

3. Inteligencia artificial y las nuevas utopías: cocreación y nuevos territorios para las infancias



GRETA LUKOSEVICIUTE*

PORFIRIO EDUARDO LUGO LAGUNA**

DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.445.03>

Resumen

La inteligencia artificial (IA) ha generado transformaciones profundas en la forma en que nos relacionamos con los territorios, el juego y la construcción de comunidad. Estas transformaciones se vuelven especialmente relevantes para las infancias porque en el presente experimentan los beneficios y los riesgos que representan los entornos físicos —plazas, calles, parques— y los entornos digitales —plataformas, videojuegos—, lo que tendrá repercusiones en el futuro. Esa vinculación demuestra la urgencia de comprender cómo la IA y las nuevas dinámicas tecnológicas reconfiguran la territorialidad de la infancia no solo como un espacio físico, sino como un campo de significados, interacciones y oportunidades para el desarrollo humano.

En este contexto, el factor humano es el eje central de cualquier reflexión sobre utopías y futuros urbanos. Las necesidades humanas —desde las más básicas hasta las de autorrealización y pertenencia, siguiendo enfoques como Maslow (1943) y otros modelos contemporáneos— deben ser tomadas como guía en el diseño de políticas, espacios y tecnologías. Para las infancias, estas necesidades se materializan en experiencias de seguridad, juego, exploración, aprendizaje y socialización, todas ellas fundamentales para un

* Doctoranda en Procesos Territoriales. Profesora en el Tecnológico de Monterrey, México. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5778-7624> ; correo electrónico: greta.lukoseviciute@gmail.com

** Doctor en Procesos Territoriales. Profesor-investigador en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9689-8086>

desarrollo integral. Sin embargo, las prácticas actuales tienden a privilegiar el consumo digital sobre la interacción comunitaria, lo cual genera un riesgo de aislamiento, dependencia tecnológica y debilitamiento de los vínculos intergeneracionales.

Proyectar nuevas utopías implica, por lo tanto, imaginar formas de co-creación en las que la IA no sustituya la experiencia humana, sino que la potencie. Esto demanda procesos de diseño participativo que incluyan a niñas, niños, familias, educadores y comunidades enteras, con el fin de construir territorios híbridos capaces de equilibrar lo digital y lo físico. Tales territorios deben atender necesidades humanas universales: seguridad, identidad, pertenencia, juego y sentido de propósito.

Integrar el factor humano en la conversación sobre cocreación, territorialidad, IA y utopías no es una opción, sino una condición indispensable para construir futuros más justos, inclusivos y sostenibles. Las infancias, en este marco, se convierten en protagonistas de una nueva territorialidad, donde lo humano, lo tecnológico y lo comunitario se entrelazan para generar escenarios de esperanza.

Palabras clave: IA, territorialidad de las infancias, necesidades humanas, *protopía*.

Introducción

El humano, por su naturaleza, siempre ha soñado e imaginado mejores posibles/imposibles, o utópicas formas de vivir (la mejor vida *post mortem*, los cuentos de mundos secretos con riquezas infinitas, criaturas mágicas que cumplen deseos, obras filosóficas de los sabios pensadores, etc.) que por no cumplir con ciertas reglas se vuelven historias de terror, decepción y sufrimiento. El término *utopía* aparece en 1516 en la obra literaria escrita por Thomas More (1478-1535) para describir una sociedad ideal, ordenada y justa, situada en una isla imaginaria —“no-lugar”—. Este concepto no solo ha inspirado la literatura, la filosofía política y la planificación urbana, sino que también ha funcionado como espejo crítico de las carencias de cada época. A lo largo de los siglos, las utopías han mutado en función de los

avances tecnológicos y los desafíos sociales: desde las ciudades ideales del Renacimiento como respuesta a la congestión y la falta de planificación urbana, higiene y salud pública, hasta las visiones futuristas impulsadas por la Revolución Industrial como respuesta al crecimiento explosivo de las manchas urbanas, la contaminación, el hacinamiento y las malas condiciones de vida, y, más recientemente, por la inteligencia artificial más adelante se analizarán los posibles focos rojos de esa época.

