

Rechazo e indiferencia del objeto técnico: aproximaciones del sobreentendido de lo virtual
y sus repercusiones en el mundo natural

Laura Daniela Valbuena Alvarado

Trabajo de Grado para Optar al Título de Filósofa

Director

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Ph. D. en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2022

A los que en esta tierra se sienten vivir y morir, no a los que creen que el sol y la luna están en Europa. Porque nuestra realidad vital es grandiosa y nuestra realidad pensada es mendiga.

Jorge Luis Borges

Agradecimientos

A los que han ido más allá de los honores y no sucumben ante la peste engendada por el simple amor a los méritos, que se sublevaron frente a las supercherías académicas, que han sido reprochados injustamente por su punzante encanto irónico, que han sido atribuidos infamemente como anarquistas, que no quisieron soportar la adhesión servil a la militancia estudiantil, que han sido glorificados como aristotélicos, sartreanos y moniquillos. A la compañía, la alegría, la finura, la razón, el discernimiento, la rigurosidad y el buen gusto de los que vemos la filosofía como una actitud vital.

Tabla de contenido

	Pág.
Introducción	7
1. La malograda institución de lo virtual	14
1.1 El sobreentendido de lo virtual.....	18
1.2 Los sentidos de lo virtual.....	23
1.2.1 <i>El sentido tradicional filosófico</i>	24
1.2.2 <i>El sentido espacial</i>	25
1.3 La destrucción de la realidad virtual	29
2. Modo de existencia del objeto técnico digital.....	33
2.1 Las ideas relativas al automatismo como principio de extrañamiento con el objeto técnico digital	37
2.2 Reducción de la virtualidad al objeto técnico y desartificialización del objeto técnico	41
3. Inconsistencias legales: una ingenua explicación ontológica de la realidad virtual	47
3.1 Situación 1: Tierra de nadie	52
3.2 Situación 2: La legislación de las partes no legisla la totalidad.....	55
3.3 Situación 3: Una amenaza a la soberanía.....	59
3.4 La incapacidad del tradicionalismo legal frente a la realidad virtual.....	62
4. Consideraciones finales.....	64
5. Conclusiones.....	67
Referencias Bibliográficas	72

Resumen

Título: Rechazo e indiferencia del objeto técnico: aproximaciones del sobreentendido de lo virtual y sus repercusiones en el mundo natural*

Autor: Laura Daniela Valbuena Alvarado**

Palabras Clave: virtual, sobreentendido, objeto técnico, ontología legal, valoración cultural.

Descripción

El objetivo de esta investigación es mostrar que la valoración cultural del hombre estableció un rechazo hacia el objeto técnico, debido a la costumbre histórica con que nos relacionamos con aquel, como una máquina mecánica y calculadora. Producto de ello, se comprenden a todos los objetos técnicos desde un horizonte de incompreensión e indiferencia, incluidos los que hoy conocemos como objetos virtuales. Debido a la incompreensión actual de la naturaleza de la *virtualidad*, se examinará en la primera sección los sentidos en que se entiende *virtual* desde aquella relación inmediata con el fenómeno computacional y el sentido común colectivo del término. Enseguida, se aclarará la situación del objeto técnico digital respecto a su carácter indeterminado en la cultura del hombre, planteando las dos actitudes que tiene el hombre hacia el objeto técnico: una de optimismo y otra de desprecio por aquel. Siendo esta última la que encargada de infundir las ideas de automatismo y artificial como valoraciones negativas en el fenómeno computacional. De modo que, para finalizar, observaremos cómo aquella actitud reaccionaria tiene repercusiones sociales prácticas en los sistemas jurídicos.

* Trabajo de Grado

** Faculta de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director Jorge Francisco Maldonado Serrano Ph. D. en Filosofía.

Abstract

Title: Rejection and indifference of the technical object: approaches of the virtual understanding and its repercussions in the natural world*

Author: Laura Daniela Valbuena Alvarado**

Key Words: virtual, technical object, legal ontology, cultural valuation.

Description

The aim of this research is to show that the cultural valuation of man established a rejection towards the technical object, due to the historical custom with which we relate to it, as a mechanical and calculating machine. As a result, all technical objects are understood from a horizon of incomprehension and indifference, including those we know today as virtual objects. Due to the current incomprehension of the nature of virtuality, the first section will examine the senses in which virtual is understood from that immediate relationship with the computational phenomenon and the collective common sense of the term. Next, the situation of the digital technical object will be clarified regarding its indeterminate character in the culture of man, posing the two attitudes that man has towards the technical object: one of optimism and another of contempt for that. The latter being in charge of infusing the ideas of automatism and artificial as negative valuations in the computational phenomenon. So, to conclude, we will see how that reactionary attitude has practical social repercussions in legal systems.

* Degree Work.

** Faculty of Human Sciences. School of Philosophy. Director Jorge Francisco Maldonado Serrano Ph. D. in Philosophy.

Introducción

La actual investigación surge en una sesión de apartamento del director de esta monografía con tres estudiantes que se proponían la renovación del Semillero *Aither*. Durante aquella junta se expuso la inquietud del, en ese entonces, director del Grupo Tiempo Cero por resolver la actual problemática respecto a la legislación de los objetos virtuales en internet. La identidad completa del problema expuesto se fundamentaba en discernir si la ley de los hombres resulta suficiente para este nuevo fenómeno denominado *virtualidad*, la cual ya era parte de la experiencia vital cotidiana del hombre en su relación con los objetos técnicos y tecnológicos. Además, la dificultad radicaba en ¿cómo encausar la ontología legal frente a la naturaleza digital de algunos objetos como libros, música, películas, identidades personales, entre otros? Para ese entonces, mi comprensión frente a ese ejercicio filosófico, del que fuimos testigos con los precursores de esta nueva línea de investigación en el semillero, se basó en el recuerdo del afán de los filósofos siglo XVIII por homogenizar las leyes mecánicas de la naturaleza, recién propuestas por Newton, y la ley moral natural que regía la vida cívica de los hombres.

No obstante, durante la estadía y la exposición de aquella problemática que le concernía más a la filosofía que al derecho, se declaró finalmente por parte del expositor que aún era insuficiente incluso el planteamiento de aquel problema desde su investigación y sus horizontes de estudio. En ese punto, bajo la propuesta de investigación personal del profesor Jorge Francisco Maldonado se orientó el rumbo de continuación de las lecturas y estudios

del Semillero *Aither*, adscrito a la Escuela de Filosofía de la Universidad Industrial de Santander. En este contexto, se origina la propuesta de investigación denominada “Rechazo e indiferencia del objeto técnico: aproximaciones del sobreentendido de lo virtual y sus repercusiones en el mundo natural”, como una continuación a la investigación de los profesores e integrantes pertenecientes al grupo de Investigación Tiempo Cero de la Universidad Industrial de Santander en la línea de Lenguajes Digitales y Civilización Tecnológica.

El contexto académico bajo el cual comienza esta investigación es el trabajo de los profesores Jorge Maldonado y Dairon Rodríguez en el año 2015 con *Humanidad y universo digital: prolegómenos al problema ético de la utilidad y el perjuicio de lo digital para la vida*. Aquel estudio preliminar de los profesores del grupo de investigación Tiempo Cero buscaba aportar al debate sobre el beneficio y perjuicio de la tecnología digital al hombre, a través de una lectura crítica del universo digital. Así fue como aquel conflicto entre lo provechoso y peligroso de la tecnología en nuestras vidas maravilló mi atención. Por un lado, aquella oposición cultural y traumática del hombre por convivir en su cotidianidad con las máquinas, a saber; televisores, celulares, ordenadores, tabletas digitales, máquinas lavadoras, entre otras. Mientras que, de otro lado, se aboga por aquel sentimiento de logro del avance incesante de la tecnología y del conocimiento. Y, me refiero al debate, no porque alguno de los bandos ofreciese un argumento lo suficientemente sólido para defenderlo, sino que el debate en sí mismo cautivó mi interés.

Esta división antagónica hacia la tecnología nace con la revolución industrial y el movimiento Ludista, que traza en la historia del hombre un evidente antagonismo hacia las máquinas e influye la visión y experiencia que el hombre de clase media tenía hacia aquellos

artefactos mecánicos: unos enemigos que usurpaban su trabajo, pues los reemplazarían. Sin embargo, en simultáneo con esta rivalidad, las clases más privilegiadas y los individuos a quienes las máquinas facilitaron trabajos en masa, alta producción y reemplazo de aquellas actividades agotadoras apoyaban este gran logro mecánico. De este modo, nacen dos juicios hacia la máquina, respectivamente, uno de miedo y otro de simpatía.

Ambas representaciones sobre la máquina y la técnica fascinaron los estudios filosóficos durante varios años. A pesar de esto, a finales del siglo XX la posición de recelo contra las máquinas floreció masivamente, no solo en la Academia, sino en la creencia colectiva. Se debía al progreso en diseño y automatización de procesos, que posibilitaron al hombre ordinario acceder a las sofisticadas máquinas técnicas que anteriormente se restringía a los técnicos, ingenieros o científicos. Con la democratización de las máquinas, especialmente las máquinas computacionales, aquella visión mecanicista del hombre sobre la autonomía cobró auge. Hablo de la idea trivial sobre lo viviente como cualquier objeto o ser que tenga la capacidad de movimiento autónomo o que comporta movimiento externo sin necesidad de intervención del hombre. Aquello se creía de las pantallas que acompañaban a los objetos computacionales, lo que originó un miedo ingenuo ante la posibilidad de que aquellas máquinas llegasen a ser capaces de igualar al hombre o incluso superarlo. Incluso, las advertencias sobre la intromisión de la tecnología en nuestra vida cotidiana llegan al punto de ser capaces de arrebatarnos nuestro sentido de humanidad.

Por el apogeo de estas insinuaciones de alarma hacia la tecnología consideré esencial prestar mi atención hacia aquella actitud de desconfianza con la máquina, que a la idea optimista de evolución técnica. Pues ese temor no se quedaba sólo en un miedo infundado al

fenómeno técnico, sino que se encontraba en los estudios filosóficos como un juicio muy evidente y correcto de la técnica en la vida del hombre. Así, durante mi lectura de la *Historia del espíritu de la técnica* noté que no me encontraba sola en aquella intuición. Hans Blumenberg (2013) también aseguraba que el malestar por la cultura tecnológica es el que determina actualmente el ritmo filosófico y no el asombro que caracterizó a los griegos.

Aunque pareciese que esta problemática es reciente, con esta investigación daremos claridad al inicio de aquel malestar por lo técnico. Mi propósito es, entonces, mostrar que la valoración cultura hacia la técnica estableció un rechazo e indiferencia hacia el objeto técnico al que hoy estamos acostumbrados a relacionarnos en nuestra realidad cotidiana: el objeto técnico digital. En simples palabras, este objeto en particular es todo el grupo de objetos mediados por sistemas digitales que se conectan entre sí por una red de datos y comunicación, de las cuales la más conocida es el internet. Para no hacerlo tan confuso, denominaremos a todo este conjunto de procesos y elementos el *fenómeno computacional*, que representa al objeto técnico digital que se conecta entre sí con otros objetos de igual especie y que se constituye a través del hombre que interactúa con él. Puesto que, el aspecto más importante que se lleva a cabo en el fenómeno computacional siempre ocurre fuera del objeto técnico digital, hablo entonces desde la relación con lo humano, con el hombre.

Pero ¿por qué nos percatamos ahora del problema si, como afirmé antes, no es de exclusividad actual? Se debe a la llegada inminente de los sistemas digitales y las redes de comunicación y datos a nuestra realidad vivencial. La clara enemistad hacia las máquinas tuvo su auge con el fenómeno computacional. Bajo el adjetivo de virtual se nombró la rela-

ción del hombre con el objeto técnico digital interconectado a una red de datos y comunicación. Así, aquella relación entre el fenómeno computacional y el hombre es lo que hoy conocemos como *virtualidad*, esa forma de interacción inmediata entre el individuo y la máquina digital. De modo que, el origen de aquel rechazo por el objeto técnico digital que hoy conocemos como fenómeno computacional, se encuentra en las ideas relativas a lo artificial y automático que concibe el hombre como autosuficiencia de los objetos técnicos frente al ser humano. Se demostrará, pues, que es una actitud del hombre, antes que un peligro auténtico por parte de la máquina.

Además, aquella idea primitiva sobre la máquina y la posibilidad de aventajar al hombre, se instauró no sólo en la literatura filosófica sino en las prácticas socio-jurídicas que legislan nuestra cotidianidad en el mundo. Al ser estas sospechas de los objetos técnicos una suposición de lo que es la realidad técnica, se convirtieron en los fundamentos sobre los cuales se construyen los objetos de derecho. Varios de esos casos se pueden observar en la compilación acerca de lo virtual de Mark Grimshaw, donde se presenta la comprensión del concepto de virtualidad, su manifestación, sus aplicaciones, y su efecto sobre la humanidad, como algo diverso y multifacético.

El compilador aún considera que los lectores buscan un concepto de virtualidad o virtual que no puede ser dado, por lo cual deben asumir como veraz aquello contrario que no es: oposición a la realidad y actualidad. Los autores de *The Oxford Handbook Virtuality* consideran que el concepto de virtualidad tiene un efecto de amplio alcance en la sociedad y la cultura, en donde ahora se encuentra en primer plano con el advenimiento del fenómeno computacional. Por ello, la necesidad de una comprensión más clara del fenómeno virtual es

casi un grito de auxilio en las academias de Filosofía y de derecho actualmente. Puesto que, la verdadera amenaza no es la dominación del hombre por las máquinas, sino el encubrimiento del hombre en su relación con aquellas.

Los estudios filosóficos dentro esta problemática sólo han sido prolongaciones y comparaciones de aquellas nociones tecnófobas. Es decir, contemplamos solo una falsa renovación de la filosofía adaptada a los cambios del medio técnico, del mismo modo que en derecho se han realizado apenas un conjunto de agregados a las políticas y leyes existentes para comprender el fenómeno virtual. Lo cual evidencia cómo las categorías jurídico-políticas clásicas se quedaron cortas al legislar sobre aquel *mundo virtual* y las problemáticas legales que allí se desarrollan.

La principal dificultad radica en la incompreensión actual de la naturaleza de la *virtualidad*, al provenir de un objeto técnico. Pues, la indiferencia que se creó por las valoraciones culturales del objeto ocasiona un desinterés por comprender aquel objeto rechazado. De modo que, para cumplir el propósito de esta investigación se examinará en la primera sección los sentidos en que se entiende lo *virtual*, proponiendo que es desde aquella relación inmediata con el fenómeno computacional, desde la pantalla de los computadores, como se ha asumido el sentido común colectivo del término. Aquella explicación contamina la relación posterior entre el hombre y su realidad técnica. Puesto que, al ser una realidad que se constituye por la interacción de los sujetos en una interfaz gráfica requiere un soporte material, el cual es corporalmente definido en el objeto técnico digital.

