

El Desarrollo de la Comunicación Digital en México

Liseth Gil Guerrero⁽¹⁾

Resumen: Pareciera un tema tan popular y recurrente hablar de la forma como nos comunicamos hoy en día, sin embargo, los que nacimos en el último cuarto del siglo pasado hemos visto pasar la evolución de los medios de comunicación como algo trascendente para la humanidad.

Para los jóvenes que nacieron en este siglo, es natural escuchar la música con audífonos inalámbricos y descargarla de internet. Cualquiera se vuelve famoso a través de las plataformas como Instagram, YouTube o TikTok. No obstante, todos estos medios que se han vuelto populares a nivel mundial tuvieron un antecedente, que al menos en México despuntaron a través de algunos previos que abordaremos en el presente artículo.

La generación de jóvenes adolescentes de los años 90 vivió la transición de un mundo que se aceleraría en los años posteriores: el bitnet y el bbs fueron las primeras redes sociales con las que aprendimos a intercambiar mensajes con personas de otras ciudades del país, a veces incluso con personas de otros países.

Descargar música a través de ftp era en aquel entonces un proceso más complejo y de ninguna manera la podíamos traer en unos audífonos inalámbricos como lo hacemos actualmente.

El ritmo acelerado con que ha evolucionado la comunicación en este siglo, nos hace reflexionar sobre el futuro: las limitaciones y alcances que deberían tener los medios de comunicación y cuál será el proceso a seguir. Si los mantenemos sin límites, es probable que sea más dañino para la sociedad y cada vez nos alejamos más de cumplir el objetivo para el cual fueron creados.

Palabras clave: bitnet - bbs - comunicación - redes sociales - internet - ftp.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 195-196]

⁽¹⁾ Liseth Gil Guerrero es Licenciada en Ciencias de la Comunicación y Maestra en Administración de Negocios por la Universidad de las Américas Puebla. Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Consultora de empresas desde el año 2002.

Introducción

Si analizamos la evolución de los medios masivos de comunicación, pasaban muchos años entre la creación de uno y otro; fue la llegada del internet la que aceleró la comunicación digital, pues antes de éste la única forma de comunicarse digitalmente era a través del telegrafo, el cual usaba el código morse para emitir señales (Fernández N., 2023).

En el año 1958 en Estados Unidos se fundó la Advanced Research Projects Agency (ARPA), conformado por 200 científicos de alto nivel y responsable de comunicar directamente las bases de investigación en todo el país. Unos años más tarde, esta agencia creó un proyecto denominado Arpanet, el cual era un plan para crear una red de computadoras, mismo que se presentó en el First International Conference on Computers and Communication en el año de 1972 (Fernández, 2023).

Derivado de este proyecto, se crearon muchas redes entre las cuales destaca el bitnet, éste unía a las diferentes universidades de Estados Unidos usando sistemas IBM (Fernández, 2023).

Para el año 1986, bitnet era una red formada por 450 universidades e institutos de investigación en Estados Unidos, Europa, Canadá y Japón, en la cual pudo inscribirse México a través del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (Saldaña, 2022). Pasó más de un año para que la Universidad Nacional Autónoma de México se decidiera a unirse a la red, por lo que la infraestructura del Tec era superior y eventualmente la UNAM hacía uso de sus instalaciones porque ya le llevaba tiempo de ventaja, que en aquel entonces era muchísimo esfuerzo para poder alcanzarlo (Saldaña, 2022).

En esos tiempos, adquirir una línea telefónica en Telmex (que aún era una empresa paraestatal bastante burocrática e ineficiente), dependía de que se compraran acciones y después de ello, esperar a que hubiera una línea disponible. Por lo que el internet como tal, llevó algunos años más para poder conectarse.

El Tec de Monterrey presume que la primera conexión fue en el año 1988 desde sus instalaciones, con ayuda de la Universidad de Texas. Por su parte, en el año 1989 la UNAM importó una antena que, una vez colocada, fue la que dio paso a la primera conexión de internet vía satélite (Saldaña, 2022).

