



Universidad Michoacán de San Nicolás de Hidalgo

Facultad de Filosofía "Samuel Ramos"

Reflexión filosófica sobre las relaciones del ser humano con los desarrollos tecnológicos de la virtualidad.

Tesis que presenta para obtener el grado de licenciado en Filosofía

Karsten Alexander Suárez Bosché

Asesor: Doctor en Filosofía José Alfonso Villa Sánchez

Morelia, Michoacán. Diciembre 2013.

Introducción.....	1
Capítulo 1: El ser humano como ser en el mundo.	7
1.1 Introducción.....	7
1.2 La aperturidad del mundo por medio del ser humano. El ser humano como Dasein. 	8
1.3 El estar-en-un-mundo.....	13
1.4 El mundo como el conjunto de las relaciones entre el Dasein y los demás entes. .	19
1.5 La significatividad de lo que comparece entre el Dasein y la mundaneidad del mundo.....	24
Capítulo 2: Concepto y evolución de virtual.	29
2.1 Introducción.....	29
2.2 Los comienzos en el latín.	32
2.3 ¿Cómo entiende y modifica el cristianismo lo virtual?.....	35
2.4 Lo virtual y su nuevo giro.....	38
2.5 ¿Cómo queda acuñado el concepto “virtual” en nuestra época?	43
Capítulo 3: Virtualidad tecnológica.	46
3.1 Introducción.....	46
3.2 Lo virtual y su impacto.....	46
3.3 El modelaje de lo virtual.	66
3.4 Imaginación, fantasía, virtualidad, Internet y (video)-juegos.	70
3.5 Las redes sociales.	93
3.6 Una humanidad virtual.....	107
Conclusiones.	114
Bibliografía.....	120

Introducción.

En ciertas ocasiones nos vemos inmersos en situaciones, ya sean culturales, religiosas, políticas, ideológicas o inclusive de moda, que nublan nuestra capacidad de reflexionar y posiblemente no nos demos cuenta del riesgo al que podamos caer o ya sea que nos encontramos dentro de él. Sin la capacidad de pensar y reflexionar los problemas nos absorben, limitándonos a quedarnos sin actuar y buscar soluciones, incluso aunque a veces son temas minúsculos que los dejamos pasar, a la larga pueden crecer y deformar lo que entendíamos por algo o incluso lo que entendemos por un ser humano y sus relaciones con el mundo. Mi tema se trata de hacer una interpretación para que se podamos acercarnos a darle un sentido a aquello que actualmente, de una u otra manera, nos impacta como personas, estamos hablando de las nuevas tecnologías y el desarrollo de la virtualidad.

En este momento estamos frente a cambios diversos, uno de ellos es la tecnología, la cual está cambiando nuestra forma de percibir el mundo, las relaciones humanas y nuestra forma con la que nos desenvolvemos con nuestro alrededor. Podríamos simplemente observar y darnos cuenta de los diversos cambios como la relación que existe hoy en día entre una persona, su celular inteligente y su desenvolvimiento con el entorno.

Por eso lo que se busca en el proyecto es enfocarse y analizar esa relación que existe entre el ser humano y las tecnologías, es decir se busca pensar la forma en

que el ser humano actual se desenvuelve en el mundo. Hay que empezar por preguntarse qué o quién es el ser humano¹ debido a que nuestra naturaleza se ve afectada por un continuo cambio, desde el punto de vista que lo queramos ver, desde una simple creencia, hasta los prejuicios que forman nuestra cultura y nuestra época. El cambio siempre está ahí, no importa cuantas veces llegemos a un límite, siempre se sobrepasa y hay que volver a repensar lo que somos. Así nos encaminamos a observar lo que acontece actualmente, es decir, las tecnologías y la realidad virtual que se ha creado.

Es necesario entonces partir de algo y eso es una idea que se quiere defender y mantener a lo largo del trabajo: la virtualidad es real y no algo ficticio y meramente imaginario. Pero eso no quiere decir que todo en la vida sea virtual, es verdad que siempre han existido aspectos virtuales en la realidad y con el tiempo nos ha ido abarcando en más contextos, pero estoy en contra de la idea de que toda acción humana sea virtual, si afirmamos tal cosa no estamos entendiendo que significa el concepto de virtual, por ello cabe preguntarse ¿qué es lo virtual, cuál es su origen? ¿qué entendemos actualmente por ser humano y mundo? Es importante que analicemos y entendamos que el ser humano se desenvuelve siempre en un mundo, por eso van de la mano si queremos entender la relación entre un mundo virtual y el ser humano. A su vez es necesario que observemos las repercusiones del desarrollo del mundo tecno-virtual en las relaciones humanas.

¹ Simplemente por un prejuicio que tengo de no utilizar término de “el hombre” utilizaré el concepto de ser humano el cual abarca ambos sexos, tampoco intento hacer una diferencia entre ser humano, individuo o persona, solamente utilizaré los conceptos como sinónimos para referirme en general a nosotros mismos.

Al sumergirnos en el tema, tarde o temprano nos vamos a topar con lo más actual, que son: las tecnologías de la información y las redes sociales. Se quiere buscar comprender y encontrar el sentido que éstas han ido brindando. Pero es que en realidad ¿qué es lo que sabemos de las redes sociales y los medios virtuales contemporáneos? ¿entendemos en realidad para lo que sirven o solamente les damos un uso superficial? ¿qué intenciones tenemos al usar las redes sociales, los medios virtuales y las tecnologías para nuestro desarrollo y comunicación con el otro? ¿en verdad controlamos la virtualidad y las nuevas tecnologías; o éstas, como un Leviatán, se han ido independizando y escapando del control humano?

Por eso el problema principal en el trabajo es pensar el mundo contemporáneo e intentar darle un sentido y significado de lo que acontece a nuestro alrededor, no solamente en un mundo físico, sino también, en uno virtual.

Aún así no se pretende únicamente mostrar o hacer un análisis meramente empírico de lo que normalmente se sabe y el cómo se usan las redes sociales o los aspectos virtuales en los que nos vemos inmersos. Lo que se intenta es reflexionar, analizar y mostrar cuáles son los factores, que muchos ignoramos, pero que han estado impactando, de muchas maneras, nuestra vida diaria: comunicación, relación con los otros y con nosotros mismos, es decir, se intenta entender el ¿cómo definimos al ser humano y sus relaciones en nuestra época?. Nos hemos visto impactados en los últimos años por grandes cambios, de una u otra manera en nuestro modo de relacionarnos, desde cualquier edad o estatus social.

El ser humano no entiende en muchos aspectos las consecuencias que traen las tecnologías y la virtualidad por lo que se tiende más a darles una connotación negativa que positiva, y por ello el análisis filosófico nos puede permitir ponderarlas en su término medio, en el modo en que Aristóteles² entiende la virtud, y darles el adecuado uso y sentido. Y es por ello, que pensarlo, filosóficamente, nos va a ayudar a actualizarnos, ya que no podemos seguir moviéndonos en las mismas conceptualizaciones de ser humano, de relaciones humanas y del mundo con las que nos hemos ido moviendo a través de los siglos. El mundo actual ha cambiado, por lo tanto merece ser pensado de diferente manera y darle un mejor sentido.

El trabajo se divide en tres apartados, los primeros dos buscan ser el sustento filosófico para que el tercero pueda ser el que se explore, se piense, se cuestione, se critique y se analicen todos los medios virtuales y el lazo que existe con el mundo del ser humano.

Es por ello que el primer capítulo, tiene de sustento a Heidegger, el cual lo vamos a utilizar para explicar lo que se entiende por ser humano y mundo, tal vez se pregunten ¿porqué Heidegger? Pues la razón es porque Heidegger va a explicar al mundo y su relación con el ser humano de una manera muy diferente a como usualmente se tiende a hacerlo, por ejemplo: considerar al mundo como la totalidad de las cosas naturales (concepto naturalista) o bien considerar al mundo como la suma de las comunidades humanas (concepto personalista). En cambio

² Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, Trad. De Julio Pallí Bonet (Madrid: Gredos, 2003), 1140a24-1140b30.

Heidegger hará una relación entre ser humano –Dasein- y mundo que constituyen una estructura existencial, esto es, el-ser-en-el-mundo. A su vez Heidegger nos va a ayudar a explicar que el ser humano no está completamente definido ni terminado, sino que se encuentra en constante cambio y ese cambio hace que el mundo lo “~~ar~~amos” de diferente manera. Y esto nos sirve para poder decir que actualmente nos encontramos abriendo mundo de una forma virtual y tecnológica.

El segundo capítulo, que está basado en el estudio del concepto virtual desde sus orígenes hasta la actualidad por Antoni Biosca, nos sirve para darle una estructura al concepto virtual porque en muchos casos se ha llegado a confundir y se ha utilizado de diversas formas y aunque sea un concepto que ha existido desde hace siglos, hoy en día es fundamental en nuestra vida y es necesario otorgarle el significado que mejor lo caracterice. Es por eso que muchas veces no está bien entendido y se le dan usos inadecuados. Por eso se me ha hecho muy útil y necesario basarme en el trabajo que hace un recorrido de la evolución de virtual, para mostrar los diferentes significados que ha tenido el término hasta la actualidad y que no ha sido un invento contemporáneo, aunque claro que ha cambiado su definición gracias a la informática y a la cibernética. Esto nos va a ayudar a no dar tropiezos con su uso y tener bien delimitado el concepto en el desarrollo del trabajo.

Por último ya teniendo ciertas bases filosóficas se va a poder problematizar el mundo actual, es decir, se puede pensar y analizar lo que una humanidad virtual nos da, lo que un mundo virtual nos puede brindar, pero también quitar. Y es que

ahora no podemos estar seguros de quiénes somos y cómo actuamos frente a diferentes circunstancias si dependemos casi siempre de algún dispositivo electrónico. Debido a que el tercer capítulo va ir enfocado a un ser humano que abre mundo a través de las tecnologías y los medios de comunicación virtuales, se necesita tener en cuenta que el mundo humano ya no solamente se compone de uno físico sino también de uno virtual, y, eso, es lo más importante de lo que nos debemos dar cuenta, porque si no lo hacemos no habría sentido ni significado de lo que acontece a nuestro alrededor y nos perderíamos en la virtualidad.

Recordemos que realidad virtual o la virtualidad no es algo ficticio, no es sinónimo de algo irreal, al contrario, es bastante real que nos vemos impactados por ella en cualquier ámbito y lo iremos observando a lo largo del trabajo. A su vez se intenta hacer que podamos pensar de otra manera lo virtual, estamos en la búsqueda de un equilibrio entre la realidad y las realidades alternas (virtuales). Por eso es necesario y se extraña un pensamiento filosófico que le dé un giro diferente a los problemas actuales a los que se enfrenta el ser humano en el mundo físico pero ahora, también, a un mundo virtual.

Capítulo 1: El ser humano como ser en el mundo.