Si tomásemos como verdadero ese valor atribuido a la experiencia de la realidad virtual desde la actitud natural del hombre y al modo de existencia de los objetos técnicos de sistemas digitales, erraríamos en ese dualismo que relaciona abusivamente lo técnico con lo artificial, ilusorio o contrario a lo real. De manera que, en el segundo capítulo se aclara la situación del objeto técnico digital respecto a su carácter indeterminado en la cultura del hombre, planteando las dos actitudes que se tienen hacia el objeto técnico: una de optimismo y otra de desprecio por aquel. Esta última será la encargada de infundir las ideas de automatismo y artificial como valoraciones negativas en el fenómeno técnico y computacional. Así, para finalizar, observaremos que aquella actitud que fundamentó la idea de un mundo virtual como coexistente con la realidad física tiene repercusiones sociales prácticas en los sistemas jurídicos. Esto, se evaluará a partir de la propuesta de 3 situaciones aporéticas que muestran como aquella descripción de sentido común sobre lo virtual no es suficiente para tratarlo en las cortes y tribunales.

1. La malograda institución de lo virtual

Al primer apartado de esta investigación le concierne describir, analizar y comparar las visiones desarrolladas en el campo filosófico sobre la experiencia inmediata del hombre en su cotidianidad con los objetos técnicos mediados por sistemas digitales y redes de datos y comunicación: la virtualidad. Se describirá, en primera instancia, la comprensión del hombre sobre el término *virtualidad* o *virtual*, desde la idea del objeto técnico como solucionador de problemas. En conjunto, la especificación de la experiencia vital cotidiana del individuo como un concepto fenomenológico de *sobreentendido*, tomando la explicación propuesta por Hans Blumenberg. Enseguida, haciendo uso del método aristotélico, se compararán los sentidos en que se habla de lo *virtual*, a través de una división: por una parte, reseñaremos la compilación de Fabris (2009), que reúne la tradición filosófica que históricamente habló sobre lo virtual, que será el sentido tradicional filosófico. Por otro lado, el siguiente grupo está compuesto por la visión espacial que implica un nuevo espacio de carácter metafísico denominado *realidad virtual*. Finalmente, se expondrá de modo analítico la forma en que aquellas referencias otorgan a la *realidad virtual* un sentido contrario al que debe estudiar la filosofía.

Como nadie ignora, con la llegada de las redes de transmisión de datos la evolución de gran parte de los objetos técnicos superó el umbral meramente mecánico de relación entre el hombre y la máquina². Dicho de otro modo, unas décadas atrás la relación hombre-técnica

² Tomo la definición de máquina de Ferrater, M., en *Diccionario filosófico*, como un artefacto compuesto de partes móviles que responden a ciertas reglas y se traducen en movimientos. Para ilustrar, carros, barcos, calculadoras, ordenadores, celulares, lavadoras, televisores, etc., son máquinas. En esta investigación no se guía hacia una correcta catalogación de los objetos técnicos que interactúan con el hombre, pues la propuesta reside en el hombre y su experiencia con el fenómeno computacional, que se compone de máquinas mediadas por sistemas digitales y no únicamente de carácter mecánico.

se restringía en su gran mayoría al uso mecánico y solucionador de problemas numéricos, de manera que la relación del hombre con los objetos técnicos y las máquinas se limitaba al estadio científico, matemático, ingenieril o técnico. Sin embargo, con la llegada y utilización de las redes de datos y de comunicación en los objetos técnicos y máquinas de uso cotidiano se abre el horizonte de experiencia del hombre con la técnica más allá del mero cálculo y uso instrumental. Una de estas redes es el internet, la cual se masificó gracias a su descentralización y peculiaridad de abarcar las demás redes de datos y comunicación.

A pesar de esta peculiaridad, internet no es la única red de datos y comunicación, aunque las demás puedan ser digitalizadas y homogenizadas en esta, como la radio, televisión y comunicación satelital. Pero, debido a la ubicuidad que adquirió, gracias a su popularidad, el mundo asumió la identidad de internet como “La Red de Conexión”. A saber, internet es reconocida como la principal red de conexión de objetos técnicos basados en sistemas digitales. No obstante, con internet se presenta un cambio distintivo que no se observa con las demás redes: la imposibilidad de regularla del mismo modo que las físicas o sociales. Lo anterior, se hace claro de acuerdo con la explicación de Maldonado (2020):

- a) Las redes físicas son aquellas que tienen un soporte físico que depende del hombre para su funcionamiento.
- b) Las redes sociales son aquellas que tienen una relación externa a los sujetos que relacionan, esto es: si A y B son sujetos, la Red (r) que se crea por la relación de A y B no es de la misma naturaleza que los sujetos A y B. Es una especie de tercero resultante de aquel conjunto, aunque ese tercero no sea de la misma naturaleza que los constituyentes de la red social.

c) En las redes de sujetos a través de software los sujetos son constitutivos de la red. A diferencia de las dos anteriores, donde el sujeto es de otra naturaleza a la red, en esta los sujetos son constitutivos de la red no porque forman parte de la red, sino porque son la red misma. Las redes físicas que intervienen en esta red son apenas el soporte o medio comunicativo de los sujetos constitutivos de la red. En esta categoría entran las mal llamadas *redes sociales*, provenientes de redes conformadas por aplicaciones que se conectan a través de redes de datos y comunicación.

Bajo la tercera de estas divisiones, el numeral c), se globalizó el fenómeno de la *virtualidad*, al extenderse de modo trivial la metáfora que alude la interactividad hombre-máquina a través del internet en la realidad técnica digital. Recuérdese que, más que los objetos técnicos mediados por sistemas digitales, la conexión entre los mismos se asumió como el representante oficial de lo *virtual*. En específico, se identificó el soporte físico en el cual se despliega esta red como el fenómeno prototípico de la virtualidad: el fenómeno computacional.

Antes que nada, se debe resaltar que actualmente la relación inmediata que el ser humano describe como realidad técnica se ha limitado al fenómeno mediado por la realidad computacional digital, al ser este conjunto técnico quien alberga de modo parcial el uso de la red de Internet. En específico, los objetos mediados por sistemas digitales computacionales estrecharon la relación del hombre con los objetos técnicos en su experiencia vital cotidiana. Así, en los objetos o dispositivos compuestos por sistemas computacionales digitales se toman prestadas palabras de designación cotidiana para el hombre y se hace uso de aquellas con un sentido metafórico en el objeto técnico, para democratizar el uso y la comprensión del fenómeno al hombre.

A propósito, las metáforas usadas en la comprensión y relación del hombre con los objetos técnicos mediados por sistemas digitales han sido representaciones generales de elementos o actividades cotidianas de la experiencia del hombre, con las cuales resulta más simple identificar los procesos o elementos propios de los objetos técnicos mismos para su fabricación, comercialización y utilización. Para ilustrar, la metáfora *Escritorio* designa la interfaz gráfica en el inicio de programas en una computadora y hace referencia al estado de disposición de un trabajador dispuesto a comenzar su oficio en el objeto que emplea para trabajar: un Escritorio. No obstante, esta metáfora no se emplea solamente para la identificación del estado de la computadora al usuario, sino que es el nombre asignado en la interfaz denominada “escritorio” dentro del sistema formal del objeto técnico digital a que refiere el proceso de la máquina.

Específicamente, hablar de virtualidad o referir a lo virtual no es reciente o exclusivamente de la interacción del hombre en y con los sistemas técnicos digitales, sino que la masificación del fenómeno computacional en la experiencia actual y cotidiana del hombre convirtió en obvio su uso metafórico dentro de aquella actividad con un objeto técnico conectado por una red de datos y comunicación. En este orden de ideas, se procede a exponer porqué la metáfora de virtualidad se comporta como un estado de un sobreentendido, apenas desde la manifestación objetiva del fenómeno computacional mediado por sistemas digitales y las redes de datos y comunicación, careciendo de objeto teórico o de estudio, por lo cual no es labor de los filósofos continuar analizando lo metafórico que representa la virtualidad

en los mismos términos que el hombre natural³. La segunda sección, continuará con un análisis comparativo de los sentidos en que se habla de lo virtual para proceder con el objeto de estudio de esta investigación.

1.1 El sobreentendido de lo virtual

Con el desarrollo de la tecnología digital y la llegada del fenómeno computacional como encuentro cercano a la realidad del hombre, el debate sobre la virtualidad y lo virtual concurre con rapidez a todas las disciplinas académicas no pertenecientes a la rama científico-tecnológica. Sin duda, la filosofía tomó parte en la discusión como lo hicieron las demás ciencias humanas. En efecto, conceptualizar lo virtual o la virtualidad parecía un tratamiento bastante ingenuo y obvio, por el carácter multidisciplinario, evidente y natural con que se estaba manifestando en la experiencia cotidiana del hombre.

Particularmente, las primeras nociones filosóficas que cuestionaban la metáfora de lo *virtual* referían y analizaron de modo muy precario el fenómeno computacional y la realidad técnica que se representaba el hombre en su experiencia con los objetos técnicos. De acuerdo a Brey (2014) fueron Rheingold, Heim y Zhai, quienes propusieron por vez primera la pregunta ontológica por lo virtual de un modo naturalista, es decir, se preguntaban únicamente por el carácter de realidad física de los objetos que se denominan virtuales o que adquirirían el

³ Se refiere al hombre que se queda apenas con lo objetivo de su experiencia, sin más reflexión que la que le brindan las sensaciones y lo inmediato. El hombre natural es aquel que vive en un estado prerracional, ingenuo, para el cual las verdades de la experiencia práctica son primordiales y verdaderas.

adjetivo de virtual por su naturaleza digital⁵. Sin embargo, las nociones de estos tres pensadores provenían de la relación inmediata y meramente objetiva que el hombre tiene con el fenómeno computacional digital o con los objetos de naturaleza digital, casi del mismo estilo que una observación en un laboratorio científico: porque explicaban el fenómeno computacional únicamente desde lo sensorial. En otras palabras, no se analizaba el fenómeno computacional incluyendo al hombre como parte constitutiva del mismo, sino desde el aislamiento del objeto computacional como si fuese un conjunto independiente del hombre.

Sin quedarse atrás, los autores que se evalúan en esta investigación⁶ teorizan lo virtual a partir de un conjunto de ambigüedades entre lo irreal y real de la interacción hombre-máquina computacional, desde la llamada *realidad virtual*. Es decir, desde el valor que se le asignó a la Interfaz Gráfica diseñada para los usuarios: las pantallas de los computadores, celulares, tabletas digitales, televisores, etc. En efecto, por el modo de existencia de los objetos que se construyen en la interfaz, llamados objetos virtuales, los cuales aparecen por constitución entre el usuario y el programador que diseña el elemento gráfico que réplica algún proceso de uso para el hombre. Pues, la interacción virtual no se realiza del mismo modo físico que con una silla o un secador de cabello, sino a pesar de la opacidad de los procesos internos de existencia de aquellos objetos.

Ante todo, parafraseando a Blumenberg (2013), en los planteamientos filosóficos hay un método útil: preguntar por las expectativas que despiertan. ¿Qué se espera cuando se habla

⁵ Refiero naturaleza digital como aquellos objetos que se construían dentro de objetos mediados por sistemas digitales o interacciones del hombre y el objeto técnico, además de que su realización y manifestación como objeto en el mundo estaba mediada por un dispositivo técnico compuesto por sistemas digitales.

⁶ Autores de la Primera Parte del libro *The Oxford Handbook of Virtuality* (Edit. Mark Grimshaw), (2014), Oxford University Press: *Part I. The foundations of Virtuality*.

de virtualidad, cuando se pregunta por lo virtual o se pide que se le describa? (p. 43). No obstante, al ser la pantalla gráfica o el internet los contenidos comunes al pensar en *virtual*, se convirtieron en los representantes más distinguidos de la realidad técnica. Así que, más que los objetos técnicos de sistema digitales, es la conexión a través de La Red de datos y comunicación entre los mismos la que se asumió como contenido común de lo *virtual*.

Ahora bien, cuando se habla de máquina computacional asoma inmediatamente la alusión a la autonomía mecánica. En un sentido instrumental, los objetos técnicos se consideran meramente mecánicos y no se diferencian de aquellos objetos técnicos constituidos por procesos imperceptibles al ojo humano o a los sentidos. Sin embargo, esta imperceptibilidad mecánica de los objetos técnicos mediados por sistemas digitales es la principal característica del fenómeno computacional. A pesar de la opacidad de los procesos internos en el funcionamiento de los sistemas técnicos digitales, por ser tan minúsculos, no cambia la noción instrumental y mecánica que el hombre tiene de la realidad técnica que ahora lo rodea.

El fenómeno computacional para el hombre que no es ingeniero, técnico, especialista o científico se manifiesta a través de las interfaces gráficas de usuario. En otras palabras, en la experiencia cotidiana del hombre la realidad técnica del fenómeno computacional, en su mayoría, se manifiesta a partir de las pantallas gráficas. A partir de estas últimas, se aprehendieron y se ha representado el hombre la realidad de la máquina computacional y, ahora, la virtualidad. Sin duda, como lo expone la psicóloga Sherry Turkle (1995), históricamente la cultura asignó a la máquina un valor primero como objeto mecánico, después como un simulador y, ahora, como interfaz gráfica.

De allí que, el *status*⁷ de virtual y virtualidad se asumió a partir de la relación habitual del hombre con la interfaz gráfica y la Red de datos y comunicación, reduciendo todo el fenómeno computacional a las pantallas. De acuerdo con Turkle (1995), la costumbre diaria y colectiva a la interfaz gráfica de las computadoras animó el modo de relación con el objeto técnico, siendo una reducción del fenómeno técnico y tecnológico a esta relación gráfica-instrumental (p.33). Para agregar, con Simondon (2008), la relación instrumental del hombre con el objeto técnico es parte de un rechazo cultural hacia el fenómeno técnico, que conlleva a una tendencia de incomprendibilidad de aquel objeto (p.32). En consecuencia, a través de esta manifestación del fenómeno computacional, por proyección de imágenes y gráficos, la actitud que se tomó frente a los objetos mediados por sistemas computacionales digitales fue reducida meramente al objeto visual.

Así, aquella relación del hombre con las máquinas computacionales devino en un estado de *malestar* por aquel modo de manifestarse automático⁸ que se observaba en las pantallas gráficas de estos objetos técnicos mediados por sistemas digitales. En este sentido, nace una actitud reaccionaria en contra de la máquina ante una supuesta autonomía⁹ del objeto técnico mediado por sistemas digitales, debido a la opacidad del fenómeno mecánico, que era el modo al que estaba habituado el hombre con los primeros objetos técnicos. En efecto, “esta contradicción inherente a la cultura proviene de la ambigüedad de las ideas relativas al

⁷ La explicación del concepto *status* se profundiza en la pág. 28 de esta investigación.

