

HACIA UNA CRÍTICA DE LA RAZÓN DIGITAL

En 2004 se ha cumplido el bicentenario de la muerte de Immanuel Kant, y deseo, en el marco de la reflexión sobre los límites de la ciencia, rendirle homenaje con el presente texto. Su recuerdo disculpa cierta rotundidad que el título comporta. De la misma manera que Kant intentó delimitar en su tiempo los límites de la razón, debemos actualmente enfrentarnos a la pregunta de cómo la revolución digital transforma y condiciona el uso de la misma en la comprensión de nuestra contemporaneidad.

¿En qué sentido podemos hoy hablar de "razón digital"? No, por supuesto, en cuanto que una lógica binaria se haya impuesto a nuestro raciocinio. El que las máquinas procesen información según la combinatoria de ceros y unos, fragmentada en *bits*, y que quizás ello otorgue un nuevo modelo para comprender el funcionamiento neurológico, es un tema abierto que, indudablemente afecta a la neurociencia y a la metodología de la programación, aunque no estoy tan segura de que configure una nueva *autoapercpción transcendental*, pues nos estamos refiriendo a un proceso interno, subyacente a nuestra conciencia que sigue comportándose fundamentalmente de manera analógica. Pero si definimos razón digital como la que actúa a través de una nueva forma de comunicar y utilizar el saber en la sociedad digital, creando una diferente manera de percibir el mundo y generando una ciberontología, nos podemos acercar con más justeza a la pertinencia del concepto.

Entiendo por *sociedad digital* aquella que está determinada por las tecnologías de la información y del conocimiento (TICs), por *digitalismo* la ideología que la sustenta, y por *ciberontología* la visión metafísica que crea un distinto mapa ontológico, donde a la tradicional división entre entes y entes de razón, se le añade una tercera especie: el ente virtual, que siendo de razón, ostenta una modificada categoría óntica. La referencia de este ente no es la materia, ni la esencia, pero en cuanto genera una nueva estructura de realidad - la realidad virtual-, adquiere una presencia perceptible, cuya esencia es el código, esto es: el logos, dispositivo por medio del cual el mundo inteligible se hace mundo sensible sin ser por ello material. Nos adentramos en una metafísica de la presencia que no remite a la substancialidad, sino que se nos revela como una efectiva *fenomenología de la ausencia*. Ausencia de materialidad, de sustancia. Por primera vez lo que *es*, lo que cuenta, no tiene necesariamente por qué existir, en el sentido tradicional del término. Se ahonda en una fractura entre el ser y el existir, mucho más profunda de

lo que podía deducirse de cualquier idealismo precedente, pues si bien hasta ahora podíamos, según diversas corrientes, pensar en determinados entes de razón sólo accesibles al intelecto, su característica definitoria la constituía el que éstos no eran susceptibles de una fenomenología, de una percepción sensible, toda percepción sensible estaba ligada a lo empírico. El ente virtual, repito, resulta perceptible sensiblemente sin que sea empírico y es aunque no exista.

Por tanto, la *crítica de la razón digital* intenta acercarse a cómo la sociedad de la información promueve un cambio en los conceptos nodales de la gnoseología hasta ahora vigentes. Tarea ardua de la que la presente ponencia pretende subrayar únicamente algunos trazos. Para ello, quiero servirme de un excepcional guía, Immanuel Kant, no sólo por rendirle homenaje en una celebración, sino porque considero que nadie como él supo definir los términos clave de la gnoseología. De la mano de algunas de sus definiciones en la *Crítica de la Razón Pura* recordaremos las características básicas de las nociones de lo que, abreviando, denominaremos gnoseología tradicional, para, a continuación, observar cómo los conceptos kantianos quedan en algún sentido modificados en la gnoseología digital. Dado que muchos de dichos conceptos son también objeto de estudio de la física y aunque no sería posible dar ni siquiera una visión somerísima de ellos, recordaré no obstante las definiciones canónicas de Newton como paradigma de la física clásica y algunas aportaciones de la física relativista. Brevísimos apuntes para enmarcar el horizonte del que emerge la que hemos dado en llamar razón digital. Posteriormente abandonaremos la guía kantiana para acercarnos a otras nociones modificadas por el digitalismo, como son las de sujeto o comunidad. Repito, no se trata aquí de ninguna relectura kantiana, ni de una revisión de modelos físicos, sino de avanzar las líneas de una cierta metafísica que nos envuelve con sus quimeras, componiendo una escenografía en la que ya somos personajes de su ficción.