Tal cual venía ocurriendo en Estados Unidos y otros países, este avance fue un logro para el desarrollo de proyectos de investigación científica y académica. El intercambio de conocimientos había traspasado las paredes de las instituciones y podían enriquecer el quehacer cotidiano dentro de las aulas.

Seguido del Tec y la UNAM, instituciones como la Universidad de las Américas Puebla, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, la Universidad de Guadalajara, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y la Secretaría de Educación Pública, se sumaron a esta red novedosa, por lo que paulatinamente los usuarios y los avances en investigación fueron creciendo (Saldaña, 2022).

Del Bitnet Académico al Bitnet Social

Para el año 1992, los alumnos que pertenecíamos al sistema del ITESM o la UNAM, empezamos a tener acceso al bitnet. Era algo novedoso poder comunicarse con alumnos de todos los campus del sistema Tecnológico o de la UNAM. Usábamos computadoras monocromáticas y no eran todas las que estaban conectadas a la red, sino unas cuantas. Entonces debíamos esperar a que éstas estuvieran desocupadas para poderlas usar por tiempo limitado. Para acceder a la red pedía un usuario y contraseña, que solamente se generaba a través de la matrícula en el caso del ITESM. Una vez que ingresábamos, solamente podíamos ocupar desde F1 para ver quiénes estaban conectados y 6 pantallas más para poder tener una conversación en línea con otras personas, esto significa que podíamos hablar con 6 personas a la vez.

Allí comenzamos a utilizar íconos para referir alegría o tristeza, pero solamente se dibujaban con dos puntos y los paréntesis. Los usuarios eran identificados con su número de matrícula, por lo que no podíamos conocer sus nombres hasta que no hablábamos con ellos.



Imagen 1.
Computadora monocromática que se usaba en la década de los 90. Fuente: (Edmundo, 2011).

Así hicimos una red de amigos que estaban ubicados en los diferentes campus del sistema tecnológico, si alguno de ellos quería conocerse entre sí, entonces se coordinaban para saber en qué ciudad se encontrarían. Los centros de cómputo cerraban temprano, alrededor de las 4 o 5 de la tarde se interrumpían las interminables pláticas con los usuarios que se encontraban conectados a la red.

Estar dando el salto de conversación entre el F2 y el F6 resultaba tedioso; sin embargo, nos manteníamos entretenidos en las largas tertulias con gente de otras ciudades. Era de esperarse que poco tiempo después, el bitnet regresara a ser usado para los fines que fue implementado.

Del Bitnet al Bbs

El bitnet no se utilizó mucho tiempo para establecer vínculo con otros estudiantes, para el año 1993 el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Oriente en Guadalajara, toma como base el Bolletín Board System, para crear su propio sistema: se llamaba Club Bbs ITESO. No fue el primero ni el único, pero sí uno de los más populares a nivel nacional.

El tablero electrónico o sistema de tablero de anuncios (BBS por sus siglas en inglés) surge en los años 80 con las mismas características con las que surge el bitnet, más para fines militares que sociales. Se trataba de un software que permitía a los usuarios descargar datos, leer noticias, intercambiar mensajes y publicar anuncios, incluso este sistema nos permitía jugar en línea (Gómez, 1998).

Se puede decir que el bbs es el sistema que formalmente da paso a las redes sociales que conocemos en la actualidad, para ello contaba con un administrador (Sysop o system operator), un presidente, consejeros y accionistas, además de todos los usuarios que nos conectábamos. También existían foros o rooms para tratar temas específicos y la gran ventaja es que era gratuito y sin limitaciones de tiempo (Favela, 2023).



Imagen 2. Algunos usuarios del Club bbs en una reunión en Guadalajara: Phernand, Lady Dee, Lenin, Hot Dog, Scout. Fuente. Archivo Favela Contreras Miguel Angel (1994).