El imaginario de la distopía es inseparable de la utopía y ha acompañado este proceso. Como advierte Zygmunt Bauman (2000), los temores sobre el colapso social, la vigilancia excesiva o la deshumanización en sociedades tecnológicas han dado lugar a narrativas que cuestionan los excesos de la modernidad líquida. Obras literarias como *1984* de George Orwell (1949) o *Un mundo feliz* de Aldous Huxley (1932) constituyen ejemplos clásicos de distopías que advierten sobre los peligros de un progreso desprovisto de ética.

En este panorama, algunos autores contemporáneos han planteado la necesidad de abandonar tanto las utopías inalcanzables como las distopías paralizantes. Michael Shermer (2018) propone el concepto de protopía, entendida como un estado de mejora incremental y realista que, aunque imperfecto, representa avances significativos respecto al pasado. Según Shermer, “progreso protópico es el término que mejor describe los monumentales logros morales ocurridos en los siglos pasados: la atenuación de la guerra, la abolición de la esclavitud, el fin de la tortura y la pena de muerte, el voto universal, la democracia liberal, los derechos y libertades civiles, el matrimonio igualitario y derechos animales. Todos estos son ejemplos de progreso protópico en el sentido de que han ocurrido a un pequeño paso a la vez”. Esta noción permite reconocer tanto los logros acumulativos de la humanidad como los desafíos aún vigentes.

En este contexto conceptual, la inteligencia artificial (IA) emerge como una fuerza que reconfigura las ideas de utopía, distopía y protopía. La IA no solo potencia la eficiencia económica y la capacidad de procesamiento de información, sino que también abre la puerta a nuevas formas de mediación entre lo posible y lo imposible. Así, cuestiones que antes se percibían como barreras insuperables —desde limitaciones físicas hasta obstáculos socioeconómicos o de socialización— ahora pueden ser replanteadas. Personas con dificultades para acceder a servicios educativos, de salud o culturales,

así como quienes enfrentan problemas de integración social, encuentran en la IA una herramienta capaz de democratizar oportunidades (Brynjolfsson y McAfee, 2014).

En este sentido, la IA no debe ser vista únicamente como un instrumento técnico, sino como un agente cultural y social que influye en la manera en que los individuos y las comunidades imaginan y experimentan sus futuros posibles. Como plantea Shoshana Zuboff (2019) en su teoría del “capitalismo de la vigilancia”, estas tecnologías también presentan riesgos, como la apropiación de datos personales y la manipulación de conductas. Últimamente el análisis de datos depende en gran medida de la IA para la de toma de decisiones en las áreas de gestión de fondos, políticas públicas, programas educativos y parecidos, lo que representa otros riesgos más puntuales, como atribución exagerada (sobrevaloración de las capacidades de la IA), falta de robustez (la IA funciona nada más en su entorno de entrenamiento), dependencia de datos (la IA responde mal en contextos distintos), sesgos (reproducción de prejuicios sociales), efecto eco (la IA amplifica sus propios errores), manipulación (datos externos puede alterar los resultados), objetivos mal definidos (la IA actúa de forma absurda), daño intencional (uso de IA para fines dañinos) (Gavilán, 2021). Sin embargo, es precisamente en la tensión entre posibilidad y riesgo donde se define el carácter protopiano de la IA: una herramienta que, con un uso ético y responsable, puede contribuir a la construcción de futuros más justos y equitativos.

Uno de los marcos analíticos más útiles para comprender el impacto de la IA es la jerarquía de las necesidades humanas expresada en la pirámide de Maslow (Maslow, 1943). Desde lo más básico —alimentación, seguridad— hasta lo más complejo —autorrealización—, la IA puede desempeñar un papel en la satisfacción de cada nivel. Por ejemplo, en contextos de pobreza extrema, la IA aplicada a la agricultura de precisión y la distribución de recursos puede contribuir a garantizar la subsistencia (World Economic Forum, 2021). En la esfera de la seguridad, algoritmos de predicción y gestión urbana pueden mejorar la prevención del crimen y la resiliencia ante desastres. En el ámbito de la socialización, aplicaciones basadas en IA ofrecen herramientas de comunicación a personas con discapacidades o barreras lingüísticas, mientras que, en la búsqueda de autorrealización, la IA acompaña procesos educativos, creativos y artísticos.