.Conocimiento *a priori*, empírico y virtual

La conocida afirmación kantiana de que "Si bien todo nuestro conocimiento comienza *con* la experiencia, no por eso origínase todo el *en* la experiencia" abre el paso a la concepción trascendental y a la síntesis *a priori*. En la sociedad del conocimiento se pretendería dar un paso más, pues si para Kant "la experiencia es sin duda el primer producto que elabora nuestro entendimiento, con la materia bruta de las percepciones sensibles", en dicha sociedad es "ese conocimiento" quien conforma, configura, crea la experiencia, dado que el punto de partida no lo constituye "la materia bruta de las percepciones sensibles" sino la información convertida ella misma en experiencia, por consiguiente el conocimiento es ya primordialmente "lo que nuestra propia facultad de conocer proporciona por sí misma".

La razón digital se movería en un espacio *a priori*, a mitad camino entre lo que Kant entiende por conocimiento puro y empírico, pues aunque la producción virtual se

genera por la aplicación metodológica y lógica, no busca reflexionar de una forma transcendental sobre el modo de conocimiento *a priori*, lo cual la excluye de la definición estricta kantiana de "pura", sino crear una simulación de la realidad, aunque, forzando los conceptos kantianos, esa realidad virtual no dejaría de ser una síntesis *a priori*.

Las teorías científicas describen y explican comportamientos físicos por medio de formulaciones matemáticas. Es el cerebro quien con esos datos se "representa" o anticipa los fenómenos. La mente es nuestro primer generador de realidad virtual, aún cuando dicho concepto se aplique actualmente al ordenador, produciendo y simulando entornos físicos posibles, perceptibles a su vez. Visualizamos tecnológicamente lo que antes eran procesos intuitivos internos. Nos hallamos por tanto en un terreno de matemática aplicada, que, a medida que los objetos recreados se alejan de los físicamente posibles, se acercaría más a la matemática pura. Por ello, la presente reflexión se centra en algunos de los conceptos tratados por Kant en la Estética Transcendental.

Sin duda, de haber vivido Kant en nuestros días habría añadido un capítulo más a su crítica, analizando este aspecto digital del conocimiento. No pretendo usurpar esta complejísima tarea, que requeriría prolijas matizaciones entre los especialistas, sino apuntar cómo hoy nos es pensable una nueva dimensión del conocimiento sintético *a priori*.

.Espacio. Ciberespacio.

Para Kant "El espacio es una representación necesaria, *a priori*, que está a la base de todas las intuiciones externas", esto es, la forma *a priori* de sensibilidad externa. Para Newton "El espacio absoluto, en su propia naturaleza, sin relación con nada externo, permanece siempre similar e inmóvil". Junto a esta independencia e inmutabilidad, el espacio se considera homogéneo, continuo e infinito, adecuado a la concepción cinético corpuscular de la materia en la física clásica. La física relativista modificó radicalmente esta visión al incorporar el tiempo como una cuarta dimensión del espacio, el espacio así deja de ser independiente de la materia, se convierte en dinámico, heterogéneo, no euclidiano, curvo, ni siquiera simultáneo en su yuxtaposición. Los posteriores desarrollos de la física han disparado toda una serie de metáforas espaciales, a partir de lo que podríamos denominar geometrías especulativas, espacios curvos, discontinuos, de estructura esponjosa, superespacio, n dimensiones, teoría de las cuerdas, fractales... metáforas pensables, matematizables, pero apenas representables intuitiva y vivencialmente. Así pues, si en la física la concepción del espacio se ha transformado profundamente, la concepción kantiana creo que puede ser considerada aún aplicable, dado que nos habla desde una persistencia lógico perceptiva. Y es precisamente esta persistencia la que condiciona que tendamos a representarnos de una forma sensible *a priori* el nuevo concepto que la sociedad digital aporta: el ciberespacio. Porque frente a las geometrías especulativas de la física moderna, que