Cada usuario entraba a través de un nickname (apodo) y creaba su propio password o contraseña; las computadoras seguían siendo monocromáticas. Para el año 1994, la Universidad de las Américas Puebla crea su propio bbs denominado Jaguar, haciendo referencia al animal que representa a esa institución educativa. Ya para estos tiempos había muchas universidades que tenían la posibilidad de acceder a la red, por lo tanto interactuaban estudiantes de varios sitios de la república.

Durante años, los bbseros se organizaban para hacer reuniones informales algunas veces en Guadalajara, otras en Mexicali. Sin embargo, fue en el año 1995 que Jaguar bbs organiza su primera reunión anual en la ciudad de Puebla, en donde se reunieron personas de Nuevo León, México, Guanajuato, Puebla, Hidalgo, Veracruz, Tlaxcala, entre otros. En estas reuniones había entrega de premios, los usuarios del bbs debían votar con antelación por alguno de los nominados según las categorías.

Se volvió muy popular tener novios bbseros, las parejas se veían en estas reuniones o aprovechaban sus vacaciones para hacer citas, decidían en qué sitio se iban a encontrar. Las únicas personas que podían dar de baja a los usuarios eran los que conformaban el consejo de administración, desde presidente, consejero, accionista o el propio sysop. Los demás solamente podían entrar a compartir experiencias (Favela, 2023).



Imagen 3. Fiesta Jaguares 1996, entrega de premios en la ciudad de Puebla. Fuente. Archivo Gil Guerrero Lisseth, (1996).

Paralelo a la interacción a través de este medio, en los equipos de cómputo ya comenzaba a visualizarse la instalación del Netscape Navigator 1.0 el cual surgiría en la Universidad de Illinois, iniciativa de los jóvenes Marc Andreessen y Eric Bina (Prego, 2022). Éste era para los mexicanos el primer navegador con el cual podíamos buscar información en internet, hasta que un año después lanza Bill Gates el Internet Explorer 1.0 (Prego, 2022). De allí en adelante hubo una cantidad importante de navegadores con los cuales podíamos buscar información hasta posicionarse al día de hoy Google como el navegador favorito de los mexicanos.

Del Bbs a las Redes Sociales

Entre los bbs y el posicionamiento de los navegadores de internet, a principios del siglo XXI surgen ya algunas plataformas que tenían la función propia de las redes sociales. De acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española, la red social es un “servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de internet para que éstos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios, de modo que puedan interactuar mediante mensajes, compartir información, imágenes o videos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles de forma inmediata por todos los usuarios del grupo” (Diccionario de la Real Academia Española, 2022).

Como ha quedado claro, Estados Unidos ha sido el precursor y fundador de toda clase de comunicación digital y fue allí donde surgieron algunas redes sociales, tal es el caso de Friendster que no alcanzó popularidad en México (Cruz, 2021).

Sin embargo, algunas redes como MySpace y Hi5 fueron mucho más populares que Facebook tras su lanzamiento. No solamente en México alcanzaron la fama, sino en varios países de América Latina.

Es importante aclarar que las redes sociales en ese momento las seguíamos manejando a través de una computadora, era aproximadamente el año 2006 cuando esperábamos a tener acceso a un equipo de cómputo e internet para poder publicar en nuestras redes. De ninguna manera los celulares eran inteligentes, apenas unos años antes empezábamos a enviar mensajes de texto.

Un tiempo después, alrededor del año 2008, Facebook ya no era competencia para estas redes en México, se había posicionado como la favorita de muchos por la flexibilidad para navegar.

Por otro lado, en el año 2005 se sube el primer video de youtube a la red: "Me at the zoo". Ésta fue creada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawn Karim en San Bruno, California. En México alcanzó popularidad de forma inmediata y ha sido tal su crecimiento que para julio del año 2022 superó los 55.7 millones de usuarios (Ecommerce, 2023). Esta red hoy en día ya es utilizada por las nuevas generaciones para ver videos, pero también para ver televisión o la utilizan como un recurso de investigación para la realización de trabajos escolares.

