

EL TEMA

El presente monográfico trata de realizar una reflexión sobre el contexto actual y las tendencias de futuro en una época en la que las generaciones más jóvenes forman parte de una (re)evolución que va de la mano de las tecnologías más innovadoras así como de los nuevos usos que surgen de las mismas.

A lo largo de una serie de artículos de personas procedentes de muy diversas disciplinas, el recorrido trazado comienza con un análisis del contexto de hibridación en el que nos encontramos, para adentrarse en la construcción de la subjetividad a través de las tecnologías (empleando para ello figuras y conceptos producto de nuestro contexto como el hacker, el cibernético, el cuerpo/avatar, mente extensa, inteligencias conectivas, etc.) y en las formas y estructuras de la construcción de conocimiento a través de la educación formal y no formal. Tras haber transitado del estudio del contexto actual a la construcción de la identidad de las nuevas generaciones y los modos de producción de conocimiento, el monográfico concluye con el estudio de la construcción de lo colectivo en la era digital, tratando de imaginar un futuro más sostenible basado en la defensa del bien común.

La rápida evolución de las tecnologías y su inserción en prácticamente todos los ámbitos de la vida, ha traído consigo grandes cambios sociales y una completa reconfiguración de los modos en que percibimos y habitamos el mundo que nos rodea. Es por ello que consideramos urgente llevar a cabo una reflexión acerca del contexto actual y las tendencias de futuro en una época en la que las generaciones más jóvenes forman parte de una (re)evolución que va de la mano de las tecnologías más innovadoras así como de los nuevos usos que surgen de las mismas.

Esto es lo que hemos tratado de hacer en este monográfico, para lo cual se ha reunido a personas procedentes principalmente de la filosofía de la tecnología y el arte interactivo (aunque también de disciplinas tan dispares como la sociología o el desarrollo de software científico), todas ellas, como puede verse en sus biografías, con un claro carácter transdisciplinar en sus estudios y prácticas.

Quizá algunos se pregunten ¿por qué realizar esta reflexión precisamente desde la tecno-filosofía y desde el arte? Desde la filosofía parece claro, en tanto que las preguntas de las que trataremos de dar cuenta en este monográfico son eminentemente filosóficas (¿quienes somos?, ¿dónde estamos?, ¿a dónde vamos?) como veremos en el artículo que inaugura el presente monográfico que, junto con el artículo de Eusebio Bañuelos, servirá para trazar un bosquejo del contexto actual en el que nos encontramos, visto este tanto desde una perspectiva filosófica como artística.

El arte, tal como afirma Eusebio en su artículo es un dispositivo que permite al sujeto ejercer su capacidad interpretativa y significativa de manera crítica. Por lo que, junto con la filosofía presentará una perspectiva crítica y analítica del contexto actual y sus posibilidades.

Tras el análisis del contexto de hibridación en el que nos encontramos, el recorrido trazado en el presente monográfico se adentra en la construcción de la subjetividad a través de las tecnologías de la mano de Gloria Andrada y Paula Sánchez, dos jóvenes talentos, que mostrarán “las permutaciones de la condición humana en una época donde juventud y desarrollo tecnológico surgen como nociones paralelas” sirviéndose para ello de la figura del ciborg; María Rubio, vicepresidenta de ARSGAMES, indagará en las posibilidades de construcción de la subjetividad a través de la tecnología centrándose en figuras y conceptos producto de nuestro contexto como el *hacker*, el ciborg, el *runner* y el cuerpo/avatar; y David Casacuberta dará buena cuenta de los procesos de construcción de los jóvenes como sujetos políticos a partir de las tecnologías conectivas tales como redes sociales, dispositivos móviles, videojuegos en red, etc. como medios a través de los cuales pueden generarse nuevas formas de activismo e intervención política.

En lo que a la conformación del sujeto en la era digital se refiere, no podemos dejar de lado un elemento tan imprescindible como la educación. Los dos artículos que conforman esta sección analizan críticamente el sistema educativo actual, como perpetrador de un sistema

obsoleto, cuya propensión a dividir, estructurar y clasificar el conocimiento en disciplinas fomenta más la competencia instrumental que el pensamiento crítico y genera productores/consumidores en lugar de ciudadanos libres. Así mismo la introducción de tecnologías en el aula, más allá de conllevar una verdadera innovación pedagógica, se adapta y responde a este modelo, perpetuándolo. Frente a esto Raquel Rennó nos presenta modelos alternativos interdisciplinarios que cuestionan la propia estructura de la construcción del conocimiento a través de metodologías híbridas. Y Eurídice Cabañes y María Rubio proponen un modelo alternativo en el que la alfabetización digital se ve reemplazada por la alfabetización digital crítica aunando la implementación de tecnologías lúdicas con las metodologías de pedagogías libres. En ambos artículos puede apreciarse el tipo de sujetos que se pretenden generar con el sistema educativo actual y las que podrían surgir de modelos alternativos, así como la noción política del sujeto que se baraja en ambos casos.

Tras haber transitado del estudio del contexto actual a la construcción de la identidad de las nuevas generaciones y los modos de producción de conocimiento, el monográfico concluye con el estudio de la construcción de lo colectivo en la era digital, tratando de imaginar un futuro más sostenible basado en la defensa del bien común. Tres artículos conforman este apartado.

El primero de David Aristegui, cuyas investigaciones se mueven en el marco de los conflictos que la propiedad intelectual está generando en el ámbito académico y científico, realiza un análisis del origen de los derechos de autor y de la figura misma del autor a través de una retrospectiva que, partiendo de una perspectiva histórica que muestra de dónde proceden los diferentes modelos de licencias y los conceptos de autor y con una mirada crítica y reflexiva, abre el camino para repensar estas cuestiones en el presente y vislumbrar las diferentes líneas de futuro que se abren.

Luca Carrubba, sociólogo y artesano digital, nos habla de las constantes luchas entre la apropiación y privatización de recursos y la defensa del bien común trayendo el análisis de estas luchas hasta nuestros días de la mano del *software libre* que en la actualidad es una de las prácticas más representativas de defensa del procomún que se han llevado a cabo desde la tecnología pero que han impregnado ya muy diversos ámbitos.

Finalmente, Paz Sastre pone en cuestión las prácticas sociales que retoman los modelos de organización e institucionalización surgidos precisamente desde el movimiento del software libre y aplicadas a la gestión de bienes materiales como huertos urbanos, hardware libre, monedas sociales, etc. Dejando deliberadamente abierta la reflexión sobre estos modelos; puesto que el proceso de repensar la sociedad y realidad que habitamos no puede sino continuar siempre activo, abierto a constantes reformulaciones y a nuevos planteamientos, en tanto que la propia realidad existe en una transformación constante.

Eurídice Cabañes
Presidenta de ARSGAMES