1.1 Introducción.

¿Qué es el mundo y cómo el ser humano se desenvuelve en él? ¿el ser humano y el mundo están cerrados y concluidos o siempre hay una constante reestructuración? ¿De qué nos sirve pensar en estas preguntas cuando el tema es la virtualidad? El ser humano contemporáneo necesita y depende de las tecnologías³ y de la virtualidad para desenvolverse, relacionarse, comunicarse con el mundo. ¿Pero entonces qué es un mundo tecno-virtual? Antes de intentar dar una posible respuesta a la última pregunta hay que explicar qué es el mundo y cómo es que el ser humano está conectado a él.

El mundo en el que vivimos es muy complejo, depende de nosotros la forma en que lo abrimos y lo experimentamos. El mundo siempre lo hemos acotado a partir de nuestra percepción y nuestra forma de desentrañarnos en él. Somos seres cambiantes y en constante proceso de estructuración de nuestro ser, y, por lo tanto

³ Hay que enfatizar que las tecnologías, es decir, la técnica siempre ha sido parte del desarrollo del ser humano. La humanidad siempre ha utilizado los factores externos a él para transformarlos y darles un uso diferente al que se tenía contemplado en la naturaleza. Así pues la técnica también ha ido evolucionando y dependiendo de la forma en el que el ser humano ha estado desarrollando en el mundo. Por ello nos encontramos que al principio fue un factor manual por ejemplo, se tomaba una piedra y se le da el uso de un martillo, luego la técnica crea a la mecánica, las cuales eran máquinas creadas por el humano para llevar a cabo ciertos trabajos pesados y con mayor eficacia sin gastar la fuerza humana. Después nos encontramos con la evolución a la tecnología y por último a la cibernética, la cual, gracias a los avances, se ha podido desarrollar y desenvolver casi de manera autónoma; claro que aún tiene cierta dependencia del ser humano, pero una vez en funcionamiento parece ser que bastante autosuficiente. A su vez también podemos recurrir a Heidegger en *La pregunta por la técnica* para entender el impacto de la técnica en el ser humano.

Martín Heidegger, *Conferencias y artículos*, trad. Eustaquio Barjau (Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994), 9-37.

del mundo. Gracias a que nosotros abrimos mundo, lo abrimos respecto a la situación en la que nos encontremos, ya sea en algún contexto , una época o una tradición.

Es por ello que las conceptualizaciones que se han ido manejando a lo largo de los siglos, acerca del ser humano y sus relaciones con las que se desenvuelve en el mundo, han cambiado. De manera que los conceptos o términos en los que nos movemos también. Por ello es importante destacar y explicar el concepto de mundo tomando como bases los párrafos 4, 12, 14 y 18 de Heidegger en *Ser y Tiempo* porque el mundo tecno-virtual al que nos hemos de referir en este trabajo es, nuevamente, un mundo abierto por las posibilidades que tiene el ser humano, es decir, el Dasein.

1.2 La aperturidad del mundo por medio del ser humano. El ser humano como Dasein.

Heidegger nos introduce a *Ser y tiempo* preguntándose por el sentido del ser en general, es decir el ente del ser humano, a este ente Heidegger le otorgará el término de Dasein⁴; ¿Pero cómo entendemos el uso del término Dasein? El término que aplica Heidegger es un compuesto de dos palabras en alemán: *Da*

⁴ De igual forma para comprender o comparar el significado de Dasein y el significado que le brinda Heidegger se puede consultar a algunos de los estudiosos de sus obras en: Ángel Xolocotzi Yáñez, *una crónica de Ser y Tiempo de Martín Heidegger*, (México: Itaca, 2011), Ángel Xolocotzi Yáñez, *Fundamento y abismo. Aproximaciones al Heidegger tardío*, (México: Miguel Ángel Porrúa, 2011) Y la obra: Sergio Albano y Virginia Naughton, *Martín Heidegger génesis y estructura de Ser y Tiempo*, (Buenos Aires, Quadrata, 2005).

que significa ahí, *Sein* que es el infinitivo del verbo ser⁵. Así que la traducción literal de Dasein significa ser-ahí. Pero el significado que le dará Heidegger tiene cargado un sentido más filosófico dando a entender que el Dasein es el lugar del ser del ente.

El mundo se abre, de manera muy general, gracias al compuesto y organización de miles de entes, el Dasein es uno de ellos pero diferente ¿pero porqué es diferente? Veamos los siguientes puntos, que se irán aclarando y ejemplificando a lo largo del capítulo, los cuales muestran su contraste con los demás entes⁶:

1. Es el lugar donde acontece el ser; es pues la parte donde se produce nuestro ser, nuestra humanidad.
2. Una vez que hay Dasein, hay ser del ente; el Dasein es aquel que tiene la capacidad de otorgarle su esencia a los demás entes.
3. El Dasein y el ser del ente se copertenece; ambos van de la mano, se dirigen al mismo camino, si uno cambia el otro también.
4. El Dasein da orden a lo que acontece a su alrededor; se puede decir que el Dasein es la estructura de lo que hay, es el que se encarga de construir el entorno.

⁵ En español el verbo ser tiene dos sentidos y se expresan por medio de dos términos diferentes: ser y estar. En cambio en alemán tenemos el mismo doble sentido pero expresado únicamente en el verbo de ser (*sein*). Por ejemplo nosotros podemos construir la oración “yo soy alguien” (*ich bin Jemand*) o “yo estoy en mi casa” (*ich bin zu mir*).

⁶ Los siguientes puntos simplemente están ordenados numéricamente pero ninguno es o tiene mayor relevancia que otro.

5. El Dasein es cada vez sus propias posibilidades; es decir nosotros somos lo que podemos llegar a ser con nuestras habilidades, posibilidades y formas de desenvolvernos, pero a la vez siempre podemos cambiar.
6. El Dasein es necesario para que se muestre el ser de los demás entes, por ejemplo el ente cosa de árbol, piedra, libro, mesa, computadora, etc. Y es que en la esencia del Dasein está la capacidad de darle formas, usos a los demás entes de nuestro alrededor.
7. Es *el ser* que le va su propio ser; o podríamos decir también que es *el ser* que se encuentra en constante actualización y construcción de su mismo ser.
8. Como al Dasein le va su propio ser también le va el ser de los demás entes y por ende es el responsable de determinar u otorgar el ser de aquellos entes que señala; ya se había dicho que es el encargado de que la estructura tome forma, si cambia la estructura cambia la forma, el Dasein tiene esa capacidad.

Heidegger condensa la idea de la siguiente manera: —Lo que lo caracteriza ónticamente es que a este ente *le va* en su ser este mismo ser. La constitución de ser del Dasein implica entonces que el Dasein tiene en su ser una relación de ser con sus ser. Y esto significa, a su vez, que el Dasein se comprende en su ser de

alguna manera...”⁷. Es decir el Dasein se encuentra abierto para sí mismo y para los demás entes en un sin fin de posibilidades.

En consecuencia obtenemos que el Dasein es un ente complejo y en construcción, la comprensión del ser del Dasein siempre va a estar determinada por el ser mismo del Dasein. Es por ello que su ser siempre está en constante juego y cambio, siempre está abierto de uno u otro modo a las diferentes posibilidades con las que se encuentra; cuando se afirma que siempre se está abierto se quiere decir que el Dasein nunca se cierra a sus posibilidades, al contrario se abre al mundo siempre de diferentes modos, ya sea abiertamente o cerradamente. Por ejemplo si uno dice que es una persona amigable y social de esa manera se estará abriendo al mundo, en cambio si dice que es una persona antisocial y que quiere estar cerrado a la posibilidad de relacionarse con los demás, está, nuevamente, abriendo su mundo pero de manera cerrada. Entonces lo que va a determinar la forma en que se comporta el Dasein se le llamará existencia y como éste ser se encuentra en constante cambio, cambiará constantemente la forma de la existencia del Dasein, o sea, su forma de estar abierto al mundo.

Por otro lado, nos encontramos con que tiene la capacidad de comprenderse siempre a partir de la tradición en la que se encuentre. —El Dasein se comprende siempre a sí mismo desde su existencia, desde una posibilidad de sí mismo: de ser sí mismo o de no serlo... La existencia es decidida en cada caso tan sólo por el Dasein mismo, sea tomándola entre manos, sea dejándola perderse. La

⁷ Martín Heidegger, *Ser y tiempo*, trad. Jorge Eduardo Rivera Cruchaga (Madrid: Trotta, 2008), 35.

cuestión de la existencia ha de ser resuelta siempre tan sólo por medio del existir mismo"⁸. Hay que enfatizar que el ser del Dasein no determina su existencia sino que siempre se irá formando y cambiando constantemente por la existencia misma.

¿Qué queremos decir con el encontrarse o existir en una tradición? La esencia del Dasein no está dada, tiene como deber existir y esta cualidad de existir siempre se va a encontrar en un contexto, situación o tradición que lo determine. La existencia solamente le pertenece al Dasein. Heidegger lo explica así en el párrafo 9 de *Ser y Tiempo*: "Para evitar la confusión usaremos siempre para el término *existencia* la expresión interpretativa *estar-ahí* [*Vorhandenheit*] y le atribuiremos la existencia como determinación de ser solamente al Dasein"⁹.

Por ende, todos los demás entes están dados de cierta manera como la determine el Dasein y están-ahí sin estar en juego su esencia; no existe ente sin ser, el ente siempre se da de una determinada manera, y esa manera es el orden que le da el Dasein. Es como decir que el Dasein siempre estará cargado de pre-juicios o presupuestos porque nace ya dentro de una determinada época, contexto o una tradición que lo va a formar en todos sus aspectos; implícitamente en el Dasein nos encontramos con el deber de construirse de acuerdo a su entorno. De esta manera podemos aclarar el porqué el ser del Dasein siempre está en juego, una y otra vez se encuentra existiendo de diferentes modos que lo van a determinar de

⁸ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 35.

⁹ Heidegger, *Ser y tiempo*, 67.

una manera u otra, por ejemplo una visión de tipo religiosa, científica o política, hacen que nos desenvolvamos en el vida de a partir de ello, entonces en la actualidad nosotros estamos en un camino abierto por las tecnologías y los medios de virtuales.

1.3 El estar-en-un-mundo.

Partiendo de estos últimos párrafos podemos preguntarnos ¿dónde se encuentra y desenvuelve el Dasein y todos los demás entes? Heidegger nos da la respuesta, diciendo que siempre se encuentra en el mundo y que estar-en-el-mundo es su constitución fundamental: "al Dasein le pertenece esencialmente el estar en un mundo. La comprensión del ser propia del Dasein comporta, pues, con igual originariedad, la comprensión de algo así como un mundo', y la comprensión del ser del ente que se hace accesible dentro del mundo¹⁰. Esto es porque ¿cómo se puede existir sin mundo? El mundo es parte esencial de la estructura del Dasein y no es algo meramente accidental, sino que ambos coexisten, y esto nos lleva a poder afirmar lo siguiente: el Dasein no existe si no se encuentra en un mundo, por ende, no hay Dasein sin mundo y viceversa, no hay mundo sin Dasein, ambos se copertenecen desde su principio; no hay un —est es primero y esto es después"; ambos son cooriginarios y penden uno del otro.

