

# Alone Together<sup>1</sup>

Jaime Andrés Piracón<sup>2</sup>

ES YA DE DOMINIO POPULAR la expansión de las nuevas tecnologías. Las estadísticas lo confirman y los medios de comunicación lo pregonan. Pero, ¿cuáles son las consecuencias del ingreso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) en nuestras vidas? Se trata de un viejo debate que renace con frecuencia ante la aparición de un nuevo artefacto o una nueva técnica que se suponen innovadores y se les suelen atribuir capacidades inéditas. Así, la imprenta, el cine, la radio, entre otros, han pasado por este proceso. La sociedad estadounidense ha sido muy sensible a este tipo de cambios, incluso desde sus pautas culturales y educativas en donde los referentes son inventores como Alba Edison y Graham Bell, más que humanistas o eruditos europeos.

En *Alone Together*, Sherry Turkle (2011) se pregunta por las consecuencias de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad, haciendo particular énfasis en la subjetividad, entendida en un sentido amplio que incluye desde el asunto del *ser* humano, hasta los vínculos que entablamos con los otros. No entiende por consecuencias una relación de causalidad, sino más bien las prácticas y los sentidos que les adjudican los usuarios a las NTIC, los nuevos abanicos de sentidos posibles y las mutaciones de los antiguos sentidos. Se trata de una reflexión copiosamente acompañada de fragmentos de entrevistas de un trabajo de campo extenso y profundo.

Este texto se inscribe en una línea de investigación que, tal como la refiere la autora, se inició hace cerca de treinta años con la publicación de su libro *The second self* (1984) e incluye también el libro *Life in the screen* (1995). *Alone Together* es entonces el tercero en la serie y describe un trabajo que avanza en la puntualización de algunos aspectos actuales del fenómeno de la inclusión de las NTIC en lo cotidiano, pero además presenta un matiz interesante de reflexión sobre toda la trayectoria investigativa de la autora, la cual inicia con la masificación de las *personal computer* en la década de los 80 y se extiende hasta la conectividad masiva de hoy en día.

La entrada poco convencional del mundo del juguete infantil a las nuevas tecnologías se ha convertido en un escenario privilegiado para iniciar el contacto con una sociedad altamente tecnológica que requiere usuarios con habilidades específicas para relacionarse con los objetos y las herramientas producidos. En este sentido, la proliferación de “juguetes electrónicos” sirve a la autora para dar inicio a su reflexión, que en la primera parte del libro se concentra en los adelantos de la robótica.

---

<sup>1</sup> De Sherry Turkle. Investigadora y profesora del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT por sus siglas en inglés). Directora de la “MIT Initiative on Technology and Self”. Doctora en Sociología y psicología de la personalidad por la Universidad de Harvard.

<sup>2</sup> Psicólogo de la Universidad Nacional de Colombia, candidato a Magister en Ciencias Sociales por la Flacso, Argentina.

El Tamagotchi<sup>3</sup> y el Furby<sup>4</sup> fueron juguetes ampliamente conocidos y distribuidos a gran escala tanto en los Estados Unidos y Japón como en países de Europa y América del Sur. Los dos escapan del modelo tradicional del juguete “vacío” que se alimenta y actualiza por medio de las múltiples narrativas construidas *en* los juegos infantiles. Por el contrario, además de estar inscritos en una narrativa preconcebida por los diseñadores, ambos proponen una nueva relación donde la vida es el eje de la actividad lúdica, esto implica que en su interacción con el juguete el usuario deberá asistirlo en su nacimiento y crecimiento; el juego es sostener y acompañar la vida de un robot que se dice a sí mismo vivo y se comporta como tal.

Según la autora, a partir de la temprana inclusión de los artefactos se inauguran nuevas formas de relación con la vida en donde el asunto del *ser* humano se resuelve con una fórmula pragmática en la que prima la interacción, en este caso, con los juguetes. No se trata ya de la pregunta ontológica sobre el *ser* humano y la vida, la cual en buena parte sustentó un primer momento de discusión en el campo de la inteligencia artificial y, como lo plantea Turkle, se respondía de manera romántica con la afirmación de que las máquinas nunca serían humanas por carecer de las emociones complejas que caracterizan a muchos animales y a los humanos. En la actualidad esta pregunta desaparece por la inclusión de respuestas aparentemente emocionales en estos robots infantiles y por el privilegio de una interacción que supone la inteligencia de los dos términos de la relación. Hay un paso de una respuesta romántica a una pragmática en donde la inteligencia y la emocionalidad de la máquina no se ponen en cuestión, como lo plantea Turkle, se entrevé un giro radical pues de preguntarnos si la máquina puede llegar a pensar o *ser* como los humanos, llegamos a plantear si los humanos pueden llegar a ser o pensar como las máquinas.