⁸ De acuerdo a Moliner, M. (1998). en *Diccionario de uso del español*, se aplica a todo aquello que se regula mecánicamente, sin necesidad de la intervención humana, aquello maquinal y mecánico. Sin embargo, hay que resaltar que el concepto se refiere más a un mecanicismo servil y operativo, pues aún las máquinas más sofisticadas y autómatas requieren la intervención del hombre para iniciar su funcionamiento automático.

⁹ Hacemos referencia a la autonomía que el hombre asemeja a libertad del objeto técnico frente a su función mecánica independiente del hombre: automatismo. Puesto que por sí mismo el objeto técnico adquiere una autonomía en sus funciones técnicas, a la cual tiende el objeto técnico en su proceso de concretización y que será explicado con más profundidad en el segundo capítulo.

automatismo” (Simondon, p.33). En resumen, se asumió aquella opacidad del fenómeno digital como independencia del ser humano, entendiéndose además como superioridad y recelo por la posibilidad de soberanía de la máquina sobre el hombre.

Aquel malestar y recelo, en que valoró la cultura a la máquina, se transfirió a la metáfora de comprensión de esta: virtual o virtualidad. Por tal motivo, usaremos el concepto de *sobreentendido* para explicar ese estado de malestar que se ha implantado sobre la virtualidad debido a la costumbre de interpretar la realidad técnica a partir de la interfaz gráfica. El estado de sobreentendido es propio del hombre natural, que por estar en el mundo natural¹⁰ es ajeno al deseo de comprensión. Este concepto proviene de la fenomenología y será usado desde la *Teoría del mundo de la vida* de Blumenberg (2013):

[El sobreentendido es] un estado en el que no hay ningún objeto posible para una teoría. No lo define, por tanto, la falta de actitud teórica, sino que ésta se define en tanto quinta esencia de su propia ausencia de objetos, de su punto muerto por carencia de objetos. La descripción de este estado es que en él todo se entiende de por sí y por eso no hay ninguna clase de pretensión de ser entendido. (p.87)

De modo que, la costumbre con la pantalla asignó al término virtual un conjunto de sentidos que carecían de objeto a comprender, debido al rechazo cultural del objeto técnico, del que se hizo mención con Simondon en los párrafos anteriores, sin explicación más sustancial que bastarse a partir de sí mismo su explicación. Por esto, el sobreentendido del objeto técnico computacional y la interacción usuario-objeto, denominado *virtualidad*, supone la carencia de un objeto a comprender.

¹⁰ Es el estado de la experiencia primordial.

Ahora bien, en lo que respecta a la comprensión filosófica del fenómeno de virtualidad, se describirá en la siguiente sección los distintos sentidos en que se comprende en nuestra disciplina lo virtual. En conjunto, se esclarecerá cómo las distinciones filosóficas aún carecen de objeto teórico, porque se sigue asumiendo el fenómeno de lo virtual desde un estado instrumental y un entendimiento del fenómeno computacional meramente por sí mismo. De modo que, a continuación, se examinarán los sentidos de lo virtual desde dos categorías que catalogan los distintos sentidos a modo general del término en el campo filosófico.

1.2 Los sentidos de lo virtual

Fabris (2009) realiza una recopilación histórica muy concreta de los diferentes sentidos en que se habla de lo virtual, donde expone los cambios y tintes del término desde la mirada filosófica. Sin embargo, la clasificación que se propone en esta investigación es a título personal y se diferencia del mero sentido del término en sus tintes comprensivos tal como lo realiza Fabris. Por un lado, el sentido tradicional filosófico se asemeja a aquella recopilación realizada por Fabris y se presentará en el primer apartado de esta subsección, agregando un argumento actual que deriva de este primer sentido y se acopla con la manifestación del fenómeno técnico computacional. Por otra parte, la percepción del hombre natural sobre el fenómeno computacional, bajo la metáfora de virtualidad, describe un sentido espacial y de lugar que corresponderá al segundo apartado. Cabe aclarar que, ambas perspectivas de lo virtual son descripciones y análisis realizados por filósofos, aunque la primera tenga la denominación exclusiva de título filosófico.

1.2.1 El sentido tradicional filosófico

El sentido virtual desde el límite meramente filosófico inicia con Leibniz. A partir de su etimología latina y el significado que atribuyó el filósofo alemán este sentido se refiere al potencial, *lo que puede llegar a ser y contiene todas las posibilidades de realización*. Ese *potencial*, nunca es efectivamente real, sino que es abstracto: nunca concreto. Bajo esa mirada: la realidad de lo ‘virtual’ es realidad de lo abstracto, nunca tiene forma o se concreta. Así, en concordancia con Leibniz, Deleuze profundiza los fundamentos acerca de lo virtual. De modo que, el filósofo francés desarrolla el concepto de virtualidad para aclarar el problema de la temporalidad, a saber: si el tiempo fuese una línea recta lo virtual es la preparación para lo actual, lo virtual antecede a lo actual (Nusserlder, 2014). En suma, la visión deleuziana establece el significado de lo virtual desde la percepción en el aparecer del objeto.

A todo esto, Massumi (2014) declara que: “The word virtual had a prehistory before its apocalyptic coming out into popular use. It had long existed as a specialist term in philosophy, where the noun form took precedence: the virtual” (p.55). El filósofo canadiense considera también que lo virtual no puede separarse de la cuestión de la percepción y la pregunta por la abstracción. Puesto que, tal como se mencionó en el párrafo anterior: al ser lo virtual algo abstracto, su realidad no tiene forma, pues si fuese concreta dejaría de ser virtual. Al ser así, la pregunta del hombre frente a lo virtual, producto del fenómeno computacional, debería ser considerar el lugar de lo abstracto en la experiencia vital cotidiana del hombre (p.56).

Sucede, pues, que este sentido tradicional filosófico de lo virtual no se emplea con un sentido metafórico referente a la interacción hombre-máquina computacional. Sino que

“desarrolla, podríamos decir, una función de síntesis, respecto a los conceptos de «posible», de «potencial» y de «potencia» ...” (Fabris, p.5-6). Además, sugiere Fabris que el error de los estudiosos ha sido definir lo virtual desde la contraposición a lo concreto y actual. No obstante, la definición de virtual no es posible por su característica indiferenciabilidad, pues al definirse pierde su sentido abstracto y de posibilidad. En consecuencia, es paradójica aquella pregunta por la realidad de lo virtual o, incluso, el llamar *realidad virtual* a la dimensión de lo virtual. Así que, la propuesta de Fabris sobre la realidad como límite de lo virtual insinúa una dimensión espacial, la cual se describirá en el siguiente apartado.

1.2.2 El sentido espacial

La primera de todas las significaciones dadas a los sistemas digitales fue impuesta por un monopolio del conocimiento técnico y comercial, a saber: las empresas que invirtieron en el desarrollo de los sistemas técnicos digitales. Sin duda, el significado que se asume por *virtual* no tiene solo una referencia directa a la ficción o simulación de realidades físicas, sino que, como se comentó en la sección anterior, su significación tiene más historia de la que se puede atribuir solo desde el perfeccionamiento del fenómeno computacional y las redes de datos y comunicación.

En principio, es necesario exponer el origen de este nombre, mejor conocida por su homónimo en inglés VR [*Virtual Reality*], que proviene del género ficcional cinematográfico y literario. En este caso, el cineasta William Gibson es el referente y fundador del término y sus primeras aproximaciones. Así, el rastreo etimológico de *realidad virtual* alude al sentido de hiperrealización y construcción de la realidad, el cual proviene de la empresa *Digital Life*

encabezada por Andrew Lippman. Esta empresa, formula al público en general una convocatoria abierta permanente a propuestas que aumentase la realidad de los hombres. Anteriormente, *Digital Life* ya realizaba estimulación sensorial a personas por medio de cascos de visualización, acompañados de música y sensaciones externas que el individuo asumiese como réplicas de la realidad física en que se encontraba. Es decir, utilizaban dispositivos técnicos para reproducir sensaciones *como si fuesen* reales. A partir de estímulos conseguían la sensación de realidad construyendo ambientes¹² sensoriales.

Así, el término *Realidad Aumentada* cumple un fin descriptivo, a saber; un espacio de interacción colectiva simulado a través de una visualización en pantalla con estímulos sensoriales. A partir de este punto, observamos la primera característica importante que se atribuyó al sentido de *virtual*: la ficción de otro mundo que simula el real. Sin duda, el sentido de aumento de realidad indica una construcción espacial de la misma, como si se pudiesen agregar más hectáreas al terreno de la realidad física. Asimismo, de aquí surge el conocido lema de construir experiencias, a partir de sensaciones que se construyen con dispositivos técnicos u objetos técnicos mediados por sistemas digitales.

Debido a lo anterior, es preciso comenzar con el sentido de la *realidad virtual* como mundo imaginario o ficticio, hasta llegar a la definición de toda la sección: el sentido espacial. Este sentido tiende a soportarse en la imaginación y los procesos de representación de un

¹² “el mundo de la vida no es un ambiente. En un ambiente, las relaciones entre las señales y las reacciones, entre los desencadenantes y los modos de comportamiento, tienen una determinación fija. Un ambiente es un complejo constante dentro del cual, si las relaciones entre las señales y las reacciones no funcionan, lo que puede haber no es la decepción o el error sino la muerte. El mundo de la vida, en cambio, es una región que está definida por el hecho de que en ella las decepciones no necesariamente son mortales” (Blumenberg, p. 147). Como decíamos, asumir la realidad virtual de este modo, se explicaba como un fenómeno destinado a la observación empírica o como un espacio de laboratorio en el que las variables son controladas por aquellos que diseñan el experimento.

individuo. En efecto, los primeros sentidos que se atribuyen a esta nueva realidad alterna son las cualidades de mundos imaginados o ambientes ficticios que coexisten con la realidad física del hombre. De acuerdo con Bitarello (2014), Doel y Clarke¹³ realizan una aproximación y rastreo del término a partir de la comparación de los mundos mitológicos y de tradiciones religiosas como punto de partida:

Childress attempted to draw (from a deep psychology perspective) a comparison between a mythic space (the Celtic other-world) and early descriptions of the Internet, nothing that both were presented as being outside normal space and time. [...] Indeed, new technological media have often been described as “new space”. [...] have describes a communication tool such as the Internet as a new ritual space. This new space has therefore been presented as a sacred, as a mythic, or as a religious space. (p.92)

En efecto, Bitarello declara que las tradiciones cristianas y el mundo divino que prometen a sus seguidores son los responsables de esta carga simbólico-espacial de la virtualidad. Esto es, la idea de un mundo alternativo que coexiste simultáneamente con la realidad cotidiana del creyente, tal como las historias de fantasmas y mundos invisibles ficcionales. Al dejarlo en esos términos, la realidad virtual se asume *como si fuese* otro espacio, mundo o realidad que coexiste con la realidad física del hombre natural. Cabe resaltar que, Bitarello, en *Virtual Handbook*, concibe que de este sentido proviene la analogía del mundo virtual con el dualismo platónico.

¹³ En su texto *Simulations, Suppletion, S(ed)uction and Simulacra*.

Me refiero, en específico, al filósofo Michael Heim (2014) que propone el mundo virtual como equivalente del mundo ideal Platónico, excluyendo el peso sacro y religioso que plantea Bitarello. Sin embargo, Heim admite en igual medida la naturaleza *espacial* de lo virtual, como un *espacio diferente e inmaterial*. Por ende, a pesar de las disparidades de génesis o naturaleza conceptual, los autores convienen entre sí en la condición de “mundo desemejante” que representa la *realidad virtual* como interacción del hombre con el fenómeno computacional.

Para perfeccionar el argumento sobre este sentido de lo virtual, Philip Brey (2014) afirma que del mismo modo en que nos amparamos en la *suspensión of disbelief*¹⁵ frente a los objetos ficticios o imaginarios, así mismo se debe sostener la interacción ante los objetos contruidos en ambientes virtuales y la realidad que forman en su conjunto. Aquel acto voluntario de creencia ‘como si fuese real’ lo requiere la virtualidad, como condición de posibilidad y constitución del fenómeno de interacción usuario-máquina. En este sentido, no se habla de una creencia ciega ante imágenes o proyecciones de una pantalla, pues de ser así, discutiríamos sobre el salto de fe ante una interfaz de usuario compuesta por sistemas digitales. Sino que, no hay una realidad corporal que sostenga lo virtual fuera de los dispositivos electrónicos que construyen los estímulos sensoriales; depende en gran medida de una creencia por inmersión ficcional.

En conclusión, esta representación de otro mundo instaura la idea de un espacio con características geográficas. De modo que, el símbolo del segundo sentido sobre la metáfora

¹⁵ El principio de incredulidad voluntario, más conocido por su nombre en inglés como *suspension of disbelief*, es la disposición de las personas a la inmersión ante los eventos ficticios, en cuentos, novelas o en el arte mismo. Se trata de una tendencia voluntaria y escéptica a una mentira increíble.

de virtualidad es la de un espacio que reproduce el mundo físico. Sin ir más lejos, el sustantivo asignado a virtual es el de mundo, que deja en claro la condición a la cual se ha condicionado esta metáfora. Para explicar, a partir del estado ficticio que se dio a la interacción del hombre con el fenómeno computacional, el responsable directo de dichas características ha sido la red de datos y comunicación, internet. En otras palabras, la metáfora que se ha adscrito al Internet es la de un espacio consagrado en otro plano, mítico y sagrado, con una arquitectura definida por los sistemas digitales.

Así, los dos sentidos filosóficos que hablan sobre lo virtual están condicionados aún al sentido inicial determinado por lo abstracto, posible y en potencia, contrario a lo real y concreto. Siendo este, el error que comenten los estudiosos, como menciona Fabris. De modo que, el sentido tradicional filosófico y el espacial de lo virtual se asumen aún desde la pregunta por el carácter de realidad o posibilidad de lo virtual en nuestra realidad concreta. En consecuencia, desde el sentido metafórico de virtualidad, la aparente realidad paralela que se nos presenta a través de una interfaz gráfica es otra, con carácter geográfico.