¹⁰ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 36.

Un momento más de la estructura es que el Dasein es el ente que está-en-el-mundo¹¹. Podemos sintetizar ciertas partes de lo que ya hemos mencionado para poder explicar la expresión compuesta:

El Dasein es un ente que en su ser se comporta comprensoramente respecto de este ser. Con ello queda indicado el concepto formal de existencia. El Dasein existe. El Dasein es, además, el ente que soy cada vez yo mismo. Al Dasein existente le pertenece el ser-cada-vez-mío como condición de posibilidad de la propiedad e impropiidad. El Dasein existe siempre en uno de estos modos o en la indiferencia modal de ellos.¹²

Se ha explicado que el Dasein es el único ente que existe, su ser es cada vez lo que estamos siendo y de él depende el ser de los demás entes pero no el ente mismo. Así pues, cualquier forma de existir o cualquier posibilidad de aperturidad que muestre el Dasein en su existencia depende del situarse en el mundo. Al igual que como lo pregunta Heidegger ¿qué significa esa oración de estar-en-el-mundo y qué diferencia hay entre los entes y el Dasein en su forma de estar? Ya hemos visto que Dasein es diferente a los demás entes por lo tanto su forma de estar-en-el-mundo también es diferente debido a su estructura ontológica.

Heidegger nos va a explicar que para los entes el estar-en-el-mundo es como el conjunto de dos o más objetos que abren el espacio en el mundo y por tanto, están-ahí como objetos, como útiles, o como entes los cuales tendrán carácter categorial y no existenciarlo.

¹¹ Más adelante se ampliará mejor la diferencia que existe entre estar-en-el-mundo por parte de un ente y el estar-en-el-mundo del Dasein, por lo mientras aquí se puede decir que cuando el ente esta en el mundo, se refiere a estar dentro de algo, por ejemplo el agua está dentro de la tubería, la escuela se encuentra dentro del territorio. Y por el otro lado, cuando nos referimos a que el Dasein está-en-el-mundo quiere decir que es una parte existencial de éste.

¹² Heidegger, *Ser y Tiempo*, 79.

Con este término se nombra el modo de ser de un ente que está -en" otro a la manera como el agua está -en" el vaso y el traje -en" el armario. Con el -en" nos referimos a la relación de ser que dos entes que se extienden -en" el espacio tienen entre sí respecto de su lugar en este espacio... El-estar-ahí -en" un ente que está-ahí, el co-estar-ahí con algo del mismo modo de ser, en el sentido de una determinada relación de lugar, son caracteres ontológicos que nosotros llamamos *categoriales*...¹³.

De esta manera se obtiene un sentido totalmente diferente del estar-en del Dasein y el de un ente. —En cambio, el estar-en muestra una constitución de ser del Dasein y es un *existencial*¹⁴. Así cuando estamos entendiendo que el ente del Dasein es aquel que soy cada vez yo mismo, no podemos encontrarlos en la misma estructura de estar dentro de algo o el estar dentro de un espacio determinado. La diferencia yace en que el ser humano habita o reside en un mundo, el Dasein no está dentro del mundo sino que él existe en un posible mundo, determinado por su forma de apertura y de estar yéndole cada vez su propio ser. Heidegger nos pone de ejemplo la expresión en alemán de *ich bin*, que se traduce como *yo soy*, y al relacionarla con la preposición *bei* (en, en medio de o junto a), obtenemos la forma existencial del ser del Dasein, el cual le da el sentido de yo estoy en el mundo, estoy familiarizado con, lo habito o estoy en medio de él. Esto nos lleva a que: *-Estar-en es, por consiguiente, la expresión existencial formal del ser del Dasein, el cual tiene la constitución esencial del estar-en-el-mundo*¹⁵.

¹³ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 80.

¹⁴ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 80.

¹⁵ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 80-82. La cursiva es de Heidegger.

Con esto encontramos, nuevamente, la compleja estructura en la que acontece el ser del Dasein y, como ya lo hemos mencionado, el existir del Dasein es el pilar fundamental para poder llegar a ver y entender la estructura originaria del ser.

¿Qué entendemos a partir de la relación que existe entre mundo y Dasein? Al momento de que hemos aclarado que el estar-en del Dasein como existencial, es diferente al estar-en o dentro-de como los demás entes, nos permite percatarnos de la copertenencia y cooriginariedad que tienen ambos. No estamos hablando que el Dasein está a lado del mundo como diríamos de dos entes: la puerta está a lado de la pared o la cama está en el cuarto. Nos referimos más bien a que el mundo se abre por el Dasein y el Dasein existe porque tiene un mundo en el cual desenvolverse. Heidegger lo sintetiza muy claramente de la siguiente manera: —E estar en medio del mundo [*das „Sein bei“ der Welt*], como existencial, no mienta jamás algo así como el mero estar-juntas de cosas que están-ahí. No hay algo así como un estar-juntos del ente llamado Dasein con otro ente llamado mundo”¹⁶. Lo que hay es un estar-ahí por parte del Dasein, está-en-un-mundo, el cual es abierto por el ser mismo del Dasein de determinada manera. Y partiendo de que se tiene un mundo, el Dasein es capaz de interpretarse y poder llegar a tener una comprensión del ser que está siendo en ese momento y de los demás entes con los que se ve rodeado.

Así pues al momento de comprender su ser, encontramos que el Dasein tiene un carácter fáctico, es decir, se va constituyendo a partir del hecho de que existe y se

¹⁶ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 81.

encuentra en un mundo para lograr comprender su estructura fundamental. Por eso su estar-ahí es de hecho una forma existencial muy diferente al estar-ahí de algún objeto u otro ente que se encuentre —~~en~~ o —~~dentro~~” del mundo; cabe mencionar que los entes carecen de mundo si no hay Dasein que les dé orden. ¿Pero qué más implica la facticidad del Dasein para Heidegger? —El carácter fáctico del *factum* Dasein, que es la forma que cobra cada vez todo Dasein, es lo que llamamos *facticidad* del Dasein...El concepto de facticidad implica: el estar-en-el-mundo de un ente —~~intramundano~~”, en forma tal que este ente se pueda comprender como ligado en su —~~destino~~” al ser del ente que comparece para él dentro de su propio mundo”¹⁷.

Con esto podemos ver una mayor claridad en la relación entre Dasein y mundo y su forma del estar en él. Y es que el Dasein también abre la espacialidad —~~dentro~~” del mundo, es claro que no es algo incorpóreo, pero tiene su propia manera de desenvolverse y abrir en el espacio. Hay que prestar atención a lo que Heidegger quiere decir para no llegar a caer en el error de afirmar que existe una relación de su —~~estar-en-el-espacio~~” con algo así como una espiritualidad que se encuentra dentro o a lado de un cuerpo y que este cuerpo este ahí ocupando un lugar en el espacio. Heidegger se da cuenta y dice que —~~Sólo~~ la comprensión del estar-en-el-mundo como estructura esencial del Dasein hace posible la intelección de la *espacialidad existencial* del Dasein”¹⁸.

¹⁷ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 82.

¹⁸ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 82.

Para explicar mejor lo que se ha dicho, podemos ejemplificarlo de la siguiente manera: partiendo de que el Dasein tiene una forma de estar-en-el-mundo nos lleva a preguntarnos ¿qué forma es ésta que lo distingue de los demás entes? El Dasein tiene múltiples formas de estar-en-el-mundo por lo tanto diferentes y variadas maneras de abrir el espacio. Pensemos en cualquier objeto que se encuentre —en el mundo, su forma de estar-en depende totalmente del uso que le dé el Dasein porque sino una roca simplemente está-ahí, un árbol está ahí, ocupando un espacio pero nada más, en cambio si nos referimos al tipo de forma de estar-en-el-mundo del Dasein nos encontramos con una multiplicidad enorme, porque como ya sabemos, todo depende de la forma en que esté abierto el Dasein y de la forma que abre el mundo. Entonces si el Dasein ocupa su ser en cultivar, producir, cuidar o construir algo, nos vamos a encontrar que su forma de estar-en va a depender de aquello a lo que haga de su ser, por lo que si se vuelve un constructor puede tomar la roca y el árbol, moldearlos y darles forma para hacer una fortificación o una casa. Así nuevamente podemos llegar a mostrar que el Dasein da orden a todos los entes que se encuentran a su alrededor y por lo tanto, en su estar-en-el-mundo, porque si no ni a la roca ni al árbol se les daría el sentido de “ser” materiales de construcción; simplemente no serían nada, porque no hay Dasein que nombre, ordene y les dé mundo.

Lo dicho anteriormente nos da paso a entender el término *Besorgen*, —ocuparse de algo”, que introduce Heidegger para dar cuenta que todas las formas de estar-en tienen sus posibilidades de ocuparse de algo. El término no se utiliza como algo

meramente práctico, sino como otro existencial del Dasein, en palabras de Heidegger: —al expresión ‘ocuparse de algo’ [Besorgen] se usa en la presente investigación como término ontológico (como un existencial) para designar el ser de una determinada posibilidad de estar-en-el-mundo... el ser mismo del Dasein debe mostrarse como *Sorge, cuidado*”¹⁹.

Nuevamente hay que localizar este concepto en la parte más básica de la constitución fundamental del Dasein; es otro pilar para comprender la relación Dasein-mundo-entes. En otras palabras el Dasein se encuentra en un mundo donde tiene que ocuparse de los entes que están en él y de su ser mismo en relación con el mundo que abre: —Puesto que al Dasein le pertenece por esencia el estar-en-el-mundo, su estar vuelto al mundo es esencialmente ocupación”²⁰. Descubrimos pues, que el ser humano abre y por lo tanto se presenta ante un mundo circundante, con el cual quiere experimentar, saber, vivir y conocerse en su complicidad de estar-en. Para el Dasein, —*ser*” un mundo significa existir en todas las posibilidades que sea capaz de abrir.

1.4 El mundo como el conjunto de las relaciones entre el Dasein y los demás entes.

El Dasein en su ocuparse cumple, constantemente y al mismo tiempo, las funciones de: comprender, interpretar, explicar y aplicar su ser para abrir o arrojarse al mundo en alguna de sus posibilidades. Entonces cuando tratamos de

¹⁹ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 83.

²⁰ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 83.

dar alguna opinión respecto a lo que hemos entendido del mundo en general o de la estructura del Dasein necesitamos de una previa interpretación; comprender siempre es interpretar. Así nos encontramos con que el conocimiento es otro modo de existir del Dasein fundado en su estar-en-el-mundo.