podemos comprender y quizás intuir, pero no representarnos vivencialmente, el ciberespacio es un espejismo psicológico, colectivo y profundamente vivenciado. El ciberespacio fue definido por William Gibson como: "Una alucinación consensuada experimentada día a día por decenas de millones de operadores legítimos, en todos los países... Una representación gráfica de datos abstraídos de los bancos de datos de cada ordenador del sistema humano. Complejidad impensable. Líneas de luz dispuestas en el no-espacio de la mente, conjunciones y constelaciones de datos. Del mismo modo que las luces de la ciudad, cuando se alejan". Es una especie de espacio paralelo socialmente producido, creado virtualmente, con la apariencia/ficción de un lugar de encuentro, no asimilable al espacio exterior ni al geográfico, que fuerza al límite nuestra forma habitual de representación mental. Uno tiene la impresión de entrar en zonas de "presencia permanente" de grupos de información. En cierto sentido es semejante al espacio relativista, no es algo que esté ahí, independiente y objetivo, sino que se crea y se actualiza por la presencia instantánea de quienes en ese momento lo ocupan, redes y nódulos semejan líneas geodésicas de densificación, dispersión, fluctuación formal; es una creación constante y dinámica. Percibimos los objetos virtuales como si estuvieran en un espacio, aunque sepamos que no son físicos, ni siquiera necesariamente representación de objetos físicos, sino meras condensaciones de información. Pero si los concebimos así seguramente es porque el viejo Kant tenía razón y nuestra sensibilidad sólo dispone de esa forma universal de representar la realidad que, también ahora –paradójicamente- suponemos externa, el espacio es "la condición subjetiva de la sensibilidad bajo la cual tan sólo es posible para nosotros la intuición externa". Por ello denominamos espacio a lo que ciertamente no lo es, como "forma pactada de alucinación colectiva" asimilable. Pero incluso esta característica de "experiencia construida" es deudora del concepto *transcendental* kantiano. Son los sujetos, las acciones quienes conforman nuestra realidad como "formas a priori de sensibilidad comunitaria". El lenguaje digital, los servidores, el hardware, software... configuran los objetos (virtuales) que podemos encontrar en el ciberespacio. Su virtualidad no remite a un objeto ni a una cosa en sí, es organización de información, y en ese sentido conformación trascendental de esa realidad, que por su carácter no físico sino como conjunto de *bits*, da un paso más, en este símil de lo trascendental kantiano hasta convertirse en un idealismo trascendental. El digitalismo es el nuevo idealismo trascendental. El ciberespacio en cuanto estructura pactada de alucinación colectiva y forma *a priori* de sensibilidad comunitaria surge como algo nuevo y diferente, consecuencia de las nuevas tecnologías de la información, y que no se hallaba presente en otras formas avanzadas de las telecomunicaciones. El teléfono, la retransmisión vía satélite... atravesaban el espacio exterior para conectar de forma casi instantánea dos puntos de nuestra geografía, no modificaban el espacio, ni nuestro imaginario de él, no creaban otro espacio virtual ocupado. Si queríamos visualizar la conexión que estaba ocurriendo nos representábamos un mapa *mundi* en el que una línea enlazaba los dos puntos; es más, parte de la atracción psicológica en los comienzos de la telefonía era esta superposición de la imagen de dos personas, cada una en su medio local, simultáneamente conectadas, y la visión espacial geográfica de la lejanía, el vértigo del viaje sin desplazamiento. Lo mismo ocurre con la conexión vía satélite, nos representamos el evento ocurriendo y retransmitido, atravesando las distancias a través del espacio exterior. En el ciberespacio, por el contrario, tenemos

la impresión de que el encuentro se realiza en un no-lugar al que accedemos por medio de la pantalla, una topología creada por y para el encuentro, espejismo de flujos desterritorializado, que sin embargo configura una topografía imaginada espacialmente. En ese no lugar hay multitudes, individuos, información, mundos ficcionados, estancias que transitamos, secuencias que parecen estar permanentemente ocurriendo por si deseamos penetrar en ellas.

Poco más atrás constatábamos que las nuevas metáforas físicas no habían preparado un camino intuitivo para percibir el ciberespacio, sino que lo concebíamos a partir de la distorsión de lo que Kant denominó "forma a priori de sensibilidad externa", esto es asimilándolo y forzando nuestro mecanismo lógico y de percepción. Lo que tiene de asimilación nos lo hace comprensible, lo que tiene de parcial distorsión compone esa novedosa alucinación colectiva patente. Y es ahora, porque hemos generado una diferente forma perceptivo conceptual vivenciada, cuando ésta puede hacernos más intuitivamente cercanas algunas de las metáforas físicas postrelativistas mencionadas. No a la inversa.

Pensemos, por ejemplo, en la interpretación de los mundos múltiples posibles a través de la mecánica cuántica. La acción de observar un suceso subatómico incide sobre las propias partículas observadas, haciendo que éstas elijan uno de los múltiples comportamientos posibles según la mecánica cuántica; así, los electrones o fotones, pueden comportarse como ondas o como partículas dependiendo del método experimental que adoptemos, existen, por así decir, "en un limbo probabilístico de muchos estados superpuestos posibles hasta que se ven forzados a un estado único por el acto de observación". Según la hipótesis de los mundos múltiples, las partículas seguirían todos los comportamientos posibles, pero en universos separados.

