

24.09.2018

¿COMO EL DISEÑADOR PUEDE TRANSFORMAR LA PASIVIDAD RESPECTO A LA TECNOLOGÍA EN UNA CONCIENCIA PLENA DEL USUARIO EN LA EXPERIENCIA?

Valentina López Correa

Palabras claves

Pasividad-Tecnologia-Conciencia-Usuario-Experiencia

La post-fenomenología propone una red de actores claves dentro de lo que significa la relación humano-tecnología, donde la asignación de roles, identifica su participación activa en un sistema de interacción, *¿como la tecnología media nuestra experiencia en el mundo?* La post-fenomenología propone una relación recíproca entre las relaciones sociales y la tecnología¹, la participación de un agente actante, rol que será atribuido al condicionante del comportamiento humano.

Bajo el concepto de rol actante, puede llegar a ser cuestionable en quien esta el rol del condicionante del comportamiento, *¿Hasta que punto delegamos capacidades o habilidades propias de seres humanos a los objetos?*; siendo el rol activo en función del usuario, debería éste, el ser *¿ser la esencia de la tecnología como mediadora?* *¿si la tecnología media nuestra experiencia, y en el contexto del ser humano, nace esta experiencia, podría ser por consiguiente el ser la esencia?* *¿El tomar un rol activo permanente, podría reactivar la pasividad en la que la tecnología podría tener al usuario hoy en día?*

CASO DE ESTUDIO AIRBNB²

La experiencia de la aplicación móvil de Airbnb, si bien, significa una solución de diseño -para lo que significa el alojamiento- más cómoda y a un menor precio, implica el alquilar a otra persona, a través de lo que la aplicación plantea como reviews, formamos nuevos comportamientos, que nos moldean sin darnos cuenta, y de esta manera mercantilizar la confianza y crear competencia entre las personas.

Por lo que partiendo de la base de la relación humano-tecnología como recíproca, se propone que “la tecnología debería analizarse no solo en la manera que construye los procesos sociales, sino también en cómo la tecnología en sí desempeña procesos sociales en sí mismos”³.

Pero el trasfondo esencial, independiente a la función que cumple en si la experiencia de Airbnb, es lo que implica para que esta fuera producida, el origen de donde proviene, es decir la experiencia del ser.

Pero *¿cuál es su origen?* se considera como el origen de algo, la fuente de su esencia⁴; el origen de una experiencia con la tecnología, estaría en el contexto del ser humano, por el contexto, se podría definir el origen de una tecnología. *¿La tecnología, seguiría implicando un ente mediador, si lo despojó de toda relación?* *¿Cómo le otorgamos sentido al mundo de las cosas?*

Esta experiencia del ser, se encuentra determinada por una dimensión espacial y temporal que comprendemos como contexto.

Se comprende el contexto como la información periférica que utilizamos para interpretar cualquier situación ⁵; un objeto que se encuentre en investigación, necesita de una exploración de periferia. En la experiencia del uso de un objeto, la experiencia varía enteramente dependiendo del contexto en que se esté desarrollando una situación. Esta manera de interactuar entre sujeto y objeto, esta propuesta como mediación, un acto constitutivo, que no implica únicamente una relación entre sujeto y objeto; y alude a lo mencionando anteriormente, la relación recíproca entre relaciones humanas y los objetos. *¿La tecnología, seguiría implicando lo mismo, si lo despojó de toda relación?* Sin el usuario y la experiencia del mundo, la tecnología como mediador, no tendría una experiencia que mediar. Constituímos lo que es real para nosotros y lo que somos en relación con esa realidad, nuestra experiencia es lo que le otorga lo verdadero a los objetos.

Una lectura del contexto, dará forma a la experiencia, y esta experiencia siempre es de algo, de una realidad del ser humano, que le otorgara a la tecnología, la esencia de su experiencia. Si bien, el caso de estudio expuesto anteriormente, da cuenta del condicionamiento de comportamientos en cuanto a las relaciones sociales; esto podría cuestionar directamente la participación del ser humano en cuanto a *¿Hasta qué punto delegamos capacidad o habilidad que nos definen como seres humanos a los objetos?* Para comprender más, lo que podría significar este cuestionamiento del rol activo del usuario, es posible visualizar un segundo caso de estudio.

CASO DE ESTUDIO CONTROL DE ARMAS⁶

El uso de armas resulta un tema emblemático hoy dentro de la sociedad, considerando todo lo ocurrido en el último tiempo con respecto a las posturas frente al control de armas en EE.UU particularmente, donde se enfrentan dos posturas contrarias en cuenta a la necesidad del control de armas, y lo innecesario de esta decisión; por un lado, se encuentra la postura de la asociación nacional del rifle, donde plantea que la persona que quiera cometer algún crimen, lo comete independiente del objeto que implica, plantean que las armas no matan a la gente, la gente mata a la gente, cede la responsabilidad al humano, postulando que el humano como agente activo es quien decide cometer el acto. La post-fenomenología cuestiona esta postura, planteando que el simple hecho de sostener un arma, cambia a alguien, pasando a ser un “hombre armado”, una nueva entidad híbrida entre sujeto y objeto.