¿Pero qué es lo que el Dasein conoce del mundo? ¿Acaso el conocimiento del mundo se refiere únicamente a la explicación y enumeración de lo que hay dentro del mundo como: casas, árboles, materias primas, plantas, edificios, animales, seres humanos, piedras, entre otros objetos generales? A esto simplemente le llamaríamos una descripción empírica de lo que hay en el mundo. Pero lo que busca Heidegger es entender la estructura de ser del Dasein que comparece con el fenómeno al que llamamos ~~el~~ mundo". Encontramos diversos factores de lo que hay dentro del mundo: —~~Según~~ esto, describir fenomenológicamente el ~~el~~ mundo" significará: mostrar y fijar en conceptos categoriales el ser del ente que está-ahí dentro del mundo. Los entes dentro del mundo son las cosas, las cosas naturales y las cosas dotadas de valor"²¹. Y es que tratar el mundo a partir de una actitud fenomenológica no consiste en hacer un análisis o explicar lo que es el mundo, como lo encontramos en otras ciencias, sino que precisamente intenta describir los fenómenos a partir de lo primero que aparece ante la consciencia de la humanidad, por así decirlo describe la esencia del fenómeno que se percibe.

²¹ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 91. Ambas cosas comparecen "dentro" del mundo, las naturales que vendrían siendo a ser los entes de la naturaleza y las cosas dotadas de valor que son aquellas que muestran el mundo en el que vivimos, es decir las cosas "útiles" para el Dasein.

Heidegger nos habla de la idea de la mundaneidad, un concepto que trata de explicar la estructura compleja en la que se encuentra la existencia del Dasein-en-el-mundo. Las siguientes cuestiones que se hace Heidegger nos ayudan a entender parte de la estructura del mundo.

¿Entonces no puede hablarse en absoluto del "mundo" como de una determinación del ente intramundano? Sin embargo, a este ente lo llamamos justamente "intramundano". ¿Es el "mundo", en definitiva, un carácter de ser del Dasein? Entonces ¿no tendrá "por lo pronto" cada Dasein su propio mundo? ¿No se convierte así el "mundo" en algo "subjetivo"? ¿Cómo podría, en ese caso, ser todavía posible un mundo "común", "en" el que sin duda *estamos*? Y cuando se plantea la pregunta por el "mundo", ¿a qué mundo nos referimos?²² Ni a éste ni a aquél, sino *a la mundaneidad del mundo en general*. ¿Cuál es el camino para dar con este fenómeno?... "Mundaneidad" es un concepto ontológico que se refiere a la estructura de un momento constitutivo del estar-en-el-mundo²³.

Todas las cuestiones que se realiza Heidegger son para esclarecer lo que quiere decir con mundo y son claves para ir circunscribiendo nuestro problema sobre el mundo virtual, porque mundo se puede decir de muchas maneras: tanto puede ser el mundo subjetivo de cada ser como puede ser la suma total de los entes que se encuentran dentro de él. Para esto Heidegger introduce el concepto de mundaneidad el cual se dirige específicamente a la situación de existencia del Dasein, es decir, a la temática que hemos ido tratando: un momento más que constituye la estructura de la existencia de Dasein en su estar-en-el-mundo. Consecuentemente encontramos que la mundaneidad es, en sí misma, un

²² El subrayado es mío para hacer destacar esa cuestión y relacionarla con nuestro tema.

²³ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 92.

existencial porque mundo no es algo así como un ente que no es Dasein sino que el mundo es un carácter mismo del Dasein.

Nos encontramos con una multiplicad de significados de mundo, Heidegger nos señala cuatro:

En la primera encontramos "mundo" empleado simplemente como concepto óntico, es decir, la totalidad de los entes que están dentro del mundo. La segunda tiene la función de un término ontológico, es decir, el ser de los entes que se encuentran dentro del mundo. Entonces mundo va poder otorgar el lugar que abarcan la multiplicidad de los entes. Por ejemplo: el mundo matemático que determina el lugar de los posibles objetos de la matemática. La tercera significación, la cual es en la que se basará Heidegger, intenta comprender el mundo con un sentido óntico pero con el sentido de *-aquello en lo que "vive" un Dasein fáctico en cuanto tal*"²⁴. Mundo con el sentido de existencia, en donde por facticidad, el Dasein se encuentra arrojado en él. El último punto, pero no por ello menos importante, trata con un concepto ontológico-existencial de la mundaneidad, la cual va a ser modificable conforme a la versatilidad estructural de los mundos particulares, pero seguirá encerrando el a priori de la mundaneidad en general.

A partir del concepto de mundaneidad obtenemos el derivado de mundano, el cual se enfoca a una forma de ser del Dasein y no a un ente cualquiera que está-ahí

²⁴ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 93.

dentro del mundo. Para referiremos a éste usaremos: —“perteneciente al mundo” o intramundano.

Es pues necesario fijar la mirada en el análisis del mundo porque es el modo más inmediato de ser del Dasein. Como hemos mencionado anteriormente, el concepto de mundo circundante (*Umwelt*), es esencial para poder interpretar el estar-en-el-mundo ya que es lo más cercano al Dasein cotidiano debido a que refiere, nuevamente, al modo o tipo de espacio en el que se desenvuelve la existencia del Dasein; para saber cualquier cosa del mundo en el que nos vemos envueltos es indispensable estar en la constante práctica de vivir y experimentar la existencia misma. En palabras de Heidegger:

La marcha de la investigación irá desde este carácter existencial del estar-en-el-mundo mediano hacia la idea de la mundaneidad en general. La mundaneidad del mundo circundante (la circummundaneidad) la buscamos a través de una interpretación ontológica del ente que comparece más inmediatamente dentro del *mundo circundante*. La expresión —“mundo circundante” contiene en el término —“circundante” una referencia a la espacialidad. El —“entorno” que es constitutivo del mundo circundante no tiene empero ningún sentido primariamente —“espacial”. El carácter espacial que pertenece indiscutiblemente al mundo circundante se debe aclarar, más bien, a partir de la estructura de la mundaneidad²⁵.

²⁵ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 94.

1.5 La significatividad de lo que comparece entre el Dasein y la mundaneidad del mundo.

Para explicar este apartado hay que enfatizar en tres puntos esenciales para Heidegger:

1. El ser del ente primeramente compareciente dentro del mundo (estar a la mano);
2. El ser (estar-ahí) *del* ente que se puede encontrar y determinar en un proceso de descubrimiento autónomo a través del ente que primero comparece;
3. El ser de la condición óptica de posibilidad del descubrimiento del ente intramundano en general: la mundaneidad del mundo. El ser mencionado en último lugar es una determinación *existencial* del estar-en-el-mundo, es decir, del Dasein. Los dos conceptos de ser primeramente nombrados son *categorías*, y se refieren a entes cuyo modo de ser es diferente de modo de ser del Dasein²⁶.

A partir de lo dicho podemos empezar a explicar lo que significa un ente que comparece dentro del mundo y que —~~est~~ a la mano”. El trato del mundo se ha dispersado en una multiplicidad de modos del ocuparse, por tanto los entes que nos encontramos dentro del mundo se encuentran ahí para ser manipulados y utilizados por el Dasein. Esto es importante porque nos acerca a la interpretación y comprensión de su estar siendo con el mundo, ya que como se ha dicho, los entes adquieren su ser dependiendo de los usos que les de el ser del Dasein. Pero hay que aclarar que el conocimiento que obtenemos del mundo no viene por medio de los entes, más bien los entes sirven como útiles y estos ” tienen —~~valor~~” en la ocupación de la existencia del Dasein, los cuales los reconocemos porque

²⁶ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 114.

están a la mano y sirven —~~pa~~ algo” en el desarrollo y estructuración del estar siendo del Dasein en el mundo.

Así pues se va a entender que los entes están vueltos hacia algo, es decir, tienen una previa —libertad” en su correspondencia con lo que está a la mano dentro del mundo circundante. Si se ha dicho que: —Al ser del Dasein le pertenece la comprensión del ser. La comprensión tiene su ser en un comprender....lo que comparece en el mundo no es otra cosa que la comprensión del mundo, mundo hacia el cual el Dasein en cuanto ente siempre está vuelto en su comportamiento”²⁷. Y es que el Dasein siempre va a estar remitido a aquello que está en condición respectiva, es decir, el ente que comparece como algo a la mano.

—El comprender se deja remitir en y por estos respectos. El carácter respectivo de estos respectos del remitir nosotros lo comprendemos como *signi-ficar* [*be-deuten*]. En la familiaridad con estos respectos, el Dasein significa para sí mismo, se da a entender, originariamente, su ser y poder-ser en relación con su estar-en-el-mundo”²⁸. Al ejemplificarlo podría decirse que: si una roca es tomada por un Dasein y se usa para golpear algo, le damos un significar diferente, como útil que está a la mano, del que tenía al ser una simple roca que está-ahí; se ha de mencionar que el ente —roca” tiene como posibilidad en su comparecer con el Dasein servirle de la manera más adecuada en que se vaya abriendo mundo. Así

²⁷ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 112.

²⁸ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 113.

logramos ver que se va armando una especie de rompecabezas para dar forma a la estructura del Dasein en su comparecer de los entes que se encuentran dentro de un mundo y que son abiertos gracias al existir del Dasein.

Por consiguiente obtenemos que el Dasein tiene como condición la posibilidad de —descubrir” el ente que comparece en un mundo en su condición respectiva, es decir, en su estar a la mano. Y así el Dasein en su existir está consignado a tener un mundo, el cual comparece para él dándole la capacidad de interpretarse y obtener una comprensión de su mundo circundante. Por tanto cabe destacar lo que a continuación nos dice Heidegger: —La significatividad misma, con la que el Dasein ya está siempre familiarizado, lleva empero consigo la condición ontológica de la posibilidad de que el Dasein comprensor pueda abrir, en cuanto interpretante, algo así como —significaciones”, las que por su parte fundan la posibilidad de la palabra y del lenguaje”²⁹. Las significaciones son las que nos permiten entender como el Dasein ha abierto determinado contexto, época y, lo que nos interesa, la aperturidad de diferentes mundos virtuales.

Y es precisamente al darnos cuenta de que el ser humano no está perfectamente delimitado sino que se encuentra en una constante construcción de su ser y su estar-en-el-mundo, podemos encontrarnos con una variedad de posibilidades prácticamente infinita, inclusive cualquier concepto, definición o situación que la teníamos bien definida pueda cambiar radicalmente o ampliar sus panoramas en unos cuantos años lo que nos obliga a volver sobre nuestros pasos y volver a

²⁹ Heidegger, *Ser y Tiempo*, 114.

intentar delimitar todo lo que nos rodea en el mundo. Por eso se ha podido ejemplificar, a partir del Dasein, las distintas percepciones y posturas que hemos tenido a lo largo del tiempo ante el mundo y es que depende de la aperturidad en la que abramos el mundo para entender nuestra forma de estar en él.