John Wheeler, físico que acuñó a finales de los sesenta el término *agujero negro*, señaló que podríamos establecer un paralelismo entre la física y la teoría de la información, ambas construidas a partir de entidades elementales básicas, en un caso el *cuanto* y en otro el *bit*. Así como el acto de observación de algo en la física hace aparecer de alguna manera este algo, la búsqueda de información hace aparecer ésta de una determinada manera. Es lo que pretendió sintetizar con su fórmula "*it from bit*": "Cada *it* –cada partícula, cada campo de fuerza, inclusive el continuo espacio-temporal propiamente tal- extrae por entero su función, su significado y su misma existencia- aunque de manera indirecta en algunos contextos- de (*from*) respuestas obtenidas-con-aparatos a preguntas del tipo sí o no, elecciones binarias o *bits*". Según la fórmula "*it from bit*", no sólo descubrimos la verdad mediante las preguntas que formulamos, sino que en cierto sentido creamos esa misma realidad "*it*", lo que es; el fondo nouménico existe no porque es esencia, sino porque es pregunta.

Igualmente se ha buscado un acercamiento desde la teoría de la supercuerda, en ésta las partículas elementales son sustituidas por bucles de energía, cuyas vibraciones generarían las fuerzas físicas y las partículas. Las supercuerdas ampliarían el universo relativista de cuatro dimensiones a seis extradimensiones que están compactadas en bolitas infinitesimales. La integración de la teoría de la supercuerda, la mecánica cuántica, los agujeros negros y la teoría de la información se pensaría según un complejo modelo de "madeja de cuerdas".

Puestos a este acercamiento del ciberespacio a la especulación física, el concepto de "agujero de gusano" tal como lo desarrolla Stephen Hawking me parece

extremadamente sugerente. Recordemos un poco su planteamiento. En un universo de tres dimensiones imaginemos un plano con dos puntos y una línea que los une, que demarcaría el espacio a recorrer y, según el móvil, el tiempo requerido para ellos. Pero sabemos que el espacio-tiempo no es lineal sino curvo. Curvemos pues dicho plano hasta hacer coincidir ambos puntos, el desplazamiento entre ellos se convierte, imaginando un pequeño agujero de gusano, en un atajo formidable. Y bien, ¿no es acaso la pantalla del ordenador nuestro "agujero de gusano" para penetrar en esos mundos paralelos reverberantes que esperan nuestra búsqueda inquisitiva? Un universo, entre los muchos posibles, se actualiza cada vez con nuestra visita, internautas cuánticos domésticos, los fluidos eléctricos se desplazan por la red (¿líneas, madejas de cuerdas componiendo una realidad virtual instantánea?). La pantalla apagada como agujero negro que aglutina, densos, expectantes, la pluralidad de universos que entre todos creamos, el interruptor que conecta el mecanismo como viaje espacio-temporal a la medida de nuestro ocio. De una manera cibernética cumplimos la intuición física de Hawking – tan difícil de representarnos físicamente- de creernos cotidianamente en un espacio-tiempo tradicional, pero estar "viviendo en realidad en el superespacio infinitamente dimensional de la teoría de la supercuerda" .

La noción de ciberespacio, precisamente porque kantianamente es "demasiado humana" construye un imaginario en el que podemos intuir algo de lo que la física moderna intenta trasmitirnos.

.Tiempo

Estamos ya hablando de él al referirnos al continuo espacio-temporal, pero volvamos la vista a algunas de sus características tradicionales y a su transformación digital.

Para Kant, recordemos, el tiempo es "una forma pura de la intuición sensible", la forma "de la intuición de nosotros mismos y de nuestro estado interno", no puede entenderse como una realidad absoluta, y sin embargo su validez objetiva respecto a todos los objetos que pueden ser dados a nuestros sentidos configura la "idealidad transcendental del tiempo".

Para Newton, según expone en los *Principia*: "El tiempo absoluto, verdadero y matemático, por sí mismo y por su propia naturaleza, fluye uniformemente sin relación con nada externo", es pues homogéneo, uniformemente fluyente, independiente de su contenido físico, acausal, infinito e infinitamente divisible. La física relativista dio al traste con todas estas características. La ausencia de principio del tiempo se ve contestada con teorías como las del *Big Bang*. La continuidad es refutada por la mecánica cuántica. La fusión de masa y energía invalida la independencia entre espacio y materia. El principio de indeterminación

de Heisenberg imposibilita la concepción de una posición y momentos definidos. A nivel microfísico la separación conceptual entre movimiento y cosa movida deja de ser factible.

