

TECNOLOGÍAS DE SOFTWARE LIBRE: CULTURA Y EMPODERAMIENTO DEL SABER

Productores tecnológicos y compradores de objetos tecnológicos: reflexión sobre un modelo generador de brechas digitales.

Pensar la validación social de la tecnología supone de un trabajo cercano al utilizado en el análisis del lenguaje: un signo es producto de un significado, algo adquiere sentido o significado en la medida en que ese algo sea acompañado por un conjunto de validaciones realizadas principalmente por un conglomerado social.

Con la tecnología, este proceso social de significados y validaciones se hace particular dada la naturaleza de su construcción como artefacto y validación masiva, en el cual, dicho producto luego de ser construido en escenarios de especialización y coordinación: los laboratorios y centros de montaje, pasa por dos canales altamente diferenciados: la Universidad y las tiendas comerciales, para finalmente llegar a las calles, veredas y extramuros como un objeto extraño cuyo valor principalmente radica en la obtención de una marca tecnológica, o sencillamente, en la ausencia de ella...

En un país donde la escala de pobreza sobrepasa mas de 40% de la población, es significativo estimar, que la valoración tecnológica pase por dos medios sociales altamente limitados en cuanto a su real potencial vinculante (Universidad y Tiendas comerciales). La tecnología, cuya naturaleza demarca toda una producción socialmente compleja llega a la multitud como un objeto fallecido.

Las razón de su muerte en colectividad descansa en la limitación de su mensaje masivo, debido claro está, a la generación de una estructura social segmentaria y altamente habituada a la marginación, igualmente, a la generación de modelos de reproducción social basados en la valoración específicamente económica.

Que la validación social de la tecnología no sea enfocada a la valoración del proceso social que la construye, o en el significado social que encarna, y aunque parezca contradictorio, mucho menos en su “utilidad” es una evidencia de dicho modelo.

Que la validación social de la tecnología se realice a partir de parámetros asociados con conceptos de otro orden, tales como, los de confort, rapidez y/o placer,...etc, es decir, por conceptos cuyo patrones no están directamente asociados a su proceso de creación y mucho menos a sus potencialidades culturales y sociales, es sencillamente una evidencia mas del desempoderamiento masivo de l@s ciudadan@s con la tecnología.

En breves palabras, la validación social de la tecnología circula a través de preceptos de consumo para luego perecer en el objeto mismo debido a la estructura social monopólica y altamente diferenciada en la cual actualmente se produce y reproduce, constituyéndose como significado tan potencialmente abstracto como inservible.

Después de identificar la tecnología como un producto validado y reproducido por estructuras sociales las cuales se constituyen como conglomerado social diferenciador, cabe afirmar que la idea de tecnología vigente no nos pertenece, no es nuestra, dado que sencillamente se nos ha marginado de su participación como constructores válidos, a duras penas como clientes potenciales...

Por esta misma razón, esta manera particular en la cual se ha validado el reconocimiento de un producto social (tecnología) cuya naturaleza especial tiene el poder de definir quienes están bajo la línea de desarrollo y quienes no, identifica el tamaño y naturaleza de una brecha objetiva entre creadores y clientes, entre constructores y compradores, en un momento de la cultura donde la utilización de este producto social define el funcionamiento de casi la totalidad del engranaje productivo y comunicativo de parte importante del planeta.

El mensaje es claro: “nosotros os entregamos, ustedes usan, nosotros participamos, ustedes solo observan, luego nosotros os culpamos, y ustedes vuelven a comprar”.

Algo paradójico de dicha condición radica en que es precisamente el modelo de sociedad occidental el que hace unos siglos estimó como plan fundamental de las cartas Constitucionales de las Naciones, el derecho y la promoción al acceso al código de la escritura, fundamentando aquella decisión en la urgente necesidad de construir sociedades con capacidades para el impulso de modelos sociales habitados por niveles de abstracción conceptual superiores: la ciencia. Sin embargo, en la era tecnocientífica, la cual se fundamenta en su predecesora, la orientación es completamente contraria.

“Detenerse ahí donde está la máquina”, parece ser el mensaje del aparato comunicativo de masas de la época.

Así, un modelo que produce y promueve brechas es sin duda un modelo al que se debe decididamente increpar, por cuanto en su marcha impone procesos, primero subjetivos, luego objetivos, para concentrar el conocimiento de la época y con ello, impedir el acceso masivo a las formas de poder intrínsecas al conocimiento tecnológico, neutralizando así el potencial dominio masivo de él, para luego arrojarles seguramente a fuerzas invisibles e incomprensibles que administren parte de sus vidas. Sin duda, dicho contexto genera alarmas a quienes consideramos que en la producción del saber y su difusión, deben interceder consideraciones filosófico-políticas que apunten a la promoción y acceso a los recursos de la época, para garantizar su empoderamiento y administración democrática.

En dicho contexto, la tecnología se dibuja no solo como un tema tan solo relevante, sino como un problema fundamental de la civilización por cuanto además de lo anterior, ésta también cruza transversalmente los modelos de comunicación, administración, gestión, educación y divertimento que poco a poco han sido arquitecturados y asimilados a una forma de vida global. La lucha contra la valoración mercantil de la tecnología seguramente no es de expertos, hackers o técnicos, es un tema de tod@s, es un tema vital.