Entonces si nos preguntamos por un mundo virtual, por un mundo humano, por un mundo de lenguajes, etc., ¿cuántos mundos hay o existen? Pues podemos decir sencillamente: todos los que el Dasein quiera o sea capaz de abrir y eso es porque lo hemos vivido y experimentado a lo largo de la historia, podemos observar que en la antigüedad los griegos tenían una percepción del mundo de acuerdo a como ellos consideraban que era, al igual que los romanos y las demás épocas como la medieval, en donde todo giraba entorno a lo que la religión decía. Por eso considero que la forma en que abrimos el mundo es determinado por aquello que somos o por la forma en que estamos construyendo una sociedad en determinada época, es por eso que un mundo virtual no solamente es una posibilidad más de que el Dasein abra el mundo sino que ya es la forma en la que estamos estructurando nuestra época, es decir, nos movemos con y para los medios virtuales-tecnológicos.

Y es que es necesario que enfatizamos que cuando nos referimos a los conceptos que se manejaban del ser humano y sus relaciones con el mundo en la época de los griegos, nos vamos a encontrar conceptos muy diferentes a los que se tenían en la edad media o en la ilustración e inclusive hoy en día muchos conceptos que manejamos cambian respecto al campo en el que los tratemos. Entonces cuando

hablamos de lo virtual no estamos enfrentándonos a algo extraño y ajeno a la humanidad sino que es una posibilidad más en la que el Dasein abre el mundo.

Así pues los mundos virtuales tecnológicos y cibernéticos, términos los cuales los estoy utilizando como sinónimos, son una posibilidad fascinante de abrir el mundo ya que es esa manera en la que nos encontramos inmersos y nos brindan una nueva forma de ampliar y conocer el mundo. En el siguiente capítulo trataremos de hacer un recorrido de la evolución del concepto de virtual porque considero importante destacar que muchas veces se le ha dado una connotación negativa o se la adjudicado como el opuesto a la realidad porque ha sido un concepto que ha cambiado mucho y ha pasado por diferentes corrientes y tradiciones que han modificado sus raíces hasta llegar a la estructura y definición con la que nos encontramos actualmente. También me parece importante hacer este recorrido porque es interesante la forma en que el concepto primordial del trabajo ha logrado subsistir a las diferentes épocas y quedar acuñado con una semántica muy distinta a como era considerado en sus inicios.

Capítulo 2: Concepto y evolución de virtual.

2.1 Introducción.

El capítulo primero, que parte de ciertos párrafos del pensamiento de Heidegger en *Ser y Tiempo*, nos sirvió para tratar acerca del concepto de ser humano en relación con aquello a lo que llamamos mundo y así lograr delimitar bien nuestro tema y explicar lo que vamos a entender por las relaciones humanas con todo aquello que lo rodea y de todas las posibilidades que tiene el Dasein (ser humano), de abrir diferentes mundos. Como por ejemplo un mundo virtual, el cual, nuevamente, nos confirma que concepción de la humanidad no está perfectamente definida ni estructurada, sino que se encuentra en constante cambio y tiene una capacidad casi infinita de abrir el mundo de diferentes maneras; hoy en día nos vemos impactados de diversas maneras, siendo una de ellas lo virtual tecnológico, lo cual modifica nuestro modo de percibir la realidad, nuestra forma de pensar y vivir todas nuestras prácticas sociales.

Precisamente esto nos lleva a preguntarnos ¿qué es virtual o qué es la virtualización? Hoy en día el término “virtual” impacta muchos contextos del ser humano, desde la información, la comunicación, la educación, la economía, la política, hasta los estratos más populares como: las formas de relacionarnos a través de las redes sociales, del correo, la Internet y los videojuegos. Frecuentemente encontramos una relación entre lo virtual y los avances tecnológicos, ya que son éstos los que nos han permitido adoptar e introducir el

término en nuestro contexto actual. Lo virtual aquí no se va a manejar como sinónimo de algo ficticio o ilusorio sino que va a tener una carga de algo que existe en la realidad, pero no se quiere decir con esto que lo virtual viene a suplantar lo real, simplemente forma parte de la realidad y se desarrolla con connotaciones diferentes³⁰.

Pero primero intentemos aclarar lo siguiente: ¿de dónde ha surgido este concepto, de dónde provienen sus raíces? Esto nos va a servir para poder darle la connotación adecuada al término y evitemos caer en los errores de un mal uso del concepto por algo que se pudiera llegar a creer de su significado. Vemos que en muchos casos le hemos atribuido una respuesta sencilla y rápida: viene del latín de la traducción del adjetivo *virtualis* el cual deriva del sustantivo *virtus*. Sin embargo, es difícil poder hacer una relación con su derivado debido a que, cómo es posible que *virtus*, que normalmente se traduce como virtud, un concepto más bien ético, haya dado origen a esta palabra de “virtual”, la cual es asociada a la tecnología, a la informática y al uso de la Internet ¿Dónde se encuentra la relación entre estos dos significados? Gracias al artículo que trataremos a continuación podremos llegar a una posible respuesta, debido a que se estudia la evolución de los significados que ha tenido el concepto de virtual, encontrándonos que no sólo ha adquirido muchos significados a lo largo de la historia sino que ha cambiado totalmente su semántica desde su inicio hasta nuestros tiempos.

¿Qué es y de dónde proviene la virtualidad? El artículo que nos brinda Antoni Biosca i Bas, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto*

³⁰ Más adelante se ampliará más esta idea de que lo virtual no es algo ficticio.

contemporáneo, rastrea y analiza el origen del concepto de la virtualidad, llevándonos a los grandes filósofos griegos, Aristóteles en específico, y a los pensadores de la Edad Media³¹. El artículo nos va servir de sustento para poder explicar uno de los conceptos principales en este proyecto. Y es que el concepto virtual se ha ido modificando a lo largo de los siglos ¿pero cuál es el significado que tiene realmente hoy en día? ¿cómo hablar de un concepto que ha sido tan polisémico sin explicar primero sus orígenes? La explicación del artículo de Antoni Biosca nos va permitir darle un adecuado tratamiento al tema, sin tener que caer en la confusión del significado con el que trataremos el concepto de virtualidad, así podremos analizar cómo éste concepto ha cambiado de muchas maneras hasta llegar a ser un concepto importante en nuestra historia contemporánea y ha logrado modificar la forma de relacionarse del ser humano.

Y es que cuando hablamos de virtual nos encontramos que es un término referente a la actualidad, por ejemplo nosotros buscamos libros en una biblioteca virtual, se toman clases en un espacio virtual o revisamos nuestro dinero a través de la cuenta virtual de los bancos; podríamos decir que es un término que está en todos lados, desde escuelas, medicina, ciencia, movimientos económicos, tecnología, trabajo, en el lenguaje común. Y eso ha hecho que nos podamos encontrar con usos erróneos del concepto, por ejemplo relacionarlo como algo que no existe, no real, una ilusión o que suplante la realidad. Por ello los debates en torno al concepto mismo han sido muchos, así sumerjámonos en este artículo

³¹ En este apartado nos vamos a basar primordialmente en este artículo debido a que ya está hecha una profunda investigación bibliográfica y tiene fuertes bases para explicar la evolución de “virtual”. Y no se considera necesario el tener que ir en cada momento a las fuentes directas porque el artículo nos ahorra ese trabajo.

para ver si logra responder nuestras interrogantes más generales y nos ayude entender mejor el uso de lo virtual.

2.2 Los comienzos en el latín.

Al comenzar el artículo nos encontramos con las primeras exploraciones que cualquiera podría indagar solo; virtual proviene de *virtualis*, un adjetivo latino que tiene sus raíces en el sustantivo de *virtus*, que lo traducimos como virtud entendida en un concepto ético-moral ¿pero entonces qué relación semántica existe entre *virtualis* y *virtus*? Veamos:

Las primeras referencias a la virtualidad y lo virtual se remontan aproximadamente a un milenio atrás, cuando fueron empleadas como conceptos propios del lenguaje escolástico. Suele atribuirse a Santo Tomás de Aquino³², no de forma necesariamente errónea pero sí inexacta, como veremos, las primeras referencias a la virtualidad. Efectivamente, será en los textos latinos medievales propios de la Escolástica donde encontremos las primeras apariciones del término. La «virtualidad» procede de la *virtualitas* latina, lo «virtual» tiene su origen en lo que en latín se calificaba como *virtualis*, y si hoy podemos afirmar que algo ocurre «virtualmente» es porque en el latín de la escolástica se concebía que algo pudiera ocurrir *virtualiter*³³.

Estos términos van tener por raíces el mismo: *virtus*, el cual tiene una gran complejidad y variedad de significados y van a depender del contexto en el que se los utilice; a su vez ha dado la pauta para crear nuevos significados a través de los

³² Un dato interesante que nos muestra el artículo es que Wolfgang Welsch, en su artículo “Virtual anyway?” atribuye a Santo Tomás la creación del término para traducir y matizar la *dynamis* de Aristóteles, entendiendo mayor pasividad en el concepto aristotélico que en el tomístico: “While Aristotle spoke of ‘*dynamis*’, which was literally translated as ‘potentiality’, Thomas Aquinas (1225-74), when renewing Aristotelian ontology in the high middle ages, introduced the term ‘virtual’ as a synonym for ‘potential’. From then on it became a familiar substitute for ‘potential’ in philosophical language. However, there was also a slight difference between the old and the new term. ‘Virtual’ accentuated the potential’s driving force to become actual, it was equivalent to ‘emanating from the force of a thing’, designating an active, not just a passive potentiality”.

³³ Antoni Biosca i Bas. “Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo.” *Eikasia. Revista de Filosofía*, año V, no. 28 (septiembre 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en: <http://www.revistadefilosofia.com/28-01.pdf> p. 3.

siglos. Antoni Biosca tomará como punto de partida las peculiaridades y características del término, para explicarnos la evolución del término virtual.

Los autores clásicos, como por ejemplo Cicerón³⁴, nos dejan muy claro que *virtus* es derivado de *vir*, el cual tiene únicamente el sentido de varón, hombre masculino. A su vez este primer significado de *virtus* con el que nos encontramos es utilizado muy comúnmente para resaltar las hazañas bélicas de los hombres: —..referido a la masculinidad, la cualidad de ser varón o la excelencia de la masculinidad entendida en el contexto del Mundo Antiguo. Por ello, en un mundo notablemente masculino y militarista como era la Roma antigua, no es extraño encontrar este término en narraciones bélicas para referirse al valor militar, entendido éste como la principal característica –o, al menos, la más loable– de la masculinidad”³⁵.

A su vez en la Roma clásica encontramos referencias a la excelencia moral masculina aplicada a diferentes contextos y no sólo al militar.

Por tanto, la *virtus* no sólo sirve para vencer en la guerra, sino para vivir convenientemente según las normas de la naturaleza... es decir, lo honrado, lo correcto, lo que llamamos justo, todo lo que abarcamos con la palabra *virtus*. Por tanto, la *virtus* debe entenderse como la presencia de valores morales y éticos. Y así, cuando alguien tan poco militarista como Séneca, considera que no se puede tener una vida feliz sin *virtus*, no se refiere a ningún tipo de valentía bélica, sino a los valores morales necesarios para vivir correctamente³⁶.