El contexto aquí, puede cambiar drásticamente las situaciones que involucren las armas de por medio; por ejemplo no es lo mismo un policía en servicio con arma, que un hombre con arma dentro de un banco. Cada variación dentro del contexto, tiene un papel muy diferente para esta entidad híbrida que se crea entre sujeto y objeto.

Sin embargo, a partir de esta nueva conceptualización de una entidad híbrida entre humano-objeto; entra en duda, la pasividad del usuario con respecto a la tecnología; se vuelve a plantear la pregunta *¿es el ser la esencia de tecnología como mediadora?* y resulta cuestionable; ya que es claro en este contexto particular, el rol activo en manos de la tecnología, pero sin embargo, propone cuestionar, como seres humanos, *¿Hasta qué punto delegamos capacidad o habilidad que nos definen como seres humanos a los objetos?*

Este caso puede dar cuenta de una paradoja recurrente; cómo la tecnología se expande, y a su vez, implica en cómo nuestras habilidades cognitivas se limitan, entrando en un estado de pasividad, otorgando la posibilidad del rol de participante activo al objeto.

Las tecnologías moldean el mundo humano, pero de misma manera las relaciones humanas moldean las tecnologías *¿Cuales son los límites que diferencian a las relaciones sociales de las tecnologías propiamente tal?* Los seres humanos no son soberanos con respecto a las tecnologías, sino que estas se entrelazan entre sí. *¿Pero cuál es el límite de los comportamientos que vamos a delegar en las tecnologías?* Y el contexto, así, lo debemos comprender anterior a las soluciones de diseño, por lo tanto, como diseñador, se debe prever cómo las soluciones de diseño afectarán las situaciones contextuales en las que existen. *¿Cómo van a crear los diseñadores las mediaciones deseadas? ¿Como el sujeto como individuo, mantiene un rol actante en la mediación de la tecnología?*

La tecnología forma parte del ser humano y del medio ambiente, y por esto, una de las condiciones claves de la experiencia es su contexto. Si comprendemos el contexto, es decir la experiencia periférica que enmarca una tecnología, como clave en todo esto, es posible otorgar soluciones de diseño certeras, donde, sea menos cuestionable si *¿los objetos, nos están expandiendo o limitando nuestras capacidades cognitivas?*

La percepción del diseñador, en cuanto a la exploración de la periferia, de cuenta de lo que implicó la concepción de la solución de diseño. El usuario debe re-tomar conciencia, el diseño influye en cómo ampliamos la sociedad; el rol actante en los objetos, traslada al ser humano, a un segundo

plano, en el cual descuida la conciencia y lo mantiene en un estado de pasividad, donde el proceso de la extensión de las habilidades sociales, se ve alterado, al no tener el rol de las decisiones bajo el usuario de experiencias.

El rol de la decisión, debería permanecer en el usuario, sino *¿Donde estaría la moralidad?*⁷. La extensión de la tecnología como habilidades sociales, han puesto esta pregunta en un primer plano, al obviar el accionar del usuario. Se podría considerar cuestionable la implicancia de una relación recíproca entre relaciones sociales y los objetos, pensando que el ser humano, como actante debería considerarse constante y permanentemente involucrado en la conciencia de las experiencias de las tecnologías como mediación.

La pasividad a la que llega el usuario, al otorgarle a la tecnología, las habilidades o capacidades propias del ser humano, cuestiona si la tecnología expande o limita, este vaivén de roles activos en la experiencia, hace cuestionable, lo conciente que se esta de lo que se hace con respecto a la tecnología.

Lo anteriormente propuesto, no concluye ni responde, la pregunta planteada en un comienzo, *¿como el diseñador puede transformar la pasividad respecto a la tecnología en una conciencia plena del usuario en la experiencia?*; por el contrario, invita a un cuestionamiento persistente en cuanto a nuestro papel respecto de la tecnología, de la pasividad en que se puede estar inmerso como ser humano, y a la vez la conciencia que se puede tener respecto a la experiencia, manteniendo el rol de las decisiones en el humano, *¿Cual es el límite donde delegamos habilidades cognitivas propias del ser humano ,a la tecnología? ¿Y de qué manera la tecnología se transforma en una extensión social para expandirnos como sociedad?*

“-el diseñador- Da forma a los entendimientos y al hacer una nueva situación de movimiento, de acuerdo con su apreciación inicial de la situación “responde” y responde a la conversación de fondo de la situación”⁸

Referencias

¹ Thomas Wendt, 2015

² Thomas Wendt, 2015

³ Thomas Wendt, 2015

⁴ Martin Heidegger, 1936

⁵ Thomas Wendt, 2015

⁶ Thomas Wendt, 2015

⁷ Thomas Wendt, 2015

⁸ Thomas Wendt, 2015

Bibliografía

Heidegger, Martin, "El origen de la obra de arte", Heidegger, M., 1936.

Wendt, Thomas, "Desing for dasein", 2015.
