado, la población social está compuesta por investigadores, críticos de televisión, expertos en tecnología y comunicación, así como teóricos que han abordado la serie desde diversas perspectivas analíticas. Esta población cumplirá un rol complementario, ya que sus enfoques, análisis y opiniones serán considerados como fuentes secundarias que aportarán con validez conceptual y teórica al análisis, fortaleciendo el marco referencial del presente estudio.

-Total población social: Expertos en cine, sociólogos e investigadores académicos

3.2.2 Muestra

3.2.2.1 Muestra audiovisual

La muestra seleccionada para esta investigación está compuesta por los 27 episodios pertenecientes a las seis temporadas de la serie, producidas entre 2011 y 2023, así como un largometraje interactivo (Black Mirror: Bandersnatch).

A continuación, se presenta la tabla con los episodios seleccionados:

Tabla 1*Episodios Seleccionados de la Serie Black Mirror Incluidos en la Muestra*

Temporada	Episodios incluidos
Temporada 1 (2011)	-The National Anthem -Fifteen Million Merits -The Entire History of You
Temporada 2 (2013)	-Be Right Back -White Bear -The Waldo Moment
Especial (2014)	-White Christmas
Temporada 3 (2016)	-Nosedive -Playtest -Shut Up and Dance -San Junipero -Men Against Fire -Hated in the Nation
Temporada 4 (2017)	-Uss Callister -Arkangel -Crocodile -Hang the DJ -Metalhead -Black Museum
Película interactiva	Bandersnatch (2018)
Temporada 5 (2019)	-Striking Vipers -Smithereens -Rachel, Jack and Ashley Too
Temporada 6 (2023)	-Joan Is Awful -Loch Henry -Beyond the Sea -Mazey Day -Demon 79

Fuente: Elaboración propia

-Muestra total: 27 episodios divididos en 6 temporadas (2011-2023) y un largometraje interactivo (Black Mirror: Bandersnatch).

La decisión de trabajar con la totalidad de episodios emitidos hasta la sexta temporada responde a la necesidad de realizar un análisis integral, amplio, comparativo y representativo de los principales ejes temáticos del estudio. Incluir todos los episodios evita el sesgo de selección y garantiza una visión amplia del fenómeno narrativo. De igual forma, el análisis de Bandersnatch, por su carácter interactivo, permitirá abordar también nuevas formas de consumo, participación y estructura narrativa audiovisual.

3.2.2.2 Entrevistas

La muestra de población social está conformada por tres perfiles clave seleccionados mediante un muestreo intencional. Reales Chacón et al (2022) destaca que el muestreo intencionado es centrarse en características específicas de la población de interés, lo que responde eficientemente a las preguntas de investigación (p.684). Entonces, este tipo de muestreo permitirá identificar sujetos con conocimientos, experiencias o posturas relevantes en torno a los temas centrales del estudio. Los criterios de selección consideraron trayectoria académica, producción intelectual y su familiaridad con la serie como objeto de análisis contemporáneo.

Se prevé la realización de entrevistas estructuradas a las siguientes personas:

Tabla 2

Muestra social: participantes entrevistados

Nombre Completo	Rol Profesional	Justificación de selección
PhD. Galo Vásconez	Docente e investigador ecuatoriano	Reconocido por sus análisis sobre cine, medios y sociedad.
Msg. Daniel Yépez Brito	Director de cine ecuatoriano	Aportará desde la experiencia audiovisual y narrativa
Dr. Vicente Díaz Gandasegui	Sociólogo y docente español	Experto en comunicación, cultura digital y medios.

Fuente: Elaboración propia

Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo intencionado por su experiencia y conocimientos especializados.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas

3.3.1.1 Análisis de contenido audiovisual

Descripción: Se utilizará para analizar los episodios seleccionados de Black Mirror. Esta técnica permitirá estudiar cómo se representan la distopía social, la interacción humano-tecnología y la evolución de los medios de comunicación en la serie.

Propósito: Comprender las narrativas y los mensajes que se construyen visual y narrativamente en la serie, para identificar los elementos clave de la distopía y la evolución tecnológica.

3.3.1.2 Entrevistas en profundidad a críticos y expertos

Descripción: Se realizará un conjunto de entrevistas a críticos y expertos en comunicación, tecnología y sociología que hayan analizado Black Mirror o que se especialicen en los temas abordados por la serie.

Propósito: Obtener una visión profesional sobre las implicaciones tecnológicas y sociales de las narrativas distópicas de Black Mirror, y cómo estas influyen en la percepción pública.

3.3.2 Instrumentos:

3.3.2.1 Matriz de análisis de episodios

Para la interpretación cualitativa de los episodios seleccionados de la serie de televisión, se desarrolló una matriz de análisis con indicadores que permiten identificar patrones narrativos, temáticos y simbólicos relacionados con las categorías de estudio. La matriz se compone de dos bloques:

A) Identificación del episodio

- Título del capítulo, temporada, número, duración y director: Catalogan y ubican cada episodio dentro del cuerpo de análisis, facilitando su identificación, ordenamiento cronológico y comparativo.
- Sinopsis: Resume el argumento del episodio, proporcionando un marco de referencia rápido para el análisis temático.

B) Categorías temáticas de análisis.

- Distopía Social: Examina si el episodio muestra escenarios sociales transformados negativamente por el uso de la tecnología.
- Futuro de los medios de comunicación: Analiza cómo se representan nuevas formas de comunicación, manipulación mediática, viralización o control de la información.
- Evolución tecnológica: Identifica el uso de tecnologías avanzadas como inteligencia artificial, realidad virtual, biotecnología y muchas otras e identificar cómo influyen en la vida cotidiana de los personajes.
- Interpretación: Espacio abierto para reflexionar sobre los sentidos simbólicos, emocionales y filosóficos de los episodios en relación con la identidad, memoria o relaciones humanas.

Tabla 3

Estructura de Matriz utilizada para el análisis de los episodios

Título del capítulo		
Temporada		
Numero de capítulo		
Duración		
Director		
Sinopsis		
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social		
Futuro de los medios de comunicación		
Evolución Tecnológica		
Interpretación		

Fuente: elaboración propia

3.3.2.2 Guía de entrevistas

Descripción: Conjunto de preguntas abiertas para realizar entrevistas en profundidad a críticos y expertos. En este sentido, la entrevista no solo permite triangular datos con el análisis audiovisual, sino que también aporta una visión crítica externa sobre los significados

culturales y sociales que la serie proyecta. Para la composición de esta entrevista se ha desarrollado un solo cuestionario para los tres expertos, para poder realizar un cuadro comparativo entre los mismos. El cuestionario se compone de las siguientes preguntas:

Tabla 4

Cuestionario número 1 de entrevista con objetivos de cada pregunta planteada

Experto: PhD. Galo Vásconez	
Pregunta	Objetivo
1. ¿Cómo se interpreta el enfoque general de <i>Black Mirror</i> sobre el rol de la tecnología en la sociedad actual?	Explorar la perspectiva general del experto sobre el discurso sociotecnológico de la serie.
2. ¿Qué episodios considera que ofrecen una representación más aguda del papel de los medios de comunicación?	Identificar episodios clave que aborden críticamente los medios desde una óptica comunicacional
3. ¿En qué medida considera que la serie funciona como distópica pero similar de nuestras dinámicas sociales actuales?	Profundizar en el análisis de la distopía social y su relación con el presente.
4. ¿ <i>Black Mirror</i> nos educa en torno a los riesgos del avance tecnológico?	Determinar si la serie puede entenderse como herramienta de alfabetización mediática
5. Desde su perspectiva, ¿cómo evalúa el uso de recursos audiovisuales en la construcción de ambientes distópicos dentro de la serie?	Analizar el lenguaje audiovisual como soporte del mensaje crítico de la serie
6. ¿Qué discursos sociales la serie pone en manifiesto a través de sus episodios?	Detectar los ejes temáticos sociales problematizados por la narrativa

7. ¿Qué opinión tiene sobre cómo <i>Black Mirror</i> representa la vigilancia, el control social y la exposición mediática?	Analizar cómo se configuran mecanismos de vigilancia en el universo narrativo de la serie
8. ¿Qué valor diferente le atribuye, la interactividad que ofrece el largometraje <i>Bandersnatch</i> como innovación narrativa?	Reflexionar sobre la propuesta interactiva como cambio en el consumo y construcción del relato
9. ¿El mensaje de la serie cambia según el contexto cultural del espectador? ¿Cómo percibe en este caso desde Ecuador?	Explorar diferencias de interpretación según su contexto geográfico-cultural
10. ¿Cuál cree que es el mayor aporte de <i>Black Mirror</i> al análisis audiovisual y la reflexión crítica sobre la sociedad tecnológica?	Establecer el valor académico y crítico de la serie dentro del campo comunicacional

Fuente: elaboración propia

Tabla 5

Cuestionario número 2 de entrevista con objetivos de cada pregunta planteada

Experto: Ms. Daniel Yépez Brito	
Pregunta	Objetivo
1. Desde su experiencia como director, ¿cómo evalúa el estilo narrativo y visual que caracteriza a <i>Black Mirror</i> ?	Analizar la propuesta estética y narrativa de la serie desde una mirada cinematográfica
2. ¿Qué elementos audiovisuales considera más impactantes en la construcción de futuros distópicos dentro de la serie?	Identificar los recursos técnicos que refuerzan el mensaje distópico de la narrativa
3. ¿Qué tan efectiva le parece la serie en el uso del lenguaje	Valorar el impacto expresivo de la serie como medio de crítica social y tecnológica

audiovisual para generar reflexión crítica en el espectador?	
4. ¿Cuál es su lectura sobre el uso del silencio, la música y el montaje en la serie para comunicar estados emocionales?	Explorar cómo se construye la dimensión psicológica y emocional en los episodios
5. ¿Cómo valora la estructura de Bandersnatch como largometraje interactivo en comparación con el cine tradicional?	Analizar la innovación narrativa en el uso de la interactividad desde el enfoque audiovisual
6. ¿Qué episodios destacaría como referentes de excelencia narrativa o estética en la serie? ¿Por qué?	Determinar cuáles son los episodios más sobresalientes en términos de dirección audiovisual
7. ¿Cree que el tratamiento visual de la tecnología en Black Mirror puede influir en la percepción social del futuro?	Investigar el poder del cine y la TV como modeladores de imaginarios sociales sobre el futuro
8. ¿Qué aspectos de producción o dirección considera que podrían adaptarse al cine ecuatoriano o latinoamericano?	Reflexionar sobre posibilidades de transferencia estilística o narrativa a otros contextos
9. ¿En qué medida considera que la serie conecta con los códigos del cine de ciencia ficción clásico?	Relacionar la serie con tradiciones narrativas previas en el cine del género
10. ¿Cuál cree que es el aporte más relevante de <i>Black Mirror</i> al campo audiovisual contemporáneo?	Establecer el valor artístico e innovador de la serie dentro del panorama audiovisual actual

Fuente: elaboración propia

Tabla 6

Cuestionario número 3 de entrevista

Experto: Dr. Vicente Díaz Gandasegui	
Pregunta	Objetivo
1. Desde su perspectiva como sociólogo, ¿Cómo interpreta el universo distópico que platea <i>Black Mirror</i> ?	Comprender la lectura sociológica sobre las representaciones del futuro en la serie
2. ¿Qué dinámicas sociales actuales cree que son mejor representadas o exageradas en la serie?	Identificar fenómenos sociales contemporáneos reflejados o criticados en los episodios
3. ¿Considera que la serie ofrece una crítica válida sobre el papel de la tecnología en la vida cotidiana?	Evaluar el nivel de reflexión social sobre el impacto tecnológico desde una perspectiva científica
4. ¿Cómo analiza la relación entre medios de comunicación y construcción de identidad en los personajes de <i>Black Mirror</i> ?	Explorar cómo la serie refleja procesos de identidad mediados por tecnologías comunicativas
5. ¿Qué peligros sociales se percibe en la hiperconectividad y la vigilancia que se muestra en algunos episodios?	Profundizar en los riesgos sociales que la serie evidencia o exagera
6. ¿Cree que las narrativas de <i>Black Mirror</i> pueden influir en la percepción ciudadana sobre el futuro y la tecnología?	Analizar el potencial formativo y reflexivo de las narrativas distópicas en la opinión pública
7. ¿Qué similitudes se encuentra entre las situaciones de la serie y realidades sociales en Europa o América Latina?	Relacionar las ficciones con problemáticas sociales actuales en contextos concretos

8. ¿Cómo interpreta la serie desde la teoría crítica o el pensamientos sociológico contemporáneo?	Aplicar marcos teóricos sociológicos al análisis de los contenidos de la serie
9. ¿Qué rol cree que tiene la ciencia ficción en la formación del pensamiento crítico de las nuevas generaciones?	Reflexionar sobre el valor de la ficción como herramienta pedagógica o crítica
10. ¿Cuál considera que es el mayor aporte de Black Mirror a los estudios sobre tecnología y sociedad?	Definir el lugar de la serie en el campo académico como objeto de análisis sociotecnológico

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados del análisis de contenido realizado a los 27 episodios y la película interactiva *Bandersnatch* de la serie de televisión *Black Mirror*. Se utilizaron matrices organizadas por temporada, donde se registraron datos como título, duración, fecha de estreno, categorías de análisis, crítica social principal y vínculo con teorías de la comunicación.