Al igual que habíamos visto con la noción de espacio, los modelos de tiempo que utiliza la física desde comienzos del siglo XX son formulables matemática y especulativamente, pero difícilmente imaginados ni percibidos, por ello, de nuevo, volvemos a la vigencia de las concepciones kantianas, pues nos hablan de la forma universal en que los objetos son dados a nuestros sentidos, intuitivos y procesados internamente, aún cuando esos objetos adquieran hoy un ámbito de experiencia diferente como es el de la realidad virtual.

No obstante el modelo cibernético es un ejemplo de hibridación, al pensarse kantianamente unifica su universo conceptual y perceptivo, al aplicarse sobre un entorno fluido, inestable y novedoso, escenifica fluctuaciones que en la física eran más abstractas e inaccesibles, a veces también, resucita modelos fenecidos.

Gracias a la instantaneidad, nos retrotrae a un imaginario newtoniano de simultaneidad absoluta de sucesos yuxtapuestos. Es la velocidad de la fibra óptica, y el mantenimiento en red de la información quienes propician esta suerte de revitalización utópica neoclásica, fusionada con la idea de los universos paralelos y aderezada con buenas dosis de escenografía *ciberpunk*. Todo está ocurriendo simultánea y permanentemente.

La información se mantiene en la red, o desaparece aleatoriamente, creando agujeros negros, lo cual resulta más doloroso, pues su única realidad consistía en esa presencia sin correlato material. Gozamos de una cierta eternidad frágil y reverberante. La noción de causalidad se distorsiona, pues aún en el seno de lo instantáneo los trayectos son múltiples, el antes y el después se difuminan, existe la doble direccionalidad en la que se puede recuperar información. Por otro lado, se dan diversos niveles de velocidad en la incorporación a la red. Lo más difundido incide mayormente, lo que se difunde menos "ocurre" después, aunque haya pasado antes. Ello recuerda, en cierta medida, la afirmación relativista de que el tiempo depende de los diversos sistemas de referencia. Lo que es percibido como anterior – aunque sólo sea porque nos ha llegado más rápidamente- es pensado como condicionante de lo percibido posteriormente- que, simplemente, puede viajar con mayor lentitud, pero haber transcurrido antes. Cuando la realidad es información y la información conforma la realidad los saltos o reversiones de cadenas causales son sólo un epifenómeno de la velocidad. También aquí carecemos de un sistema absoluto de referencia. No se trata de que un suceso realmente ocurrido no se conozca y no pueda ser tomado en cuenta, sino de que los paquetes de información dibujan el mapa de lo real, pudiendo ocasionar hecatombes económicas, caídas bursátiles, conflictos bélicos, crisis de gobiernos... y todo ello es muy real. En este sentido ahora sí vemos cómo el postulado relativista de la constancia de la velocidad de la luz- aquí la transmisión de los datos por la fibra óptica- ralentiza o distorsiona las velocidades de los fenómenos.

Pero la instantaneidad del digitalismo no une todos los puntos en un presente, sino que establece jerarquías, priorizado determinadas interconexiones. Es la instantaneidad de la élite, ralentizando lo que ocurre fuera de los grupos hegemónicos interconectados.

. Fenómeno y noúmeno. Realidad virtual.

La ontología tradicional deudora de Kant distingue entre noúmeno o cosa en sí, que nos remite al ámbito del logos, la esencia, el mundo inteligible, y fenómeno, que remite a la experiencia, a la apariencia, al mundo sensible. Para Kant "toda nuestra intuición no es nada más que la representación de los fenómenos, las cosas que intuimos no son en sí mismas lo que intuimos en ellas". Desde este punto de vista la cosa en sí existe pero no es cognoscible. Ahora bien ¿qué ocurre si las cosas en sí, como pasa con los objetos virtuales, son únicamente lo que ponemos en ellas? Entonces el noúmeno, además de corresponder al ámbito intelectual, en cuanto información, sin dejar de ser esencia, por consiguiente: lo que realmente es, se convierte además en lo que aparece, en lo que se manifiesta "fenoménicamente". No hay nada por debajo de este aparecer, y su manifestación no es física sino "racional", en el sentido de información que crea una realidad virtual.

