

TRACK 24

ENGLISH VERSION

Social learning and technoscience from below: uses of digital devices and knowledge construction

Convenors:

Mariacristina, Sciannamblo, Madeira Interactive Technologies Institute,
cristina.sciannamblo@m-iti.org

Assunta, Viteritti, Sapienza – University of Rome,
assunta.viteritti@uniroma1.it

Letizia, Zampino, Sapienza – University of Rome,
letizia.zampino@uniroma1.it

The track aims to explore the forms of technoscientific learning and co-construction within datafication processes, namely the production and transformation of aspects of social and private life into data through the uses of digital monitoring technologies. Such uses create forms of engagement and participation that entail reconfigurations between formal and informal, expert and non-expert knowledges, distributed between human and non-human actors. These devices enable and suggest different uses and, therefore, they produce information aggregate made up of big data and metadata, which populate virtual database in the digital data economy. The range and variety of these technologies (digital application, wearable technologies, sensors, nanotechnologies) enable the recording and collection of data, thus the self-tracking and processing of experiences in many spheres: health, fitness, reproductive and sexual activity, education, social politics, organizations, institutions, environmental health, urban and domestic life, social wellbeing. These technologies, which are mostly used through smartphones and other mobile devices, show two different dynamics: 1. an interdisciplinary assemblage since they involve different scientific domains (computer science, biomedicine, software engineering, physics, psychology), both in the design and testing phase; 2. a bottom-up reconfiguration and hybridization of such scientific knowledge through expert and non-expert users, who, individually and collectively, become data gatherers and producers.

The aim of this track is to investigate such issues through empirical and theoretical contributions which shed light not only on the ways whereby tracking and self-tracking digital devices are designed and developed through the assemblage of different scientific knowledges, but also on how different uses from below engender a reconfiguration of knowledge and expertise. Topics of interest for this track include, but are not limited to:

- the production of digital data for personal use through digital devices as a practice of formal and informal learning;
- personal data management, control and privacy;
- the relationship and reconfiguration between the uses inscribed or suggested in the design of digital objects and the actual uses;
- processes of reappropriation from below of the knowledge inscribed in the devices by user and activist networks;
- reproduction, negotiation and reconfiguration of practices, beliefs and values related to gender relations and body through the use of personal digital devices.

TRACK 24

VERSIONE ITALIANA

Apprendimento sociale e tecnoscienza dal basso: uso di dispositivi digitali e costruzione di conoscenza

Convenors:

Mariacristina, Sciannamblo, Madeira Interactive Technologies Institute,
cristina.sciannamblo@m-iti.org

Assunta, Viteritti, Sapienza – University of Rome, assunta.viteritti@uniroma1.it

Letizia, Zampino, Sapienza – University of Rome, letizia.zampino@uniroma1.it

La track intende indagare le forme di apprendimento e di co-costruzione tecnoscientifica nei processi di datificazione, ossia la produzione e la trasformazione in dati di aspetti della vita sociale e privata attraverso gli usi di tecnologie digitali di monitoraggio. Tali usi danno luogo a forme di coinvolgimento e partecipazione che implicano una riconfigurazione tra saperi formali e informali, esperti e non esperti, distribuiti tra attori umani e non. Questi dispositivi suggeriscono e consentono usi personali diffusi e, in tal modo, producono aggregati informativi sotto forma di big data e meta dati che alimentano banche dati virtuali nel mercato della *digital economy*. Tali dispositivi (in particolare applicazioni digitali, tecnologie indossabili, sensori, nanotecnologie) permettono la registrazione e la raccolta di dati, quindi l'automonitoraggio e l'elaborazione di esperienze in molti ambiti: dalla salute, al fitness, alla fertilità, dall'educazione alle politiche sociali, ai dati personali raccolti e monitorati in ambito aziendale e istituzionale, dall'inquinamento atmosferico alla qualità della vita urbana, al benessere sociale di gruppi e comunità. Per lo più utilizzabili tramite smartphone e altri dispositivi *mobile*, queste tecnologie sono l'effetto di due diverse dinamiche: 1. mostrano concatenamenti tra più campi interdisciplinari dal momento che, sia in fase progettuale sia nel processo di *testing* coinvolgono diversi saperi scientifici (informatica, biomedicina, ingegneria del software, fisica, psicologia); 2. favoriscono un processo di riconfigurazione e ibridazione dal basso di tali saperi "alti" attraverso l'uso degli utenti (esperti e meno esperti), i quali, individualmente o in forma aggregata, divengono produttori e raccoglitori di dati.

Questa track intende approfondire tali questioni attraverso contributi di natura empirica e teorica, che da un lato esplorano i modi in cui i dispositivi di monitoraggio e automonitoraggio sono progettati e sviluppati aggregando saperi esperti differenti, e dall'altro si concentrano sul loro uso dal basso e su come questo contribuisce alla riconfigurazione di saperi e competenze individuali e/o di comunità.

I temi di interesse della track comprendono (ma non sono limitati a):

- la produzione di dati per uso personale attraverso l'uso di tali dispositivi come pratica di apprendimento formale e informale;
- il trattamento e la destinazione dei dati personali (raccolti dal basso tramite i dispositivi) nella *digital economy*;
- i processi di riappropriazione dal basso delle conoscenze inscritte nei dispositivi attraverso reti di apprendimento e attivismo;
- la relazione e la riconfigurazione tra gli usi iscritti o suggeriti negli oggetti digitali e gli usi reali;
- riproduzione, negoziazione e riconfigurazione di pratiche, credenze e valori legati alle relazioni di genere e al corpo attraverso l'uso di dispositivi digitali dedicati alla persona.