Además, se incluyen los aportes obtenidos a través de entrevistas a tres expertos, cuyas respuestas permitieron ampliar la comprensión de los recursos narrativos y visuales de la serie, así como su relevancia para reflexionar sobre el presente tecnológico. El capítulo combina ambas fuentes para generar una discusión profunda sobre los efectos socioculturales que propone la serie.

Del análisis de los 27 episodios y la película *Bandersnatch* de *Black Mirror*, se evidencia que la distopía social es una constante narrativa transversal. La serie presenta escenarios donde la tecnología intensifica problemáticas humanas como vigilancia extrema, los aislamientos afectivos, el castigo social y la fractura de las relaciones interpersonales. Estas distopías no emergen únicamente por la presencia de dispositivos tecnológicos, sino por la manera en que la sociedad normaliza prácticas deshumanizantes mediadas por plataformas digitales.

En relación con la evolución tecnológica, la serie proyecta futuros donde innovaciones como la inteligencia artificial, la digitalización de la conciencia o los implantes neuronales transforman la vida humana. Sin embargo, su mirada no es tecnofobia, sino crítica; el foco está en la falta de regulación ética y en las consecuencias sociales de su implementación. Estas tecnologías no son intrínsecamente negativas, pero amplifican tensiones humanas como el miedo, la obsesión por el control o la pérdida de la identidad.

Sobre el futuro de los medios de comunicación, los episodios muestran cómo los discursos son manipulados, fragmentados y mercantilizados. Se retoman teorías clásicas como la aguja hipodérmica, la agenda setting y la espiral del silencio para representar un entorno donde la verdad se vuelve relativa, la privacidad se vuelve un espectáculo y la identidad depende de la validación digital. Episodios como “Smithereens” y “Nosedive” critican directamente cómo los medios digitales afectan la subjetividad y el espacio público.

No obstante, la crítica social es el eje más importante dentro de la mayoría de los relatos. La serie funciona como una metáfora del presente, aludiendo al neoliberalismo digital, la explotación emocional, la estetización de la violencia y la subordinación de la vida humana al consumo tecnológico. La serie evidencia las contradicciones de una sociedad hiperconectada, en la que la tecnología promete bienestar, pero termina por desbordar los marcos éticos, afectivos y políticos que sostienen la vida cotidiana.

Las entrevistas con expertos como Daniel Yépez, Galo Vásquez y Vicente Díaz Gandasegui permiten contrastar y enriquecer los hallazgos. Los tres coinciden en que Black Mirror es una herramienta crítica de análisis que invita a reflexionar sobre el presente sociotecnológico. Subrayan su valor narrativo y su capacidad para generar pensamiento crítico, así como su utilidad académica para comprender los nuevos modos de control, identidad y relación social mediados por la tecnología.

4.1 Matrices general de análisis de contenido

Tabla 7

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 1

Temporada 1

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
The National Anthem	1	04/12/2011	44 minutos	Otto Bathurst	Charlie Brooker	Si	Si	Parcial	Manipulación mediática, cultura del morbo	Una crítica al sensacionalismo mediático y su poder para distorsionar la moral pública
Fifteen Million Merits	2	11/12/2011	62 minutos	Euros Lyn	Charlie Brooker, Kanak Huq	Si	Si	Si	Crítica al entretenimiento masivo y la cultura de meritocracia	Refleja cómo los sistemas mediatizados captan la rebeldía y la convierten en espectáculo

The Entire History of You	3	18/12/2011	49 minutos	Brian Welsh	Jesee Armstrong	Si	Si	Si	Celos, vigilancia y pérdida de privacidad en la pareja	Muestra cómo el acceso total a los recuerdos destruye la confianza y la intimidad
---------------------------	---	------------	------------	-------------	-----------------	----	----	----	--	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 8

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 2

Temporada 2

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
Be Right Back	1	11/02/2013	48 minutos	Owen Harris	Charlie Brooker	Si	Si	Si	El duelo en la era digital y los vínculos artificiales	Explora cómo la IA reconfigura la ausencia, afectando la identidad y el apego emocional

White Bear	2	18/02/2013	42 minutos	Carl Tibbets	Charlie Brooker	Si	Si	Parcial	Justicia como espectáculo y deshumanización mediática	Denuncia la cultura del castigo y el espionaje disfrazado de justicia
The Waldo Moment	3	25/02/2013	44 minutos	Bryn Higgins	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Superficialidad política y manipulación mediática	Advierte sobre el populismo digital y el vacío ideológico mediado por el entretenimiento

Fuente: elaboración propia

Tabla 9

Matriz general de análisis de contenido por temporada; Episodio Especial

Episodio Especial

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		

White Christmas	1	16/12/2014	73 minutos	Carl Tibbets	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Castigo eterno, aislamiento y control digital	Relata cómo el uso extremo de la tecnología en las relaciones y justicia lleva a la deshumanización
-----------------	---	------------	------------	--------------	-----------------	----	----	----	---	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 10

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 3

Temporada 3

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
Nosedive	1	21/10/2016	63 minutos	Joe Wright	Charlie Brooker, Rashida Jones	Si	Si	Si	Sociedad obsesionada por las apariencias y la validación digital	Plasma cómo los sistemas de puntuación social afectan la autenticidad de las relaciones humanas

Playtest	2	21/06/2016	57 minutos	Dan Trachtenberg	Charlie Brooker	Si	Si	Si	El miedo como experiencia programada y pérdida de control	Muestra cómo los videojuegos inmersivos puedes manipular la percepción de la realidad con un trauma psicológico
Shut Up and Dance	3	21/06/2016	52 minutos	James Watkins	Charlie Brooker, William Bridges	Si	Si	Si	Vigilancia, chantaje y exposición en redes	Plantea cómo el anonimato puede convertirse en manipulación y crueldad colectiva
San Junípero	4	21/06/2016	61 minutos	Owen Harris	Charlie Brooker	Parcial	Si	Si	Escape digital y prolongación artificial de la vida	Explora dilemas entre la vida real y la virtualidad eterna como forma de redención
Me Against Fire	5	21/10/2016	60 minutos	Jakob Verbruggen	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Deshumanización en la guerra mediante filtros tecnológicos	Denuncia cómo la tecnología puede ser usada para justificar genocidios

										y manipular la percepción del enemigo
Hated in the Nation	6	21/10/2016	89 minutos	James Hawes	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Justicia algorítmica y cultura del linchamiento digital	Plantea responsabilidades colectivas en redes sociales y los límites del castigo mediático.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 4

Temporada 4

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
USS Callister	1	29/12/2017	76 minutos	Toby Haynes	Charlie Brooker, William Bridges	Si	Si	Si	Crítica al poder, ego y evasión a través del juego virtual	Expone cómo las realidades simuladas pueden volverse espacios

										de tiranía disfrazados de entretenimiento
Arkangel	2	29/12/2017	52 minutos	Jodie Foster	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Control parental excesivo y vigilancia constante	Advierte sobre los riesgos de la sobrepotección digital en los hijos.
Crocodile	3	29/12/2017	59 minutos	John Hillcoat	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Privacidad e invasión mental para fines judiciales	Reflexiona sobre el amor condicionado por estructuras tecnológicas y la lucha por la autonomía emocional.
Hang the Dj	4	29/12/2017	51 minutos	Tim Van Patten	Charlie Brooker	Parcial	Si	Si	Algoritmos que deciden relaciones humanas	Reflexión sobre el amor condicionado por estructuras tecnológicas y la lucha por la autonomía emocional

Metalhead	5	29/12/2017	41 minutos	David Slade	Charlie Brooker	Si	No	Si	Miedo a la automatización violenta y sin control	Un escenario donde la tecnología bélica se convierte en amenaza constante para la humanidad
Black Museum	6	29/12/2017	69 minutos	Colm McCarthy	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Acumulación de sufrimiento como espectáculo digital	Una crítica a la deshumanización mediada por el consumo de dolor y la mercantilización de la memoria

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

Matriz general de análisis de contenido por temporada; largometraje

Película de la Serie

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		

Black Mirror: Bandersnatch	-	28/12/2018	Variable según la interacción del espectador (promedio de 90 min)	David Slade	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Crítica al control mediático y manipulación del usuario/espectador	Plantea la libertad en la era digital, cuestionando el rol del creador, el usuario y la narrativa en medios interactivos
-------------------------------	---	------------	---	-------------	-----------------	----	----	----	--	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 5

Temporada 5

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
Striking	1	05/06/2019	61 minutos	Owen Harris	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Cuestiona la identidad sexual en entornos digitales y los	Narra cómo la tecnología inmersiva transforma la

									límites del deseo	identidad, los vínculos y el deseo en un entorno virtual
Smithereens	2	05/06/2019	70 minutos	James Hawes	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Crítica al poder de las redes sociales como una adicción contemporánea	Plantea la alineación tecnológica y la desesperación provocada por plataformas digitales
Rachel, Jack and Ashley Too	3	05/06/2019	67 minutos	Anne Sewitsky	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Comercio de la identidad de celebridades y explotación de la IA	Analiza cómo la industria explota a artistas y cómo la IA puede ser prisión de subjetividad

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14

Matriz general de análisis de contenido por temporada; temporada 6

Temporada 6

Título del Episodio	# de Episodio	Fecha de estreno	Duración	Director	Guionista	Categorías			Crítica social principal	Interpretación general breve
						D.S	F.M	E. T		
Joan is Awful	1	15/06/2023	56 minutos	Ally Pankiw	Charlie Brooker	Si	Si	Si	Crítica a la cultura de la vigilancia, la exposición digital y los contratos abusivos de plataformas	Expone la pérdida de control sobre la identidad y la vida privada en manos de corporaciones tecnológicas
Loch Henry	2	15/06/2023	58 minutos	Sam Miller	Charlie Brooker	Si	Si	Parcial	Denuncia el morbo mediático y la explotación del sufrimiento en el “true crimen”	Reflexiona sobre cómo los medios manipulan tragedias familiares para convertirlas en productos de

										entretenimiento rentable
Beyond the Sea	3	15/06/2023	81 minutos	John Crowley	Charlie Brooker	Si	Parcial	Si	Crítica a la alineación emocional, la desconexión humana y el uso de doubles tecnológicos	Muestra cómo la sustitución de la presencia humana por tecnología afecta la empatía, el duelo y la identidad emocional.
Mazey Day	4	15/06/2023	40 minutos	Uta Briesewitz	Charlie Brooker	Si	Parcial	No	Crítica el acoso mediático, la deshumanización de celebridades y la obsesión por el espectáculo visual	Representa cómo los medios sensacionalistas desdibujan la humanidad de las figuras públicas en beneficio del rating
Demon 79	5	15/06/2023	74 minutos	Toby Haynes	Charlie Brooker	Si	No	No	Crítica el racismo estructural, la represión y los	Usa el horror sobre natural para metaforizar la

									sistemas autoritarios forma metáfora	en de	opresión sistemática y de los traumas sociales silenciados.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	----------	---

Fuente: Elaboración propia

4.2 Entrevistas

Tabla 15

Cuadro comparativo de entrevistas

Ejes temáticos	Dr. Galo Vásquez Docente universitario de Comunicación	Ms. Daniel Yépez Brito Director de cine ecuatoriano	Dr. Vicente Díaz Universidad Carlos III Madrid
1. Estilo narrativo	Black Mirror es casi siempre minimalista, pero muy preciso. No necesita grandes efectos especiales para generar incomodidad. La cámara, el sonido y los silencios cuentan mucho	Hay un uso muy calculado del ritmo narrativo. Es una serie que exige atención activa del espectador. Su estructura dramática muchas veces rompe con el arco tradicional	Se trata de proyectar la tecnología y la cultura actual hacia el futuro, explorando nuestros deseos, los cuales a veces no somos conscientes o no nos gusta visualizar

2. Recursos audiovisuales y construcción de distopías	La fotografía y el diseño sonoro ayudan a crear atmósferas inquietantes. Todo tiene una intención, desde los colores fríos hasta la música disonante	La distopía se construye desde los detalles visuales y simbólicos. Hay episodios donde el entorno, la escenografía, habla más que los personajes. Tiene recursos del cine clásico como Hitchcock o Starkovsky.	Es una crítica válida, es distópica, un “espejo negro”, que busca visualizar las perversiones de la tecnología. La serie se ha convertido en el imaginario cultural del lado oscuro de la tecnología
3. Tecnología y sociedad	La serie propone futuros que en realidad ya están en germen en nuestro presente. Te obliga a pensar ¿y si esto pasa mañana? No es ciencia ficción lejana.	Es un laboratorio social de futuros posibles. El impacto de la tecnología en las emociones humanas, las relaciones, los valores, todo está muy bien articulado	La serie explora los conflictos de identidad, lo cual es el reflejo de las situaciones actuales, especialmente con el uso de los medios virtuales y online para expresarse. Estos medios tienen un efecto de fragmentación de la identidad.
4. Dimensión crítica y filosófica	Black Mirror no te da respuestas, te deja incómodo, reflexionando. Tiene un trasfondo filosóficos sobre el libre albedrío, la identidad, el alma digital	Explora el lado oscuro del progreso. Retoma preguntas éticas sobre la técnica que ya han planteado filósofos como Heidegger o Foucault	Cada temporada permite ver qué tecnologías generan nuevos problemas sociales y potencian los existentes, ayudando a la gente a entender la dirección de los cambios. Un apagón en España, todos pensaron en la serie, lo que demuestra su impacto cultural.