Más allá de las necesidades materiales, la IA también abre un terreno de exploración de tabúes y límites sociales. Aspectos tradicionalmente asociados a lo íntimo o lo inalcanzable —como la construcción de vínculos afectivos, el acceso a experiencias culturales o la superación de traumas personales— se ven reconfigurados por la mediación algorítmica. Por ejemplo, quienes enfrentan problemas de socialización encuentran en entornos virtuales mediados por IA espacios de aprendizaje emocional y conexión, mientras que personas con dificultades económicas acceden a educación y orientación laboral personalizada a bajo costo. Así, la IA actúa como un mediador entre las restricciones históricas de la vida humana y la posibilidad de ampliación de horizontes.

En este escenario, las infancias representan el grupo social con mayor potencial de beneficio, siempre que el uso de la IA se gestione con responsabilidad y enfoque constructivo. La infancia es la etapa donde se forman las bases cognitivas, emocionales y sociales, y la IA puede jugar un papel crucial tanto como nana digital, guía educativa o acompañante de juego. Sin embargo, este papel no es homogéneo: depende en gran medida del contexto socioeconómico, cultural y familiar. En familias con altos recursos, la IA puede convertirse en un recurso para ampliar horizontes académicos y creativos; en contextos de vulnerabilidad, puede suplir carencias educativas o incluso funcionar como un puente hacia la inclusión social. Este debate sobre la responsabilidad colectiva frente al impacto de la IA en las infancias será uno de los ejes centrales de este capítulo.

En suma, se busca analizar la relación entre IA y nuevas utopías bajo el prisma de las necesidades humanas básicas, la exploración de tabúes y limitaciones históricas, y la construcción de futuros protopianos. Partiendo de un marco conceptual nutrido por autores clásicos y contemporáneos, se argumentará que la IA no solo transforma los modos de satisfacer necesidades individuales, sino que redefine el horizonte colectivo de lo posible. Finalmente, se sostendrá que las infancias —como depositarias del porvenir y como sujetos en formación— constituyen el grupo que más puede beneficiarse de este potencial transformador, siempre que se asegure un uso ético, pedagógico y socialmente responsable.

El factor humano en la era de la hiperconexión

Las necesidades básicas de ayer y las complejidades de hoy

La comprensión del ser humano y sus necesidades ha sido una constante en la historia de la filosofía, la psicología y la sociología. Maslow (1943) propuso una jerarquía que ordena las necesidades humanas desde lo fisiológico hasta la autorrealización. Sin embargo, como advierten Wahba y Bridwell (1976), esta clasificación nunca fue rígida ni universal, y ha sido objeto de múltiples revisiones y críticas.

En el siglo XXI las necesidades humanas no se limitan al acceso a la alimentación, el cobijo o la seguridad, sino que se amplían a dimensiones ligadas a la conexión digital, el reconocimiento en redes sociales y la identidad construida en múltiples plataformas (Turkle, 2011). Lo que antes se vivía en el círculo inmediato —la familia, la comunidad, la escuela— ahora se discute también en el espacio digital, creando una nueva intersección entre lo físico y lo virtual.

Este fenómeno es crucial para comprender cómo los grupos más vulnerables —niños, niñas y adolescentes— enfrentan cambios drásticos en su socialización. Si antes la plaza pública, la calle o el parque eran los lugares de encuentro y juego, hoy estas experiencias compiten con la inmediatez del consumo digital y las recompensas dopaminérgicas de las pantallas (Alter, 2017).