1.3 La destrucción de la realidad virtual

A partir de este punto, es necesario reunir los argumentos sobre la evolución del objeto técnico mediado por sistemas digitales o, como se llamará de ahora en adelante, objeto técnico digital¹⁶. Para explicar, hasta la conjunción de las tecnologías mecánicas, digitales y

¹⁶ Se llamará así de ahora en adelante, asumiendo que la evolución técnica de los sistemas digitales tiende a la concretización en el conjunto de objetos técnicos mediados por sistemas digitales. Sin embargo, Hui, Y. (*enero – junio 2017*) *What is a digital object?*, *Virtualis*, Vol. 7, núm. 15, pp. 81-96, ISSN 2007-2678. realiza un contraste de los objetos naturales, técnicos y digitales, para proponer la aproximación más cercana al objeto digital como una clase de objetos diferente al técnico y el natural, por su entidad abstracta combinada entre datos e información. De modo que, por el nivel de estudio al que pertenece la investigación no se profundizará e interrogará por la naturaleza del objeto técnico digital, pues con la distinción y pertenencia de la clase de objeto al

electrónicas, el hombre no requería explicación sobre los objetos técnicos que acompañaban la labor del hombre o la simplificaban. Puesto que, el carácter mecánico de los primeros objetos técnicos no necesitaba una explicación ontológica y bastaba con su mera manifestación, como útil al hombre. Tal como no necesitan explicación ontológica los frutos que crecen en los árboles, las piedras que son de forma esférica, el salir del sol y casi todos los fenómenos naturales orgánicos, pues tienen mucho tiempo de ventaja en la evidencia del mundo natural y son entendidos por el hombre a partir de su mero aparecer (Blumenberg, 2013, p.150), no hay gran enigma sobre esos objetos naturales y fenómenos que siempre han estado allí, que no requieren explicación por su existir.

En cambio, cuando los objetos técnicos digitales se introdujeron en la cotidianidad del hombre y tuvieron gran influencia social la pretensión por conocerlos cambió. Pese a esto, el paisaje de la realidad virtual continúa observándose de modo aislado y empírico, debido a su estructura digital, con fundamento matemático y físico. Para explicar la concepción de la realidad virtual como un ambiente indica que, a diferencia del mundo natural, las relaciones que allí se comportan tienen una determinación fija¹⁷, que en este caso está limitada por la arquitectura digital-electrónica. En los ambientes se fijan las condiciones de relación entre los elementos que se encuentran en él, del mismo estilo que en un laboratorio científico.

que pertenece el fenómeno computacional (un objeto técnico mediado por sistemas digitales) basta para continuar la investigación que se proponen estas páginas.

¹⁷ Véase la noción de ambiente dada por Blumenberg (2013) en *Teoría del mundo de la vida*.

Ahora bien, todos aquellos objetos que se manifiestan al hombre fuera del horizonte experimentable —aparecen como nuevos en la experiencia— requieren de un sentido explicativo más urgente que aquellos objetos explicados por el mero aparecer. Debido a esta urgencia por la comprensión del fenómeno computacional u objeto técnico rechazado por la cultura, se forman las interpretaciones que adquieren un mayor sentido común en colectivo, con las cuales se acostumbra a asumir aquellos fenómenos extraños en el horizonte de comprensión. Por ejemplo, debido a la identidad que se asumió entre internet y virtualidad, se le asignó un valor omnipotente al objeto que soporta la materialidad de este fenómeno: la computadora. La cual, al interpretarse en sentido colectivo dio como sobreentendido que eran una misma cosa virtualidad, internet —como La Red de datos y Comunicación— y fenómeno computacional —objetos técnicos mediados por sistemas digitales.

Sin duda, el asombro y la extrañeza del hombre natural por los objetos técnicos digitales establecieron una tendencia estereotipada sobre la virtualidad como una dimensión ajena coexistente con la realidad física, un espacio ajeno al real. Pues, ese afán por comprender lo extraño que se manifiesta en el horizonte experimentable —lo virtual— se asume como de ‘sentido común’ todas aquellas explicaciones colectivas de estado sobreentendido. Tal como lo declara Koepsell (2003): “When technologies become impenetrable to ordinary perception, people develop naive belief-systems about their functioning. These belief-systems do not necessarily represent the actual functioning of those technologies” (p.129). Sin embargo, los estudios en nuestra disciplina también asumieron esta determinación sobreentendida de lo virtual como un espacio abstracto o realidad paralela a la realidad física y concreta.

Ahora bien, la propuesta de Philip Brey indica que el principio de *suspension of disbelief* es el posibilitador de la realidad virtual para el hombre natural, tal como la inmersión ficcional, en cualquier ámbito, que *cuenta como si fuese* la realidad física. Además, el ‘*cuenta como si*’ asegura que la realidad óptica concuerde con el objeto que se describe. De esta manera, “el famoso «cuenta como» nombra un rasgo de la imposición de *status*” (Searle, p.61). Razón por la cual, el principio de *suspension of disbelief*, que explica la inmersión en la realidad virtual y los objetos que allí se construyen, impuso colectivamente una función de *status* sobre el hecho bruto de la realidad, es decir, el objeto técnico digital. Para ilustrar, del mismo modo que impusimos sobre el elemento del Oro una función de valor designada como dinero —aquello que optimiza el intercambio de bienes—, sobre el objeto técnico digital recae una función de *status*. Pero, se debe preguntar ¿a qué *status* se refiere? O, específicamente, ¿qué *status* adquirió el objeto técnico digital?

Sin duda, el elemento clave en este punto es entonces ¿qué significa adquirir un *status*? La adquisición de *status* es un acuerdo colectivo social que se impone sobre un hecho u objeto físico para cumplir una función determinada. Esta imposición colectiva es constitutiva de la adquisición del *status* del hecho o del objeto. Por tanto, la pregunta ha de ser ¿qué función ha sido fue impuesta sobre la virtualidad? De acuerdo con el desarrollo de esta investigación, el acuerdo colectivo social impuso un *status* de lo virtual así: por un lado, un *status* espacial, como una *realidad ajena* con características geográficas y, de otra parte, un *status* de lo abstracto o potencial.

Finalmente, esta imposición de *status* a la virtualidad supone de aquella una realidad distinta, que se limita y coexiste con la realidad física que experimenta el hombre en su vivencia cotidiana. Así, se precisa que la descripción de lo virtual, empleada por parte de los filósofos propuesta en este capítulo, conserva la valoración cultural impuesta sobre el objeto técnico digital desde el estado de *sobreentendido*, siendo aquella explicación una descripción ontológica ingenua de lo virtual y la actitud contraria al deber de los filósofos frente a las cosas que se manifiestan en la experiencia vital cotidiana del hombre. Por ello, se profundizará en el siguiente capítulo las dos actitudes que se tienen sobre el objeto técnico digital como ajeno o extraño en el horizonte experimentable del hombre, motivo por el cual la cultura valora hoy las máquinas en estado mítico como adversario del hombre.

2. Modo de existencia del objeto técnico digital

A partir de los sentidos descritos anteriormente sobre la realidad virtual, concluimos que la descripción de lo virtual por parte de los filósofos es contraria a la actitud filosófica, al aceptar el *sobreentendido* de la virtualidad dese la valoración cultural del hombre natural. Debido a que, el rasgo particular del estado de sobreentendido es la comprensión de los objetos desde sí mismos, resulta indiferente al hombre los procesos que están detrás de un objeto técnico: “el desconocimiento de la máquina, que no es una alienación causada por la máquina, sino por el no-conocimiento de su naturaleza y de su esencia” (Simondon, p.31). Es decir, la comprensión del objeto técnico para el hombre natural se encuentra en aquel estado de indiferencia y rechazo cultural del objeto desconocido.

En principio, aquella relación indiferente del hombre con los objetos técnicos y la realidad que estos constituyen se considera desde dos planos. Por un lado, el hombre natural que solo interactúa con el objeto técnico finalizado, en nuestro caso a través de una interfaz gráfica, y “utiliza sólo un modesto porcentaje de las posibilidades ofrecidas” (Ferraris, p. 118). Mientras que, de otra parte, la relación de los técnicos, científicos e ingenieros con los objetos técnicos, como creadores con sus obras: crean, establecen y delimitan el modo en que sus creaciones se presentarán para el uso de los demás hombres¹⁸, el proceso interno y sistema pre-programado de sus obras. En perspectiva, tenemos dos relaciones que se denominarán en adelante: 1) del hombre natural y 2) del ingeniero.

Esta división refiere más a una clasificación epistemológica sobre el grado de conocimiento del objeto, la cual seguirá desde las dos perspectivas descritas: una de desconocimiento parcial del objeto técnico y, la otra, de dominio del saber técnico. A partir de esta oposición de representaciones frente al objeto técnico, sobrevino el desequilibrio de la relación entre el hombre y su realidad técnica, como lo advierte Simondon:

La cultura conlleva de este modo dos actitudes contradictorias con respecto a los objetos técnicos: por una parte, los trata como puros ensamblajes de materia, desprovistos de verdadera significación, y que presentan solamente una utilidad. Por otra parte, supone que estos objetos son también robots y que están animados por intenciones

¹⁸ Sin embargo, es necesario aclarar que realizamos esta división en dos grupos generales sobre la relación del hombre con la máquina y, en nuestro caso, con la computadora. Existe otra comunidad de hombres que, si bien pertenecen al conjunto del hombre natural, se han interesado por conocer los procesos internos del fenómeno computacional digital y han conseguido llegar al nivel de creador y especialista de procesos técnicos. De modo que, este último conjunto de hombres pertenece al segundo grupo descrito (tecnófilos), pues su relación con la máquina se corresponde a la del ingeniero y conocen la naturaleza, los principios técnicos del objeto técnico, lo manipulan y arreglan a su modo particular. Aunque, sus limitaciones materiales se reducen a unos pocos servidores computacionales o, incluso, a su computadora personal.

hostiles para con el hombre, o que representan para él un peligro permanente de agresión, de insurrección. Al juzgar bueno conservar el primer carácter, quiere impedir la manifestación del segundo y habla de poner a las máquinas al servicio del hombre, creyendo encontrar de este modo, en la reducción a la esclavitud, un medio seguro de impedir toda rebelión. (pp. 32-33)

Así, la valoración cultural hacia el objeto técnico se quebranta en dos perspectivas: una actitud de optimismo técnico (tecnofilia) y una de la demonización de esta (tecnofobia). Estas dos divisiones coinciden en su mayoría con la relación del hombre natural y la del ingeniero, que se mencionó en el párrafo anterior. De manera que, en la valoración cultural hacia la técnica hay una contradicción epistemológica que surge entre el interés histórico de la técnica y el interés antropológico por la misma. Esto se debe a que, la actitud tecnófila se reduce apenas a declarar que el problema de la realidad técnica se solucionará con un mejor control técnico o un perfeccionamiento del mismo. Mientras que, la actitud tecnofóbica se resolvió desde el sobreentendido que nace en el extrañamiento¹⁹ del hombre con la máquina, a partir del antagonismo naturaleza y técnica.

Tal como se explicó en el primer capítulo, el objeto técnico digital representó una figura extraña en la experiencia vital cotidiana del hombre por la asociación negativa de la máquina altamente automatizada. Pues, esta confusión de automático con independiente generó en el hombre un rechazo y reacción cultural contra el objeto técnico y, en específico, contra la máquina que encarna la materialidad del fenómeno computacional. Aquel recelo

¹⁹ De acuerdo a Esquirol (2011), el extrañamiento es la no pertenencia al mundo del hombre, el cual es el mundo llamado 'naturaleza'.

del hombre contra la máquina altamente automatizada ocasionó la necesidad de supervisarla, a través de una imagen distópica sobre todo el fenómeno computacional y su amenaza a la libertad misma del hombre²⁰. Con todo, son dos actitudes provenientes de esa contradicción epistémica: una tecno-fóbica y otra tecnófila, ambas desequilibradas por su contradicción representativa del objeto técnico. Así, en ambos tipos de relación²¹ surge un extrañamiento con la máquina computacional, al ser esta un objeto insólito en el horizonte experimentable del hombre.

Por esta razón, el propósito investigativo de este capítulo es analizar la aparición de aquel rechazo cultural hacia el objeto técnico. Para comenzar, se aclarará la confusión entre el automatismo y el grado de aperturidad del objeto técnico. A partir de este argumento, propondremos que el dualismo natural-artificial fue el culpable del extrañamiento directo con la máquina y la realidad técnica que esta comporta. Por lo cual, llegaremos a la conclusión de que aquella resistencia a la comprensión de la realidad técnica proviene de ese extrañamiento que se originó en el valor que la cultura asignó a lo artificial, ilusorio y ajeno a todo producto de la técnica.

²⁰ Esta idea se desarrollará con mayor profundidad en el tercer capítulo, es parte del malestar que proporcionaron las máquinas al convivir en la experiencia cotidiana del hombre y no poder comprenderlas. El carácter desigual del hombre frente a la máquina y la autonomía que adquirió ocasiona la predisposición epistemológica del objeto técnico mismo. Confróntese Sloterdijk, P. (2001). *La humillación por las máquinas*. En: Sin salvación: Tras las huellas de Heidegger. Madrid, España: Ediciones Akal.

²¹ El hombre natural y el ingeniero.

2.1 Las ideas relativas al automatismo como principio de extrañamiento con el objeto técnico digital

En primera instancia hay que dejar en claro que cada objeto técnico digital con el que interactúa el hombre hace parte del conjunto técnico de especie digital²², que se redujo desde el sentido común colectivo al mero fenómeno computacional. El aspecto que distingue la especie técnica digital de las demás es la actividad constitutiva del fenómeno que se lleva a cabo fuera de la máquina computacional: la interacción con el hombre. Para explicar, en *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Simondon expone que la capacidad de adaptación de un objeto técnico a la indeterminabilidad del medio en el que se usa —contrario al automatismo operativo de una función específica— determina un alto grado de apertura del objeto técnico. De modo que, los objetos técnicos de especie digital son abiertos, por su capacidad de autorregulación en el proceso de interacción con el medio (el hombre). Así pues, con el desarrollo tan precipitado de las redes digitales de comunicación y datos, la virtualidad —interacción del hombre con la máquina computacional digital mediante una interfaz gráfica— se ha llegado a parecer, parcialmente, a la indeterminabilidad social con que actúa el hombre en el mundo natural. En efecto, el uso de la máquina computacional —objeto técnico— por parte del hombre definió un alto grado de libertad de funcionamiento del objeto técnico.

El grado de tecnicidad del objeto técnico digital evoluciona hasta la relación que tenemos hoy con el fenómeno computacional en gran parte de la experiencia vital cotidiana:

²² Denominamos a lo digital una especie técnica puesto que responde a un mismo fin práctico, el cual es el que aprehende el hombre en conjunto de lo digital: comunicación, rapidez. La relación del funcionamiento de lo digital con el uso del que se ha apropiado el hombre en acción del objeto técnico de especie digital es lo que marca ese grupo de objetos que pertenecen a esta especie.

control de procesos industriales, redes efectivas de comunicación internacional y conexión satelital, televisión por cable, fotografía digital, teléfonos móviles, dinero digital, etc. Sin embargo, este horizonte al que estamos habituados como sociedad es resultado de un proceso evolutivo técnico que se concretó en la especie técnica digital.

