

Que las tecnologías digitales, las pantallas, se encuentran entramadas en gran parte de las prácticas sociales, ya no es noticia. Quizás es menos evidente que esta imbricación modifica estas prácticas sociales, y crea o vuelve obsoletas algunas otras. Si bien desde siempre, todas las tecnologías han influido desde siempre en las prácticas sociales de las personas que las utilizan, en el caso de las pantallas, su impacto resulta extraordinario, incluso en la vida de muchos que ni siquiera acceden a ellas.

Como planteamos anteriormente (Spiegel, 2017), más allá de *googlear* varias veces por día la información necesaria para el desarrollo de diversas actividades, investigar cómo se resuelven problemas domésticos o profesionales a través de videos tutoriales, comunicarse con la familia, los amigos, por trabajo o estudios; viajar en auto, tomar un taxi o un colectivo, muchas otras actividades más o menos pequeñas o perceptibles están atravesadas, mediadas y modificadas por la existencia de las pantallas, y por las nuevas reglas de juego que ellas implican. En este sentido, pensar críticamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus múltiples impactos, implica dos dimensiones de análisis:

- La primera, consiste en descascarar, diferenciar, los procesos constitutivos de las pantallas, los que determinan que sean y funcionen tal como las conocemos. En otros términos, ver “detrás” de cada dispositivo y, de este modo, analizar por qué es como es y cómo llegó a estar al alcance de nuestra mano para que hagamos y lo maneje de determinada forma y no de otra.
- La segunda dimensión incluye la identificación de oportunidades para aprovechar estas tecnologías en actividades menos difundidas o masivas y, por lo tanto, menos evidentes, que podrían implicar saltos cualitativos en prácticas sociales existentes y, ¿por qué no?, nuevas prácticas inimaginables o inimaginadas por gran cantidad de personas.

La primera dimensión, lejos de ser sólo una inquietud o una pretensión teórica, se transforma en efervescente a partir de la curiosidad que busca develar las razones y las implicancias actuales y vigentes que surgen cada vez que se desliza el dedo por la pantalla, se *clickea*, se “le” habla, se filma, se publica, se comparte, se compra, se comenta o se guarda alguna información en “la nube”.

Así como el desarrollo de estas tecnologías se entronca con la invención de la imprenta, el correo, el telégrafo, el teléfono y tantas otras que hoy son familiares y/o convergen en nuestros dispositivos móviles, también son productos que se compran y se venden, de modo que el mercado y sus expectativas también definen modelos, precios, “segmentos” y su correlato con comodidades e innovaciones disponibles. También “producen” o determinan nuevas necesidades: de este modo, se entranan, se confunden y –muchas veces- se ocultan los límites entre las que dieron origen a los desarrollos tecnológicos, con las creadas a partir de las ofertas –o, si se prefiere, con las nuevas

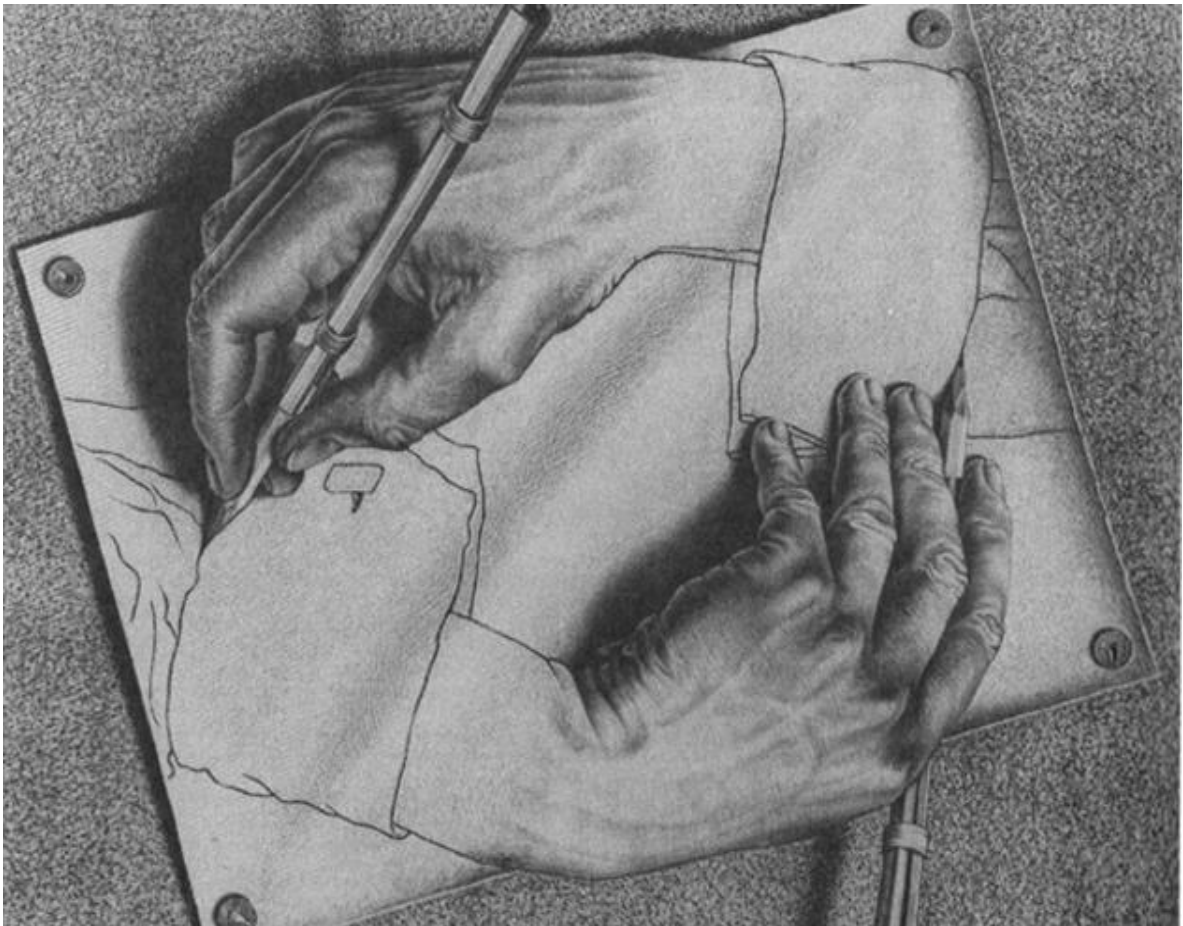
posibilidades que intentan vender- los mercados de productos informáticos y de las comunicaciones.