Twitter, la red que surge en San Francisco en el año 2006, es otra que logró posicionarse en México para una clase más exclusiva, aquellos que manifiestan alguna opinión sobre algún suceso y su característica fundamental es que está limitado a cierto número de caracteres. Sin embargo, cuando alguien la ocupa para transmitir su posición respecto a alguna noticia o suceso, se vuelve viral el comentario (Ecommerce, 2023).

Por su parte, las apps (aplicaciones) surgen a finales de los 90 con la finalidad de facilitarnos la agenda cotidiana, en este devenir histórico en el año 2009 un ucraniano inventa el whatsapp. Jan Koum crea whats para poder tener acceso a una agenda inteligente y enviar mensajes a los contactos que tuviéramos registrados en el celular. Ésta es la red social más utilizada en el mundo, supera los 2,000 millones de usuarios. En México se popularizó hasta el año 2012 y fue adquirida por Mark Zuckerberg en el año 2014, hoy en día es una de las redes más importantes de nuestro país (Ecommerce, 2023).

En todo este tiempo llegaron nuevas generaciones de jóvenes y son ellos los que han ido consolidando el uso de las redes sociales afianzando las últimas que salieron en el mercado: Instagram, Pinterest y TikTok.

La primera fue creada en el año 2010 por Kevin Systrom y Mike Krieger, junto con twitter fue quien acreditó el uso de los hashtags. Se vuelve muy popular por las stories, que son fotografías o videos que se suben a la red y desaparecen en 24 horas. Lo que ha popularizado a esta red en México es el uso excesivo de imágenes y la fugacidad de los mismos, además de que lo utilizan para mensajear con amigos (Ecommerce, 2023).

Por su parte, Pinterest aunque no es una red muy famosa, también colecciona imágenes que son fuente de inspiración para muchos jóvenes mexicanos. La red creada en el año 2010, es utilizada para generación de ideas de todo tipo: desde decoración hasta cuidado personal.

La más joven de las redes es TikTok, que surge en el año 2016 como Musically y fue comprada en el 2018 por TikTok, sirve para crear videos desde 15 segundos de duración y máximo un minuto. Surge en Silicon Valley en Estados Unidos por sus creadores Alex Zhu y Louis Yang. Esta aplicación alcanzó gran popularidad en México durante la pandemia, a partir año 2020, ya que la gente se concentraba en realizar videos y subirlos a las redes porque no había muchas actividades por hacer (García, 2023).

Es así como se han alcanzado casi tres décadas desde el surgimiento de la primera charla a través de la computadora y desde aquel entonces hasta nuestros días, no ha parado el desarrollo y una inmensa cantidad de información y oportunidades de elección para los usuarios. Hoy existe completa libertad de elección porque hay un gran abanico de opciones sobre el tipo de comunicación que utilizamos para intercambiar información con nuestros semejantes.

La Música como complemento

La música siempre ha sido compañera importante en la vida de los seres humanos, el complemento perfecto para la elaboración de videos, para leer un libro, para bailar, etc. El acceso a la música o a eventos culturales musicales existe desde muchos siglos atrás, sin embargo, tener acceso permanente ha llevado un largo proceso.

En el presente nos centraremos únicamente en la forma que tenía la generación de jóvenes mexicanos de los 90 de acceder a la música de forma digital y cómo se fueron transformando estos beneficios.

Aun cuando el protocolo FTP data de la década de los 70, en México se utilizaba para bajar música en los años 90 que fue cuando oficialmente ya teníamos internet. Fue creado por un informático indio radicado en Estados Unidos de nombre Abhay Bhushan, con la finalidad de intercambiar archivos entre dos equipos que dependían de distintos servidores, por ello su nombre File Transfer Protocol (Orellana, 2021).