5. Medios, control y vigilancia	Episodios como “Nosedive” o “Fifteen Million Merits” muestran cómo los medios, disfrazados de redes o entretenimiento, se vuelven instrumentos de poder y control social	El discurso sobre la vigilancia está muy bien trabajado. La visibilidad constante, la auto exposición y el castigo simbólico están presentes como formas de control contemporáneo	Desde la teoría crítica, se puede aplicar ideas de Marcuse, Horkheimer y Adorno. El consumo tecnológico cosifica a los individuos y los somete a otra forma de alineación. La serie también refleja la idea de la rebeldía, subsumida por el sistema, como planteaba Horkheimer.
---------------------------------	--	---	--

Fuente: elaboración propia

4.3 Discusión de resultados

El análisis realizado permite entender que Black Mirror no solo narra sobre un futuro posible, sino que actúa como una crítica del presente. Al presentar realidades posibles, pone en evidencia la dirección hacia la que avanzan nuestras prácticas sociales y tecnológicas. La narrativa de la serie no exagera realidades lejanas, sino que agudiza situaciones actuales que muchas veces se normalizan, como la sobreexposición digital, la pérdida de privacidad o la dependencia de la validación social. Estas distopías, más que futuristas, se revelan como extensiones radicales de hábitos cotidianos.

Así mismo, puede afirmarse que la tecnología en la serie no aparece como amenaza en sí misma, sino que revela fallas estructurales del orden social contemporáneo. Las ficciones de la serie ayudan a pensar cómo las decisiones tecnológicas no son neutras, sino determinadas por lógicas económicas, políticas y culturales. Al mostrar los efectos sociales de estos avances, se cuestiona el discurso progresivo que naturaliza toda innovación como positiva, y se plantea la urgencia de una reflexión ética que muchas veces es postergada.

Otro aspecto relevante es la forma en que Black Mirror articula los medios de comunicación con las emociones humanas. En varios episodios se observa una representación del sujeto en entornos digitales. Esto conduce a pensar en nuevas formas de poder simbólico que ya no se ejercen de forma vertical, sino que a través de la internalización de normas, algoritmos y expectativas sociales. El individuo, entonces ya no es solo consumidor, sino también productor y regulador de su propia imagen bajo la lógica del rendimiento y visibilidad.

Los relatos de Black Mirror permiten identificar una fuerte crítica a la banalización de la vida humana frente al espectáculo y la tecnología. El entretenimiento, en varios casos, opera como un mecanismo de alineación emocional que reemplaza la empatía por el consumo simbólico de la tragedia. Esto evidencia una sociedad cada vez más desconectada de sus vínculos humanos, dejando en evidencia la fragilidad de un lazo social en la era digital.

La serie funciona como un dispositivo de análisis cultural que no solo cuenta historias futuristas, sino que propone una reflexión sobre el presente. Cada episodio puede entenderse como una hipótesis crítica sobre el modo en que habitamos el mundo revelando las contradicciones de una sociedad que a pesar de avanzar tecnológicamente parece retroceder en términos de humanidad, cuidado y sentido colectivo.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El análisis de Black Mirror permitió identificar que la serie representa de forma crítica la evolución tecnológica, mostrando cómo su uso desprovisto de una dimensión ética configura sociedades marcadas por la vigilancia, el aislamiento emocional y la pérdida de agencia individual. Estas distopías sociales no son producto exclusivo del avance técnico, sino de su apropiación cultural y política, revelando cómo las estructuras de poder se reconfiguran mediante los dispositivos tecnológicos.
- En relación con los medios de comunicación, la serie despliega una mirada lúcida sobre su transformación en contextos hiperconectados. Las narrativas evidencian cómo los medios pierden su carácter informativo para volverse herramientas de manipulación, entretenimiento extremo o control sociales. Esta representación se alinea con teorías como la espiral del silencio o el modelo de agenda setting, que permiten comprender los efectos de estos entornos mediáticos en la opinión pública.
- De igual forma, se concluye que Black Mirror emplea recursos narrativos y visuales potentes para articular su crítica. El uso de escenarios cercanos, atmósferas frías y personajes enfrentados a dilemas morales universales, refuerzan la tensión entre progreso y humanidad. La serie funciona no solo como entretenimiento, sino como una plataforma reflexiva sobre los riesgos del uso irresponsable de la tecnología y sobre los efectos de los medios en la percepción de la realidad contemporánea.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda fomentar el análisis crítico de productos audiovisuales como Black Mirror en espacios académicos y educativos, ya que permiten comprender los desafíos éticos, sociales y comunicativos que emergen en contextos tecnológicamente mediado. Su uso puede fortalecer la alfabetización mediática y la reflexión ética en estudiantes y ciudadanos.
- También es pertinente promover investigaciones interdisciplinarias que vinculen el análisis cultural con la teoría de la comunicación, los estudios tecnológicos y las ciencias sociales, para seguir explorando cómo las representaciones mediáticas moldean nuestras formas de entender el mundo y relacionarnos con la tecnología.

- Se aconseja sistematizar los hallazgos de este estudio en un artículo científico y someterlo a una revista académica especializada. Este paso no solo fortalece el trabajo investigativo, sino que contribuyen a la difusión de conocimientos que dialogan con problemáticas urgentes del presente, como la hiperconectividad, la desinformación, la vigilancia digital y la transformación de la vida social a través de los medios tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA

- Bernhardt, A. (2023, octubre 10). El cambio de los medios de comunicación en la era digital. *Revista Urbe*. <https://urbe.com.ar/revista/el-cambio-de-los-medios-de-comunicacion-en-la-era-digital/>
- Burgos, E., Hernández Díaz, G., & Bello, A. V. (2021). *BLACK MIRROR. Apuntes desde la filosofía y la sociología de la comunicación*. <https://saber.ucab.edu.ve/handle/123456789/19857>
- Calaforra Ramada, S. (2024). *La Inteligencia Artificial y la nueva frontera del periodismo: Generación automática de contenidos en medios digitales*. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/151280>
- Cigüela Sola, J., & Martínez Lucena, J. (2014). *El imaginario social de la democracia en black mirror*. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/14488>
- Díaz Gandasegui, V. (2014a). Black Mirror: El reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 11(3), 583-606. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4903683>
- Díaz Gandasegui, V. (2014b). Black Mirror: El reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 11(3), 583-606. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4903683>
- González, A. L., Herrero García, N., González, A. L., & Herrero García, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: El caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176-182. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202019000500176&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Lozano Quiroga, C. N. (2020). *La sociedad en Black Mirror: El papel de la información*. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/10289>
- Montilla, L. A. B., & Barrios-Uzategui, R. C. (s. f.). Cine y distopía como simulación, complot y justificación del Statu Quo. *Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico*, 2, Article 2. Recuperado 12 de marzo de 2025, de <https://ojs.revistaclio.es/index.php/edicionesclio/article/view/16>
- Muriel, F. A. Z., Zapata, S. M., & Montoya-Zapata, D. (2024). Dilemas éticos planteados por el auge de la inteligencia artificial: Una mirada desde el transhumanismo. *Región Científica*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.58763/rc2024225>
- Rodríguez-Urra, C., Trillo-Domínguez, M., & Herrero-Solana, V. (2023). Mapa mediático hispanoamericano: Una aproximación desde la academia. *Revista de Comunicación*, 22(1), Article 1. <https://doi.org/10.26441/RC22.2-2023-3105>

ANEXOS

1. Análisis de contenido audiovisual

Se aplicará la matriz de análisis de contenido audiovisual a la muestra planteada que consta de los 27 capítulos de las 6 temporadas de la serie de televisión británica, con el fin de analizar si el capítulo cumple o no cumple con las categorías planteadas para esta investigación.

1.1 Primera temporada

Se estrenó en diciembre del 2011 por Channel 4 y consta de tres episodios independientes. Fue creada por Charlie Brooker y dirigida por Otto Bathurst, euros Lyan y Brian Welsh. Cada capítulo aborda críticamente el imparto de la tecnología de la sociedad. Gano el reconocimiento internacional gracias a su llegada a Netflix, su enfoque innovador y critico la consolido como una serie influyente en la ciencia ficción contemporánea.

1.1.1 The National Anthem

Se estrenó el 4 de diciembre de 2011 en el Reino Unido a través del canal *Channel 4*, bajo la dirección de Otto Bathurst y con guion de Charli Brooker. La narrativa plantea una crítica incisiva a los medios de comunicación y su capacidad de manipular la opinión pública. Actualmente, está disponible en la plataforma Netflix, que adquirió los derechos a partir de la tercera temporada, permitiendo llegar a nuevas audiencias internacionales.

Figura 1-Poster Oficial

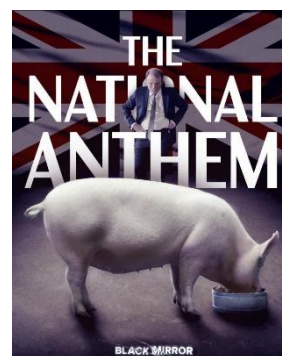


Tabla 16*Análisis de Contenido del Primer Episodio; The National Anthem*

Título del episodio	The National Anthem	
Temporada	1	
Numero de episodio	1	
Duración	44 minutos	
Director	Otto Bathurst	
Sinopsis	La princesa británica Susannah, una de las integrantes de la familia real británica, es secuestrada. El secuestrado pone una única condición para liberarla: que el primer ministro del Reino Unido mantenga relaciones sexuales con un cerdo en cadena nacional. El gobierno y los medios intentan mantener el control de la situación mientras la sociedad responde en tiempo real.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Representa una sociedad moralmente ambigua, dispuesta a sacrificar la dignidad humana por el espectáculo. Muestra la perdida de privacidad y la presión publica como mecanismos de control.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Refleja cómo los medios masivos y las redes sociales presionan influyen en las decisiones políticas, demostrando su poder sobre la narrativa y la opinión pública.
Evolución Tecnológica	Parcial	No existe representación de evolución tecnológica, pero se representa una evolución en la forma en que los medios digitales y redes sociales dictan comportamientos reales y políticos.
Interpretación	En este capítulo no se recurre a tecnologías futuristas, pero se plantea una distopía muy actual: una sociedad gobernada por la presión mediática y la espectacularización. La línea entre lo público y lo privado se desdibuja, y el poder político se ve subordinado al juicio social inmediato. El episodio es una reflexión sobre el poder destructivo de la viralidad, el morbo y la manipulación mediática en la era digital.	

Fuente: Elaboración propia

1.1.2 Fifteen Million Merits

Se emitió originalmente el 11 de diciembre de 2011 en Channel 4. Dirigido por Euros Lyn y coescrito por Charlie Brooker y Konnie Huq, este capítulo desarrolla una distopía futurista donde los individuos deben pedalear en bicicletas estáticas para generar energía. La trama

expone una crítica profunda a la mercantilización del entretenimiento. Este episodio ha sido ampliamente analizado por su carga simbólica y estética visual. Forma parte del catálogo de la plataforma Netflix.