³⁴ En varios discursos Cicerón crítica la poca hombría de los senadores de su tiempo, es decir que no son hombres fuertes, carecen de *virtus* y *vir* y no son capaces de enfrentarse a los problemas y peligros. Cicerón “*Catilinarias*.” (Les Belles Lettres: H. Bornecque, 2002)1,3. Citado por Antoni Biosca en *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*.

³⁵ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 5-6.

³⁶ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 6.

A partir de aquí ya se empieza a notar el incremento de los significados de *virtus*, y podemos notar grandes diferencias en su uso, ahora podemos referirnos a las mujeres, aunque haya una contradicción en la etimología de la palabra, podemos solucionarla gracias al autor mencionado en el artículo, Quintiliano, define *virtus* confrontándolo con su opuesto:

virtus= valores morales y *vitium*= defectos morales.

Ya explicando estos dos significados que andan rondando en el contexto del latín encontramos un tercer significado, el autor nos lo explica de la siguiente manera:

Por una falsa etimología, los autores latinos relacionaron los términos *vir* (→varón”) y *vis*, (→fuerza, violencia”) muy semejantes en su raíz y su forma, y así entendieron no sólo que la fuerza era la principal característica masculina sino que los dos términos estaban relacionados...Así la falsa etimología y el uso de uno de sus significados convierten el término *virtus* en sinónimo de *vis*, de “fuerza”, aunque algunos matices los diferencien. El término *virtus* no suele ser negativo, pero la *vis* sí que lo puede ser →y suele serlo→, ya que su significado implica la violencia empleada en situaciones de imposición en las que no importa si el motivo de ésta es justo o no. El propio verbo *violare*, derivado de *vis*, es bastante explícito³⁷.

Y de este modo volvemos a la relación de varón, fuerza y virtud cerrando nuevamente las diversas ramas que tiene *virtus*. El artículo nos esclarece que al relacionar la *virtus* con la fuerza podemos aplicarla ahora también a la fuerza del animal o de las plantas. De la misma manera este tipo de fuerza se ha aplicado a las máquinas en cuanto que tienen una fuerza potencial o virtual para hacer ciertos tipos de trabajos.

³⁷ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 8.

2.3 ¿Cómo entiende y modifica el cristianismo lo virtual?

Ahora pasemos a una explicación de los derivados de *virtus* para que podamos entender el cambio que dio el cristianismo a los términos del latín clásico³⁸. Primero que nada vemos que con el surgimiento del nuevo adjetivo *virtuosus*, el cual da como resultado el sustantivo de *virtuositas*, se centra en el contexto de la calidad moral del individuo y es antónimo de *vitium*. Démonos cuenta de que *virtus* y *virtuositas* son muy semejantes en cuanto al sentido que se le da, pero hay una gran diferencia y por eso la necesidad de que ambos existan, éste nuevo ya no tiene una gran variedad de significados, enfocándose únicamente en el de valor moral. También un factor muy importante del porqué su creación es debido al cristianismo: —Esta nueva concepción de la *virtus* pertenecerá la *virtuositas*, pues ésta será la *virtus* entendida bajo el punto de vista del cristianismo, la cualidad cristiana de ser *virtuosus*³⁹.

El factor —cristianismo” es muy importante para entender de dónde es que se deriva nuestro concepto —virtual” debido a los grandes cambios que le hicieron a los términos latinos, transformándolos y adaptándolos para poder dar una explicación a sus creencias y desarrollar la ideología y los valores cristianos. Esto es lo que ocurre con *virtus*: —...en el latín clásico venía a designar el valor moral o la integridad, el cristianismo lo convierte en la virtud cristiana, en la entrega a los valores cristianos. Y precisamente por la ambigüedad de este nuevo concepto de

³⁸ En el artículo se menciona que el término *virtus* no tuvo ningún derivado en el latín clásico debido a que los autores eran conscientes que *virtus* era ya derivado de *vir*, así pues los derivados que llegan a sacar, como *virilitas* (virilidad), provienen de *vir*. Y para obtener nuevamente derivados de *virtus* habrá que esperar al latín tardío y medieval.

³⁹ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 11.

virtus aumentará el empleo del plural que matice los distintos valores de las virtudes cristianas. Si en la Roma pagana la *virtus* era generalmente una, ambigua, pero sólo una, en la Roma cristiana las *virtutes* serán varias⁴⁰. Y a pesar de todo el cambio que se le dio, la reciprocidad se siguió manteniendo a lo largo de la edad media entre *virtus*, *vir* y *virtuositas*, enfocándose principalmente en el valor, fuerza y virilidad del hombre.

A partir de aquí vamos a encontrarnos que la *virtus*, entendida a partir de la fuerza, tomará un sentido negativo cuando se aplica injustamente, por ejemplo la violación, pero también la encontraremos en un sentido positivo siendo utilizada en el contexto religioso, es decir dios castiga con su poder o fuerza divina a aquellos que le han desobedecido. Y en este contexto nos hallamos con sentido de que *virtus* se puede aplicar a los hechos milagrosos o a las personas que tiene capacidad de hacer milagros porque, por así decirlo, es gente virtuosa. Y nuevamente nos hallamos que esta palabra amplía más su polisemia.⁴¹ Dentro del contexto aludido es donde surgirá nuestro concepto de virtualidad.

Durante el siglo XII se encuentra con un nueva derivación de *virtus*: *virtualis*. La aparición de éste es gracias a un nuevo factor, la escolástica, que ha sido creadora de varios neologismos latinos. Antoni Biosca nos menciona que lo virtual

⁴⁰ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 12.

⁴¹ Si se quiere indagar más en los nuevos sentidos que se han obtenido, en el texto hay una tabla que menciona cada uno de ellos y también lo dice el autor de la siguiente manera: "En este contexto la polisemia de *virtus* es enorme, ya no sólo nos enfrentamos a los primeros significados del latín clásico sino también, al medieval. Según se muestra la descripción y los ejemplos de Alain de Lille, *virtus* puede referirse a la naturaleza humana de Cristo, a la robustez del cuerpo, al poder divino, al poder terrenal, al tipo de ángeles, a los evangelios, a los milagros, a los apóstoles o predicadores, al efecto, al vigor y a las virtudes. En este contexto nacerá el concepto de la virtualidad". Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*. 18.

será aquello que se componga de *virtus* ¿Pero de cuál de todas las *virtus* estamos hablando y qué diferencia hay con el nuevo término de *virtuosus*? Hemos visto ya una gran variedad de sentidos o significados que le podemos dar; al final el uso que le da la escolástica nos ofrecerá una respuesta.

En un principio varios autores le otorgan a *virtualis* una característica propia del alma humana o, al menos, está en algunos elementos del alma para relacionarse de forma “virtual” por ejemplo: el alma como algo totalmente virtual o el alma tiene propiedades o partes virtuales. Luego nos encontramos con que *virtualis* es utilizado para referirse a un tipo de unión que, de alguna manera, tiene un impacto en las personas y, esta unión “virtual”, no está enfocada en la relación con la fuerza sino que, nuevamente, va a ir referida al campo de las virtudes éticas. —El adjetivo *virtualis* es, por tanto, un tecnicismo, un adjetivo creado por el lenguaje escolástico para referirse a lo relacionado con la *virtus*, entendida como característica del alma humana o de sus formas de relacionarse. De los ejemplos anteriores se deduce que la *virtus* se entendía como ‘virtud’, como antónimo de *vitium*, y que lo *virtualis* se refería a esta *virtus*⁴².

De esta forma encontramos que el adjetivo de *virtuosus* es empleado para referirse a cualquier término del vulgo. En cambio parece ser que *virtualis* está enfocado para referirse a conceptos teológicos y filosóficos. Aún así algunos autores utilizan y relacionan a *virtualis* con la *vis* por lo tanto se ve enfrascada en el mismo uso polisémico que la *virtus*. —Estos autores le atribuían al alma humana

⁴² Hay un gran variedad de ejemplos en el artículo de cómo se va utilizando el término con varios autores de la época. Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*. 18-23.

la característica de ser virtual o de poderse relacionar de forma virtual con otros elementos, a pesar de que el significado del adjetivo arrastre la ambigüedad del sustantivo del que deriva y pueda entenderse tanto como referido a las virtudes cristianas como a la fuerza del alma⁴³. También para los latinos la *vis* y la *potentia* los consideraban como sinónimos y por eso no es raro de encontrar que algunos autores consideraban los adjetivos *virtuales* y *potentiales* como adjetivos en sus escritos, por ejemplo se llegaba a decir que: virtual es todo aquello que tiene *vis*, es decir, pura fuerza.

2.4 Lo virtual y su nuevo giro.

Teniendo éstos significados como bases hay que aclarar que Tomás de Aquino no empezará desde cero sino que se encontrará con la tradición y el contexto en las definiciones que se han observado, de esa manera Tomás de Aquino adoptará significados de la época y les dará un uso propio. Es por ello que va a dividir, por su uso y significado, los conceptos que tenemos de *virtuositas* y *virtualis*: el primero va ir enfocado totalmente al campo ético y moral, perteneciente a la *virtus* y teniendo como opuesto al *vitium* y, obviamente, lo aplicará a todas las virtudes cristianas de los seres humanos. —El *virtuosus* es quien posee la *virtus* en el sentido ético y moral, y es aplicable tanto a seres humanos como a sus obras⁴⁴. Pero aún así Tomás de Aquino tendrá la carga polisémica del término *virtus*, por lo que también lo relacionará con fuerza o violencia.

⁴³ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 23.

⁴⁴ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 24.

—Por lo más llamativo es que no va derivar el adjetivo *virtualis* de ninguno de los dos significados de *virtus* que hemos visto. Derivará de la concepción de *virtus* entendida como fuerza, sí, pero no como una fuerza negativa, destructiva y actual, sino entendida como la capacidad de que algo se convierta en lo que actualmente no es. Así, este concepto de *virtus* se refiere al principio de las cosas⁴⁵. Tomás de Aquino va a introducir en el concepto diversos sentidos, pero en especial lo relacionará con los tipos de uniones o contactos; los cuales ya hemos mencionado anteriormente. Así pues, nos encontraremos con dos tipos de contactos, por un lado tendremos el corporal y por el otro lado, el virtual; el corporal está enfocado únicamente a la relación o contacto físico entre dos o más cuerpos, en cambio, el virtual se enfoca en el impacto que sufran los estados del cuerpo, es decir los sentimientos que afectan nuestro cuerpo, por ejemplo la tristeza y la felicidad afectan a un cuerpo, pero también se contagian y llegan a afligir a otro cuerpo. —El contacto virtual, por tanto, es aquél que afecta al estado de los cuerpos contactados⁴⁶.

Por otro lado la forma en que se va a utilizar el concepto tomístico es muy interesante porque se va a referir, principalmente, al origen de las cosas, es decir, el principio de todas las acciones. —Por tanto, cada causa tiene un efecto virtual, pues en cada causa existe virtualmente el efecto de que llegue a ocurrir, la capacidad de que ese efecto se produzca... Todo lo que existe de forma virtual y original puede convertirse en una realidad, en un acto⁴⁷. Por ejemplo, podemos

⁴⁵ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 25.