Pero ¿cómo funcionaba el FTP para la transferencia de archivos de música en formato mp3? Una persona denominada cliente hace la solicitud para conectarse al servidor donde se aloja el ftp, para hacer esa conexión era muy importante tener la dirección IP (Fernández Y., 2021).

Esta última es una dirección única que identifica a un dispositivo en internet o a una red local, IP significa Protocolo de Internet y lo que los hace únicos son los números con los que es identificada esa dirección, es decir, ninguna es igual (Kapersky, 2023).

Así entonces, para descargar la música de aquellos tiempos, los estudiantes mexicanos tenían conocimiento de la dirección de IP que alojaba un FTP con archivos de música, pedían permiso y entonces se quedaban horas descargando archivos de música que subían a su correo institucional. Es muy importante dejar claro que los archivos de FTP se transportaban sin ningún tipo de seguridad (Porrás, 2023).

Una vez que el usuario ya tenía los archivos de música en su correo, los descargaba en su computadora personal y entonces los reproducía en una aplicación denominada WinAMP. Se puede decir que WinAMP es el precursor de iTunes, Apple Music y Spotify.

WinAMP significa Windows de AMP, acrónimo de Audio Mpeg Player, éste fue creado en 1997 por dos estudiantes de la Universidad de UTAH: Justin Frankel y Dmitry Boldyrev. Éste reproductor de archivos mp3 se volvió muy popular aunque su funcionamiento era muy sencillo, sin embargo, la música se escuchaba de forma aceptable. Al principio solo podíamos escuchar canciones de una en una, pero después se fue perfeccionado e implementaron las listas de reproducción (López, 2019).

Pasó el tiempo y hubo otro tipo de reproductores, pero en México ninguno tuvo tanta popularidad como hoy en día tiene Spotify. Éste tiene su origen en Suecia en el año 2008, su creador Daniel Ek tenía pasión por la música y la informática y fue así como crea esta aplicación, que se vio retrasada por las negociaciones con las compañías disqueras, pero finalmente lo logró (Bastero, 2022).

Al principio eran pocos países los que tenían acceso a la plataforma, no obstante, una vez que se posiciona en Estados Unidos en el año 2011, entonces los mexicanos lo adoptamos como el mejor reproductor de música. De acuerdo a la revista Signa Lab, perteneciente al ITESO de Guadalajara, para el año 2022 había más de 57 millones de usuarios de Spotify. El uso popular de esta plataforma obedece a que hay una gran diversidad de marcas de teléfono en las familias mexicanas y Spotify se adapta a cualquier sistema operativo.

Aun cuando en un inicio Spotify no era considerado una red social, actualmente sí es considerada como la red social que genera recomendaciones de audio a través de algoritmos de acuerdo a gustos e intereses de los usuarios. Cuando algún video o challenge se hace viral en TikTok, automáticamente dispara el número de reproducciones de la canción en Spotify, lo mismo pasa con un video popular en YouTube. Esto significa que Spotify va de la mano con otras redes y viceversa, no son sistemas independientes.

Metodología

Partiendo de la pregunta de investigación: ¿cómo se transformaron las comunicaciones digitales de ser un medio controlado a una red abierta y accesible para toda la población? Se ha realizado un estudio de carácter cualitativo, analizando el comportamiento humano ante el uso de los medios de comunicación digitales en México. Utilizando el relato de vida y la autobiografía, a través de experiencias personales, se ha podido tener el contexto histórico sobre cómo se fue desarrollando el mundo de las redes sociales.

También se ha utilizado la investigación documental para recopilar la información histórica importante, a través de ésta hemos podido obtener, seleccionar, organizar y complementar los datos de los relatos de vida.

El objetivo general del estudio es describir cómo se transformaron las comunicaciones digitales de ser un medio controlado a una red abierta y accesible para toda la población. Los relatos de vida que se recogieron fueron de personas que formamos parte de algunos de los bbs que existían en el país, externar la experiencia propia se convierte en un momento importante para la revelación de los datos necesarios para este estudio.