Figura 2-Poster Oficial



Tabla 17

Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Fifteen Million Merits

Título del episodio	Fifteen Million Merits	
Temporada	1	
Numero de episodio	2	
Duración	62 minutos	
Director	Euros Lyn	
Sinopsis	En una sociedad futura, la gente pedalea en bicicletas estáticas para acumular “méritos”, una moneda virtual. Bing, el protagonista, usa sus méritos para ayudar a Abi, una cantante, pero ella es explotada por el sistema, lo que provoca que Bing cuestione su realidad.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Se plantea una sociedad completamente estricta, donde el valor humano se mide por la capacidad de producción y de consumo. Las relaciones interpersonales son mediatizadas por interfaces digitales y algoritmos
Futuro de los medios de comunicación	Si	Realiza una crítica a los medios de entretenimiento que han banalizado la experiencia humana, revelando cómo el

		espectáculo se traga cualquier señal de autenticidad. Se pone de manifiesto la lógica retorcida detrás de los reality shows y la forma en que se cosifica la individualidad.
Evolución Tecnológica	Si	En este capítulo se evidencia, uso de avatares, sistemas de monetización y una estructura basada en el entretenimiento digital constituye una explotación tecnológica que potencia mecanismos de control y dominación simbólica.
Interpretación	Es una crítica incisiva del neoliberalismo tardío, donde la vida del sujeto queda atrapada en un sistema que mercantiliza su existencia. Se borda la cultura del espectáculo y la ilusión de movilidad social, mostrando que la tecnología actúa como un medio de control tanto psicológico como social.	

Fuente: Elaboración propia

1.1.3 The Entire History of You

Se estrenó el 18 de diciembre de 2011 en el Reino Unido bajo la dirección de Brian Welsh y escrito por Jesse Armstrong, siendo el único episodio de la temporada no escrito por Charlie Brooker. Este episodio sirve como catalizador de una reflexión sobre la memoria, la privacidad y los celos. Este episodio fue uno de los más aclamados por los seguidores de la serie, en 2013 se anunció que se desarrollaría una adaptación cinematográfica.

Figura 3-Poster Oficial



Tabla 18

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; The Entire History of You

Título del episodio	The Entire History of You
Temporada	1
Numero de episodio	3
Duración	49 minutos
Director	Brian Welsh

Sinopsis	En una sociedad, la mayoría de las personas poseen un implante tecnológico denominado “ <i>grain</i> ”, el cual les permite grabar, almacenar y reproducir cada uno de sus recuerdos en cualquier momento. Esta capacidad de revisión constante genera profundas implicaciones en la vida cotidiana. El episodio sigue a Liam, un abogado que comienza a obsesionarse con los recuerdos de su esposa y un posible engaño, llevando la tecnología al límite de la paranoia.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Plantea una sociedad aparentemente estable, pero profundamente disfuncional a nivel relacional, donde la posibilidad de registrar cada detalle genera un clima de desconfianza, vigilancia e hipermemoria.
Futuro de los medios de comunicación	Si	La tecnología de almacenamiento de recursos define el concepto de comunicación interpersonal, debido que elimina la subjetividad del recuerdo y la sustituye por pruebas audiovisuales objetivos, lo que transforma el discurso y la verdad de los elementos manipulables.
Evolución Tecnológica	Si	Se presenta una evolución posible de los dispositivos de registro y vigilancia personal, trasladando el archivo digital al espacio de la experiencia subjetiva y cuestionando los límites entre lo íntimo, lo privado y lo compatible.
Interpretación	El capítulo se adentra en cómo la tecnología de la memoria impacta nuestra identidad y nuestras relaciones. Al darnos acceso constante a nuestros recuerdos, se plantea la cuestión de hipertransparencia y lo complicado que puede ser olvidar, lo que provoca tensiones emocionales. Los dispositivos de grabación personal cambian la forma en que recordamos y nos conectamos con los demás, revelando que tener más información puede llevar a la obsesión y la desconfianza, en lugar de fomentar la comprensión.	

Fuente: Elaboración propia

1.2 Segunda Temporada

Se estrenó en febrero de 2013 en Channel 4 y consta de tres episodios, más un especial navideño que se lanzó en 2014. Fue escrita por Charlie Brooker y dirigida por Owen Harris, Carl Tibbets Y James Hawes. Aborda temas como la inteligencia artificial, la identidad digital y la justicia mediática. Episodios como Be Right Back y White Bear destacaron por su impacto emocional y crítica social. Esta temporada consolidó el estilo oscuro de la serie, ampliando su proyección internacional.

1.2.1 Be Right Back

Es el primer episodio de la segunda temporada, emitido el 11 de febrero del 2013. Fue dirigido por Owen Harris y escrito por Charlie Brooker. El episodio está protagonizado por Hayley Atwell y Domhnall Gleeson. Se consolidó como uno de los episodios más emotivos de la serie.

Figura 4-Poster Oficial



Tabla 19

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Be Right Back

Título del episodio	Be Right Back
Temporada	2
Numero de episodio	1
Duración	48 minutos
Director	Owen Harris
Sinopsis	Tras la muerte de Ash, su pareja Martha se topa con un servicio experimental que utiliza la huella digital de los usuarios más su historial digital, como publicaciones, mensajes y comportamientos en redes sociales, para crear una inteligencia artificial que pueda simular conversaciones con los que han fallecido. A medida que Martha se ha involucrado emocionalmente con esta simulación, el sistema ofrece una versión física y robótica de Ash. Sin embargo, esta reproducción no

	puede reemplazar la complejidad del vínculo humano original, lo que lleva a Martha a enfrentar un conflicto interno.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	La sociedad a normalizado el reemplazo emocional por medio de simulacros digitales, lo que genera nuevas formas de duelo y dependencia tecnológica
Futuro de los medios de comunicación	Si	Narra una evolución importante sobre el uso de los datos personales en redes sociales, que se convierten en materia prima para reconstruir una identidad postmortem, replantean los límites entre comunicación, recuerdo y simulación.
Evolución Tecnológica	Si	Se presenta una integración entre inteligencia artificial, procesamiento de lenguaje natural y robótica lo que plantea una posible trayectoria de la tecnología orientada a emular la conciencia humana problematizando la autenticidad emocional.
Interpretación	Ofrece una poderosa crítica a la dependencia emocional que puede surgir de vínculos mediados por la tecnología. Se adentra en la idea de mantener conexiones incluso después de la muerte a través de datos digitales, lo que nos lleva a cuestionar como entendemos la memoria y el duelo en esta era digital. Presenta una forma de inmortalidad artificial que pone en manifiesto, lo difícil que es replicar la complejidad de lo humano. El episodio nos advierte sobre los riesgos de dejar que los algoritmos manejen nuestras emociones, subrayando que la tecnología nunca podrá sustituir la experiencia.	

Fuente: Elaboración propia

1.2.2 Be Right Back

Se estrenó el 18 de febrero de 2013. Este episodio se ha posicionado como uno de los más impactantes por su poder narrativo. Estuvo dirigido por Carl Tibbetts y guionizado por Charlie Brooker. La actuación de Lenora Crichlow fue aclamada por la crítica por la intensidad emocional. El episodio ha sido discutido en distintos foros académicos, ha sido considerado uno de los episodios más perturbadores de toda la serie lo que generó un punto de inflexión en el tono narrativo que presentaba la serie de televisión.

Figura 5-Poster Oficial

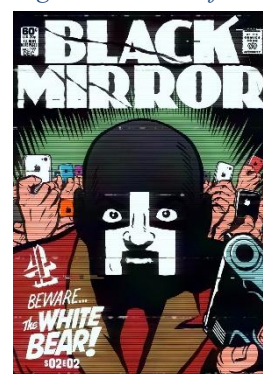


Tabla 20

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; White Bear

Título del episodio	White Bear	
Temporada	2	
Numero de episodio	2	
Duración	42 minutos	
Director	Carl Tibbetts	
Sinopsis	Victoria se despierta en un lugar desconocido sin recuerdos. Al salir, descubre que es perseguida por extraños encapuchados mientras otras personas la observan, grabando con sus teléfonos sin intervenir. La situación se intensifica conforme avanza el episodio, hasta que se revele que ella es parte de una puesta en escena en un parque temático de justicia retributiva. Cada día le borran la memoria y se la obliga a revivir el tormento como castigo por su implicación en un crimen.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta una sociedad que ha transformado el castigo penal en espectáculo público, capitalizando la humillación y el dolor como formas de entrenamiento y justicia emocional.

Futuro de los medios de comunicación	Si	La pasividad de los observadores y la omnipresencia de las cámaras representa una crítica a la cultura mediática, donde la viralización del sufrimiento ajeno se convierte en consumo digital.
Evolución Tecnológica	Parcial	Se evidencia una evolución social más que tecnológica siendo más mediática que resignifica el uso de los dispositivos móviles como herramientas de control y de vigilancia.
Interpretación	Este episodio critica la justicia como espectáculo y la descentralización digital ante el sufrimiento ajeno. El episodio invierte los roles víctima-victimario, revelando un sistema basado en castigo repetitivo y vigilancia constante. Muestra como los dispositivos móviles se convierten en instrumentos deshumanizantes que difuminan los límites entre realidad, ficción y entretenimiento. La obra refleja fenómenos actuales como juicios mediáticos y linchamientos digitales, presentando una sociedad donde la rehabilitación es reemplazada por el espectáculo del dolor.	

Fuente: Elaboración propia

1.2.3 The Waldo Moment

Se estrenó el 25 de febrero de 2013 es uno de los episodios explícitamente políticos. Dirigido por Bryan Higgins y escrito por Charlie Brooker, el capítulo se adentra en el fenómeno de la desconexión ciudadana hacia la política tradicional y la creciente influencia de los medios digitales en los procesos democráticos. El episodio ha sido discutido por su valor premonitorio y por ofrecer una crítica efectiva a la trivialización del discurso político en la era mediática.

Figura 6-Poster Oficial



Tabla 21*Análisis de Contenido del Tercer Episodio; The Waldo Moment*

Título del episodio	The Waldo Moment	
Temporada	2	
Numero de episodio	3	
Duración	43 minutos	
Director	Bryn Higgins	
Sinopsis	Jamie Salter es un comediante frustrado que da voz a Waldo, un oso animado irreverente que ridiculiza a figuras públicas en televisión. Por presión de la productora, Waldo se postula en una elecciones parlamentarias locales como candidato ficticio. Lo que comienza como una sátira inofensiva evoluciona hacia una campaña real con amplio respaldo popular. Sin embargo, Jamie pierde el control sobre el personaje y la maquinaria mediática detrás de él, convirtiéndolo a Waldo en una amenaza seria a los principios democráticos, manejado desde intereses corporativos.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta una realidad donde la burla y el espectáculo estructuran la participación cívica, reflejando una distorsión del sistema democrático en favor del entretenimiento mediático.
Futuro de los medios de comunicación	Si	El episodio en toda su narrativa denuncia el poder de los medios digitales para moldear la opinión pública, ridiculizando el debate político a través de personajes diseñados para provocar, más que para argumentar.
Evolución Tecnológica	Si	Muestra una evolución similar de los medios de representación digital, haciendo uso de avatares, inteligencia artificial mínima en función del discurso político.

Interpretación	Este episodio critica cómo el discurso político se vacía, reemplazando ideologías por viralidad y entretenimiento. Un personaje animado sin propuestas capitaliza la frustración ciudadana con el poder. Waldo representa a influencers que conectan emocionalmente sin responsabilidad política. La tecnología actúa como amplificador; televisión, redes y algoritmos impulsan su ascenso. Se borra la línea entre entretenimiento y política y se genera una distopía donde el poder responde solo a la audiencia.
-----------------------	--

Fuente: Elaboración propia

1.3 Episodio especial Navidad

1.3.1 White Christmas

Es uno de los episodios independientes que tiene la serie, es decir no pertenece a ninguna temporada, fue lanzado por las fiestas de navidad de 2014. Estuvo dirigido por Carl Tibbets y escrito por Charlie Brooker. Este capítulo explora y profundiza los temas habituales de la serie; identidad, castigo, vigilancia y alineación en contextos mediáticos. El episodio fue ganador en 2015 del *TCA Award for Outstanding Achievement in Movies, Miniseries and Specials*, consolidándose como una obra maestra de la serie por complejidad narrativa.