La comunicación y la conexión masiva

El acceso masivo a la información transformó la estructura misma de la sociedad. De inicio, es posible observar ese inicio de la transformación en el aumento del número de pensadores y científicos, lo que trajo el acceso a palabra escrita (impresión industrializada y acceso a la Biblia y otros escritos), posteriormente a la información inmediata a través de la radio, televisión y telefonía, que, a pesar de ser información inmediata, dejaba al humano como observador. Actualmente el acceso a la información en internet, permite reaccionar, comentar y discutir junto con los algoritmos; es decir,

cambió el papel de la sociedad como recibidora pasiva de la información a un actor involucrado, formador y cocreador.

Castells (2009, p. 89) define esta transformación como la emergencia de la sociedad red, caracterizada por la integración de la comunicación interpersonal y de masas en un sistema interactivo, en el que los usuarios dejan de ser receptores pasivos para convertirse en actores del proceso comunicativo, y donde el poder se articula a través de flujos de información en red.

La conectividad masiva ha generado un nuevo tipo de territorialidad, no necesariamente vinculada al espacio físico, sino a la pertenencia simbólica a comunidades virtuales. Estas comunidades, aunque generan vínculos afectivos y políticos, no siempre se traducen en cohesión social real (Jenkins et al., Ito & boyd, 2016). La situación resulta contradictoria: se amplían las conexiones virtuales, pero, al mismo tiempo, se intensifica la soledad en la dimensión física, sobre todo en jóvenes que sustituyen interacciones presenciales por digitales (Twenge, 2018).

Inteligencia artificial, cuidados y desigualdad

La inteligencia artificial (IA) añade una capa más al panorama que deja la comunicación y conexión masiva. En contextos de altos ingresos, la IA aparece como nana digital, asistente educativa o guía personalizada para el desarrollo infantil (Livingstone y Blum-Ross, 2020). En cambio, en entornos de vulnerabilidad, los niños suelen quedar más expuestos a dispositivos sin mediación adulta, lo que provoca un mayor riesgo de adicción digital, aislamiento, explotación de datos personales e incluso ciberacoso o violencia digital (UNICEF, 2021b, p. 43).

Pareciera que la IA genera el efecto eco nada más por la brecha socioeconómica entre las infancias de sectores con distinto acceso a recursos y oportunidades, donde los niños y adolescentes privilegiados conviven con una IA diseñada para potenciar su aprendizaje y habilidades, mientras que la infancia de sectores populares enfrenta una relación desigual que apenas cubre las necesidades básicas. Las infancias de todos los sectores están expuestas a actividades relacionadas con la tecnología que resultan nocivas.

Esto último está influenciado por la cultura y ocupación familiar, amistades y hábitos personales.

Hacia una protopía de lo humano

Michael Shermer (2018) introdujo el concepto de protopía como alternativa a las visiones utópicas o distópicas. La protopía no supone un futuro perfecto ni un colapso total, sino un avance gradual y tangible hacia mejoras posibles. Este enfoque puede trasladarse al análisis de la infancia en tiempos de hiperconexión: no se trata de demonizar la tecnología ni de idealizar un regreso imposible a la niñez “desconectada”, sino de generar espacios híbridos donde lo digital y lo físico se integren en beneficio del desarrollo humano.

En este sentido, la recuperación del espacio público como lugar de juego y convivencia multigeneracional se vuelve una estrategia protopiana: no elimina la digitalidad, pero equilibra la balanza hacia experiencias más completas, sensoriales y comunitarias.

Territorialidad en la era híbrida

La territorialidad clásica

En los estudios antropológicos, la territorialidad ha sido entendida como el vínculo entre los grupos humanos y el espacio que habitan. Raffestin (1980) la describe como una construcción social que transforma el espacio en territorio mediante relaciones de poder, control y apropiación simbólica. Sack (1986), desde la geografía humana, añade que la territorialidad implica estrategias para influir en las acciones de otros a través del espacio. Por su parte, Haesbaert (2011) plantea la multiterritorialidad como resultado de la coexistencia de múltiples pertenencias espaciales que definen a los sujetos modernos.