Dejar plasmados los antecedentes históricos de las redes sociales en México nos deja un marco contextual de un momento en el que el comportamiento y la comunicación de los seres humanos era completamente diferente a lo que se vive en la actualidad.

Conclusiones

Al inicio del presente hacíamos referencia a la facilidad con la que hoy los jóvenes traen sus audífonos inalámbricos, incluso los cargan en el bolsillo del pantalón, los sacan, se los colocan hasta que ya no requieren escuchar más música y los vuelven a guardar en su bolsillo.

Inimaginable pensar en la década de los 90 que podíamos hacer eso, cargar todo en el celular o en un bolsillo del pantalón.

Ya lo decía Marshall McLuhan en su libro *Aldea Global* "... los medios de comunicación del futuro acentuarán las extensiones de nuestros sistemas nerviosos...La naturaleza fundamentalmente interactiva de algunas tecnologías relacionadas con el video producirán las normas sociales dominantes del hemisferio derecho durante el próximo siglo..." (McLuhan, 1995, p. 91). Tal cual lo dijo, así ha ocurrido a lo largo del siglo XXI, como seres humanos ya no somos capaces de pensar de forma independiente sin que el celular sea una extensión de nuestro cuerpo, el cual al recibir una instrucción, ejecuta lo que nosotros le estemos ordenando.

El desarrollo de este estudio nos lleva a tomar en consideración las siguientes esferas de la vida cotidiana:

Esfera 1 - Consumo. Al tiempo que las redes sociales fueron incursionando en el mercado, también se han venido transformando las formas de hacer publicidad. Es muy necesario echar mano de los algoritmos que soportan a las redes sociales para determinar mercados de consumo y sobre todo, definir exactamente lo que nos hace bien como sociedad.

Esfera 2 - Entretenimiento. Las formas de divertirse en México ya no son iguales que en los años 80 y 90. La sociedad está destruyendo las formas de entretenerse naturalmente. Potencializar la interacción entre seres humanos y la naturaleza, debería ser un reto con las nuevas formas de comunicación. Hace algunos años surgió un juego que se volvió muy popular en México, se llamaba *Pokemon Go*, los niños y jóvenes salían a la calle con el celular a cazar pokémones. Evidentemente no podemos regresar el tiempo, pero si podemos ir encaminando la cultura social hacia donde la queremos.

Esfera 3 - Normas Sociales. La situación económica que vive nuestro país desde hace algunas décadas, ha orillado a las familias mexicanas a buscar el sustento a través de padre y madre, lo que nos reduce el tiempo de convivencia con los hijos. La televisión, la computadora, el celular y los nuevos aparatos digitales son el sustituto de los padres en casa. Sin embargo, los contenidos que se transmiten en dichos medios, como ya lo dijimos, no son controlados y, por tanto, hemos estado expuestos a que se distorsione el comportamiento social. Resulta imperativo utilizar estas herramientas tecnológicas para fortalecer los valores universales y nuevamente, reitero, encaminar nuestra cultura social.

Esfera 4 - Seguridad. En la actualidad todos los medios digitales nos exponen como mexicanos ante situaciones como robo, secuestro, extorsión, etc. Ya no existe seguridad en el intercambio de mensajes y ahora las redes sociales se están usando para otros fines muy distintos a los que usábamos en los años 90. Debemos fortalecer el valor de la convivencia sana a través de estos medios. La educación tradicional que se usa tanto en casa como en la escuela, no ayuda a maximizar el valor de estas herramientas. La Secretaría de Educación Pública debe revisar sus planes y programas de estudio para retomar los fines para las que fueron creadas estas redes sociales.