Figura 7- Poster Oficial



Tabla 22

Análisis de Contenido del Episodio especial Navidad 2014; White Christmas

Título del episodio	White Christmas
Temporada	Episodio Especial
Numero de episodio	Episodio Especial
Duración	73 minutos
Director	Carl Tibbetts

Sinopsis	Dos hombres, Matt y Joe, están charlando en una remota cabaña de Navidad. A través de la narración de sus vidas, se presentan tres relatos: el primero, sobre un centro secreto de asesoramiento amoroso, el segundo, sobre un uso de cookies muy particular y el ultimo sobre la vida de Joe, en la que, tras ser bloqueado digitalmente, descubre el asesinato y violación de una mujer. Al final, se hace patente que la interacción de Matt y Joe opera en su mente.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Se explora una sociedad deshumanizada donde la conciencia puede ser duplicada y manipulada digitalmente, lo que plantea dilemas éticos sobre el castigo, la identidad y el consentimiento.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Se encuentran tecnologías como la transmisión en vivo, tecnologías de bloqueo y creación de replicas digitales, modificando de gran manera cómo las personas se comunican y cómo se relacionan.
Evolución Tecnológica	Si	El episodio introduce dispositivos como interfaces neuronales, copias digitales consientes y alteraciones perceptivas, que configuran una nueva relación entre cuerpo, mente y sociedad.
Interpretación	El episodio representa una culminación conceptual del universo narrativo de la serie, donde las tecnologías dejan de ser dispositivos funcionales y se convierten en instrumentos de control total sobre la mente. A nivel comunicacional, el episodio plantea una crítica del modo en que la tecnología sustituye vínculos humanos auténticos por simulaciones. En este sentido el episodio anticipa debates contemporáneos sobre el derecho digital, la ética de la inteligencia artificial y los alcances de control algorítmico.	

Fuente: Elaboración propia

1.4 Tercera Temporada

Se estrenó en octubre del 2016 como la primera temporada producida por Netflix, y consta de seis episodios. Fue escrita por Charlie Brooker y dirigida por

realizadores como Joe Wright, Jame Watkins y Dan Trachtenberg. Esta temporada aborda temas como la cultura de la validación digital, la vigilancia masiva y la inteligencia artificial. Esta temporada marcó un punto de expansión global para la serie, consolidando su prestigio en el panorama televisivo actual.

1.4.1 Nosedive

El primer episodio de la tercera temporada. Fue escrito por Charlie Brooker junto a Rashida Jones y dirigido por Joe Wright. El episodio aborda la obsesión con la validación social de las personas. Con una estética pastel y una atmosfera inquietante, el episodio social de las personas. El impacto radica en la representación exagerada pero verosímil de dinámicas que ya operan en la vida cotidiana.

Figura 8 - Poster Oficial



Tabla 23

Análisis de Contenido del Primer Episodio; Nosedive

Título del episodio	Nosedive	
Temporada	3	
Numero de episodio	1	
Duración	63 minutos	
Director	Joe Wright	
Sinopsis	Presenta un mundo en el que cada persona posee una puntuación social visible basada en un sistema de calificaciones. La protagonista obsesionada con mejorar su puntuación para ascender socialmente se enfrenta a un descenso radical cuando una serie de eventos desafortunados afectan su estatus digital. El episodio, despliega una sátira de la cultura de las apariencias, la validación en redes sociales y la fragilidad emocional que resulta vivir bajo constante juicio público.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle

Distopía social	Si	Representa una sociedad regulada por la apariencia y el estatus digital. La alineación, la ansiedad social y la discriminación estructural están normalizadas mediante puntuaciones
Futuro de los medios de comunicación	Si	Muestra como los medios no solo informan, sino que estructuran las relaciones sociales y jerarquizan a las personas.
Evolución Tecnológica	Si	Las herramientas tecnológicas están perfectamente integradas a la vida diaria. Su uso distorsiona la percepción de valor personal y promueve una sociedad automatizada.
Interpretación	El episodio ofrece una crítica sobre la obsesión contemporánea con la validación social y la construcción de una imagen idealizada en entornos digitales. La protagonista, atrapada en un sistema donde cada gesto es evaluado, representa la fragilidad emocional de quienes no aceptan su autenticidad y prefieren los estándares artificiales de aceptación. El episodio refleja una sociedad esclavizada por la apariencia y el juicio colectivo, donde el valor humano se mide por métricas efímeras.	

Fuente: Elaboración propia

1.4.2 Playtest

Se estrenó el 21 de octubre del 2016, tras el acuerdo de producción con Netflix. Fue dirigido por Dan Trachtenberg y escrito por Charlie Brooker. Esta protagonizado por Wyatt Russel en el papel de Cooper. El episodio no ha recibido premios individuales, fue parte de una temporada en donde se consolidó el éxito internacional de la serie. Presentando un episodio con mayor inversión técnica y narrativa centrada en la crítica a las tecnologías inmersivas.

Figura 9 - Poster Oficial

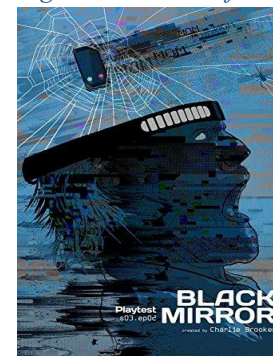


Tabla 24*Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Playtest*

Título del episodio	Playtest	
Temporada	3	
Numero de episodio	2	
Duración	57 minutos	
Director	Dan Trachtenberg	
Sinopsis	Un joven estadounidense viaja por el mundo después de huir de conflictos familiares, llega a Inglaterra y se ve involucrado en una prueba experimental de realidad aumentada. Invitado por una empresa de videojuegos para testear nueva tecnología inmersiva, se somete a un implante neuronal que materializa los peores miedos. El episodio indaga los límites de lo real y lo virtual, la manipulación de la mente y los efectos colaterales de la industria del entretenimiento digital.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Expone un sociedad que normaliza la explotación de la mente humana en nombre del entretenimiento, sin regulación ética. Se pone en evidencia la deshumanización detrás del avance tecnológico con fines lucrativos.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Explora la evolución de los videojuegos hacia una experiencia mental total, donde los medios ya no solo se consumen, sino que se integran de manera inmersiva y se cuestiona la frontera entre la percepción y asimilación
Evolución Tecnológica	Si	Se presenta un avance en la realidad aumentada mediante interfaces cerebrales. La narrativa muestra como dicha tecnología puede ser invasiva, peligrosa e irreversible
Interpretación	El episodio plantea una crítica incisiva sobre los peligros de una industria tecnológica dedicada a la revolución de la realidad virtual que se mantiene dispuesta a manipular la mente humana para generar entretenimiento. La figura	

del protagonista funciona como símbolo de una generación desconectada emocionalmente, que busca experiencias extremas para evadir los traumas. Este episodio denuncia la falta de límites éticos en el desarrollo de medios interactivos, anticipando escenarios positivos y negativos.

Fuente: Elaboración propia

1.4.3 Shut Up and Dance

Figura 10 - Poster Oficial

Se estrenó el 21 de octubre del 2016, en la tercera temporada de la serie. Estuvo dirigido por James Watkins, director británico reconocido por su enfoque en el Thriller y el suspenso, y escrito por Charlie Brooker en colaboración con William Bridges. Aunque no ha tenido premios individuales, ha sido uno de los episodios más polémicos y debatidos por su crudeza moral, su giro final impactante y su crítica al poder del chantaje digital.

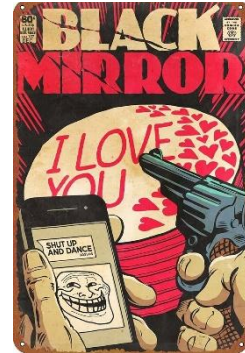


Tabla 25

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Shut Up and Dance

Título del episodio	Shut Up and Dance	
Temporada	3	
Numero de episodio	3	
Duración	52 minutos	
Director	James Watkins	
Sinopsis	Un joven es víctima de un malware que graba imágenes íntimas a través de su computadora. Poco después, comienza a recibir mensajes anónimos que lo chantajea para poder cumplir tareas cada vez más humillantes y peligrosas. El capítulo construye una atmósfera de paranoia, vigilancia y desesperación, culminado en un giro final que revela el verdadero alcance del juicio digital y la justicia sin redención.	
Categoría	Cumple	Detalle

	Si/Parcial/No	
Distopía social	Si	Plasma una sociedad vulnerable al chantaje tecnológico, donde la privacidad digital está constantemente amenazada. Se refleja una distopía silenciosa, presente en la cotidianidad, basada en el control moral y el castigo social mediante la vigilancia.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Denuncia la manipulación mediada por plataformas digitales anónimas, capaces de ejecutar justicia paralela, castigar sin contexto y exponer la vida privada de las personas.
Evolución Tecnológica	Si	Utiliza tecnología actual, para mostrar cómo puede volverse un arma de control social. La evolución no está en la tecnología en sí, sino en su uso perverso y su integración en formas de castigo.
Interpretación		Plantea una narrativa sobre el poder del chantaje digital y la fragilidad de la privacidad en la era contemporánea. El episodio no recurre a tecnologías futuristas, sino que explora el uso actual de herramientas de vigilancia y control social para ejercer violencia psicológica. El capítulo confronta al espectador con sus propios límites éticos, dejando un profundo malestar sobre la violencia y la vergüenza pública.

Fuente: Elaboración propia

1.4.4 San Junipero

Fue dirigido por Owen Harris y escrito por Charlie Brooker, el episodio fue una apuesta por una notable narrativa más emocional y esperanzadora dentro de la serie. Recibió elogios internacionales, ganando dos premios Emmy en 2017; mejor película para televisión y mejor guion para serie limitada o película. El episodio plantea amor, muerte y conciencia digital desde la sensibilidad.

Figura 11 - Poster Oficial

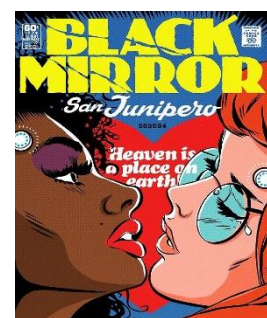


Tabla 26*Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; San Junipero*

Título del episodio	San Junipero	
Temporada	3	
Numero de episodio	4	
Duración	61 minutos	
Director	Owen Harris	
Sinopsis	En una ciudad costera llamada San Junipero, ambientada en 1987, dos jóvenes mujeres Yorkie y Kelly, se conocen en una fiesta, entablan conexión emocional. A medida que el episodio avanza, se revela que San Junipero no es un lugar real, sino una simulación digital donde las personas mayores o fallecidas pueden cargar su conciencia y vivir eternamente. En si la narrativa que maneja el episodio se basa en temas como la identidad, la muerte, el amor y el deseo de la trascendencia.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Parcial	Aunque tiene un tono más utópico, también plantea preguntas inquietantes sobre la negación de la muerte, la dependencia tecnológica y la disolución de la vida física. La aparente libertad digital esconde dilemas éticos y existenciales sobre la eternidad y la identidad.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Propone un futuro en el que la transferencia de la conciencia a entornos simulados redefine los límites de la vida, la memoria y la interacción, modificando radicalmente la comunicación postmortem y las relaciones humanas
Evolución Tecnológica	Si	Introduce tecnologías de carga mental y realidad virtuales persistentes donde los usuarios pueden vivir eternamente. Explora los efectos emocionales y éticos de la vida digital después de la muerte y su impacto

Interpretación	Este episodio se aleja del pesimismo habitual de la serie para ofrecer una reflexión más clara y compleja sobre la inmortalidad digital. Se abordan dilemas éticos sobre el consentimiento, la muerte, el duelo y la permanencia de la identidad. Es una propuesta tecnofilosófica sobre cómo redefinimos la vida, el amor y el recuerdo en la era digital.
-----------------------	---

Fuente: Elaboración propia

1.4.5 Men Against Fire

Estuvo dirigido por Jakob Verbruggen y escrito por Charlie Brooker. El episodio es protagonizado por Malachi Kirby, Madeline Brewer y Ariane Labed. Brooker plantea una distopía militarizada donde los soldados están condicionados por implantes neurológicos que alteran su percepción de la realidad. El episodio es reconocido por su potente crítica sociopolítica y su alegoría de los mecanismos de manipulación ideológica en contextos bélicos y racistas.