No estoy afirmando, evidentemente, la inexistencia del mundo físico, sino constatando, cómo en cierto sentido toda nuestra experiencia de él ha sido siempre ya "realidad virtual", y el desarrollo de ésta por medios tecnológicos no hace sino mostrarnos palpablemente esta sospecha a la que durante siglos hemos intentado resistirnos.

Y para que no parezcan éstas meras elucubraciones metafísicas de una filósofa, quiero citar las esclarecedoras, en este aspecto, palabras de un científico, David Deutsch, investigador de física cuántica del laboratorio Clarendon de la universidad de Oxford: "Los realistas creemos que la realidad está en todas partes, objetiva, física e independiente de lo que pensemos de ella, pero que nunca la experimentamos directamente. Hasta la última brizna de nuestra experiencia externa es realidad virtual. Hasta la última brizna de nuestro conocimiento- incluyendo nuestro conocimiento de los mundos no físicos de la lógica, las matemáticas y la filosofía, así como de la imaginación, el arte, la ficción y la fantasía- está codificado en forma de programas para la representación de esos mundos en el generador de realidad virtual que es nuestro cerebro".

En la cibertontología, captamos de forma sensible (virtual) el mundo inteligible, la experiencia es logos, el fenómeno cifra digital (especie de pitagorismo sensible), transformada teoría *hylemórfica* en la que la forma es también la materia. Sin embargo no estamos hablando de una suerte de idealismo *berkeleyano*, pues la realidad de las cosas no está en nuestra mente, sino en la pantalla, o como proyección fantasmática (simuloúrgica), más allá de la pantalla, en el ciberespacio. La *simulourgia* es el mecanismo por medio del cual construimos la realidad como simulación; no se trata de transformar un referente físico o de establecer análogos, sino del proceso mediante el cual el signo sustituye al objeto. La dualidad de la gnoseología clásica se convierte en superficie. Pueden servirnos para su estudio buena parte de las aportaciones del estructuralismo y la semiótica, se trataría aquí de otra vuelta de tuerca al giro lingüístico. No sólo constatamos que la realidad es lenguaje, sino que los lenguajes, en este caso de "programación", conforman una nueva realidad que se nos presenta nítida, transformando en cierta medida los criterios de evidencia, de conocimiento, y la captación vivencial de un mundo.

Nótese que estamos hablando de simulación, no de representación. Hasta ahora los métodos de observación y de reproducción técnica de la realidad tenían como fin la captación lo más fiel posible de la misma. Una fotografía, una película, la grabación de un concierto... son tanto más perfectos cuanto técnicamente reproducen con la máxima fidelidad. Pero en la realidad virtual se trata de crear entornos que funcionen como la realidad, no de reproducir fielmente acciones acaecidas, -pues entonces tendríamos secuencias idénticas repetidas *ad infinitum*-. Se trata de simular el funcionamiento de la realidad, de forma que, en tiempo real, interactivamente, se modifiquen los hechos de acuerdo a nuevas elecciones. Por ello la realidad virtual no copia, sino que genera un plus de realidad.

Gnoseológicamente ello significa que los signos adquieren autonomía, mientras el referente pierde importancia, nos encontramos en un hiperrealismo icónico, en un idealismo semántico.

La *simulourgia* es una real metafísica de la simulación, una *fenomenología de la ausencia*. "Fenomenología" pues se nos aparecen los objetos, "de la ausencia" pues carecen de substancia, sólo tienen cifra (código digital), logos; no materia sino información. Hasta ahora la información era algo mental, teórico, y el mundo inteligible estaba más allá, era lo captado por medio del logos; en la ciberontología el logos sustituye al mundo sensible, pero no como algo otro inaprensible (*nous*), sino captable por los sentidos.

Si despertar del sueño dogmático de la razón era renunciar a la pretensión de conocer las cosas en sí mismas, y aceptar que no tenemos más conocimiento que de los fenómenos, la ciberontología nos dice que al conocer lo fenoménico estamos realmente conociendo la cosa en sí, pues no hay cosa en sí más allá de los fenómenos, porque la fenomenología virtual es la forma de conocer lo que nouménicamente consideramos realidad. No es que hayamos avanzado en conocer la realidad en sí, sino que ésta ha dejado de ser relevante, de ser la "verdadera realidad". Hemos creado otra realidad "virtual", paralela, y en ella habitamos. No conocemos mejor la realidad, sencillamente la hemos abandonado.