⁴⁶ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 26.

⁴⁷ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 27.

encontrar que en la semilla de un fruto está —*irtualmente*” la capacidad de convertirse en un árbol o de igual forma una célula tiene la capacidad de convertirse en un ser vivo. Partiendo de esto vamos a entender un punto clave en el cual, los derivados de *virtus* en la obra de Tomás de Aquino van a proceder del concepto aristotélico⁴⁸: la *dynamis*, entendida como algo que está en potencia; y siempre relacionado al concepto de *energeia*, —*act*”.

—*ambien* es cierto que los traductores medievales de Aristóteles a veces, pocas, traducen la *dynamis* como *virtus*. Pero tanto en el caso de Tomás como en el de los demás traductores se trata de casos esporádicos⁴⁹. Por ello nos centraremos en la traducción más común, en la cual Tomás de Aquino entiende y traduce, como muchos traductores⁵⁰ del siglo XI-XII, a la *dynamis* aristotélica como *potentia* o *potestas*-potencia- y *energeia* como *acto*.

A partir de lo dicho, nos surge la siguiente cuestión: ¿Por qué Tomás de Aquino recurre a los términos de *virtus*, *virtualis* o *virtualiter* para referirse a unos conceptos aristotélicos, cuando a estos, normalmente, los traduce por *potentia*, *potentialis* o *potentialiter* y peor aún, estamos tratando con un concepto latino

⁴⁸ Por ejemplo, Aristóteles hereda a la física contemporánea, de alguna manera un término referente al movimiento, retomado por Gottfried Leibnitz, alrededor de 1676, bajo el concepto de *vis viva*, que es el equivalente actual de energía cinética en mecánica. Esta emplea hasta la fecha los vocablos cinemática (estudio del movimiento) y dinámica (estudio de las fuerzas que provocan el movimiento), así como el importante concepto moderno de *trabajo virtual* para indicar una fuerza que tiene la capacidad de hacer un trabajo mecánico, aunque no lo materialice. Es decir, como la capacidad de que un trabajo se convierta en lo que actualmente todavía no es. La física usa también el concepto clave de energía potencial para expresar lo anterior.

⁴⁹ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 31.

⁵⁰ Se puede ir al texto original para poder analizar como varios conceptos aristotélicos, diferentes autores, incluidos Tomás de Aquino los van a traducir al latín, por ejemplo la *areté* aristotélica va a ser entendida y traducida inequívocamente por *virtus*.

demasiado polisémico⁵¹ que solamente logra más confusión? —La explicación nos la da el mismo Santo Tomás cuando distingue la *potentia* de la *virtus*. La *virtus*, según explica, será una potencia, efectivamente, pero una potencia diferente, autosuficiente, una potencia con la que algo puede actuar por sí mismo, una potencia completa o perfecta⁵². Y la polisemia en la que se encuentra *virtus*⁵³ la resuelve al relacionar los dos sentidos: “fuerza” y “virtudes morales”, otorgándole a la fuerza la capacidad de abarcar el sentido de todas las demás virtudes morales, dando como resultado que la “fuerza” se convierta en la virtud general y necesaria para que las demás se logren dar.

¿Por qué Tomás de Aquino escoge el término de *virtus* para traducir la *dynamis* de Aristóteles? El porqué la elige no es algo meramente casual sino que es muy significativo, pues, al parecer, el factor religioso va a ser el determinante de esta elección. El artículo nos expone que probablemente un precedente muy importante fue la traducción de la Biblia Vulgata en el siglo IV por San Jerónimo, en donde él siempre tradujo el concepto aristotélico de *dynamis* por *virtus*, teniendo siempre un sentido religioso de fuerza o poder, es decir, fuerza divina, poder de dios, hechos milagrosos. También aparece con el mismo significado la traducción en el Nuevo Testamento y en los textos patrísticos griegos. Con ello Tomás de Aquino se justifica y lo utiliza de esa manera. Antoni Biosca nos da una explicación muy clara del resultado que obtendrá Tomás de Aquino:

⁵¹ Hay que dejar claro que la ambigüedad del término solamente existe para el contexto latino, ya que la filosofía griega tenía muy claro que términos utilizar para los diferentes sentidos que hemos visto.

⁵² Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 31-32

⁵³ Cfr. Antoni Biosca i Bas. Santo Tomás nunca llegó a utilizar *virtus* con el significado de valor.

Pero además ¿cuál es el resultado? El empleo de *virtus* para traducir la *dynamis* de Aristóteles tiene la gran ventaja de poder enlazar el léxico aristotélico con el patrístico, en el que, además, se consigue unir lo que Aristóteles considera “potencia” con lo que los autores de la patrística consideran “milagroso”. Es decir, que la *dynamis* aristotélica existente en algo que puede transformarse y llegar a ser algo diferente es, en realidad, una *virtus* que, en última instancia, depende de la voluntad divina, que es quien decidirá si esa “potencia” se convierte en un “acto”. La potencia existente en la realidad es un factor sujeto a Dios, y este importante matiz sólo se puede conservar con el empleo del término *virtus*. La palabra *potentia*, traducción válida de la *dynamis* aristotélica aceptada por Tomás, habría perdido todo este bagaje, sobre todo cuando el término *potentia* aparece en la Vulgata sólo para designar el poder humano y nunca el divino. En ese sentido, la traducción de la *dynamis* de Aristóteles con una denominación de la patrística latina permite unir de alguna manera la filosofía griega con la teología cristiana, y unir así la tradición clásica griega con la patrística. Sin el bagaje de ambas fuentes no habría nacido la virtualidad como la entiende Tomás. En ese sentido, es una jugada perfecta dentro del entorno de la Escolástica⁵⁴.

Al aclararnos, que gracias al factor religioso de la escolástica, con Tomás de Aquino el significado de *virtual* queda acuñado y bien definido; por otro lado en su obra se encontrará mucho el adjetivo *virtualis* y el adverbio *virtualiter*, sin embargo, virtualidad no existe en el vocabulario de Tomás. Posteriormente éste adjetivo se utilizará, en raras ocasiones, para referirse nuevamente a contextos éticos, por ejemplo leyes virtuales. Pero en general se utilizó el concepto tomístico del término. —Sea como sea, es el concepto tomístico de virtualidad el que se transmite hasta el siglo XX y el que se incluye en el lenguaje informático reciente y actual, refiriéndose, a grandes rasgos, a lo que tiene la capacidad de funcionar como algo aunque realmente —o —actualmente”, dirían Tomás de Aquino o

⁵⁴ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 34.

Aristóteles— no lo sea, algo que sin ser real produce el mismo efecto que si lo fuera”⁵⁵.

2.5 ¿Cómo queda acuñado el concepto “virtual” en nuestra época?

Enfoquémonos ahora en los significados que se le da cotidianamente al término virtual, por ejemplo la RAE nos proporciona tres significados: —1Adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real. 2. Adj. Implícito, tácito. 3. Adj. Fís. Que tiene existencia aparente y no real”⁵⁶. Este tipo de significados que brindan los diccionarios que todos podemos consultar quedan cortos en la explicación de lo virtual debido a que lo virtual aún se modifica y sobrepasa las delimitaciones que le han impuesto en los diccionarios. Igualmente el significado actual del término virtual lo relacionamos directamente con Internet y la alta tecnología informática, por ejemplo los simuladores de realidad o —realidad virtual”, término que es introducido por el informático Jaron Lanier⁵⁷ a principios de los años 80.

⁵⁵ Biosca, *Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo*, 35.

⁵⁶ RAE, Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado el 8 de diciembre del 2012, de <http://lema.rae.es/drae/?val=virtual>

⁵⁷He is an American computer scientist, best known for popularizing the term virtual reality (VR). A pioneer in the field of VR, Lanier and Thomas G. Zimmerman left Atari in 1985 to found VPL Research, Inc., the first company to sell VR goggles and gloves. In the late 1990s, Lanier worked on applications for Internet2, and in the 2000s, he was a visiting scholar at Silicon Graphics and various universities. More recently, he has acted as an advisor to Linden Lab on their virtual world product Second Life, and as "scholar-at-large" at Microsoft Research where he has worked on the Kinect device for Xbox 360. Lanier is also known as a composer of classical music and a collector of rare instruments; his acoustic album, *Instruments of Change* (1994) features Asian wind and string instruments such as the khene mouth organ, the suling flute, and the sitar-like esraj. Lanier was the director of an experimental short film, and teamed with Mario Grigorov to compose the soundtrack to the documentary film, *The Third Wave* (2007). As an author, Lanier has written a column for Discover magazine; his book, *You Are Not a Gadget* (2010), is a critique of Web 2.0.

Wikipedia, “Jaron Lanier,” *Wikipedia The Free Encyclopedia* (citado el 10 de febrero de 2013, Wikipedia): disponible en http://en.wikipedia.org/wiki/Jaron_Lanier

A continuación y para finalizar su investigación, Antoni Biosca nos hace una breve síntesis de cómo se ha ido modificando el término en las últimas décadas, desde que la informática se apropió del término.

Por ejemplo en 1965 el programador, profesor e informático Iván E. Sutherland publicó el artículo *The ultimate display*, en el que se van a asentar las bases de la realidad virtual, de la misma manera es uno de los pioneros y creadores de las interfaces gráficas para los usuarios. Por otro lado, Myron Krueger⁵⁸ es un artista informático que le suelen atribuir como el fundador de “realidad artificial” en su libro *Artificial Reality* que fue publicado en 1982. Y otro gran concepto relacionado a la virtualidad es el de ‘ciberespacio’ descubierto en 1984 en la novela *Neuromancer* por el canadiense William Gibson⁵⁹. El teatro también es considerado una expresión virtual, un espejo de la realidad según el francés Antonin Artaud⁶⁰.

Finalmente se ha cumplido con el objetivo principal de este apartado, el cual fue darle un contexto y delimitar bien lo que se quiere que entendamos por la virtualidad. A pesar de que se aclaran algunas de las preguntas del principio, nos encontramos con algo bastante complicado que se ha ido modificando a través de la historia y hoy en día, desde que la Internet se apoderó del término, nos damos de frente ante un nuevo significado, uso y estructura. Incluso aunque hemos

⁵⁸ María Paulina Camejo, “Myron Krueger,” El arte digital. (citado el 8 de diciembre del 2012, Blog de WordPress): disponible en

<http://elartedigital.wordpress.com/artistas/myron-krueger/>

⁵⁹ Wikipedia, “William Gibson,” Wikipedia The Free Encyclopedia (citado el 10 de febrero de 2013, Wikipedia): disponible en

http://en.wikipedia.org/wiki/William_Gibson

⁶⁰ Antonin Artaud, *Le théâtre et son double*, París 1938. El teatro como una realidad virtual. “Tous les vrais alchimistes savent que le symbole alchimique est un mirage comme le théâtre est un mirage. Et cette perpétuelle allusion aux choses et au principe du théâtre (...) doit être entendue comme le sentiment (...) de l’identité qui existe entre le plan sur lequel évolue les personnages, les objets, les images, et d’une manière générale, tout ce qui constitue la réalité virtuelle du théâtre (...)”

seguido un rastro de su evolución y de cómo se modificó el sentido tomístico al ser tomado por un contexto informático, uno se percata que en realidad el concepto virtual sigue adquiriendo nuevas estructuras y la forma en que las utilizamos. Por ejemplo los computadores, los teléfonos inteligentes y diversos aparatos tecnológicos al estar conectados a la red nos dan, creo yo, el mejor sentido que se le ha podido dar al término virtual, lo virtual ahora es algo que se sostiene por sí mismo y no necesita una demostración física.