Simondon define dos categorías del objeto técnico de acuerdo con el grado de tecnicidad: 1) el objeto técnico primitivo, que se identifica con el objeto artesanal, y 2) el objeto técnico concreto, que se identifica en el conocimiento científico universal. Cuando un objeto técnico se ha vuelto concreto y adquiere la suficiente coherencia interna para moldear las necesidades de la sociedad, es posible su paso a la industrialización. Sin embargo, por muy perfeccionado que se constituya un objeto técnico, incluso para su producción en masa, puede seguir siendo primitivo, aunque de un grado menos abstracto que la etapa inicial de constitución, es decir, el objeto artesanal. En virtud de ello, si el objeto técnico no responde directamente al conocimiento universal científico —logrado por el método ensayo y error— sus perfeccionamientos o mejoras solamente serán saturaciones del objeto, pero no la tecnificación del mismo.

Debido a lo anterior, el dilema a resolver radica en la errada correspondencia que se legitima socialmente entre automatismo y concretización de un objeto técnico. Sucede que, un incremento en el automatismo de una máquina sería sinónimo de tecnicidad para el sentido común colectivo —tal como se sobreentiende acerca de las máquinas altamente automatizadas— y se entendería que tiende también a concretizarse. Sin embargo, es un juicio engañoso. De acuerdo con Simondon, hablar de automatismo implica un carácter económico y de organización industrial, no una evolución técnica sobre el grado de concretización del objeto.

Pues el grado de concretización técnica de un objeto aumenta en proporción a su relación de aperturidad al medio, es decir, por su capacidad de responder a situaciones indeterminadas o no previstas. Dicho de otro modo, una máquina puramente automática es cerrada sobre sí misma, conserva un funcionamiento predeterminado del cual no puede desviarse, mientras que, una máquina abierta responde a la información que recibe del exterior y se adapta sin intervención del hombre a entornos con mayor grado de indeterminabilidad. Con todo, el conjunto digital logra un nivel muy alto de aperturidad ante el hombre —que es el medio al que responde el objeto técnico digital, el usuario— gracias a su alto grado de concretización.

Así pues, este grado de aperturidad del conjunto de objetos técnicos digitales dispuso un nuevo uso de interacción con el ser humano, permitiendo que este último actúe con una libertad similar al grado de interacción del hombre en el mundo natural y no bajo los límites mecánicos de los objetos técnicos primitivos. La diferencia respecto a los demás objetos técnicos que precedieron al conjunto digital radicó en la homogeneización que produce el internet y su modo de abarcar todas las demás redes que el hombre construyó. De modo que, el nivel de tecnificación del conjunto técnico digital logró que esa apertura al mundo por parte de la máquina se viese tan ajena al modo habitual de relación con los objetos técnicos, por la automaticidad. Por tanto, esta apertura a más usos con el objeto técnico determinó, no sólo la urgencia por aprovechar a totalidad las posibilidades técnicas del objeto, sino la necesidad de definir y comprender el fenómeno que se estaba involucrando en la cotidianidad del hombre. En consecuencia, aquel estado de confusión respecto al automatismo ocasionó un recelo del hombre frente a la posibilidad de superar ese umbral de dependencia.

Los objetos técnicos de especie digital se aproximan parcialmente a un *sistema natural*, pues se identifican con el conocimiento científico universal, al ser la traducción física de las herramientas matemáticas de Laplace y Fourier²³. Ahora bien, la tendencia a concretizarse del objeto técnico tiende a asemejarse a un organismo natural. Sobre aquella tendencia, el hombre considera que es una imitación o réplica de lo natural el propósito de la técnica. Incluso, en el primer capítulo uno de aquellos sentidos filosóficos, hablaba de virtualidad como réplica de nuestra realidad física. De modo que, al hombre le preocupa la tendencia de semejanza del objeto técnico con los objetos naturales, por un afán de que logren un nivel tan concreto que se borre la línea entre las máquinas y nosotros. Especialmente, ahora que las computadoras adquirieron un alto nivel de automatismo y aperturidad con el medio.

Sin embargo, esa actitud de carácter tecnofóbico es ilusoria y muy desacertada: aunque el objeto técnico tienda siempre a la concretización y semejanza con los sistemas naturales, nunca lo será. Si bien los sistemas técnicos se inclinan con demasiada afinidad a lo natural, y pierden su carácter de artificialidad a medida que se acercan a un alto grado de concretización, deben distinguirse siempre de los objetos naturales. Por lo que, aquel miedo por el alto grado de automatización es un miedo a la posibilidad de que los objetos técnicos lleguen a ser como el hombre. Nuestro miedo, en este caso, es a los objetos técnicos digitales. Con todo, en la siguiente sección se esclarecerá el motivo del extrañamiento que supone el

²³ Las transformadas de Laplace y Fourier son ecuaciones matemáticas empleadas en el campo de las ingenierías, matemáticas, estadística y la física para el diseño, automatización y análisis de los sistemas de control de modo más simple. Ambas refieren a la transformación de datos o señales del dominio del tiempo o espacio a componentes de la frecuencia.

objeto técnico a partir de la exposición de la pérdida de artificialidad a medida que se concretiza este.

2.2 Reducción de la virtualidad al objeto técnico y desartificialización del objeto técnico

Massumi declara que a la *realidad virtual* se le atribuye el adjetivo de artificial o ilusorio: “In the phrase ‘virtual reality’, the adjective virtual stood as a synonym for artificial. Artificial, in this context, meant illusionary” (Massumi, 2014, p.55). En efecto, el hombre acusa a lo virtual de ilusorio, artificioso o ficticio. Pero antes de continuar, debemos preguntarnos ¿de qué se habla cuando nos referimos a artificial? Coincide con que es un adjetivo que manifiesta la contraposición o reemplazo de lo natural, de modo que, debe imitarlo. Además, otros adjetivos que caracterizan lo artificial –de acuerdo al *Diccionario del Buen Uso del Español*— son: engañoso, falso, ficticio y simulado. De modo que, si bien en la cita de Massumi precisa el modo en qué se habla de artificial –como ilusorio—, debemos añadir que aquel calificativo refiere del mismo modo a lo que califica: de engañoso, irreal o ficticio. En suma, el adjetivo principal asignado al fenómeno computacional e Internet –el de virtual— se extiende hacia el conjunto de estos sinónimos de artificial. Pues este último adjetivo habla de aquella actividad que replica lo natural, tal como se habla de la realidad virtual: como réplica de la realidad física.

Sin embargo, no es solamente aquella caracterización indiferente que se le ha otorgado al fenómeno de interacción computacional, sino, en simultáneo, el valor de lo artificial y engañoso con que se explican las descripciones ontológicas del objeto técnico. Por ello,

¿cómo se puede preguntar por lo virtual en cuestión, si admitimos que es un fenómeno ilusorio, engañoso o artificial? Más aún, ¿cómo la cultura asignó al objeto técnico una valoración contraria a lo natural, partiendo solo de la idea de artificial? Me refiero a este sobreentendido de lo virtual sobre su propio modo de realidad, que es ajena a la realidad física. En este sentido, bastaría negar que lo artificial, engañoso o ilusorio tienen su propio modo de realidad. Por lo cual, llegaríamos al absurdo de concederle una imposibilidad de comprensión al fenómeno computacional con que interactuamos a diario, por el sistema de creencia que se construyó en torno al fenómeno virtual. En otras palabras, si aceptáramos que el adjetivo artificial es inherente a todo objeto técnico, no podríamos hablar de concretización y apertura de este al hombre.

En efecto, la tendencia del objeto técnico a concretizarse difumina ampliamente los límites entre lo artificial y natural, aun cuando este dualismo entre lo artificial y natural asigna un valor cultural sobre el tipo de relación existente entre el hombre y el objeto técnico. En consecuencia, el hombre fijó entre los dualismos de natural-artificial y hombre-técnica una relación abusiva, a saber; los objetos naturales se oponen a los objetos artificiales y, en simultáneo, a los objetos técnicos. Convendremos, al igual que Blumenberg (2013), que este conflicto —de lo técnico como contrario a lo natural— solo genera una antinomia: 1) el que la técnica continúe su incesante rumbo evolutivo, sin intervención o reflexión de ella misma por parte del hombre, o que 2) el ritmo evolutivo se sincronice con el ritmo comprensivo de la técnica. Sin embargo, ambos modos de solución nos retornan a las dos perspectivas epistemológicas mencionadas anteriormente, tecnofilia y tecnofobia. Ante todo, la actitud hacia el objeto técnico y la técnica caen en este falso dilema de si el objeto no es de origen natural,

entonces se figura que es de naturaleza artificial. Y, como el hombre es un ser natural, todos aquellos objetos que no lo sean se asumen como de naturaleza contraria al hombre. Tal creencia se debe a tres razones:

- a) La tradicional división griega sobre la génesis de los objetos del mundo: si no son engendrados por seres semejantes de modo directo, han de ser productos indirectos y no espontáneos; respectivamente, si no son seres vivos (naturales), son seres técnicos (artificiales)²⁵.
- b) La división aristotélica entre animales y humanos, en la cual los animales al no poseer memoria se ausentan de la experiencia y, por consiguiente, del acceso a la técnica y la sabiduría. Si bien la división entre sabiduría y técnica obedece a una valoración epistemológica (sobre el mejor modo de conocer el mundo), esta noción es la que se estableció frente al modo de comprender las máquinas, por ser engendrados de materia inerte o productiva de la naturaleza: objetos desprovistos de autonomía, que imitan los sistemas naturales.
- c) El extrañamiento con la máquina proviene de la frustración del hombre frente a los objetos técnicos por el reemplazo funcional que aconteció en las labores operativas en plena Revolución Industrial. En efecto, desde la llegada de las máquinas a

²⁵ “La mirada a la cosa misma está bloqueada en gran medida por el imperio de la antítesis ya mencionada de técnica y naturaleza o, dicho de un modo algo más provisional, por la asociación de estos dos conceptos en nuestra tradición desde los griegos. En este acoplamiento, el concepto de "técnica" ha participado del cambio sufrido en la historia conceptual por el concepto de "naturaleza", de un concepto del principio generador de objetos a una suma de los propios objetos generados, es decir, de un énfasis puesto en la *natura naturans* a uno puesto en la *natura naturata*: lo que los griegos entendían por *tékhne* eran primeramente las destrezas y las habilidades capaces de producir determinados resultados y productos, y que se podían aprender mirando y copiando, como se puede aprender todavía hoy una "técnica". Que se pudiera aprender una técnica en ese sentido, que se pudiera entender de una cosa sin entender la cosa misma y sin poder remitir la necesidad de la ejecución a la esencia de esa cosa, diferenciaba el entender técnico de la relación teórico científica con el objeto...” (Blumenberg, *Teoría del mundo de la vida*, p. 205).

vapor y la industria en serie, el hombre se volvió el auxiliar y mero vigilante de la máquina. Específicamente, expone Simondon, que antes del auge técnico el hombre soportaba la individualidad técnica, es decir, era el individuo el único encargado de realizar de modo directo la técnica. Pero, cuando la máquina logró reemplazar la labor humana con un resultado y funcionalidad comparable a un trabajador, el hombre en lugar de ser el realizador directo de la técnica se convirtió en el organizador de relaciones entre niveles técnicos y máquinas. Así, debido a este cambio de rol en su realidad técnica, el hombre se valió de su disgusto y malestar por su reemplazo.

De allí que surja ese dilema de carácter enemistoso contra la máquina y, en general, contra el objeto técnico que evolucionó y acaparó las esferas cotidianas del hombre. En nuestro caso, con el objeto técnico digital y su manifestación.

Por esta razón, se conviene con Simondon que la técnica no es resultado de un proceso aislado o lejano a los demás sistemas del mundo, incluido el hombre, sino que, por el contrario, cuando gana tecnificación se relaciona más con el mundo. En este sentido, un objeto técnico concreto no se encuentra aislado como un fenómeno de laboratorio, sino que se asocia con otros objetos, leyes o funciones del mundo natural gracias a que se basta a sí mismo y posee aperturidad con el medio. Llegado a este punto, el objeto técnico digital no se inscribe en un sentido provocador o amenazante en contra del hombre, como imprudentemente se objetaba. Pues, al ser concreto, toma independencia del medio controlado y artificioso, logrando un estado de tecnicidad que instantáneamente lo relaciona con todos los demás sistemas de su medio asociado.

Además, como el objeto técnico concreto debe marcar su brecha entre el sistema natural en que se soporta, pierde el carácter de artificialidad que prejuiciosamente fue designado a todos aquellos objetos técnicos. De modo que, el objeto técnico concreto:

(...) al evolucionar, pierde su carácter de artificialidad: la artificialidad esencial de un objeto reside en el hecho de que el hombre debe intervenir para mantener este objeto en la existencia protegiéndolo contra el mundo natural, dándole un estatuto aparte de existencia. La artificialidad no es una característica que denote el origen fabricado del objeto, por oposición a la espontaneidad productiva de la naturaleza: la artificialidad es aquello interior a la acción artificializante del hombre, sea porque esta acción interviene sobre un objeto natural o sobre un objeto enteramente fabricado [...] La artificialización de un objeto natural da resultados opuestos a los de la concretización técnica [...] Cuando el objeto técnico gana concretización, pierde artificialización y se asemeja cada vez más al objeto natural. (Simondon, pp.67-68)

Así, cuando el objeto técnico gana autodeterminación pierde artificialidad, debido a su constante tendencia a ser un sistema natural. También la tendencia a la universalidad y, por consiguiente, la reducción de la brecha con los sistemas naturales, logrando que el objeto prescindiera del medio artificial. Por tanto, el objeto técnico digital, que caracterizamos abierto por su grado de respuesta ante la indeterminabilidad del medio, es un objeto técnico concreto, en la medida que primero tiende a la concretización y luego a su aperturidad ante el medio. Por consiguiente, al haber ganado concretización el objeto técnico digital perdió artificialización y, con ella, la necesidad de intervención del hombre para mantenerse. Sin embargo,

como observamos en la sección anterior, aquella falta de intervención del hombre en su funcionamiento derivó entonces en una comprensión del fenómeno computacional como altamente automatizado, siendo esto, lo contrario a la aperturidad de la máquina computacional.

De tal forma, aquel extrañamiento o diferencia que se le atribuye a los objetos técnicos respecto a lo natural produjo cambios culturales en los sistemas de valoración de los objetos técnicos y la relación que el hombre procura con ellos. Por este cambio de valores ante la técnica, los objetos técnicos fueron calificados como artificiales e, improcedentemente, como ficticios, ilusorios o engañosos. Se precisa entonces que estos calificativos son producto de asimilaciones abusivas, procedentes de las tradiciones conceptuales dualistas que crean falsos dilemas entre lo artificial-natural y hombre-técnica.