Estas definiciones se relacionan con la noción de espacio vivido de Lefebvre (1974), quien plantea que la ciudad no es solo infraestructura, sino tam-

bién experiencia y práctica social. Harvey (2008), en línea con ello, defiende el derecho a la ciudad como el derecho a transformar y apropiarse colectivamente de los espacios urbanos. En el caso de las infancias, estos marcos permiten entender cómo el juego en calles, parques o plazas constituye una forma de territorialidad activa que afirma su derecho al espacio público.

De lo físico a lo digital

La expansión de la territorialidad al ámbito digital ha redefinido la manera en que los sujetos, incluidas las infancias, se relacionan con el mundo. Hoy el desarrollo tanto de un solo individuo como de las comunidades ya sucede en tres dimensiones:

- Lo físico, representado por la plaza, la calle o el parque donde los niños juegan y conviven.
- Lo digital, donde comunidades online, videojuegos o plataformas educativas ofrecen nuevos espacios de socialización.
- Lo imaginario, catalizado por la creatividad y reforzado por tecnologías como la inteligencia artificial o los metaversos.

La plaza pública tradicional convive así con espacios como *Minecraft*, *Roblox* o foros virtuales, donde se ensayan identidades, reglas de convivencia y nuevas formas de juego. Esta hibridez transforma la experiencia territorial en algo expandido, en el que adultos junto con la niñez transitan entre lo tangible y lo intangible con fluidez.

Nuevos paradigmas de lo real

Los límites entre lo tangible y lo intangible se difuminan en la era híbrida. Conceptos como realidad aumentada o realidad mixta son más que tecnologías: funcionan como metáforas de la vida social actual, donde lo físico está atravesado por capas digitales y simbólicas. Para las infancias, esto significa

que su noción de territorio ya no se limita a un parque cercano, sino que incluye mundos digitales, narrativas compartidas y universos imaginados.

Territorialidad en transformación: física, digital e imaginada

La teoría de la *network society* de Castells (1996) y Van Dijk (2006) ofrece un marco para comprender cómo espacio y tiempo se reconfiguran en entornos digitales. La lógica de redes distribuidas permite interacciones instantáneas y globales, lo que descentraliza las territorialidades tradicionales y crea nuevas formas de pertenencia.

En este sentido, el “callejón infantil” contemporáneo se configura en tres capas:

- Espacio físico: donde los niños juegan, corren y conviven, pero también enfrentan la amenaza del sedentarismo digital.
- Espacio digital: videojuegos en línea, plataformas educativas y entornos multijugador globales que ofrecen experiencias compartidas más allá de lo local.
- Espacio imaginado: las ideas que ya pueden ser expresadas con ayuda de la IA, narrativas de mundos fantásticos potenciadas por IA, creación de avatares o arquitecturas digitales construidas en *Minecraft*.

Efectos socioafectivos. La hibridez territorial impacta en las dinámicas socioafectivas de las infancias:

- Presencia social: mientras la interacción física genera un alto sentido de copresencia, los entornos digitales pueden recrear —aunque de manera limitada— esa sensación de estar con otros.
- Efecto de desinhibición online: las plataformas digitales facilitan la expresión, pero también pueden propiciar conductas tóxicas o agresivas.
- Fragmentación y burbujas: los algoritmos refuerzan cámaras de eco que restringen la diversidad de experiencias infantiles.

- Sobrecarga de información: la saturación de estímulos digitales puede inhibir la concentración y dificultar la construcción de conversaciones significativas.

En conjunto, estos procesos sugieren que la territorialidad infantil contemporánea no puede analizarse únicamente en lo físico ni en lo digital: se configura en un entramado híbrido donde el derecho al juego, la imaginación y la socialización están en constante negociación.