Esfera 5 - Cuerpo Humano. En algunos años veremos a estas generaciones con la columna desalineada, las manos amorfas y la vista desgastada. Esto sucederá invariablemente porque a diferencia de las esferas anteriores, no hay forma de que los mismos medios digitales den soporte a reducir el impacto de esta situación. La ciencia debe estar preparada para lo que se viene en los próximos años y aún hay tiempo suficiente para determinar cómo se atacarán las enfermedades que se generen.

Al analizar el desarrollo de los medios digitales, nos permite prever hacia dónde vamos y con ello tomar medidas a nivel mundial que minimicen el impacto en el futuro. Existen organizaciones que están dedicadas a establecer contingencias para los fenómenos derivados de la transformación de la vida humana. Es necesario intervenir de forma oportuna en los sucesos que se vendrán posteriormente y de alguna forma establecer límites para que sea paulatino el cambio.

Bibliografía

- Bastero, M. (02 de 11 de 2022). *Historia del Spotify: nacimiento y evolución del líder de la música en streaming*. Obtenido de Marketing 4 Ecommerce: <https://marketing4ecommerce.mx/historia-de-spotify-del-lider-de-la-musica-en-streaming/>
- Begoña Martín, M. G. (06 de 2013). *Cómo estructurar y redactar un Relato Biográfico para publicación*. Obtenido de Scielo: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962013000100018
- Cariño, L. R. (04 de 2018). *La Comunicación Digital*. Obtenido de Revista de Artes y Diseño: <http://aureavisurarevista.fad.unam.mx/?p=1992>
- Cruz, A. (30 de 06 de 2021). *Día de las Redes Sociales, Conoce la Historia de estas Plataformas*. Obtenido de El Univeral: <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/dia-de-las-redes-sociales-conoce-la-historia-de-estas-plataformas/>
- Diccionario de la Real Academia Española*. (2022). Obtenido de Diccionario Prehispánico del Español Jurídico: <https://dpej.rae.es/lema/red-social>
- Ecommerce, M. 4. (12 de 03 de 2023). *Historia de las Redes Sociales: cómo nacieron y cuál fue su evolución*. Obtenido de Social Media: <https://marketing4ecommerce.mx/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/amp/>
- Edmundo. (11 de 2011). *Estructura Interna de los Monitores*. Obtenido de <https://esdmonitor.blogspot.com/2011/11/historia-de-los-monitores.html>
- Favela, M. A. (10 de 03 de 2023). Club BBS. (L. G. Guerrero, Entrevistador).

- Fernández, N. (14 de 03 de 2023). *Historia del Internet*. Obtenido de Universidad de Barcelona: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/internet.html>
- Fernández, Y. (15 de 07 de 2021). *FTP: qué es y cómo funciona*. Obtenido de XATAKA: <https://www.xataka.com/basics/ftp-que-como-funciona>
- García, R. (19 de 03 de 2023). *Musically app La idea del Billón de Dólares en Silicon Valley*. Obtenido de Inspiración Emprendedor: <https://inspiracionemprendedor.com/musical-y-app/>
- Gómez, E. (Abril de 1998). *La CMC: Comunicación Mediada por Computadora Caso BBS*. Obtenido de Razón y Palabra: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n10/gomez2.htm>
- Grasas, T. (27 de 12 de 2017). *Conoce la Historia de las Redes Sociales*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-las-redes-sociales/>
- Kaspersky. (20 de 03 de 2023). *Qué es una dirección IP: Definición y explicación*. Obtenido de <https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-an-ip-address>
- Lab, S. (28 de 02 de 2022). *Dale 'play': Analíticas Culturales del Consumo de Spotify en México*. Obtenido de Signa Lab: <https://signalab.mx/2022/02/28/dale-play-analiticas-culturales-del-consumo-de-spotify-en-mexico/#inicio>
- López, J. M. (31 de 03 de 2019). *Auge y caída de Winamp: el reproductor que impulsó el MP3*. Obtenido de Hipertextual: <https://hipertextual.com/2019/03/historia-winamp-reproductor-mp3>
- McLuhan, M. (1995). *La Aldea Global*. Barcelona: Gedisa S.A.
- Orellana, R. (16 de 04 de 2021). *El Protocolo FTP cumple 50 años y comienza su retirada*. Obtenido de Digital Trends: <https://es.digitaltrends.com/computadoras/protocolo-ftp-comienzo-retirada/>
- Porras, J. (16 de 03 de 2023). *Descargas FTP*. (L. G. Guerrero, Entrevistador)
- Prego, C. (24 de 04 de 2022). *Qué fue de Netscape, el primer gran perdedor en la guerra de navegadores que sentó las bases de Firefox*. Obtenido de Xataka: <https://esdmonitor.blogspot.com/2011/11/historia-de-los-monitores.html>
- Saldaña, S. (17 de 04 de 2022). *La historia de cómo México se conectó por primera vez a internet: una carrera de tropiezos y maravillas entre la UNAM y el ITESM*. Obtenido de Xataka: <https://www.xataka.com/historia-de-la-tecnologia/historia-mexico-su-primera-conexion-a-internet-odisea-unam-itesm-satelites-viajes-camion>
- Velocidad, T. d. (19 de 03 de 2023). *Bulletin Board System o BBS, así era el internet en los 80 y 90*. Obtenido de <https://www.testdevelocidad.es/2017/04/10/bulletin-board-system-bbs/>