En suma, las actitudes tecnófobas y tecnófilas hacia el objeto técnico son el resultado de una atribución valorativa asignada desde la cultura, más que la descripción de una relación entre el hombre y el objeto técnico. Es decir, no describen la relación del hombre con el objeto técnico, sino que son un conjunto de creencias abusivas e ingenuas de lo técnico como contrario a lo natural y lo artificial como engañoso al hombre. También, las ideas relativas al automatismo alentaron aquel sentido común colectivo sobre la posibilidad de que las máquinas se asemejen algún día a nosotros, fomentando un rechazo al objeto técnico como posible reemplazo del hombre. Con todo, es menester resaltar que estas actitudes preliminares hacia la técnica en nuestra experiencia vital cotidiana no se quedan en el mero nivel de la creencia o el sobreentendido de un fenómeno, sino que afectan concretamente la realidad social del hombre. En efecto, en el siguiente capítulo se analizará cómo estas nociones colectivas asu-

midas hacia el objeto técnico —el rechazo infundado e ingenuo por su alto grado de automatización y la artificialidad— y el sobreentendido de lo virtual afectaron de modo determinante las concepciones socio-jurídicas en el ámbito legal de la sociedad.

3. Inconsistencias legales: una ingenua explicación ontológica de la realidad virtual

La realidad que asumió el hombre sobre la técnica y sus objetos proviene de las concepciones reaccionarias a la máquina y las imprecisiones que surgen en torno a lo mecánico, automático y artificial. Aquel panorama sobre la realidad de lo técnico en la experiencia cotidiana del hombre compromete de modo significativo, no sólo la relación del hombre con el objeto técnico, sino también, la descripción sobre aquella realidad experimentable por el hombre: la técnica. A simple vista pareciese que esta cuestión no perjudica más que al investigador o estudioso inquietado por aquel problema. Sin embargo, en este capítulo nos ocuparemos de mostrar que esta problemática no se queda meramente en discusión teórica, sino que tiene cabida en la experiencia vital cotidiana del hombre.

En principio, la ontología es la explicación de lo *que es*, aquello que experimenta el hombre en su vivencia cotidiana. Las leyes se construyen sobre la explicación ontológica de la realidad, aunque a veces dicha descripción esté llena de supuestos o incertidumbres. Aunque, ¿cómo sabemos que es adecuada una descripción de la realidad? ¿Quién o qué dictamina cuál es la explicación ontológica adecuada o errada de lo que se manifiesta en el mundo? La respuesta es: el juicio objetivo y subjetivo que se tiene en la experiencia vital cotidiana del

hombre con el fenómeno, de modo que la experiencia, al dotar de sentido el fenómeno, hace las veces de juez central en el tribunal de la realidad. Pero, frente a la realidad virtual, ¿cómo se realiza una correcta descripción de un fenómeno que se sale del horizonte de experiencia del hombre natural y que aún guarda conflicto por su estado sobreentendido?

Las leyes asumen el principio de susceptibilidad de los objetos en el mundo a ser regulados: todo aquello *que sea* puede ser legislado. Así, nace la llamada ontología legal, que es una rama de la filosofía dedicada a la evaluación de los objetos existentes que requieren regulación. En pocas palabras, la ontología legal evalúa la posibilidad de que aquello *que es* en el mundo sea susceptible de convertirse en objeto legal de estudio. Entre tanto, la ontología legal puede examinar la realidad sin tener que recurrir a la metafísica y preguntar por la veracidad de aquellos objetos que describe²⁶. Así pues, la tarea de la ontología legal es la elección del objeto a legislar, el modo en que se analizará su situación frente a los tribunales y la descripción del mismo. En efecto, un sistema legal legisla a partir de la descripción de los objetos susceptibles de ser legislados, los cuales se analizan primero por la ontología legal. De modo que, si la ontología legal dictamina una descripción o un objeto legal de modo supuesto o aparente, se legitimarán leyes fundadas en una descripción inadecuada o sobreentendida, que recibe el nombre de ontología ingenua.

En este sentido, la ontología legal se ha quedado atrás ante el ritmo vertiginoso de la realidad virtual. Los inicios del fenómeno computacional tenían poca demanda de usuarios y

²⁶ “(...) an ontology need not be concerned with whether the world of experience is in fact the truest world. Rather, ontology can proceed despite differences regarding the nature of reality. This is show ontology is different from metaphysics” (Koepsell, 2003, p.24)

La Red de conexión de datos (Internet) se responsabilizaba únicamente de la forma y perfeccionamiento de función de la red. A las redes de conexión de datos no les incumbía el contenido o consecuencias dentro de su constitución como redes de sujetos a través del software, debido a esa poca intervención e institucionalidad social dentro de su constitución de red de datos y comunicación. Sin embargo, esto cambió con la omnipresencia de los objetos técnicos digitales en la vivencia cotidiana del hombre y el fenómeno de digitalización de gran parte de instituciones y redes de comunicación. Surgió entonces la necesidad de entendimiento de la *realidad virtual* que se constituía como fenómeno social.

Tal como se expuso en el primer capítulo, la realidad virtual se asume con un carácter metafórico inadecuado²⁷, debido a las valoraciones culturales impuestas sobre el objeto técnico que soporta la materialidad de lo virtual: la computadora. Aun cuando la comprensión de virtualidad se mantiene en un plano ilusorio, la ontología legal asume que los objetos virtuales que se construyen en medio de aquella red constituida por la interacción hombre-máquina son artificios copiados de la realidad física. De modo que, la ontología legal que analizó lo virtual como objeto de derecho tomó las atribuciones realizadas por el hombre natural acerca de la realidad virtual, asumiendo lo virtual como un espacio de carácter ficticio. Por ello, Post (2000) sugiere que nuestra pregunta práctica sobre este problema debe ser: “¿qué es lo que necesitamos saber sobre este nuevo espacio para estar en condiciones de pensar ecuánimemente sobre derecho y política en él?” (p.184).

²⁷ Léase Maldonado, J, & Rodríguez, D. (2017). Critical digitality: From the Virtual to the Digital. *Praxis Filosófica*, (45), pp. 145 – 163, DOI: 10.25100/pfilosofica.v0i45S.6131.

Si la realidad virtual se asume como réplica de la realidad física, los juristas adjudicaron al objeto material que soportaba la virtualidad —la máquina computacional— la calidad de objeto de derecho. Sin embargo, reducir la virtualidad al objeto material en que se manifiesta el fenómeno protege los derechos del fabricante del objeto técnico y no de los usuarios que adquieren a título de propietarios el objeto y constituyen la red de sujetos a través de software.

Desde la contemplación de la naturaleza, el hombre comprobó con la explicación de las leyes mecánicas que los fenómenos físicos-naturales son regulares y se pueden anticipar debido a su regularidad. El afán por lograr ese grado de predeterminación en las leyes morales que rigen al hombre se ha mantenido desde entonces. No obstante, este debate salió a flote recientemente en las problemáticas legales de los objetos técnicos de especie digital, en específico con el fenómeno computacional y la realidad virtual. A pesar de que los objetivos de esta investigación no se prolongan hasta esa instancia, sí se ofrecerán algunas descripciones que harán volver los ojos a la problemática que ha dejado de lado la ontología legal.

Durante el segundo capítulo de esta investigación fue descrito el conflicto aun presente sobre los modos de representación y juicios relativos a la realidad de los objetos técnicos de especie digital: 1) la del hombre natural, que desconoce el funcionamiento de los objetos técnicos a fondo y, 2) la del hombre técnico, que lo construye. Frente a esto, Simondon aboga por la necesidad de conciliar estas dos relaciones antagónicas para la técnica y describir una adecuada, pues elegir alguna de las anteriores comporta aún un modo inadecuado de relación entre el hombre y la técnica.

No obstante, este dilema no ha sido el foco central en la discusión dentro de las disciplinas legales y del derecho. Por el contrario, la ley se ha concentrado en casos particulares que no han conseguido un adecuado tratamiento legal y, que abogan por un proteccionismo de mercado y empresa. Es necesario aclarar que la mayoría de los análisis a casos particulares y el comienzo legislativo que ha merecido el mundo virtual provienen del derecho consuetudinario. Para aclarar, hoy las tradiciones jurídicas se fundamentan en alguna de estas dos: la de 1) derecho sustantivo, que es elaborado por una institución destinada para dictaminar la ley, la cual es reconocida como fuente formal de principios y 2) el derecho consuetudinario, que obedece a la costumbre de prácticas sociales que son declaradas con posterioridad como leyes. El 1) se fundamenta en la generalidad de la ley impartida y, posteriormente, se aplica a casos particulares; mientras que el 2) se funda en casos particulares y a partir de estos se formulan las leyes generales. En el derecho consuetudinario cada coyuntura legal se analiza desde su propia lógica, no es centralista como ocurre con el sustantivo. Dentro de este marco, la mayoría de los análisis sobre la realidad virtual se han basado en procesos individuales que se convierten en leyes positivas por un tribunal, es decir, desde el derecho consuetudinario.

En vista de lo anterior, serán formuladas tres situaciones aporéticas, de autoría propia, en las que se detallan las descripciones ontológicas dadas por las cortes y juristas a la realidad virtual. Estas situaciones se basan en casos particulares estudiados por la corte que se pueden congregan en estos tres (3) grupos que denominaré situaciones sobre el mundo virtual y que no tienen solución, pues llegan a un carácter paradójico en su propia descripción del problema.

3.1 Situación 1: Tierra de nadie

La concepción de la realidad virtual como “extensión de lugar” se presta práctica para efectos legales y de regulación social. Cabe resaltar que, las características espaciales de la realidad virtual *como si fuese* un lugar, aunque sea una extensión espacial no-material, delimitan el objeto de derecho. Para confirmarlo, la designación jurídica que se tiene de la realidad virtual es ciberespacio. En efecto, este concepto enmarca de modo directo la visión que se tiene de la realidad virtual frente a las cortes, del mismo modo que uno de los sentidos para el hombre natural, como un espacio geográfico. Así pues, sus características de regulación están ceñidas al límite arquitectónico de los sistemas digitales. Por tanto, se crean límites estructurales, a saber; las fronteras de acceso y de interacción dentro de la realidad virtual, la conexión del objeto técnico desde donde se interactúa, el objeto técnico personal que disponga el usuario para su uso, etc.

En este sentido, el objeto de derecho sobre el que se dictaminó en principio adjudicar la responsabilidad legal fue la arquitectura material computacional. Pues, el interés de las cortes es la definición conveniente del objeto a enjuiciar, para que sea susceptible de legislación. En conjunto, Koepsell (2003) declara que el método clásico de la ontología legal no es nada práctico ni funcional para la realidad virtual, por el carácter versátil y de manipulación de lo digital, que elude la legalidad clásica. Además, es necesario aclarar que, la interacción en la realidad virtual no requiere de una localización concreta. De acuerdo con el principio de susceptibilidad de los objetos existentes de legislación, la ley sólo puede ser aplicada sobre un objeto o espacio físico delimitado.

Se plantea entonces la situación aporética denominada “Tierra de nadie”: Si hoy apareciese un territorio físico sobre la tierra, sin dominio de ningún país o gobierno, un espacio simplemente huérfano ¿qué podría suceder? Para comenzar, cualquier persona podría ingresar libremente, sin restricciones o permisos de admisión a este terreno. Además de la presencia y movilidad de los individuos allí, se podrían realizar transacciones comerciales o institucionales sin el control estatal sobre las mismas. Es decir, se compraría y vendería a libre voluntad cualquier objeto físico o incluso se podrían regalar, hasta habría intercambios monetarios o sociales libres de regulación. Una tierra huérfana, sin más legislación que la que acuerden aquellos individuos que ingresan libremente.

Sin lugar a duda, ningún país podría sobreponer sus leyes sobre aquel territorio, pues sería contemplado como un intento de colonialismo. Por esto, los demás gobiernos y estados reclamarían las intenciones imperialistas de aquel déspota que imponga su poder por encima de cualquier soberanía e ilegitimidad. En contraste, si ningún país interviene o proyecta la intención de soberanía sobre este desamparado territorio ¿cómo controlan los países soberanos las actividades que se están realizando sin jurisdicción o regulación de algún tipo en este nuevo territorio?

Puesto que, los gobiernos controlan lo que ocurre en sus límites geográficos o imponen una regulación encadenada fuera de sus límites espaciales regulados por otros gobiernos, la idea de promulgar o pasar al tribunal leyes que delimitan el actuar de individuos en un espacio que no contempla ni siquiera el principio de regulación, caerían en un acto ilegal. Por este motivo, nace un afán por gobernar aquel espacio huérfano. Pues, las legislaciones abarcan hasta donde lo permite su límite geográfico, el cual es delimitado por las fronteras

físicas de cada territorio y este nuevo territorio es ahora una extensión sin posibilidad de regulación. En suma, solo es posible realizar un seguimiento legal a los individuos cuando regresan a una tierra perteneciente a una jurisprudencia, pero nunca en aquella tierra de nadie.

Entonces, regresando al mundo virtual, la problemática nace en que la explicación que realiza la corte sobre el modo de existencia de la realidad virtual y la naturaleza de los objetos es la que se juzga en los tribunales, pues “The boundaries that separate persons and things behave differently in the virtual world but are nonetheless legally significant”. (Johnson & Post, p.1402). El ciberespacio se convirtió en un espacio geográfico que no se gobierna por un presidente, director o persona encargada, más que de aquellos individuos que constituyen esta red de sujetos a través del objeto técnico digital.

Sin embargo, los juristas han estimado que el código de programación es quien delimita aquel territorio. Pues, al ver que los límites físicos del objeto técnico digital no eran suficientes para regular todo el fenómeno que comprendía lo virtual y la máquina computacional, supusieron que aquella unidad que regula y limita los modos de interacción dentro de la pantalla entre usuario y máquina eran el objeto de derecho a estudiarse:

That the code of cyberspace is itself a kind of sovereign. It is a competing sovereign. The code is itself a force that imposes its own rules on people who are there, but the people who are there are also the people who are here [...] The code regulates them, yet they are by right subject to the regulation of local sovereigns. The code thus competes with the regulatory power of local sovereigns. It competes with the political choices made by local sovereigns. And in this competition, as the net becomes a dom-

inant place for business and social life, it will displace the regulations of local sovereigns. You as sovereigns were afraid of the competing influence of nations. Yet a new nation is now wired into your telephones, and its influence over your citizens is growing. (Lessig, 1998, p.13)

De acuerdo a lo que argumenta la cita, se analizará el planteamiento principal que asume que el Código de programación es el objeto de derecho de la realidad virtual y la definición fronteriza de nuestro espacio virtual, de modo que lo explicaremos en la segunda situación aporética. Así, podremos debatir cómo aquella nueva reducción del fenómeno computacional y la virtualidad no logra el cometido legal de elegir el objeto de derecho adecuado a este fenómeno.