Figura 12 - Poster Oficial



Tabla 27

Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Men Against Fire

Título del episodio	Men Against Fire
Temporada	3
Numero de episodio	5
Duración	59 minutos
Director	Jakob Verbruggen
Sinopsis	Stripe es un soldado que participa en operaciones militares para exterminar a los llamados “roaches” supuestos mutantes que amenazan a la sociedad. Mediante el uso de un sistema neuronal llamado MASS, los soldados ven a los enemigos como criaturas monstruosas, ocultando su verdadera identidad, humanos marginados. El episodio expone como la tecnología puede usarse para deshumanizar al enemigo,

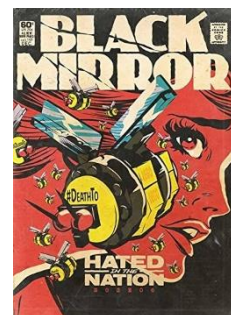
	controlar la percepción y perpetuar una violencia sistemática, cuestionando la ética de la guerra y los mecanismos de propaganda institucional.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Narra una sociedad militarizada que recurre a la manipulación de la percepción para justificar actos de genocidio, reflejando temáticas como la deshumanización, el racismo institucional y la obediencia al sistema.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Plantea como la tecnología mediada como implantes visuales alteran la realidad percibida para transformar ideológicamente la visión del otro y normalizar la violencia.
Evolución Tecnológica	Si	Introduce un sistema que altera sentidos y emociones de los soldados, mostrando cómo la tecnología puede ser instrumento de control mental, percepción selectiva y anulación ética
Interpretación	El episodio es una crítica a la deshumanización sistemática que puede ser facilitada por la tecnología. Brooker construye una poderosa alegoría sobre el racismo, el exterminio y la propaganda institucional. Este producto plantea como los avances tecnológicos no solo modifican la acción militarizada, sino que moldean la moral del individuo, eliminando la empatía y la reflexión. En este relato, la ciencia ficción sirve como espejo de atrocidades históricas reales, recordando que la guerra puede volver con un rostro digitalmente editado.	

Fuente: Elaboración propia

1.4.6 Hated in the Nation

Es el episodio final de la tercera temporada de la *Figura 13 - Poster Oficial*

serie. Fue dirigido por James Hawes, es el capítulo más largo de la serie con una duración de 89 minutos. Está protagonizado por Kelly Macdonald, Faye Marsay y Benedict Wong. El episodio aborda temas como la cultura



de odio en redes sociales, la vigilancia estatal y las consecuencias no previstas del

uso de inteligencia artificial. Fue elogiado por su narrativa oscura y estructura de investigación.

Tabla 28

Análisis de Contenido del Sexto Episodio; Hated in the Nation

Título del episodio	Hated in the Nation	
Temporada	3	
Numero de episodio	6	
Duración	89 minutos	
Director	James Hawes	
Sinopsis	Tras el asesinato de una periodista controversial, dos detectives investigan una serie de muertes conectadas a usuarios de redes sociales atacados por su comportamiento online. Descubren que las víctimas fueron blanco de un juego público llamado #DeathTo, en el que los más votados diariamente eran asesinados por abejas robotizadas diseñadas para reemplazar a las extintas naturales. La narrativa propone un mundo, donde la venganza colectiva se convierte en arma letal automatizada.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Muestra como una sociedad aparentemente funcional encubre dinámicas de linchamiento digital, vigilancia masiva y manipulación algorítmica que promueven una violencia colectiva.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Critica la cultura de cancelación, el poder viral de las redes sociales y cómo el discurso digital puede tener consecuencias físicas y mortales, todo amplificado por plataformas tecnológicas.
Evolución Tecnológica	Si	Introduce abejas – IA que inicialmente son utilizadas con fines ecológicos pero estas terminan siendo herramientas de ejecución

	automatizada, revelando el peligro de la tecnología autónoma sin ética programada.
Interpretación	Este capítulo narra y expone con crudeza como la conectividad digital ha dado lugar a nuevas formas de violencia, anónimas pero colectivas, donde el juicio moral se delega a hashtags y algoritmos. A través del mecanismo del <i>trading topic</i> como sentencia de muerte. El episodio combina crítica ambiental, tecnológica y cultural para advertir sobre los riesgos de un futuro en que el castigo social este automatizado y legítimo por la mayoría. Es una alerta sobre los límites éticos de la justicia popular digital.

Fuente: Elaboración propia

1.5 Cuarta Temporada

Se estrenó en diciembre de 2017 bajo la producción de Netflix y consta de seis episodios independientes. Fue escrita por Charlie Brooker y dirigida por cineastas como Jodie Foster, Colm McCarthy, Jhon Hillcoat y David Slade. La temporada profundiza en temas como la realidad virtual, la conciencia digital, el control parental extremo y la automatización de la justicia. Con una narrativa visual más ambiciosa y una estética cinematográfica cuidada, esta entrega consolidó a la serie como una antología clave en la crítica tecnológica contemporánea, ampliando el alcance internacional y generando un amplio debate sobre medios y redes sociales.

1.5.1 USS Callister

Se estrenó el 29 de diciembre de 2017 como el primer episodio de la cuarta temporada. Estuvo dirigido por Toby Haynes y escrito por Charlie Brooker junto a William Bridges. Protagonizado por Jesse Plemons, Cristin Milioti, Jimmi Simpson y Michaela Coel, el episodio combina sátira tecnológica con un homenaje a la ciencia ficción clásica de

Figura 14 - Poster Oficial



Star Trek. Recibió un gran reconocimiento crítico y ganó cuatro premios Emmy en 2018, incluyendo Mejor Película para Televisión.

Tabla 29

Análisis de Contenido del Primer Episodio; USS Callister

Título del episodio	USS Callister	
Temporada	4	
Numero de episodio	1	
Duración	76 minutos	
Director	Toby Haynes	
Sinopsis	Robert Daly, programador brillante y cofundador de una empresa tecnológica. En secreto, escapa a una versión modificada de su videojuego de realidad virtual, donde cargan copias digitales de sus compañeros utilizando su ADN y los somete a su voluntad como capitán de una nave espacial ficticia, el USS Callister.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Refleja una sociedad donde el escape digital da lugar a microdictaduras dentro de espacios virtuales, permitiendo que se reproduzcan dinámicas de abuso bajo la fachada de entretenimiento.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Crítica los videojuegos inmersivos y la manipulación de identidades en plataformas digitales, alertando sobre el uso de datos personales como herramientas de control psicológico.
Evolución Tecnológica	Si	Presenta avances extremos en realidad simulada y clonación de conciencias, con implicaciones éticas sobre la autonomía de las inteligencias conscientes.
Interpretación	Este episodio funciona como una doble crítica hacia el poder desmedido en entornos digitales y la cultura del fan toxico que convierte nostalgia en dominio autoritario. El episodio, plantea una inquietante visión sobre el consentimiento	

digital y la posibilidad de crear copias conscientes sin derecho, lo cual subraya los dilemas éticos de la inteligencia artificial. El escape tecnológico se convierte en un medio para replicar las opresiones del mundo real, disfrazadas de ficción interactiva.

Fuente: Elaboración propia

1.5.2 Arkangel

Estuvo dirigido por actriz y directora Jodie Foster.

Protagonizado por Rosemarie DeWitt, Brenna Harding, Owen Teague. Se centra en la obsesión por la seguridad y bienestar infantil. El episodio fue ampliamente debatido

en medios académicos y culturales por su potente reflexión sobre la autonomía, el consentimiento y la crianza hipervigilada.

Figura 15 - Poster Oficial

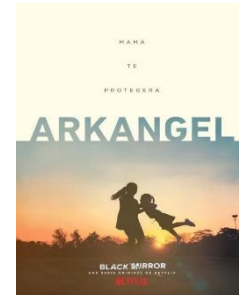


Tabla 30

Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Arkangel

Título del episodio	Arkangel	
Temporada	4	
Numero de episodio	2	
Duración	52 minutos	
Director	Jodie Foster	
Sinopsis	Tras descuidar a su hija pequeña por unos momentos, Marie acepta probar un nuevo dispositivo experimental llamado Arkangel, que permite monitorear a su hija Sara a través de un interfaz cerebral. Aunque en un inicio proporciona seguridad, con el tiempo, el uso excesivo de esta tecnología termina afectando la percepción de la realidad y la relación madre-hija.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle

Distopía social	Si	Muestra una sociedad que normaliza el control absoluto de la niñez bajo la excusa de la seguridad, afectando el desarrollo emocional y la libertad individual.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Expone los riesgos del uso de tecnologías de vigilancia sensorial como forma de comunicación unidireccional e invasiva entre padres e hijos
Evolución Tecnológica	Si	Introduce una interfaz cerebral avanzada que transmite datos sensoriales y bloquea imágenes, reflejando los dilemas éticos del neuro-control en entornos familiares.
Interpretación	Ofrece una crítica profunda a las practicas parentales sobreprotectoras llevadas al límite mediante tecnologías de monitoreo neuronal. La intervención tecnológica en la percepción sensorial cuestiona no solo el consentimiento infantil, sino también el derecho al error y al sufrimiento como parte del crecimiento humano. El episodio evidencia cómo el miedo social al daño puede justificar mecanismos de opresión cotidianos, haciendo de lo privado un espacio cada vez más vigilado y artificial.	

Fuente: Elaboración propia

1.5.3 Crocodile

Fue dirigido por John Hillcoat. El elenco está liderado por Andrea Riseborough y Kiran Sonia Sawar. El episodio fue grabado en Islandia, lo cual aporta una estética dría y minimalista que refuerza la narrativa. Su crudeza narrativa lo convierte en uno de los episodios más oscuros de la serie. Ha sido reconocido por su exploración de la privacidad mental y los dilemas morales que surgen cuando la tecnología accede a los recuerdos subjetivos.

Figura 16 - Poster Oficial



Tabla 31

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Crocodile

Título del episodio	Crocodile	
Temporada	4	
Numero de episodio	3	
Duración	59 minutos	
Director	John Hillcoat	
Sinopsis	Una exitosa arquitecta, intenta ocultar un crimen cometido años atrás. Sin embargo, una investigadora usa un dispositivo que permite extraer recuerdos visuales de testigos para esclarecer un accidente. Al acercarse a la verdad, Mia recurre a medidas extremas para proteger su secreto.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Expone una sociedad donde los recuerdos pueden ser utilizados como evidencia, eliminando cualquier noción de privacidad mental.
Futuro de los medios de comunicación	Si	La tecnología se convierte en un canal de comunicación judicial entre ciudadanos, subordinando la memoria personal a fines legales
Evolución Tecnológica	Si	Se presenta tecnología que permite acceder a imágenes mentales, cuestionando los límites éticos de la vigilancia mental.
Interpretación	El episodio relata una fragilidad moral del ser humano cuando se ve enfrentados al poder de tecnologías intrusivas. La protagonista representa la decadencia emocional que provoca vivir bajo el constante riesgo de ser descubierto. También, pone en cuestionamiento la veracidad de los recuerdos, dado su carácter subjetivo y muestra como la tecnología puede transformar la memoria en una herramienta legal.	

Fuente: Elaboración propia

1.5.4 Hang the Dj

Se estrenó el 29 de diciembre del 2017, estuvo dirigido por Tim Van Patten y escrito por Charlie Brooker. El episodio está protagonizado por Georgina Campbell y Joe Cole. El episodio se ha destacado como uno de los más optimistas de la serie, en contraste con el tono oscuro habitual. Fue nominado al Emmy como Mejor Película para Televisión en 2018. Se lo ha comparado constantemente con San Junipero, por su similar exploración de las relaciones en contextos tecnológicos.



Tabla 32

Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; Hang the Dj

Título del episodio	Hang the Dj	
Temporada	4	
Numero de episodio	4	
Duración	51 minutos	
Director	Tim Van Patten	
Sinopsis	En un mundo controlado por el sistema, Amy y Frank participan en una estructura algorítmica que les asigna parejas y establece la duración de cada vínculo. A medida que ambos pasan por distintas relaciones sin éxito desarrollan una conexión genuina entre sí. Al desafiar las reglas del sistema, se revela que en realidad forman parte de una simulación utilizada por una aplicación de citas para medir la compatibilidad.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Propone un entorno donde las relaciones humanas están completamente gestionadas por un sistema impersonal, eliminando el libre albedrío.

Futuro de los medios de comunicación	Si	La aplicación de citas se convierte en una herramienta mediadora absoluta entre individuos, reemplazando el contacto espontaneo con lógica algorítmica.
Evolución Tecnológica	Si	La tecnología simula cientos de escenarios románticos para determinar la compatibilidad, superando límites éticos y filosóficos sobre el consentimiento digital.
Interpretación	El episodio plantea una reflexión crítica sobre la hiperautomatización de las relaciones afectivas en la era digital. La narrativa sugiere que aunque los algoritmos pueden facilitar encuentros, no puede sustituir la autenticidad emocional ni el deseo de libertad individual. En sí, combina crítica social, filosofía del amor y una estética distópica suave para confrontar la idea de que el amor puede ser calculado.	