Esta suerte de, como hemos denominado, "alucinación colectiva" supone un reamueblamiento de nuestra representación del mundo a nivel gnoseológico, perceptivo, sensible, ontológico y vivencial. En un cierto aspecto ya nada es igual, ni quiera nosotros mismos.

.El sujeto

Estábamos acostumbrados a considerar el sujeto bajo los criterios de la identidad. La persona, en su concepción de rostro o máscara, encuentra una primera dimensión de su mismidad a través de la apariencia física, para los otros es dueña de un comportamiento observable, e internamente, se le supone una subjetividad permanente que podemos denominar yo o alma. Todo ello junto con el nombre determina su ubicación social.

En la sociedad digital el sujeto, a través de los grupos de discusión, los *chats*, los correos electrónicos, asume múltiples identidades. No hay rostro, éste, reconducido

a su origen de máscara, se convierte más bien en mascarada. No hay apariencia física sino simulacro, se adopta un personaje (en los videojuegos, pero también en los grupos de información). No hay comportamiento observable sino verbalización, retórica del hipertexto, orden metafórico, ficción. No hay nombre sino pseudónimo. La dirección (no física) como identidad, frente al alma, el lugar del no lugar. Y correlativamente a ello un proceso de desubicación social.

Todo esto comporta una aparente disolución de los criterios de identidad.

Encontramos a un individuo agazapado tras la pantalla, que se construye con múltiples simulacros fragmentados, puede fingir su edad, nombre, sexo, nacionalidad..., presentándose ante los otros asumiendo nuevas personalidades.

La filosofía postestructuralista y postmoderna, con su defensa de la fragmentariedad, propugnó ésta como utopía liberadora; la proliferación de nuevas subjetividades abrió un camino de experimentación frente a las cuadrículas del orden. Sin embargo, el medio cibernético, aún posibilitando, en teoría, esa apertura, no ha respondido a dichas expectativas.

En los *chats*, cuando los individuos asumen personalidades fingidas, no es difícil encontrar cierto travestismo cibererótico; no obstante, para dar verosimilitud al personaje, asistimos a una acentuación de los estereotipos de género. Por otro lado, los medios reducidos a la instantaneidad de los mensajes son pobres en cuanto a los recursos de seducción frente a las relaciones directas, reforzando así las fórmulas simples y poco matizadas, los actores pueden ser más osados, pero menos comprometidos con sus acciones.

En general se observan comportamientos de mayor radicalización, directos y de menor autocontrol. Más que la liberación del sujeto por prácticas de identidad diversas, aparece un cierto ludismo infantil, la impunidad del ocultamiento.

.Comunidad

La comunidad está ligada al espacio, son las condiciones de cercanía, local, geográfica... las que crean relaciones sociales enmarcadas en agrupaciones conectivas que generan claves de identidad. La escuela, el trabajo, el pueblo, la ciudad, la nación... configuran niveles de diferencia legítima, un "nosotros" social, cultural y político colectivo. Los cambios en las nociones operativas de espacio en la cibernética sustituyen los criterios de localización común por los de intereses comunes, son redes sociales desterritorializadas, las comunidades virtuales conforman comunidades no ubicadas, "pseudo-comunidades" que simulan una relación personalizada, "un híbrido de comunicación interpersonal y de masas". ¿Hasta qué punto esa simulación representa una atenuación de los "acuerdos morales compartidos" que según Etzioni deben caracterizar a la buena sociedad? ¿La sustitución de la proximidad física por la proximidad de intereses garantiza una mayor cohesión que la de las comunidades tradicionales?, ¿nos encaminan a lo que Taylor ha denominado *Ética de la autenticidad*, a partir de la cual los usuarios recrearían las identidades?, ¿cómo las nuevas redes sociales influyen en la génesis de sentimientos de pertenencia?, ¿la libre asociación garantiza espacios más democráticos?...

Todas estas cuestiones han renovado las problemáticas con las que se han enfrentado en las últimas décadas las corrientes comunitaristas y afines. Ampliando en primer lugar el propio concepto de comunidad, así, frente a las tradicionales, y obedeciendo a mecanismos propios, deberemos incluir las *comunidades on-line*, entendiendo por ellas: "agregaciones sociales que emergen *on-line* cuando una cantidad suficiente de personas mantiene discusiones públicas durante un tiempo también suficiente, con un sentimiento humano suficiente, como para formar tejidos de relaciones sociales" .