3.2 Situación 2: La legislación de las partes no legisla la totalidad

Además del sobreentendido, que se aclaró en los argumentos preliminares sobre la realidad virtual, se inaugura en conjunto la convicción de que la construcción del ciberespacio es como la edificación de una casa o de un auto, pero con el código de programación. Esta simplicidad que se asume frente al fenómeno de lo virtual se debe a la insignificancia de los procesos y la presunción mediata de sencillez por la imperceptibilidad de procesos electrónicos.

Como se explicó en el primer capítulo, la opacidad de los objetos técnicos digitales es una característica primordial que figuró en la metáfora sobre la realidad virtual como algo

ilusorio o engañoso, por aquel encubrimiento de los procesos técnicos. No obstante, los ingenieros y técnicos que diseñan estos artefactos comprenden los procedimientos y la explicación técnica de aquello que ocurre tras una interfaz gráfica, así como los códigos lógicos utilizados para la formalización, compilación y respuesta solicitada por el usuario a la máquina computacional.

En este marco, es importante resaltar que actualmente no es exclusivo de los programadores, ingenieros o especialistas técnicos el comprender o conocer sobre códigos de programación computacional y procesos técnicos de arquitectura de software. La relación de fondo con la máquina no se limita a pocos individuos como en décadas pasadas, pues la aperturidad que caracteriza al fenómeno técnico digital “se ha trasladado decididamente a personas que no se piensan a sí mismas como programadores” (p.28, Turkle), pero que poseen el conocimiento fundamental del objeto técnico digital. Por consiguiente, considero que si antes guardamos la imagen de los ingenieros o científicos como los únicos manipuladores de la máquina, ahora es incluso posible que nuestro tendero del barrio diseñe programas de uso público para mejorar una aplicación en nuestro teléfono móvil, si fuese ese su deseo. Por tal razón, el acercamiento a la máquina no se queda solo en la labor definida del programador o ingeniero, sino de cualquiera que aprenda las leyes de las matemáticas y físicas que constituyen el objeto técnico digital.

Ahora bien, para continuar con la explicación de esta segunda situación aporética es necesario explicar los 4 niveles de regulación de la realidad física —propuestos por Lessig— que se manejan desde la ontología legal:

1. Leyes: que regulan mediante sanciones.

2. Normas: son las guías de comportamientos, expectativas de dichos comportamientos en la sociedad.
3. El mercado: regula los precios.
4. La arquitectura: los límites materiales o de locomoción propia en el mundo se regulan por la arquitectura.

De acuerdo con estos preceptos, el nivel arquitectónico es la composición primordial de la realidad virtual y, además, el único nivel que no ha sido reglamentado. Así, para los juristas de derecho consuetudinario el horizonte arquitectónico de la realidad virtual o ciberespacio es el código de programación y la delimitación clara de la arquitectura. Por ende, los juristas proponen que el gobierno deba ser responsable de este nivel que constituye de modo esencial el fenómeno gráfico que se manifiesta al hombre en las pantallas y requiere de legislación y control:

More significantly, the government can regulate to change the very regulability of the space. The government, that is, can regulate the architectures of cyber-space, so that behavior in cyberspace becomes more regulable —indeed, to an architecture potentially more regulable than anything we have known in the history of modern government. (Lessig, pp.11-12)

En efecto, consideran que “lo que regula la conducta en el ciberespacio es el código” (Post, p.185). Pero, aunque esta afirmación podría ser afirmada desde el sentido común, no es correcta. Pues, en concordancia con el análisis propuesto por Maldonado (2020) es necesario comprender que el código es solo una de las series que componen el proceso de software

del objeto técnico digital. Por tanto, la reducción de la arquitectura del ciberespacio a elementos específicos del objeto, además de ser falaz, cae en la dependencia material del objeto que lo soporta. Pues, la estructura lógico-matemática del lenguaje computacional demanda más que una concepción material del objeto técnico de especie digital, aunque resulte impráctico para las aproximaciones legales (p.121).

Sucede pues que, si los límites del ciberespacio son los límites del código y el código de programación obedece a una naturaleza lógico-matemática, sus límites son los límites lógico-matemáticos. En este sentido, si la arquitectura que delimita la realidad virtual —el código de programación— es construida por el hombre, puede entonces construirse de una forma diferente por él. Por lo cual, el hombre podría legislar sin problema la realidad virtual, al ser su propio creador. Sin embargo, aunque los hombres sean los constructores directos de los límites y posibilidades de realización dentro del ciberespacio, ellos están condicionados más por los límites propios por las leyes físicas y lógicas que permiten este nuevo desarrollo tecnológico. El hombre no construye con total libertad o a su libre albedrío como si de un creador se tratase, está restringido a las posibilidades lógico-matemáticas y las leyes en que se rigen sus sistemas epistemológicos.

Además, la indiferencia a conocer el fundamento de los objetos técnicos digitales causa juicios apresurados en las cortes sobre el objeto de derecho que debería ser susceptible de juzgamiento o estudio en la realidad virtual. Especialmente, cuando el afán por encontrar en la materialidad del objeto técnico esta respuesta, se reduce a alguno de los elementos que componen todo el fenómeno computacional. Me refiero, pues, a otro de los intentos de legislación desde algún elemento material que constituya al conjunto de objetos técnicos de modo

esencial. El siguiente caso fue el de las tarjetas chip, que resguardan la información de funcionamiento del objeto técnico digital. Esta declaración del chip como objeto legal fue bajo las leyes de Propiedad Intelectual²⁸, pues se dictaminó que el diseño de chip generado para cada objeto técnico podía ser declarado el original y proteger las reproducciones del mismo en el mercado. Sin embargo, como Rappaport (1995) objeta a Koepsell: el chip que almacena los principales procesos de funcionamiento técnico de la computadora no es la máquina.

En suma, la objeción de Rappaport al jurista estadounidense es apoyada con la exposición sobre la imposibilidad de ser del elemento técnico en su independencia del conjunto que constituye al objeto técnico que está asociado, hecha por Simondon²⁹. Pues no es posible aislar y estudiar desde el aislamiento los elementos que componen el objeto técnico y suponer que su función sea individual de un conjunto constitutivo completo que no se tiene en cuenta. En otras palabras, a través del conjunto que forman con los demás elementos logran la concretización del objeto técnico en su totalidad, analizar aisladamente una parte de la máquina no es analizar la máquina en su totalidad.

3.3 Situación 3: Una amenaza a la soberanía

Para finalizar las situaciones aporéticas propuestas, tenemos la más distinguida y resultante directo de la idea antagónica entre el hombre y la máquina. Me refiero a la idea

²⁸ Los tipos de propiedades en el derecho consuetudinario son de tipo material, sin embargo la propiedad intelectual refiere a todos aquellos derechos de adquisición por ideas o expresiones escritas.

²⁹ “los elementos que materialmente constituirán el objeto técnico, y que están separados unos de otros, sin medio asociado antes de la constitución del objeto técnico, deben estar organizados unos en relación con los otros en función de la causalidad circular que existirá cuando el objeto esté constituido; se trata entonces aquí de un condicionamiento del presente por el porvenir, por lo que todavía no es” (Simondon, p. 78)

hipotética de un territorio acrático que representa una amenaza a la soberanía de los territorios que poseen gobierno. Especialmente, por la consideración de que *todo es posible* dentro de la realidad virtual, a diferencia de las restricciones del mundo físico y legal de los territorios civiles. La implicación de Lessig es que “la libertad es una característica inherente del ciberespacio”. No obstante, vale la pena analizar si ese concepto de libertad se refiere más a una restricción material que a la libertad humana. Pues, si bien internet facilita accesos, compras, comunicaciones a diferencia de la realidad física, no podemos dar por hecho que aquello representa una libertad del individuo.

Si los juristas anuncian la posibilidad abierta de realización en la realidad virtual, sería una posición infundada el considerar que el espacio virtual representa una antítesis de la libertad y, por ello, una amenaza a la soberanía de otros territorios. De este modo pregunta Lessig aquella insinuación sobre este nuevo espacio huérfano de ley: “toma como punto de partida la misma interrogante normativa que utilizan los partidarios de la posición libertaria: se pregunta qué es lo que exactamente constituye «la amenaza que acecha a la libertad y qué haremos para vencerla»” (Post, p.188). Es decir, analiza la pregunta por la amenaza de la soberanía desde el prejuicio imperialista sobre ¿cómo venceremos la amenaza de este territorio acrático que congrega a tantas personas que responden a nuestra jurisdicción?

En un principio, ese recelo legal por la soberanía de este espacio virtual proviene de dos perspectivas: una de concentración y la otra de extrema descentralización del poder. La primera considera la posibilidad de formación de un monopolio que regule la realidad virtual desde el mercado y la economía, diferente del gobierno y que obedece a sus propias regula-

ciones. Así, la segunda perspectiva declara que la variabilidad de las leyes y cambios legislativos que se autorregulan en gran cantidad de sitios web a un *click* de distancia organizan el ciberespacio de un modo natural.

De ser así, advierten Johnson y Post, los sistemas legales tendrían que acomodarse a una persona móvil y muy indeterminable. A saber, deberán ser capaces de cambiar su posición o definición legal ante cada página web que tenga sus propias reglas de ejecución, además de considerar los roles legales que cada sitio web ofrece y se fundamenta en los sujetos que constituyen la red. Este es el motivo por el cual la legislación de la realidad virtual rompe con los límites corporales que requiere la aplicación de la legislación tradicional:

Although Cyberspace represents a new sphere that cuts across national boundaries, the fundamental principle remains. If the sysops and users who collectively inhabit and control a particular area of the Net want to establish special rules to govern conduct there, and if that rule set does not fundamentally impinge upon the vital interests of others who never visit this new space, then the law of sovereigns in the physical world should defer to this new form of self-government. (Johnson & Post, p.1393)

Sin embargo, la problemática de esta amenaza a la libertad es la terca convicción de los juristas por proteger el derecho fundamental en la sociedad norteamericana en el espacio huérfano de ley. Aun cuando el costo físico y monetario es muy alto, las cortes parecen creer que es solamente cuestión de una correcta regulación desde las bases físicas o humanas que construyen la realidad virtual. Pero, como observamos en el análisis preliminar de este capítulo, la pretensión de los juristas por conciliar las inconsistencias legales de la realidad virtual

desde la definición apresurada de un objeto de derecho de lo virtual es muy inocente y de poco alcance práctico.

En definitiva, al presentar el análisis de estas situaciones aporéticas sobre la realidad virtual y su carácter espacial, se observa que el alcance jurídico se queda muy reducido frente a la explicación de lo virtual como fenómeno inmediato proveniente de una pantalla gráfica. Esta apropiación colectiva sobre lo virtual —como un lugar que replica la realidad física— ocasionó que el tradicionalismo jurídico replicará las leyes morales de la realidad física en aquella dimensión artificial. Pero, su capacidad legislativa se obstaculiza con la constitución esencial del sistema digital: las leyes lógico-matemáticas.

3.4 La incapacidad del tradicionalismo legal frente a la realidad virtual

De manera que, el tratamiento de la virtualidad como extensión de lugar trae consigo la posibilidad de superponer las leyes positivas (morales) de la realidad física a la realidad virtual. Con este método se analizan actualmente la mayoría de los casos y violaciones legales en el mundo virtual: aplicando las clásicas reglamentaciones del mundo físico y adaptándolas a la virtualidad. En consecuencia, al suponer una nueva frontera metafóricamente geográfica con la realidad virtual, se instaura un tratamiento realista de lo virtual, marcando límites materiales y concretos con la virtualidad misma. Pues, si asumen como objeto de derecho alguno de los elementos técnicos que componen las máquinas computacionales — como se mencionaron en las situaciones aporéticas, el código de programación, el chip o la materialidad de la computadora— desplazaría la ley moral a un segundo plano, al responder en principio a las leyes lógico-matemáticas. Es decir, tendríamos una paradoja:

The code of cyberspace is one of these laws. We must come to see how this code is an emerging sovereign — omnipresent, omnipotent, gentle, efficient, growing — and that we must develop against this sovereign the limits that we have developed against real space sovereigns. (Lessig, p.16)

Sin duda, la paradoja de la gobernabilidad de la realidad virtual se enfoca en el correcto gobernante o legislador de la *tierra de nadie*, más no en la vieja dicotomía entre ley natural y ley positiva que se enfrenta en el mismo fenómeno. De modo que, cabría preguntarse si el ciberespacio requiere nuevos modos de legislación o debería continuar la superposición de leyes morales del mundo físico al espacio constituido por formalidades lógico-matemáticas. Frente a esto, Koepsell expresa que la dificultad radica en que las leyes morales se estancaron frente al mudable ritmo normativo de la realidad virtual. En este punto, juristas como Lessig proponen la necesidad de que el gobierno medie esta ingobernabilidad. En contraste, Johnson y Post consideran la solución de sobreponer las leyes físicas sobre la jurisdicción ciberespacial, siempre y cuando la solución sobrevenga de modo orgánico dentro del espacio virtual: “treating Cyberspace as a distinct place for purposes of legal analysis does more than resolve the conflicting claims of different jurisdictions: It also allows the development of new doctrines that take into account the special characteristics of the online «place»” (p.1384).

Posteriormente, la solución podría considerarse desde el desarrollo de nuevas instituciones legales efectivas para el espacio virtual, que implemente sus propios límites jurídicos. Pero, acordando con Post y Johnson: la finalidad no debería ser esperar el ritmo de autorregulación que surgirá en el ciberespacio, mucho menos encontrar un legítimo soberano de este.

Sino que, es menester evaluar las explicaciones ontológicas bajo las cuales las instituciones legales están cimentando y construyendo el *status* de la realidad virtual —los objetos y sujetos que allí se forman— para comenzar con un análisis certero al problema.

Sin embargo, al final del debate el dilema continúa debido a la incapacidad de jurisdicción sobre un espacio acrático, es decir, sin una autoridad institucional establecida por la sociedad con las facultades de realizarlo, a pesar de que esté condicionado *a priori* por leyes lógico-matemáticas. Puesto que, el atributo necesario para las leyes positivas es la propensión de un objeto a ser definido legalmente y la incorporeidad definida de todo el fenómeno virtual no permite la definición clara de un objeto de derecho, sin que ello implique la reducción de todo el objeto técnico a uno de sus elementos de modo aislado.

4. Consideraciones finales

La cultura valora el objeto técnico desde el rechazo y la indiferencia, estableciendo así una relación inadecuada entre el hombre y la técnica. Aquel sistema de valores hacia el objeto técnico avanzó desde la etapa primitiva de los objetos técnicos —como meramente operativos— hasta lo que hoy es una creencia general de *artificialidad*. De modo que, las explicaciones por el fenómeno computacional concurren en adjetivos homólogos a lo artificial: ilusorio, engañoso o ficticio. Sin embargo, más que una confusión, estas valoraciones del objeto técnico y la virtualidad forman parte de los conceptos teorizados por los filósofos. Lo cual es contrario a la actitud filosófica que se cuestiona el porqué las cosas suceden como

sucedan. Por consiguiente, los análisis filosóficos, junto con las ontologías legales, se apropiaron de una explicación ontológica nacida en el estado sobreentendido o suposiciones ontológicas de lo virtual, exaltando con mayor ímpetu la relación reaccionaria y amenazante de la técnica hacia el hombre.