Fuente: Elaboración propia

1.5.5 Metalhead

Estuvo dirigido por David Slade y escrito por Charlie Brooker, está protagonizado por Maxine Peake, en un papel en solitario. Fue aclamado por su dirección visual y su intensidad narrativa, siendo uno de los episodios más experimentales de la serie. Fue elogiado por los críticos como una metáfora cruda del miedo a la automatización.

Figura 18 - Poster Oficial



Tabla 33

Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Metalhead

Título del episodio	Metalhead
Temporada	4
Numero de episodio	5
Duración	41 minutos
Director	David Slade

Sinopsis	En un mundo postapocalíptico, una mujer llamada Bella huye de un robot asesino tras una incursión fallida a un almacén. El “perro”, una maquina cuadrúpeda armada, comienza a perseguirla sin descanso. Bella busca formas de sobrevivir mientras se revela que el objeto que buscan en el almacén era un simple osito de peluche.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Plantea un futuro en el que la humanidad ha sido reducida a sobrevivientes en constante huida de máquinas asesinas.
Futuro de los medios de comunicación	No	No existe una crítica directa al rol de los medios de comunicación, ya que estos prácticamente con existen en el episodio.
Evolución Tecnológica	Si	La evolución de la robótica y la inteligencia artificial es mostrada como una amenaza existencial para los seres humanos. Las maquinas ha superado el control humano.
Interpretación	El episodios es una representación extrema de la deshumanización provoca por la automatización descontrolada. El episodio prescinde de diálogos extenso y se apoya en una narrativa visual. La revelación final, que el objetivo era recuperar un peluche para un niño enfermo, contrasta trágicamente con la violencia impersonal del robot, subrayando la pérdida de emociones y valores humanos en un mundo donde la supervivencia se sobrepone a la esperanza.	

Fuente: Elaboración propia

1.5.6 Black Museum

Es el último capítulo de la cuarta temporada. Fue dirigido por Colm McCarthy y escrito por Charlie Brooker con inspiración de varias historias cortas anteriores del autor. El episodio está protagonizado por Douglas Hodge como y Letitia Wright. Este episodio reúne tres historias perturbadoras sobre tecnología, dolor y justicia, conectadas por un museo del crimen tecnológico. Ha sido ampliamente

Figura 19 - Poster Oficial



analizado por su capacidad de reunir temáticas centrales de la serie, además de ofrecer numerosos curiosidades que vinculan otros capítulos.

Tabla 34

Análisis de Contenido del Sexto Episodio; Black Museum

Título del episodio	Metalhead	
Temporada	4	
Numero de episodio	6	
Duración	69 minutos	
Director	David Slade	
Sinopsis	Una joven llamada Nish visita un museo de horrores tecnológicos curado por Rolo Haynes, ex empleado de una empresa neuro tecnológica. Haynes le cuenta tres historias; la de un médico que desarrolla la capacidad de sentir el dolor ajeno, otra sobre una mujer cuya conciencia es transferida al cuerpo de un peluche y la tercera sobre un prisionero cuya mente es replicada para su tortura eterna.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta un futuro donde las conciencias pueden ser manipuladas, almacenadas y comercializadas, con un sistema ético completamente colapsado.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Reflexiona sobre la mercantilización del sufrimiento, la espectacularización del castigo, y como los datos mentales se convierten en entretenimiento.
Evolución Tecnológica	Si	La neuro-tecnología ha avanzado al punto de digitalizar conciencias, desdibujando los límites entre mente, cuerpo y existencia con efectos devastadores.
Interpretación	El episodio funciona como una síntesis oscura del universo en el que se ubica la serie, presentando una crítica profunda al uso de la tecnología como instrumento de dolor, control y espectáculo. A través de una estructura de relatos dentro del	

relato, el episodio reflexiona sobre el modo en que la ciencia puede ser pervertida por intereses egoístas, generando sufrimiento digital que es monetizado y consumido. La historia denuncia como el dolor ajeno se convierte en espectáculo y castiga a quienes lucran con ello.

Fuente: Elaboración propia

1.6 Largometraje

1.6.1 Black Mirror: Bandersnatch

Fue lanzada el 28 de diciembre de 2018 como una película interactiva especial dentro del universo de Black Mirror. Escrita por Charlie Brooker y dirigida por David Slade, presenta una estructura no lineal donde el espectador toma decisiones que afectan el curso de la narrativa. La obra es protagonizada por Fionn Whitehead, Will Poulter y Craig Parkinson. Ganó el Premio Emmy a Mejor Película para Televisión en 2019, destacando por su innovación narrativa. Los múltiples finales del largometraje consolida a la película como una obra experimental única.

Figura 20 - Poster Oficial

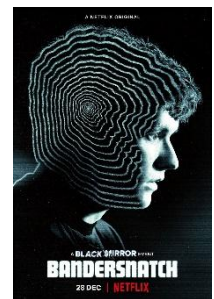


Tabla 35

Análisis de Contenido del Largometraje Interactivo; Black Mirror: Bandersnatch

Título del episodio	Black Mirror: Bandersnatch
Temporada	No aplica
Numero de episodio	No aplica
Duración	Duración promedio de 90 minutos
Director	David Slade
Sinopsis	En 1984, Stefan Butler, un joven programado, intenta adaptar una novela de elección y aventura en un videojuego titulado Bandersnatch. A medida que desarrolla el juego, su percepción de la realidad comienza a fragmentarse, y el

	espectador debe tomar decisiones en su nombre, guiando su destino entre múltiples caminos que incluyen paranoia, vigilancia, fracaso o iluminación.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	La historia sitúa al individuo en una sociedad donde el libre albedrío se cuestiona y la autonomía está condicionada por sistemas superiores, incluso por el propio espectador.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Explora cómo los medios, a través de la interactividad, transforman al espectador en partícipe del relato, borrando la frontera entre creador, usuario y víctima.
Evolución Tecnológica	Si	Representa una avanzada concepción de la narrativa digital interactiva, que a través de algoritmos permite múltiples líneas narrativas y manipulación.
Interpretación	El largometraje desafía los límites convencionales de la narrativa audiovisual, proponiendo una experiencia interactiva que convierte al espectador en cómplice del destino del protagonista. La película tematiza el determinismo tecnológico, cuestionando si las decisiones personales son verdaderamente autónomas o preprogramadas por estructuras invisibles. El protagonista, atrapado entre decisiones que no controla del todo representa la fragmentación del sujeto en la era algorítmica. La ruptura de la cuarta pared acentúa la crítica al rol pasivo del espectador moderno y al consumo de contenidos manipuladores. La obra es una reflexión metatextual sobre el poder narrativo y el control invisible.	

Fuente: Elaboración propia

1.7 Quinta Temporada

Se estrenó el 5 de junio del 2019 a través de la plataformas Netflix y consta de tres episodios independientes, escritos por Charlie Brooker y dirigidos por realizadores como James Hawes, Anne Sewitsky y Owen Harris. Esta entrega retoma la estructura de las primeras temporadas al reducir el número de capítulos, pero intensifica el enfoque en las relaciones humanas mediadas por la tecnología. La

temporada fue recibida con críticas divididas, en parte por sus giros narrativos más directos, aunque mantiene la impronta distópica y reflexiva característica de la serie.

1.7.1 Striking Vipers

Se estrenó el 5 de junio de 2019. Está dirigido por Owen Harris, responsable del episodio; San Junípero, y escrito por Charlie Brooker, el capítulo retoma la línea narrativa centrada en las relaciones humanas mediados por la tecnología. El elenco está compuesto por Anthony Mackie, Yahya Abdul-Mateen II y Nicole Beharie, cuyas actuaciones fueron destacadas por su sutileza emocional. El episodio generó amplios debates en medios de entornos virtuales y redes sociales por su tratamiento del deseo.

Figura 21 - Poster Oficial



Tabla 36

Análisis de Contenido del Primer Episodio; Striking Vipers

Título del episodio	Striking Vipers	
Temporada	5	
Numero de episodio	1	
Duración	61 minutos	
Director	Owen Harris	
Sinopsis	Un hombre casado y su antiguo compañero de universidad, quienes reanudas su amistad al reencontrarse a través de un videojuego de realidad virtual de lucha. Sin embargo, dentro del entorno del entorno virtual sus avatares inician una relación. A medida que el vínculo se intensifica en el mundo simulado, ambos deben confrontar sus deseos reprimidos.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta una sociedad donde las emociones, el deseo y la conexión humana están desplazadas hacia entornos tecnológicos,

		generando disociación emocional y conflictos interpersonales profundos.
Futuro de los medios de comunicación	Si	El videojuegos de realidad virtual es una extensión de las redes afectivas y sexuales, convirtiendo la experiencia interpersonal en una simulación hiperrealista que redefine los vínculos tradicionales.
Evolución Tecnológica	Si	El episodio ilustra una tecnología que permite la transferencia sensorial total en mundo virtuales, planteando dilemas sobre identidad, genero, corporalidad y autenticidad.
Interpretación	Presenta una reflexión crítica sobre las nuevas formas de intimidad mediadas por tecnologías de simulación. El episodio se sumerge en los dilemas identitarios que emergen cuando el deseo se canalizada a través de un entorno digital donde el cuerpo físico se desvanece y la subjetividad se redefine. La narrativa evidencia cómo la tecnología puede funcionar como un refugio de los deseos no confesados, pero también como un agente de ruptura efectiva y emocional. Es una propuesta que complica el concepto de infidelidad, mostrando como el deseo y el amor ya no están limitados al plano físico.	

Fuente: Elaboración propia

1.7.2 Smithereens

Fue dirigido por James Hawes y escrito por el creador de toda la serie, con actuaciones destacadas de Adrew Scott, Damson Idris y Topher Grace. El episodio fue aclamado por su intensidad dramática y por abordar con crudeza el impacto psicológico de las redes sociales en la vida cotidiana. El episodio fue seleccionado en festivales y premiaciones como los Saturn Awards.

Figura 22 - Poster Oficial



Tabla 37*Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Smithereens*

Título del episodio	Smithereens	
Temporada	5	
Numero de episodio	2	
Duración	70 minutos	
Director	James Hawes	
Sinopsis	Un conductor de una aplicación de transporte secuestra a un joven empleado de la poderosa red social Smithereens. Su objetivo no es el rescate económico, sino contactar directamente con el CEO de la empresa, para exponer su dolor personal y lanzar una crítica profunda sobre la adicción digital.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Refleja una sociedad dependiente a las redes sociales, donde el dolor y la soledad se amplifican por la hiperconectividad. Se denuncia el vacío emocional generado por el consumo compulsivo de contenido digital.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Se presenta un retrato exagerado del poder de las plataformas sociales sobre la información, la privacidad y las respuestas institucionales.
Evolución Tecnológica	Si	La narrativa visibiliza el rol omnisciente de las corporaciones tecnológicas, capaces de acceder y manipular datos en tiempo real superando incluso a las fuerzas policiales tradicionales.
Interpretación	Constituye una poderosa crítica al control que las redes sociales ejercen sobre la atención, el comportamiento y las emociones humanas. El episodio se destaca de la visión futurista al situarse en un entorno reconocible por lo que lo hace más perturbador. Charli Brooker articula una metáfora sobre la disociación de los desarrolladores tecnológicos frente al impacto real de sus productos en la sociedad contemporánea.	

Fuente: Elaboración propia

1.7.3 Rachel, Jack and Ashley Too

Figura 23 - Poster Oficial



Es el episodio final de la quinta temporada de la serie. Dirigido por Anne Sewitsky y escrito por Charlie Brooker, el episodio cuenta con la participación estelar de Miley Cyrus, quien interpreta a la estrella pop Ashley O, junto a Angourie Rice y Madison Davenport. El capítulo explora los efectos de la industria del entretenimiento sobre la identidad y la autonomía personal, mezclando sátira mediática con ciencia ficción.

Tabla 38

Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Rachel, Jack and Ashley Too

Título del episodio	Rachel, Jack and Ashley Too	
Temporada	5	
Numero de episodio	2	
Duración	67 minutos	
Director	Anne Sewitsky	
Sinopsis	Rachel es una adolescente solitaria que encuentra consuelo en un asistente de robótica llamada Ashley Too, inspirada en su ídolo popo Ashley O quien sufrió una sobredosis inducida por sus managers, quienes la mantienen en coma para seguir explotando su imagen.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta una sociedad donde las estrellas pop son productos controlados por empresas que cosifican sus cuerpos y voces eliminando su autonomía. El entretenimiento se convierte en una forma de control.