Utopía, distopía y protopía en la infancia y el territorio

Los clásicos de la utopía (Platón, Moro, Bacon)

La noción de utopía tiene sus raíces en el pensamiento filosófico de la Antigüedad y el Renacimiento. Platón, en *La República*, imaginó una ciudad ideal organizada en torno a la justicia, la educación y la división funcional del trabajo (Platón, [ca. 380 a.C.] / 2000). En el siglo XVI, Tomás Moro acuñó el término “utopía” en su obra homónima, describiendo una isla regida por la razón, la igualdad y el bien común (Moro, 1516 / 2014). Poco después, Francis Bacon escribió *La Nueva Atlántida* (1627/2011), donde presentó un modelo de sociedad guiada por el conocimiento científico y la experimentación.

En estos relatos, la infancia aparece de manera tangencial, pero siempre vinculada a la educación como herramienta de transformación social. Platón otorga un papel central a la formación de los futuros ciudadanos, mientras que en Moro y Bacon se vislumbra una infancia moldeada para servir a un orden colectivo superior. Los conceptos de la utopía clásica son interpretados y reinterpretados, siempre planteando las soluciones a las problemáticas de cada época.

Distopías contemporáneas (Orwell, Huxley, *Black Mirror*)

En contraste con los ideales utópicos, las distopías modernas han mostrado los peligros de sociedades hipercontroladas o dominadas por el exceso tecnológico. George Orwell, en *1984*, describe un mundo vigilado por el Gran Hermano, donde la autonomía personal desaparece (Orwell, 1949 / 2009). Aldous Huxley, en *Un mundo feliz*, plantea una sociedad aparentemente perfecta, pero sustentada en la manipulación genética, el consumo compulsivo y la supresión de la individualidad (Huxley, 1932 / 2007).

Más recientemente, series como *Black Mirror* han explorado cómo las tecnologías digitales generan nuevas formas de alienación, soledad y control (Booker, 2013). En estos relatos, la infancia se vuelve especialmente vulnerable: niñas y niños aparecen como sujetos moldeados por sistemas tecnológicos, más que como agentes de cambio.

Protopía como alternativa (Shermer)

Frente a los extremos de la utopía perfecta e inalcanzable y la distopía opresiva, surge la noción de protopía, propuesta por Kevin Kelly y difundida por Michael Shermer (2018). La protopía se entiende como la mejora gradual de la sociedad, paso a paso, a través de pequeños avances en ciencia, cultura, cooperación y calidad de vida. No busca la perfección absoluta, sino cambios realistas y acumulativos que hacen que cada generación viva un poco mejor que la anterior.

Aplicación en la infancia y el espacio público

La protopía se vuelve especialmente pertinente al pensar en la infancia y el territorio. En lugar de esperar soluciones totales o caer en visiones catastróficas, se puede apostar por transformaciones locales, tangibles y sostenibles: parques más seguros, escuelas abiertas a la comunidad, programas culturales accesibles, redes de cuidado intergeneracional.

Ejemplos de protopías reales:

- Proyectos comunitarios: barrios en Medellín, Colombia, donde el urbanismo social integró bibliotecas, escaleras eléctricas y espacios públicos que transformaron zonas antes violentas en espacios de convivencia (Echeverri y Orsini, 2010).
- Ciudades amigas de la infancia: iniciativa del UNICEF aplicada en diversas ciudades latinoamericanas, orientada a garantizar que el diseño urbano considere los derechos de niñas y niños (UNICEF, 2021a).
- Huertos escolares: programas educativos en México, Chile y Argentina que vinculan el aprendizaje de ciencias con la alimentación saludable y la conciencia ambiental (FAO, 2014).
- Pasaportes culturales: proyectos como el Pasaporte Cultural Infantil, en España, donde niñas y niños reciben un cuadernillo para registrar visitas a museos, bibliotecas y teatros, acumulando experiencias significativas de aprendizaje y juego (Ayuntamiento de Madrid, 2019).

Síntesis y proyecciones

Lo humano en el cruce de lo físico y lo digital

El siglo XXI ha puesto en tensión la definición misma de lo humano. Mientras la modernidad había construido su identidad en torno a la capacidad de producir, razonar y dominar la naturaleza, hoy la frontera se difumina entre lo físico y lo digital. El espacio vital ya no es únicamente el territorio material —la casa, la calle, el barrio—, sino que se extiende hacia lo intangible de las redes, las plataformas y los algoritmos.