En el primer capítulo se observó el carácter de incompreensión de la realidad virtual, al proceder de un grado más alto de aperturidad del hombre con el objeto técnico, se convirtió en un fenómeno extraño en el horizonte de experiencias del hombre, aceptándose entonces desde el afán por comprenderlo con cualquier creencia de sentido común. Aquella creencia fue la del artificio. Por lo tanto, se agrupó lo virtual y el objeto técnico digital en una generalidad de la cual se tenía culturalmente un prejuicio: el antagonismo entre natural y artificial, siendo lo natural el hombre y lo artificial la técnica. En consecuencia, surge una cultura reaccionaria contra la técnica, llegando a asumir lo virtual como de otro mundo, otro tipo de espacio diferente al de la realidad vivencial del hombre. Así, desde estos presupuestos es que se asimiló por completo la realidad legal de los objetos, al formular leyes en un objeto que el hombre rechaza parcialmente.

En efecto, se determinó que el *status* de espacialidad y potencialidad en el estado de sobreentendido es la referencia inmediata a lo virtual. Además, la denominación por los juristas es de extensión de lugar, con características geográficas, pero de distinta naturaleza al de la realidad física experimentable, denominada *ciberespacio*. En concordancia, el *status* de extensión se impuso sobre el objeto técnico de especie digital, específicamente, sobre objetos interconectados por la red de internet como computadoras o teléfonos móviles.

Entonces, la constitución no-material de la realidad virtual crea conflicto por su definición y las actividades legítimas que sobre ella se realizan. Así, desde la propuesta de las tres situaciones aporéticas, observamos que la corte aún fundamenta las descripciones realizadas acerca de la realidad virtual desde las valoraciones culturales del objeto técnico. A pesar de la insistencia socio-jurídica por solucionar los conflictos que trae este espacio huerfano de ley, se mostró que las explicaciones legales no han alcanzado un modo más adecuado para definir el fenómeno digital en términos prácticos y legales.

Finalmente, las descripciones ontológicas de la realidad técnica se han quedado cortas en su aplicación, pues se basaron en el *status* de lo técnico como algo ficticio o artificial. Con todo, convenimos en que ninguno de los análisis propuestos, a partir de las tres situaciones aporéticas, del derecho consuetudinario han resultado precisos al momento de aplicarse ante el fenómeno de interacción del hombre por medio de una interfaz gráfica. Así, el tradicionalismo socio-jurídico y la ontología legal no bastan para lograr un acercamiento y aceptación del objeto técnico en la experiencia vital cotidiana del hombre, sino que, por el contrario, obstaculizan los procesos de adaptación de las leyes morales a la realidad virtual, debido a la naturaleza lógico-matemática en que se configura el objeto técnico.

5. Conclusiones

Aunque mi propósito con esta investigación no era abordar la tarea de la filosofía, me vi en la obligación de preguntarme ¿de qué se ocupa la filosofía? Pues, una vez leídos los autores, abordadas las problemáticas y analizados los argumentos que ellos proponían, me percaté que sus planteamientos distaban mucho de la reflexión filosófica. Por una parte, sus propuestas teóricas se quedaban solamente en defender una visión realista del problema. Y, por otra, pareciese que los autores no hubiesen dedicado su estudio del problema con la profundidad que demanda la actitud filosófica. Al contrario, asumen el estado de sobreentendido de *virtualidad* como si fuese un problema filosófico que se bastaba a sí mismo, sin siquiera preguntarse si esa explicación metafórica abarcaba una comprensión del fenómeno computacional como *lo que es* y no un supuesto proveniente de valoraciones culturales.

Lo anterior quedó demostrado en el primer capítulo, tal como los autores asumieron la problemática desde un carácter meramente visible y aparente, al reducir todo el fenómeno computacional a la mera interfaz gráfica. Esto, debido a la valoración de la cultura, a la cual le era indiferente el objeto técnico a completitud y, por ello, la comprensión del mismo. De modo que, no se piensa siquiera una distinción del objeto técnico primitivo y el objeto técnico concreto, que tan necesaria es, como se presentó en el segundo capítulo, porque aclara que todo objeto técnico no deja de lado su proceso mecánico y físico que obedece a lo científico regulable, pese a la opacidad de su funcionamiento. Por ello, me percaté que la distinción y los análisis de aquellos autores que evalúe a lo largo del proyecto se fundamentaban aún en el estado de sobreentendido, tanto del objeto técnico como de lo virtual.

En contraste, en mi Escuela de Filosofía, los profesores del grupo Tiempo Cero abordaron el problema desde un método de comprensión de aquello que *es* el objeto técnico y su evolución hasta el objeto técnico digital, distinguiendo, al menos en una primera etapa, el objeto de estudio. Especialmente, porque hallé durante el planteamiento del problema y algunas presentaciones internacionales de esta investigación, que ninguna escuela de filosofía se aproximaba tan lúcidamente al problema como lo hacíamos en la Universidad Industrial de Santander. Fue muy grato, a la vez que complicado, el ver que sólo nuestros profesores orientaban el problema desde el carácter filosófico. Pues, en las investigaciones preliminares, los profesores que animaron esta investigación se percataron que la comprensión de la tecnología digital en la sociedad era inadecuada desde la perspectiva de lo virtual. Y, desde mi evaluación, observé que ni en los grandes claustros universitarios como Oxford salían del estado aparente en el encuentro del hombre con los objetos técnicos digitales.

Así pues, desde aquel aprehender inadecuado y la indiferencia hacia el objeto técnico, producto de las valoraciones negativas hacia la técnica, se observó que el hombre se siente dispuesto por ese dualismo que tiende a contraponer su naturaleza con lo técnico. Es decir, el hombre se ve y se comprende como parte de un juego entre lo artificial y lo natural, tal como se explicó en el origen del extrañamiento hacia el objeto técnico. Por tanto, sería fundamental para estudios futuros que complementen esta investigación, el análisis del influjo del mecanicismo en las metáforas del discurso sobre la técnica.

Ahora bien, debido al *status* de ilusión e irrealidad que adquirió el fenómeno computacional digital con la metáfora de la virtualidad, se planteó durante las correcciones de la

investigación, la favorabilidad que pudo haber sido para el análisis presentar con mayor descripción el objeto técnico de nuestra época. En específico, se habría logrado un esclarecimiento mucho más preciso del objeto técnico que estudiamos —de especie digital— desde la tradición de los *digital philosophers*.

Igualmente, uno de los *status* impuestos por las consideraciones de las cortes fue la cultura reaccionaria en contra de la máquina, como amenaza a la libertad de la soberanía. Con ello, logré proponer en el tercer capítulo las consecuencias prácticas de aquellas valoraciones negativas sobre el objeto técnico y como se admitió al espacio virtual. Me refiero, pues, a las dos actitudes hacia la técnica: la de optimismo sobre la evolución tecnológica y la de cuidado con una posible autosuficiencia del objeto técnico con el hombre.

Una de aquellas proposiciones que es necesario destacar, es la característica que dan los juristas al ciberespacio como acrático y las consideraciones de que es una amenaza a la soberanía. De modo que, si hablamos de amenaza a la soberanía, se convierte para la sociedad anglosajona en una amenaza a la libertad, debido a los valores constitucionales que prevalecen en estos países, que son los que más han teorizado socio-jurídicamente este fenómeno. En consecuencia, podríamos considerar que las clásicas ideas de amenaza a la libertad son una amenaza directa a toda la humanidad. Es decir, es un claro enemigo de la libertad del hombre. Pues, aquel malestar con la técnica se basa en la posibilidad de deshumanización al que nos llevarán las máquinas altamente autosuficientes, aquella idea que oímos incluso aún sobre el objeto técnico como deshumanizante del hombre. Sin duda, al asociar estos dos elementos, tenemos dos precedentes históricos que apunta fuertemente a imponer un salvador de aquella amenaza: i) la creación de un rival de la libertad a través de una función de *status*,

como agresor de la soberanía y ii) la urgencia por encontrar un gobernante de aquel espacio (cibespacio), para que preserve la libertad y soberanía que amenaza a los demás países.

Estas consideraciones no son más que una advertencia sobre la posibilidad legítima de que la realidad virtual encuentre un salvador que solucione todos los huecos legales que tiene aquel hipotético espacio huérfano. Este es pues, el compromiso social con la investigación que se resume en estas páginas, la aclaración de que estas valoraciones culturales que se hacen de los objetos técnicos digitales, como computadores, celulares y la realidad virtual que constituye el hombre con aquellos, desvían la atención del problema en el cibespacio. Me refiero a los análisis sobre la libertad y control que se califican como amenazantes en un espacio como el virtual. Pues aquella intención emancipadora que se divulga sin descuido aboga por la libertad de mercado que se ve amenazada en el modelo de funcionamiento del objeto técnico digital.

Para agregar a las consecuencias prácticas socio-jurídicas logradas por este trabajo, las promociones sociales que se están realizando en defensa de un principio de preservación de lo humano se amparan en la cultura reaccionaria contra la técnica, al confrontar lo artificial con lo natural, situando al objeto técnico como un agresor de un “estado puro” de humanidad. Pero, como se aclaró en el segundo capítulo, estas premisas son producto de una inadecuada relación del hombre con su realidad técnica, al creer que los individuos nos encontramos en un estado de enfrentamiento con un enemigo creado (la técnica). Realizar esta investigación traía también consigo una responsabilidad personal, además del carácter formal de cumplimiento de los requisitos de grado, que concierne al modo en que el hombre natural asume lo virtual para su vida y cómo está afectando a su individualidad con el mundo. No fue un

objetivo que me propuse, debido a la extensión del problema y el enfoque metodológico que implicaba asumirlo tal como lo narro de modo general.

A pesar de que aquel objetivo no se desarrollase por tratarse de una investigación de pregrado, me acerqué de modo preliminar al planteamiento de cómo el hombre natural aún considera abstracto, engañoso o irreal todo aquello que ocurre en el mundo virtual. Me refiero al estado tan nocivo en que aceptan aquella relación con el objeto técnico, de un modo soberbio por el convencimiento de que el carácter artificial es contrario al natural y a lo real. De allí la importancia de volverlo a evaluar desde la filosofía, pues la madre de las ciencias se estaba moviendo en el mismo ideal physicalista; hablo, pues, de la reducción de lo real a lo físico. Ese carácter de realidad que asumen como verdadero es el que se estableció colectivamente con la realidad virtual. Pues, así como los filósofos del primer capítulo solamente se preguntaba por el carácter de realidad física de lo virtual, el hombre natural ha tomado la postura de que aquello que provenga de lo virtual es irreal o engañoso, como si aquello que proyecta la pantalla fuese algo falso, pues al no ser físico, no es real. Este es el problema que promocionan los defensores del principio de humanidad frente a las máquinas y que se está introduciendo de modo muy ingenuo junto con aquellas afirmaciones sobre la irrealidad de lo que sucede en lo virtual y la difamación de la costumbre diaria con los objetos técnicos digitales. Cabría decir que, esta problemática, que es claramente una responsabilidad social para dar luz al verdadero problema, es asunto de la filosofía. Pero si no comenzamos distinguiendo aquellas valoraciones negativas sobre la técnica, no es posible que la filosofía logre llevar este problema a un buen término.

Referencias Bibliográficas

- Bittarello, M (2013). Spatial Mephors Describing the Internet and Religious Websites: Sacred Space and Sacred Place. *Revista Observatorio (OBS)*.
- Bittarello, M. B. (2014). Mythologies of Virtuality: “Other Space” and “Shared Dimensión” from ancient Myths to Cyberspace. En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 86-110). Oxford University Press.
- Blumenberg, H. (2013). *Historia del Espíritu de la técnica*. Pre-textos.
- Blumenberg, H. (2013). *Teoría del mundo de la vida*. Fondo de Cultura Económica.
- Brey, P. (2014). The Physicale and Social Reality of Virtual Worlds. En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 42-54). Oxford University Press.
- Esquirol, J. M. (2011). *Los filósofos contemporáneos y la técnica: De Ortega a Sloterdijk*. Editorial Gedisa.
- Fabris, A. (2009) Los sentidos de lo virtual (o sea: la realidad como límite). *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, 24 art.
- Ferraris, M. (2008). *¿Dónde estás?: Ontología del celular*. Marbot Ediciones.
- Heidegger, M. (1997). La pregunta por la técnica. En: *Filosofía, Ciencia y Técnica* (p.p. 113-148). Editorial Universitaria.
- Johnson, D., & Post, D. (1996). Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace. *Stanford Law Review*, 48(5), 1367-1402. DOI: 10.2307/1229390

- Koepsell, D. R. (2003). *The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property*. Open Court Publishing.
- Lastowka, G. (2014). Virtual Law. En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 481-495). Oxford University Press.
- Lessig, L. (Abril 3 de 1998). The Laws in of Cyberspace: Draft 3, (98), *Conference*. <https://web.cs.dal.ca/~abrodsky/7301/readings/Le04.pdf>
- Maldonado, J. & Rodríguez, D. (2015). Humanidad y universo digital: prolegómenos al problema ético de la utilidad y el perjuicio de lo digital para la vida. *Análisis*, 46 (84), 27-40. <https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2014.0084.02>
- Maldonado, J. & Rodríguez, D. (2017). Critical digitality: From the Virtual to the Digital. *Praxis Filosófica*, (45), pp. 145 – 163, DOI: 10.25100/pfilosofica.v0i45S.6131
- Maldonado, J., Rodríguez, D., Cáceres, P. & Petit, J. (2020). An Ontology of software: Series, Structures and Function. *Praxis filosófica*, (51), pp.115-132, DOI: 10.25100/pfilosofica.v0i51.10114
- Massumi, B. (2014). Envisioning the virtual. En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 55-70). Oxford University Press.
- Nusserlder, A. (2014). Begin more than yourself: Virtuality and Human Spirit. En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 71-85). Oxford University Press.

- Post, D. (2000). Lo que Larry no entiende: Código, Derecho y Libertad en el Ciberespacio (Trad. Luis Gargurevich V. del artículo original What Larry doesn't understand). *Themis*, (44), pp.181-196. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5110283.pdf>
- Rapaport, W. (1995). The Ontology of Cyberspace: Questions and Comments. Technical Report, *SUNY Búfalo Department of Computer Science*, (22), 95-25.
- Searle, J. (1997). *La construcción de la realidad social*. Paidós.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo Libros.
- Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de internet*. Editorial Paidós.