Dilucidamos algunos de los mecanismos del modelo de validación del saber tecnológico actual, identificando cómo dicho modelo se apoya en estructuras de conocimiento especializadas para luego ser validadas institucionalmente por

organismos de carácter académico y comercial, limitando la participación social masiva en la construcción de sus significados y utilidades, provocando con ello, la muerte de su potencial social y cultural para luego ofrecerla únicamente como producto anexo al mercado, promoviendo así y dada su lógica, brechas entre conocimiento tecnológico y cotidianidad, imponiendo límites entre quienes deben saber, controlar y modificar la tecnología, y quienes deben aceptarla y padecerla, transferirla o “simplemente” comprarla...

SOFTWARE LIBRE Y EL EMPODERAMIENTO PARA LA ELIMINACIÓN DE LAS BRECHAS DIGITALES

Volviendo a los valores fundamentales, la tecnología hace parte de la cultura en virtud a su condición de producto social colectivo. Para lograr este producto social llamado tecnología se necesitó de un estadio superior en el modelo productivo y educativo, el cual permitiese un nivel geoméricamente mayor en lo concerniente a la articulación de saberes y productos. Solo un computador aglomera 24 elementos de la tabla periódica, así mismo pasa por la aritmética, la geometría, el cálculo, la física y la química la construcción de su estructura física (hardware) para luego entregarse al diseño, montaje y por último a la implementación de un recurso altamente abstracto como lo es el Software. Es la tecnología la manifestación de un estadio de organización que supera sus antecesores, dada su condición de saber construido que necesita de una organización social donde el tráfico de conocimientos sea su condición fundamental.

Luego, ¿si es así la producción objetiva de la tecnología por que no lo es su reproducción social? ¿Por qué existe una contradicción entre producción tecnológica y reproductibilidad social de la tecnología?

La producción de la tecnología vista desde la óptica como se impone actualmente es fundamentada como único objeto susceptible de mercado y control. La producción tecnológica no escapa a intereses geopolíticos, así mismo, a necesidades de corte economicista. Sin embargo, esta tecnología, no es la única, también en este campo, existen alternativas válidas y poderosas.

Hablaremos de lo que se ha dado en llamar Software Libre, modelo tecnológico que supone una potencial ruptura con aquél modelo promotor de brechas digitales y asimetrías estructurales. Fundamentalmente, esta corriente tecnológico-cultural descansa en consideraciones respecto a la popularización de la tecnología como producto colectivo subordinado a valores socio-culturales: compartir, experimentar, construir colectivamente, usar libremente.

Hace parte transversal de su política el derecho de la ciudadanía a tener el control de la tecnología que actualmente incide de manera directa en la administración de su vidas. Para ello establece como aspecto fundamental de su construcción tecnológica, el derecho de l@s usuari@s a acceder al código fuente de los programas de computo, igualmente, el potencial de modificarlo de acuerdo a sus necesidades, y compartirlo como apoyo solidario a otras comunidades del planeta.

¿Y de que sirve poder acceder al código si no se programar? ¿De que sirve poder construir software si no lo necesito?

La escritura fue un lujo hace siglos, luego un deber y derecho. La programación en la actualidad es una realidad de minorías, mas adelante tendrá que ser una realidad, un deber y derecho masivo. Entre mas afectada este nuestra vida por las tecnologías, es mas urgente y fundamental entenderlas y controlarlas. Del control colectivo subyace el derecho y la libertad. El Software Libre irrumpe en el escenario planetario como la respuesta tecnológica de corte humanista con la capacidad de dar soluciones al problema estructural de la concentración monopólica de las tecnologías y sus consecuencias nefastas para la democracia e independencia de cada nación del planeta.

Por otra parte, permitir que la tecnología circule a otros escenarios de la vida social, es potenciar la producción de tecnologías fundamentadas y situadas en virtud a las problemáticas particulares de cada territorio. Las consecuencias directas que esto trae para el bienestar social son inimaginables, así mismo las consecuencias que esto trae a la estructura educativa son concretas.

Plantear otra relación entre conocimiento y acceso, ya no aquella que pondera el beneficio mas pragmático, sino otra que posibilita y promueve la creación mas allá

de las esferas que han concentrado históricamente el poder del conocimiento y la distribución de sus productos, es sin duda alguna, una buena noticia para el planeta, que como tal, debe ocupar las agendas del debate público, académico, cultural e intelectual. Promover procesos del saber, donde se vinculan las experiencias de las comunidades es una demanda epistémica de la contemporaneidad, promover procesos de construcción colectiva de conocimientos es una deuda política de establecimiento actual.

En la creación de artefactos ahora prácticos, administrados por las comunidades mismas, evaluados y verificados por una ley transparente yace la oportunidad de saldar parte de las deudas históricas: entregar conocimiento y poder con él. Lograr saber para ser deconstruido, reconstruido y empoderado. Saberes de colores, saberes con identidad.

Sin duda el Software Libre es una alternativa limitada a las soluciones globales que aquejan nuestro planeta, sin embargo, hacerlo a un lado, es prolongar la construcción de alternativas globales para la solución concreta y pronta.

Comentario final:

Las tecnologías vistas en la actualidad demarcan una línea de diferencia entre productores y detentores. Ser solo detentor de tecnología a escala nacional, es determinar condiciones de subdesarrollo económico. Dejar la administración de las tecnologías a organizaciones tan distantes de nuestras necesidades más apremiantes, seguramente sería un suicidio Democrático. No permitir que las poblaciones se enriquezcan con la tecnología, transformándola y adecuándola a sus necesidades, sería un suicidio cultural.

Farith Amed Hernández
Fundación Casa del Bosque
Conocimiento e Investigación Tecnocultural.

[Http://www.fcbosque.org](http://www.fcbosque.org)

Bogotá - Colombia