Abstract: It might seem so popular and common to talk about how we communicate these days; however, those who were born in the last quarter of the last century, we have seen the communication media evolve in such a transcendent way for humanity.

For the young people who were born in this century, it is so normal to listen to music through Wireless earphones and download it from the Internet. Anyone can become famous through platforms such as Instagram, YouTube or TikTok. All of these media

that have become globally popular have a precedent which, at least in Mexico, stood out through some media which we will tackle in this article.

Young people of the 90's lived the transition of a fast changing world: Bitnet and bbs were the first social networks that taught u show to Exchange messages with people from other cities, even from other countries.

Downloading music through FTP was at that time, more complex and it was not possible to listen to it through Wireless earphones.

The accelerated rhythm of the evolution of communication in this century makes us reflect on the future: the limits and scope the media should have and the process they must follow. If we do not limit the media, they are likely to be more harmful to society and they will move away from the objective they were originally created to fulfill.

Keywords: bitnet - bbs - communication - social networks - internet - ftp.

Resumo: Falar sobre a forma em como nos comunicamos pareceria um tópico tão popular e comum; no entanto, aqueles nascemos no último quarto do século passado, somos testemunhas da evolução da mídia como elemento transcendente para a humanidade.

Para os jovens nascidos neste século, é natural ouvirem música através de fones de ouvido sem fio e baixá-la da internet. Qualquer pessoa vira famosa através das plataformas como Instagram, Youtube ou TikTok. Entretanto, todas estas mídias, que se tornaram populares no mundo inteiro, tiveram um antecedente, pelo menos no México, e nasceram através de algumas das mídias que discutiremos neste artigo.

Os jovens mexicanos nos anos 90 experimentaram a transição de um mundo que se aceleraria nos anos seguintes: a bitnet e o bbs foram as primeiras redes sociais com as quais aprendemos a trocar mensagens com pessoas de outras cidades do país, às vezes até mesmo com pessoas de outros países.

Baixar música via ftp, naquela época, era um processo mais complexo e não havia, jeito nenhum, como trazê-la em fones de ouvido sem fio como acontece hoje.

O ritmo acelerado, no qual a comunicação evoluiu neste século, nos faz refletir sobre o futuro: as limitações e o alcance que a mídia deve ter e qual será o processo. Se as mantivermos sem limites, é provável que seja mais prejudicial para a sociedade e nos afastaremos cada vez mais do cumprimento do propósito para o qual foram criadas.

Palavras chave: bitnet - bbs - comunicação - redes sociais - internet - ftp

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