Y utilizar las pantallas, es la primera de una serie de decisiones que tomamos a cada instante, la mayoría de las cuales es tan imperceptible como relevante en términos de su impacto en nuestros derechos ciudadanos.

La segunda dimensión de abordaje, como anticipábamos, es la que incluye prácticas sociales menos frecuentes o masivas. Entre ellas, por ejemplo, las vinculadas con los procesos creativos relacionados con la “cultura libre”, o las que incluyen el desarrollo y la aplicación de interfaces para la socialización de conocimientos.

¿Socialización de conocimientos?

La socialización es un modo particular de compartir conocimientos, un modo que incluye una dinámica de co-construcción, en la que los que a priori son destinatarios de un conocimiento producido en otro ámbito (por ejemplo, el sistema científico-tecnológico), no son meros receptores, sino que participan de alguna manera en su adecuación, enriquecimiento, reorientación, etc.



En este sentido, la socialización de conocimientos no toma a los dispositivos de comunicación como toboganes por los que los conocimientos “bajan” hacia la ignorancia; o sea, no son considerados como meros vehículos que llevan “el saber” hacia “la nada” o hacia ningún lugar específico. Por el contrario, se concibe e incluye a los procesos de comunicación como parte de la construcción de los conocimientos. Por

ello, el diseño de interfaces digitales para socializar conocimientos debiera considerar, promover y facilitar este proceso de co-construcción.

¿Cómo se promueve la co-construcción de conocimientos?

Abriendo diferentes oportunidades para la participación activa de las personas destinatarias de la acción de socialización.

¿Abrir oportunidades para la participación?

Sí. Priorizando a los destinatarios en el diseño de la interface: sus características socioculturales, su contexto, y la escena material en la que interactuarán con estos conocimientos a través de los dispositivos digitales.

Para que efectivamente lean, interactúen y participen, estas personas tienen que sentirse interpeladas. En otros términos, tendrían que comprender no solo los conocimientos comunicados, sino también su relevancia, sus posibles aplicaciones, y sus opciones de intervención.

Es que a diferencia de la mera comunicación o divulgación científica, la socialización brinda a los ciudadanos la posibilidad de decidir con autonomía no solamente acerca de la aplicación de los conocimientos, sino también en torno a los futuros desarrollos de la ciencia y la tecnología.

¿Decisiones autónomas?

En palabras de Ricoeur (2001) las decisiones serán autónomas si se realizan con conocimiento de causa; es decir, si se conocen sus presupuestos y consecuencias. De este modo, tomarán decisiones autónomas si:

- comprenden la información que se les brinda de modo de poder aplicarla a las necesidades de su vida cotidiana
- reconocen la relación que tiene esta información con sus necesidades y problemáticas
- integran significativamente con lo que ya saben.
- visibilizan su posibilidad y su capacidad de participación, de modo que estén motivados a proponer problemas, necesidades y objetivos propios para orientar futuros desarrollos.

Para que estas instancias puedan concretarse se requiere una intervención en la información involucrada y en los dispositivos que la socialicen, a partir de conocer, valorar e incluir los saberes y experiencias de los ciudadanos destinatarios.

Y las interfaces digitales del siglo XXI, por su interactividad y su ubicuidad son potencialmente (Feenberg, 2005) los dispositivos adecuados para resolver y facilitar todas estas situaciones.

El desafío queda en manos de aquellos que promuevan y/o se encarguen de su desarrollo.

Ellos ampliarán o estrecharán el horizonte de lo posible.

Ellos serán los que diluyan o realicen las potencialidades que ofrecen estas tecnologías para la socialización de conocimientos.

Referencias

Feenberg, A. (2005), “Teoría Crítica de la Tecnología”. En: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad -CTS, vol. 2, n° 5, pp. 109-123. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132005000200007&script=sci_arttext (última consulta: 05-19).

Ricoeur, P. (2001), “Autonomía y vulnerabilidad”. En Le Juste 2, Paris, Esprit, 1995, pp. 85 -105.

Spiegel, A. (2017) (comp), Pantallas, derechos, cultura y conocimiento. Buenos Aires: Subsecretaría de Publicaciones, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Disponible en: http://www.alejandrospegel.com.ar/ale_textos.html (última consulta: 05-19).

Nota: la imagen es de un grabado de Escher disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/14777505000661887/> (última consulta: 05-19).