El trabajo de campo documenta que para los niños el límite de lo vivo y lo muerto no es importante, o por lo menos no tanto como antes. Sus actuaciones se orientan por la retroalimentación que ofrecen los dispositivos. Por ejemplo, con la incorporación de sensores infrarrojos, en el caso del Furby, el dispositivo puede identificar cuándo está “bocabajo”, lo cual provoca una verbalización del robot en la que anuncia estar asustado y solicita ser colocado en la posición adecuada, “bocarrriba”. La respuesta de los niños y niñas es girar el juguete para evitarle sufrimiento; de la misma manera se alimenta el Tamagotchi para impedir su “muerte”. Aparece la noción de una condición de “vida suficiente” para alimentarlo y evitarle el sufrimiento, una “vida suficiente” distanciada de la antigua “vida genuina”. Se trata entonces de la aparición de nuevas sensibilidades y nuevas éticas ante lo humano, los límites entre lo vivo y su opuesto se difuminan siendo necesario replantearlos, aparecen nuevos espacios de construcción y experimentación tanto de la identidad como de la relación con el mundo; todo esto desde muy temprana edad, en la infancia.

---

<sup>3</sup> Juguete fabricado por Bandai y puesto en el mercado en 1996. Es un dispositivo electrónico de bolsillo que tiene forma de huevo, con una pantalla en la que se recrea una mascota. La mascota se relaciona con el niño pidiendo comida, haciendo sus necesidades fisiológicas, jugando y eventualmente muriendo.

<sup>4</sup> Juguete fabricado por una filial de Hasbro y puesto en el mercado durante 1998. Es un personaje resultado de la combinación de las partes de varios animales. En su empaque se menciona que es extraterrestre y que la misión del niño o la niña será ayudarlo a vivir en la Tierra, por lo cual deberá interactuar con él enseñándole el idioma.

La segunda parte del libro se concentra en la conectividad, puntualmente Internet y los teléfonos celulares. En esta sección la autora analiza múltiples opciones de interfaz que ofrecen las redes, desde los videojuegos en red, pasando por las redes sociales, hasta los mensajes de texto por celular. El apartado inicia con la premisa de que las NTIC y la conectividad casi ininterrumpida que las acompaña generan nuevos espacios de experimentación de la identidad; se trata de un fenómeno más evidente en los adolescentes, pero que también alcanza a los adultos, sobre todo en la relación con sus amigos y más dramáticamente en su hiperconexión con el trabajo. No obstante, esta conectividad ininterrumpida también implica nuevas prácticas en la vida cotidiana y sobre todo “nuevas maneras” de relacionarse con los otros.

Los teléfonos celulares son uno de los casos paradigmáticos. Las entrevistas que hace la autora son elocuentes, tanto adolescentes como adultos se sienten incompletos sin su teléfono celular, es inconcebible no tenerlo. Pero lejos del avance del *beeper* al celular en el que se pregonaba la posibilidad de hablar de viva voz con los demás, hay un movimiento contrario en el caso norteamericano que documenta Turkle. El predominio del mensaje de texto sobre la voz de la llamada trasciende las edades y las esferas sociales. La hiperconexión —todos tienen un celular y todos lo tienen consigo—, se limita entonces a mensajes rápidos, cortos y concretos. Para los tímidos, sobre todo adolescentes, los mensajes de texto brindan la posibilidad de controlar todo lo que dicen, disminuyendo las equivocaciones y la ansiedad que genera el encuentro con el otro, el cara a cara se hace evitable o por lo menos postergable.