Este cruce no es neutral, puesto que modifica las formas de socializar, de aprender, de crear comunidad y de experimentar el mundo. La identidad se configura tanto por lo que se vive en la plaza pública como por lo que se comparte en un perfil digital.

La pregunta es, entonces, cómo mantener el factor humano —necesidades, vínculos, afectos, derechos— en medio de esta nueva configuración híbrida. La respuesta no está en negar lo digital, sino en integrarlo de manera crítica y equilibrada con lo corporal, lo relacional y lo comunitario.

Infancias como campo sensible y estratégico

Las infancias son el espacio donde más claramente se revelan los efectos de este tránsito. Niños y niñas viven simultáneamente en dos mundos: el tangible (juego en la calle, interacción física con pares, contacto con la naturaleza) y el digital (pantallas, contenidos, redes). La vulnerabilidad radica en que el segundo mundo, diseñado en gran parte por intereses comerciales, se apropia de su tiempo, atención y energía afectiva, desplazando experiencias fundamentales para el desarrollo humano integral.

Sin embargo, precisamente por esa sensibilidad, las infancias son también estratégicas: lo que se siembra hoy en sus prácticas de juego, convivencia y aprendizaje territorial marcará las formas de ciudadanía del futuro. Recuperar espacios públicos para el juego intergeneracional, implementar estrategias pedagógicas basadas en la cooperación y fortalecer la mediación crítica frente a lo digital son apuestas que redefinen la calidad de la vida urbana.

La protopía como horizonte posible para la gestión del territorio y la educación

Frente al binomio utopía-distopía, la protopía ofrece un horizonte realista y esperanzador: no busca imaginar un futuro perfecto ni temer uno catastrófico, sino mejorar paso a paso las condiciones existentes.

Aplicada al territorio y a la infancia, la protopía significa:

- Crear espacios públicos inclusivos y accesibles, donde el juego sea reconocido como derecho y herramienta formativa.
- Promover ciudades amigas de la infancia, que integren políticas de movilidad, seguridad, educación y cultura pensadas desde la perspectiva de niños y niñas.
- Fomentar proyectos comunitarios, como huertos escolares, pasaportes culturales o rutas seguras, que involucren activamente a familias y vecinos.

- Incorporar las tecnologías digitales no como sustitutos del espacio físico, sino como mediaciones complementarias que amplían la capacidad de aprender, narrar y proyectar el territorio.

La protopía, entonces, no es un ideal lejano, sino un proceso continuo que se construye desde lo cotidiano, reconociendo la infancia como núcleo sensible y motor de transformación.

Conclusiones

El análisis de la relación entre inteligencia artificial, territorialidad y nuevas utopías muestra cómo las transformaciones tecnológicas reconfiguran las necesidades humanas, la forma de cohabitar y los horizontes del futuro. La investigación conecta la dimensión del factor humano (necesidades, vínculos y derechos), con la territorialidad física, digital e imaginada, y con los imaginarios de utopía, distopía y protopía, y ofrece un marco integral para comprender los desafíos contemporáneos. De todos los grupos de usuarios de territorio o de las tecnologías, la infancia se revela no únicamente como un grupo vulnerable frente a los riesgos de la hiperconexión, sino como un campo estratégico de innovación social y territorial. Sus prácticas de juego, aprendizaje y convivencia son semillas que moldean la ciudadanía futura, por lo que su bienestar constituye una prioridad colectiva.

No obstante, el predominio de la lógica digital mercantil amenaza con capturar la atención, el tiempo y la socialización infantil, desplazando experiencias comunitarias esenciales. El riesgo reside en que las plataformas diseñadas con fines comerciales sustituyan el desarrollo humano integral por dinámicas de consumo, vigilancia y dependencia tecnológica.