Si en un primer momento se pensó que la cibernsiedad tendría un potencial subversivo frente a los poderes instituidos, generando relaciones horizontales y alternativas, propiciando el acceso generalizado a la información, en el sentido por ejemplo de la *ética del hacker* que propugnara Pekka Himanen, hoy las expectativas son menos triunfalistas. Y ello en varios sentidos que vienen haciéndose evidentes:

- a) El dominio hegemónico de la información por parte de diversos grupos se hace cada vez más patente.
- b) La instantaneidad de los medios electrónicos como sustitutos de la democracia directa y mecanismo de agitación social, promueven actuaciones irreflexivas, falta de contrastación de la información y respuestas radicalizadas emocionalmente.
- c) Los mecanismos de inclusión/exclusión de los grupos de intereses responden muchas veces a férreos y premodernos criterios de iniciación y permanencia en torno a estrictos idearios. Son homogéneos, se definen contra la diversidad externa.
- d) El factor de simulación más que posibilitar relaciones de identidades abiertas (Sandy Stone), refuerza en el simulacro los estereotipos clásicos tanto de dominio como de género, atenuando sin embargo el compromiso moral.

Como Steve J. Jones constata: "La habilidad para crear, mantener, controlar el espacio (como sea que lo llamemos: virtual, no ubicado, mundo red) nos vincula a nociones de poder y necesariamente a cuestiones de autoridad, dominación, sumisión, rebelión y cooptación, nociones que Etzioni estableció como criterios y preocupaciones primarias de la comunidad. Sólo por el hecho de que los espacios que nos preocupan en estos momentos sean electrónicos, no hay ninguna garantía de que vayan a ser democráticos, igualitarios o accesibles, y no parece posible que podamos prever qué es lo que va a suceder con sus contenidos y con su dominación"

.

FINAL

Basten estos breves trazos para perfilar lo que conforma un nuevo campo de estudio de la psicología social. La ciberpsicología, la cibernsociología, tendrán que dibujar un remodelado mapa de los procesos de identificación, la construcción del yo y la interacción grupal. La gnoseología, como hemos visto antes, deberá revisar sus conceptos nodales: conocimiento, información, realidad, verdad... La metafísica, de

mano de la ciberontología, quizá resurja de sus cenizas. La ciencia, la mística y la poesía se transforman en extrañas aliadas.

Retornando al talante kantiano, cabría preguntarse: ¿es la razón digital emancipadora?, ¿hace progresar al individuo hacia lo mejor? Para ello es necesario ampliar las consideraciones de la ética, el derecho y la legalidad que competen al sujeto digital. Como siempre la reflexión llega posteriormente a los hechos. Un nuevo contrato digital debería emerger frente a este buen salvaje cibernético que, no sabemos si rousseauiano o hobbesiano, subvierte, circula, propala su voluntad por la red.

El ciberespacio reclama un actualizado pacto social. Hemos descubierto un nuevo continente, pioneros y colonos ocupan el territorio, entre el *sheriff* y el piel roja, el internauta construye cosmópolis, y es ahora la fibra óptica quien requiere también su Ilustración. No somos replicantes ni transhumanos, sino sujetos completando una nueva ciudadanía, ésa que requerirá, cada vez más, de nuestro esfuerzo hacia una "crítica de la razón digital".

KRV, Estética trascendental , paragraf.2.

2

Principia, escolio a la def.VIII.

³ W. Gibson, *Neuromancer* (trad. cast. Barcelona, Círculo de lectores, 1989).

4

op.cit, paragraf. 3.

⁵ (Sigo para su descripción la didáctica exposición de John Horgan en su libro *El fin de la ciencia. Los límites del conocimiento en el declive de la era científica*, Barcelona, Paidós, 1998)

6

Op.cit, p.111.

⁷ Wheeler "Information, Physics, Quantum: The Search for Links" en Wojciech H. Zurek (comp.) *Complexity, Entropy, and the Physics of Information*, Reading, Mass., Addison-Wesley, 1990, pag. 5.

⁸ (citado por John Horgan. *Op.cit*. p. 126).

9

KRV, Estética trascendental, paragraf.4.

10

Idem, paragraf. 6.

¹¹ David Deutsch, *La estructura de la realidad*, Barcelona, Anagrama, 2002, pag. 128.

¹² Beiniger, J. "Personalization of mass media and the growth of pseudo-community". *Communication Research* (vol.3,n.14, pag. 369).

¹³ H. Rheingold, *Virtual communities*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993, pag. 59.

¹⁴ "Información, Internet y Comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la Era de la Información", en *cibersociedad 2.0*, Barcelona, UOC, 2003. pag. 41.

Rosa María Rodríguez Magda.