No obstante, la hiperconexión tiene su reverso en lo que respecta a un gran número de quejas sobre relaciones superfluas, frecuentes pero poco profundas, en donde el componente emotivo es decididamente excluido o reducido al emoticón por el predominio de la eficiencia y la constancia. Todos están ahí, pero los niveles de atención no son más que un supuesto fácilmente de quebrar. Los mismos adolescentes que tienen al celular como uno de sus bienes más preciados y no paran de enviar mensajes, se quejan de que sus padres no los atienden, no los miran a los ojos. Lejos de condenar una u otra práctica, aparece la necesidad de repensar los lazos parentales, filiales y laborales a la luz de esta hiperconexión.

También “la atención” ha sufrido cambios importantes. La hiperconexión replantea no sólo los niveles sino las formas de atención. El *multitasking* se ha convertido en un valor en sí mismo para la sociedad, la habilidad de atender parcialmente muchos procesos al mismo tiempo es un factor clave para desempeñarse en el mundo laboral, altamente competitivo y vertiginoso. Los límites entre el “Trastorno de Déficit de Atención por Hiperactividad” y el *multitasking* se hacen difusos y no es posible saber cuándo se trata de un síntoma y cuándo de un don. En un elocuente apartado del capítulo nueve, la autora comenta algunas entrevistas con adolescentes de escuelas secundarias, quienes ante la pregunta “¿cuándo fue la última vez que estabas haciendo algo y no querías ser interrumpido?” mostraron perplejidad, no sabían cómo responder, era una pregunta atípica que no podían comprender, ninguno recordaba un momento así, incluso un estudiante afirmó “en este momento espero [deseo] ser interrumpido”. Las múltiples actividades y escenarios —Internet, celulares, juegos, vida real— configuran un *multiliving* que demanda y promueve un nuevo régimen de la atención que abre muchos interrogantes.

La diversidad de aplicaciones ofrecidas en la Internet abre un campo extenso donde la autora se adentra analizando diversos ejemplos. Los videojuegos en red ofrecen vidas alternas en las que los usuarios encuentran un escape a los inconvenientes de lo real, diseñando avatares a la medida del deseo y entablando relaciones que complementan o desdibujan las de la cotidianidad. Facebook favorece una “fanatización” de la amistad en la que predomina, al igual que en los teléfonos celulares, un lazo telegráfico, concreto (me gusta, asistiré). La obtención de comentarios y la cantidad de amigos, al igual que las estrellas de música, son el común denominador de la amistad. Para los adultos el correo electrónico se convierte en una extensión más, como lo confiesa la autora, es la primera actividad de la mañana y la última en la noche, sin discriminación alguna entre los límites de la vida íntima y lo laboral.

En la sociedad estadounidense hay un amor profeso por las nuevas tecnologías que en buena parte proviene de un conjunto de promesas de seguridad, de contacto permanente, de reducción de las distancias entre las personas, e incluso de convertirse —en un mundo virtual— en la persona que siempre ha querido ser y los obstáculos de la vida real no lo han permitido. Estas promesas han facilitado la incursión de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida: el trabajo, la escuela, la pareja, los amigos, la salud, etcétera. Lo paradójico es que, a medida que aumentan las posibilidades, los usuarios y las promesas, surgen sentimientos de inconformidad y sinsentido, se extravía cada vez más el contacto directo, cara a cara, voz a voz.

Es así como la autora propone que aunque todo el tiempo estemos conectados y a un clic de los demás, cada vez estamos más solos: *Alone Together*. La delicadeza de Turkle al analizar las relaciones de los usuarios con la tecnología en la actualidad estadounidense, obliga a preguntarnos por las realidades latinoamericanas y la forma como se dan estas relaciones en otros contextos. Son evidentes las diferencias entre las sociedades latinoamericanas y la estadounidense, pero el alcance que han tenido las NTIC no es exclusivo del norte del continente; por el contrario, el ritmo de crecimiento latinoamericano se ha incrementado para el campo de las NTIC y cada vez más las clases sociales se incorporan a estas nuevas lógicas vía teléfono celular. Es un fenómeno de alcance global que sin embargo se actualiza localmente y por tanto invita a la reflexión e investigación en contextos acotados.

## Referencias

- Turkle, S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Nueva York, Simon & Shuster, Inc.
- (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Nueva York, Simon & Shuster, Inc.
- (2011), *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Nueva York, Basic Books.