Futuro de los medios de comunicación	Si	El episodio plantea un escenario donde la tecnología permite replicar voces e identidades, desdibujando la autenticidad del mensaje mediático.
Evolución Tecnológica	Si	La creación de asistentes robóticos con conciencia replica avances en IA y plantea dilemas éticos sobre el uso de mentes humanas digitalizadas para fines comerciales.
Interpretación	Este episodio expone un enfoque juvenil y accesible, los mecanismos de explotación que se esconden detrás de la industria del entretenimiento contemporáneo. Se reflexiona sobre la pérdida de autonomía del artista en favor de una imagen programada para complacer al público y maximizar beneficios corporativos. La tecnología en este episodio puede usarse para perpetuar estructuras de dominación simbólica en el espectáculo y la cultura pop.	

Fuente: Elaboración propia

1.8 Sexta Temporada

Se estrenó en junio del 2023 a través de Netflix, consolidando aún más su perfil de ciencia ficción crítica. Tuvo episodios independientes dirigidos por Ally Pankiw, Sam Miller, Toby Haynes, Uta Briessewitz y John Crowley. Esta temporada entrega cinco episodios que expanden el universo narrativo de la serie hacia géneros como el horror, el thriller psicológico y la sátira meta-ficcional.

1.8.1 Joan is Awful

Se estrenó el 15 de junio de 2023 como el episodio inaugural de la sexta temporada. Dirigido por Ally Pankiw, el capítulo cuenta con las actuaciones de Annie Murphy y Salma Hayek Pinault. El episodio ha sido elogiado por su originalidad narrativa y su capacidad para parodiar los algoritmos. Recibió atención mediática por su sátira hacia plataformas como Netflix.

Figura 24 - Poster Oficial



Tabla 39

Análisis de Contenido del Primer Episodio; Joan Is Awful

Título del episodio	Joan is Awful	
Temporada	6	
Numero de episodio	1	
Duración	55 minutos	
Director	Ally Pankiw	
Sinopsis	Joan, una mujer común con una vida rutinaria, descubre que su día ha sido adaptado en tiempo real como una serie televisiva protagonizada por la actriz Salma Hayyek, emitida por la plataforma "Streamberry". Al ver su intimidad distorsionada y exhibida ante millones, Joan se adentra en una espiral de paranoia y cuestionamiento existencial.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta un sistema donde las grandes plataformas tecnológicas tienen control absoluto sobre la imagen y la narrativa de los individuos, borrando los límites entre lo privado y lo público. La vigilancia y la cosificación del individuo son constantes.
Futuro de los medios de comunicación	Si	La serie ficticia dentro del episodio ilustra como el contenido audiovisual puede ser automatizado y personalizado en tiempo real por algoritmos, eliminando toda mediación ética y narrativa tradicional.
Evolución Tecnológica	Si	Se muestra el uso de inteligencias artificiales cuánticas capaces de generar narrativas realistas en tiempo real, contratos digitales que transfieren derechos de imagen sin restricciones.
Interpretación	Constituye una crítica postmoderna a la lógica tecnocapitalista de los medios digitales, donde la identidad personal es instrumentalizada como contenido. El episodio desmantela la idea del consentimiento informado al mostrar cómo los términos y condiciones son usados para legitimar la explotación del yo. Mediante	

el humor negro y la metaficción, Brooker expone las consecuencias de una sociedad que ha cedido su agencia narrativa a los algoritmos.

Fuente: Elaboración propia

1.8.2 Loch Henry

Fue dirigido por Sam Miller y escrito por Charlie Brooker, con actuaciones destacadas de Samuel Blenkin, Myha'la Herrold y Daniel Portman. Ambientado en un pequeño pueblo escocés, el capítulo explora el auge de los documentales de crimen real y cómo el morbo mediático

convierte el trauma en entretenimiento. No recibió premios individuales, ha sido considerado uno de los más incisivos de la temporada por su sutileza narrativa.

Figura 25 - Poster Oficial



Tabla 40

Análisis de Contenido del Segundo Episodio; Loch Henry

Título del episodio	Loch Henry	
Temporada	6	
Numero de episodio	2	
Duración	55 minutos	
Director	Sam Miller	
Sinopsis	Una joven pareja de cineastas viaja al pueblo natal de uno de ellos en escocia con la intención de grabar un documental sobre la naturaleza. Sin embargo, descubren que el lugar fue escenario de una serie de asesinatos atroces en los años noventa. A medida que investigan, se ven absorbidos por una narrativa morbosa que capta la atención de plataformas globales.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Revela como la sociedad comercializa el morbo en deterioro de la memoria y la dignidad de las víctimas, promoviendo una

		cultura de entretenimiento basada en el dolor ajeno. Se evidencia una pérdida de empatía colectiva.
Futuro de los medios de comunicación	Si	Plantea una crítica al género documental, mostrando como plataformas de streaming prioriza el impacto narrativo por sobre la responsabilidad ética. El periodismo de investigación se ve reemplazado por el sensacionalismo.
Evolución Tecnológica	Parcial	No plantea una tecnología futurista, pero evidencia cómo los medios actuales y las plataformas digitales transforman los contenidos íntimos en espectáculo global.
Interpretación	Representa una reflexión sombría sobre la industria mediática contemporánea, especialmente el auge de los documentales de crimen real. El episodio cuestiona los límites éticos del documentalismo cuando el sufrimiento se convierte en comercio y la verdad se subordina al morbo. La elección de una estética realista intensifica el mensaje, no se necesita un futuro distópico para exponer la violencia simbólica que ya ejercen los medios.	

Fuente: Elaboración propia

1.8.3 Beyond The Sea

Fue escrito por Charlie Brooker y dirigido por John Crowley, reconocido por su trabajo en películas de alto contenido emocional. El elenco principal está conformado por Aaron Paul, Josh Barnett Y Kate Mara,

quienes encarnan personajes atrapados en una exploración espacio. El episodio ha sido aclamado por su construcción dramática y profundidad psicológica.

Figura 26 - Poster Oficial

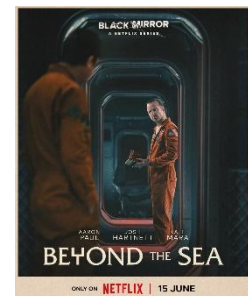


Tabla 41*Análisis de Contenido del Tercer Episodio; Beyond The Sea*

Título del episodio	Beyond The Sea	
Temporada	6	
Numero de episodio	3	
Duración	80 minutos	
Director	John Crowley	
Sinopsis	Ambientado en 1969, el episodio sigue a dos astronautas, Cliff y David que trabajan en una misión espacial prolongada. Para sobrellevar el aislamiento, utiliza réplicas robóticas de sus cuerpos para vivir con sus familias en la Tierra. Tras un ataque trágico que afecta irreversiblemente a uno de ellos, la dinámica entre ambos se torna tensa y emocionalmente perturbadora.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Presenta un mundo donde la conexión humana esta medida por simulacros robóticos. La pérdida de vínculos auténticos y la alineación emocional configuran un relato profundamente distópico que refleja el vacío existencial en contextos de alta tecnología.
Futuro de los medios de comunicación	Parcial	Aunque no se centra en los medios de comunicación tradicionales, la comunicación entre los personajes está totalmente mediada por tecnología de transmisión de conciencia, mostrando cómo los dispositivos redefinen la intimidad y el contacto humano.
Evolución Tecnológica	Si	Introduce avances como la transferencia mental entre cuerpos mecánicos y humanos. Esto permite explorar el coste emocional de depender de tecnologías que sustituyen la presencia física y alteran la forma de experimentar la vida y el dolor.

Interpretación	Una crítica sensible al modo en que la tecnología, en su intento de facilitar la conexión, puede agravar la soledad. Ambientado en una ficción retro-futurista, el episodio pone en juego temas como la fragilidad emocional masculina, la represión del duelo y el deseo de posesión, todo enmarcado en una estética que remite a la ciencia ficción clásica. El escritor expone cómo la tecnología no mitiga el sufrimiento humano, sino que puede amplificarlo si no va acompañada de contención emocional.
-----------------------	--

Fuente: Elaboración propia

1.8.4 Mazey Day

Estuvo dirigido por Uta Briesewitz, una directora con amplia experiencia en series como Stranger Things y The Deuce. El episodio está protagonizado por Zazie Beetz y Clara Rugaard, se ubica en la primera década de los años 2000. Ha sido comentado por su giro inesperado

Figura 27 - Poster Oficial



hacia el terror y su crítica a la ética del fotoperiodismo y el consumo de escándalos.

Tabla 42

Análisis de Contenido del Cuarto Episodio; Mazey Day

Título del episodio	Mazey Day
Temporada	6
Numero de episodio	4
Duración	40 minutos
Director	Uta Briesewitz
Sinopsis	Una fotógrafa que abandona el paparazzismo tras un incidente traumático. Sin embargo, motivada por la recompensa económica, acepta la misión de encontrar a Mazey Day, una joven estrella de Hollywood desaparecida tras un accidente en Europa del Este. A medida que Bo se acerca a la verdad, descubre que la desaparición de Mazey está relacionada con un fenómeno sobrenatural.

Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Muestra una sociedad donde el acoso mediático y la explotación de figuras públicas como una moneda corriente, desdibujando los límites éticos en pro de la primicia.
Futuro de los medios de comunicación	Parcial	El episodio anticipa la radicalización del consumo mediático y la indiferencia moral en torno a la privacidad, lo cual se mantiene vigente en la actualidad.
Evolución Tecnológica	No	No hay un desarrollo tecnológico evidente o novedoso en la trama. Más bien se basa en el uso de cámaras fotográficas, internet y tabloides como medios tradicionales de acoso e información.
Interpretación	Funciona como una metáfora sobre el precio de la fama y la monstruosidad simbólica que el estrellato impone. A través de la transformación literal de una celebridad en criatura salvaje, el episodio plantea cómo la presión mediática, la invasión de la intimidad y el juicio social pueden deshumanizar a las figuras públicas. La crítica recae no solo sobre los medios, sino también sobre una audiencia cómplice que consume estas narrativas con morbo y desdén.	

Fuente: Elaboración propia

1.8.5 Demon 79

Se estrenó el 15 de junio de 2023 como el cierre de la sexta temporada de la serie, bajo el sello de “Red Mirror” una propuesta de la serie centrada en el horror psicológico. Fue escrito por Charlie Brooker en colaboración con Bisha K. Ali y dirigido por Toby

Haynes. Ambientado en Inglaterra en 1979, el episodio está protagonizado por Anjana Vasani y Paapa Essiedu. Ha sido elogiado por su atrevido enfoque estético, guion simbólico y una crítica social afilada sobre el extremismo político.

Figura 28 - Poster Oficial

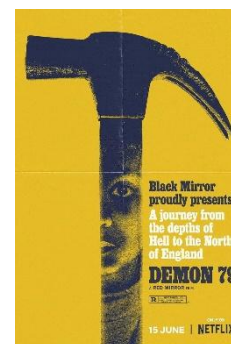


Tabla 43*Análisis de Contenido del Quinto Episodio; Demon 79*

Título del episodio	Demon 79	
Temporada	6	
Numero de episodio	5	
Duración	74 minutos	
Director	Toby Haynes	
Sinopsis	Nida, una tímida empleada de una tienda por departamentos y de origen indio, lleva una vida gris, marcada por el racismo cotidiano. Un día tras encontrar un antiguo talismán, despierta sin querer a Gaap, un demonio que le exige sacrificar tres vidas humanas para evitar el apocalipsis.	
Categoría	Cumple Si/Parcial/No	Detalle
Distopía social	Si	Refleja una sociedad que bajo la apariencia de normalidad, es atravesada por el racismo institucional, la represión ideológica y la exclusión de minorías.
Futuro de los medios de comunicación	No	No se aborda directamente la temática mediática. Sin embargo, si se representan mecanismos de propaganda política, manipulación discursiva y narrativas de odio que pueden considerarse afines al poder comunicacional.
Evolución Tecnológica	No	El episodio no presenta avances tecnológicos ni dispositivos digitales. Su narrativa se fundamenta en la ambientación retro y el simbolismo sobrenatural más que en la especulación tecnológica.
Interpretación	Este episodio representa una ruptura estética y narrativa dentro del universo de la serie. La protagonista simboliza al sujeto marginal y reprimido cuya impotencia frente a la injusticia diaria se convierte en razones para una rebelión interna. La amenaza apocalíptica se funde con la realidad política, reflejando que el verdadero infierno no proviene del más allá, sino de los decursos de odio y autoritarismo.	

Entrevistas