Frente a este dilema, la protopía aparece como el horizonte más viable: un camino de mejora gradual, situada y comunitaria, que combina innovación tecnológica con recuperación del espacio público, cooperación intergeneracional y fortalecimiento de la mediación crítica frente a lo digital. No se trata de elegir entre lo físico o lo digital, sino de integrarlos de manera complementaria.

Se invita a investigadores, gestores urbanos, educadores y comunidades a comprometerse en la creación de territorios para la infancia que reconozcan el derecho al juego, la imaginación y la socialización en contextos híbridos. El reto colectivo es construir espacios físicos y digitales equilibrados que potencien el desarrollo integral de niñas y niños como sujetos plenos y como agentes del futuro.

Referencias

- Alter, A. (2017). *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*. Penguin Books.
- Ayuntamiento de Madrid. (2019). Pasaporte cultural infantil. <https://www.madrid.es>
- Bacon, F. (2011). *La nueva Atlántida*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1627).
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Booker, M. K. (2013). *Blue-collar Pop Culture: From NASCAR to Jersey Shore*. Greenwood. [Sección sobre *Black Mirror*].
- Brynjolfsson, E., y McAfee, A. (2014). *The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. W. W. Norton & Company.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society* (vol. 1). Blackwell Publishers.
- Echeverri, A., y Orsini, F. M. (2010). Informalidad y urbanismo social en Medellín. *Bitácora Urbano Territorial*, 17(1), pp. 11-30. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/19919>
- FAO. (2014). *La educación en huertos escolares*. Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. <https://www.fao.org/school-gardens>
- Gavilán, I. (2021, 1 de marzo). Riesgos de la inteligencia artificial. *Ignacio Gavilán*. <https://ignaciogavilan.com/2021/03/01/>
- Haesbaert, R. (2011). *El mito de la desterritorialización: Del "fin de los territorios" a la multiterritorialidad*. Siglo XXI Editores.
- Harvey, D. (2008). *El derecho a la ciudad*. Crítica de la Razón.
- Huxley, A. (2007). *Un mundo feliz*. Debolsillo. (Obra original publicada en 1932).
- Jenkins, H., Ito, M., y boyd, d. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Polity Press.
- Lefebvre, H. (1974). *La producción del espacio*. Anthropos.
- Livingstone, S., y Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), pp. 370-396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Moro, T. (2014). *Utopía*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1516).
- Moro, T. (2003). *Utopía*. (G. M. Logan y R. M. Adams, eds.). Cambridge University Press. (Obra original publicada en 1516).

- Orwell, G. (2009). 1984. Debolsillo. (Obra original publicada en 1949).
- Platón. (2000). *La República*. Alianza Editorial. (Obra original publicada ca. 380 a. C.).
- Raffestin, C. (1980). *Pour une géographie du pouvoir*. Librairies Techniques.
- Sack, R. (1986). *Human Territoriality: Its Theory and History*. Cambridge University Press.
- Shermer, M. (2018). *Heavens on Earth: The Scientific Search for the Afterlife, Immortality, and Utopia*. Henry Holt and Company.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less From Each Other*. Basic Books.
- Twenge, J. (2018). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. Atria Books.
- UNICEF. (2021a). Ciudades amigas de la infancia. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://ciudadesamigas.org>
- UNICEF. (2021b). *The State of the World's Children 2021: On My Mind – Promoting, Protecting and Caring for Children's Mental Health*. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society: Social Aspects of New Media*. Sage.
- Wahba, M., y Bridwell, L. (1976). Maslow Reconsidered: A Review of Research on the Need Hierarchy Theory. *Organizational Behaviour and Human Performance*, 15(2), pp. 212-240. [https://doi.org/10.1016/0030-5073\(76\)90038-6](https://doi.org/10.1016/0030-5073(76)90038-6)
- World Economic Forum. (2021). *Shaping the Future of Technology Governance: Artificial Intelligence and Machine Learning*. <https://www.weforum.org/reports/shaping-the-future-of-technology-governance-artificial-intelligence-and-machine-learning>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.