Y aunque se ha ejemplificado de manera general los diversos cambios y usos que se le han dado los últimos 30 años a la virtualidad, nos encontramos con que la virtualidad ya está ahí, rodeando nuestro mundo, lo cual nos encamina al siguiente capítulo, que va intentar en base a estos primeros dos capítulos, analizar lo que vivimos actualmente, hay que pensar aquello que llamamos entornos o mundos virtuales a través de simulaciones o videojuegos, las redes sociales, la tecnología y su forma de cambiar nuestro percibir al humano en un mundo físico y virtual.

Capítulo 3: Virtualidad tecnológica.

3.1 Introducción.

El primer capítulo sirvió para aclarar el concepto de Dasein, el cual hace referencia a nosotros como seres humanos que habitamos un mundo abriéndolo en un sin fin de posibilidades, una de ellas es un mundo que gira en torno a lo virtual tecnológico. El segundo capítulo nos da un soporte muy importante para delimitar, explicar y darle un uso más preciso al significado de virtualidad, ya que es un concepto que ha pasado por varios cambios y ha seguido evolucionado, incluso actualmente sigue adquiriendo nuevos aspectos y se ve adentrándose en más contextos.

¿Pero entonces, cuál es nuestro siguiente paso? Ahora ya tenemos mejor delimitados nuestros conceptos de: “ser humano”, “mundo” y “virtual”. Así pues podemos analizar totalmente lo que sucede en nuestra actualidad, la cual como ya se ha dicho, está abierta y dada en un mundo repleto de relaciones virtuales.

3.2 Lo virtual y su impacto

Actualmente, el movimiento general de la virtualidad no sólo ha impactado en las áreas de la información y de la comunicación, sino que también se ha sumergido en el funcionamiento económico, en el desarrollo y ejercicio de la inteligencia, e inclusive, ha afectado el desarrollo y forma de expresión del cuerpo del ser

humano⁶¹. Lo virtual se desenvuelve a su antojo en las formas de estar y relacionarse con los demás; se forman los entornos virtuales, las comunidades virtuales, las —amistades” virtuales, la educación virtual, la especulación política y económica. —Sin duda los cambios en las técnicas, en la economía y en las costumbres, nunca han sido tan rápidos y desestabilizantes. Ahora bien, la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de la mutación en curso. Como tal, la virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro»⁶². Y agregaría que lo virtual o la virtualización es un entorno mucho más artificial y una forma de darse y desenvolverse del ser humano, por lo tanto depende de éste para tener una connotación positiva o negativa, pero nunca neutra.

Entonces ¿cómo es que hemos establecido la relación con el mundo? Como seres humanos tenemos la capacidad de usar el lenguaje, el cual es fundamental para nuestro desarrollo y existencia: nos permite formar el contexto en el que nos vemos envueltos, podemos delimitar la realidad del ser humano, nos da acceso a la comunicación con los otros individuos, es decir, nos da la posibilidad de ampliar y desenvolvernos en los diferentes entornos. Es pues nuestro medio para la comprensión de nosotros mismos y la relación con el mundo que nos rodea. Y por lo tanto también es una de las formas de abrir el mundo, es decir por medio del lenguaje se puede interpretar aquel mundo en el que existimos y con ello podemos abrir o formar de diferente manera los —mundos virtuales”.

⁶¹ Cfr. Manuel Castells, *La era de la información: economía sociedad y cultura*, trad. Carmen Martínez Gimeno (México: Siglo veintiuno editores) Se puede revisar especialmente el capítulo 2, páginas 93-130 y el capítulo 5, páginas 359-405.

⁶² Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, trad. Diego Levis (Barcelona: Paidós, 1999), 14.

García Román nos dice en *La construcción de la realidad a través del lenguaje*: "El precepto de realidad sobreentiende el lenguaje como mero medio de comunicación de una verdad que ya se posee de entrada. Pero, contrariamente a esta concepción, el lenguaje actúa como un medio para abrir a la realidad misma..."⁶³.

Así pues, nuestro lenguaje, no únicamente verbal, nos permite percibir al mundo de cierta manera, dependiendo de la forma en que nos vemos vueltos hacia él. Es por eso que a lo largo del tiempo hemos percibido al mundo de diferentes maneras o bien diferentes mundos, pero a su vez no podemos percibir todas las formas en las que se pudiera dar el mundo, debido a que tenemos nuestros límites, como el mismo lenguaje, el contexto que dicta nuestras creencias, las situaciones, la sociedad, la época o la tradición en la que nos encontramos. Otro aspecto de nuestras diferentes percepciones es que a pesar de que somos en parte lenguaje, somos un conjunto de partes que nos van conformando y cada parte tiene su forma de percibir el alrededor, ya sean nuestros pensamientos, nuestra vista o nuestro cuerpo.

Pero por ejemplo aunque en la actualidad seamos conscientes de muchas formas de expresión y lenguaje como seres humanos, seguimos limitados a que nuestra forma de percibir el mundo es únicamente humana y por más que nuestros sentidos o nuestro lenguaje nos explique cómo sería la percepción de un murciélago, no vamos a poder realmente experimentar ni sentir cómo es que

⁶³ Román García. "La construcción de la realidad a través del lenguaje." *Eikasia. Revista de Filosofía*, no. 3 (marzo 2006 [citado el 12 de noviembre de 2012] Eikasia ediciones); disponible en <http://www.revistadefilosofia.com/construccion.pdf> p. 10.

percibe un murciélago, o cualquier otro ser vivo que se nos venga a la mente. Aún así los avances tecnológicos actuales nos brindan la capacidad de poder crear una sensación virtual lo más acercada y de lo más parecido a lo que sería percibir el mismo mundo desde otra perspectiva, como la de un murciélago. Es decir podemos prácticamente ampliar nuestro rango de percepción muy diferente a la nuestra y muy parecida a la de otro ser vivo, inclusive podemos crear sensaciones que nos permitan percibir, sentir y existir como un ser imaginario e inexistente.

Sin embargo, el uso del concepto virtual como se ha explicado en los capítulos anteriores, no es nada nuevo; la humanidad ya ha trabajado desde sus orígenes con él: a partir del momento en que plasmaban al animal por medio de pinturas rupestres en las cuevas, ya era una creación virtual, afuera estaba el mamut peligroso y vivo, dentro estaba la representación del mamut; esto es un acto muy elemental pero ya virtual en la vida humana.

Un ejemplo muy interesante que nos sirve para aclarar la forma en que se ha ido moviendo el ser humano es la explicación que nos da Echeverría en su libro: *La era de la información: economía sociedad y cultura*⁶⁴, en donde hay tres entornos en los que se va desarrollando el ser humano: el primero es el entorno más básico del ser humano, es decir, el natural, en donde el cuerpo, la familia, la lengua, el trabajo, el uso de instrumentos, la técnica, son las características generales que lo componen en su experimentar y vivir el mundo. El segundo entorno va a ser el urbano, que viene siendo un avance y evolución del primero, éste entorno ya no

⁶⁴ Cfr. Javier Echeverría, *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno*, (Barcelona: Ediciones Destino, 1999).

es completamente natural sino que se conforma por la cultura y la sociedad en donde se van a integrar algunas características como: los individuos, los mercados, la industria, la moneda, escritura, la ciencia, las máquinas de trabajo, la formación de ciudades y los poderes políticos, militares, económicos y religiosos; este entorno no anula al primero, ambos siguen teniendo cualidades en común, es una mezcla entre el mundo natural y el mundo artificial creado por la humanidad. Por último, el tercer entorno es básicamente artificial ya que es mediado casi en su totalidad por los avances tecnológicos, los materiales creados artificialmente para desarrollar los medios sociales virtuales y desenvolvemos en el mundo conectado al Internet. Así pues el tercer entorno es el que nos hemos ido sumergiendo hoy en día y ya que Echeverría nos da una gran descripción de todas las características que lo componen y esto nos va a servir de sustento para analizar y pensar el mundo virtual y tecnológico en el que nos encontramos.

Pero entonces ¿qué es lo que entendemos por virtualidad o "realidad virtual"? Se llega a hablar, en ciertas ocasiones, de "realidad virtual" como un entorno "artificial"; yo prefiero usar entorno alterno, el cual brinda a la persona una sensación de autenticidad, alterna a la realidad de "allá afuera" objetiva y verdadera. Una forma es que a partir y por medio de varios soportes físicos: programas tecnológicos, múltiples pantallas las cuales van a enfocarse en aumentar los sentidos corporales por medio de imágenes proyectadas directamente sobre la retina, de lentes aumentados, de sistemas audio, de trajes completos con sensores conectados al cerebro y músculos, entre otros aparatos

tecnológicos y mucho software, van a dar la capacidad de conseguir un entorno que sumerge y recrea realidades alternas o mundos virtualizados.

Por ejemplo los viajes en autos o aviones virtuales, que son recreaciones de una realidad aumentada y proyectada, nos va a permitir sentir las sensaciones del cuerpo y de otro a distancia con todas las estimulaciones y vivencias corporales. Todo ello gracias a los grandes procesos tecnológicos que van a ejercer sobre nuestra percepción y van a jugar con la imaginación para poder —superar— esas vivencias como propias y sustituirlas por las —reales—. Es una forma de manifestarnos otras experiencias de diferentes situaciones del mundo o de otro mundo, no como algo ficticio o ilusorio sino como algo que se percibe realmente y que afecta todas nuestras sensaciones.

Por tanto, las simulaciones no están en potencia de llegar a ser algo sino que existen e impactan la realidad del cuerpo ¿uno se preguntaría cómo es esto posible, si una simulación al fin y al cabo simula, de manera —artificial o ficticia—, algo acerca de la realidad sin ser parte de ella? Pues esto es porque una simulación, precisamente nos sirve para experimentar algo de la realidad, aunque momentáneamente sin correr los mismos riesgos, aún no se sabe si en el futuro como lo muestra en la ciencia ficción podría llegar a impactarnos de manera total. Por ejemplo actualmente hay programas o videojuegos que simulan la actividad de aprender a manejar un avión, un submarino o un auto de carreras y eso impacta en nuestros sentidos y cuerpo ya que obtenemos el aprendizaje del manejar aquel aparato sin tener que ir directamente a un avión y arriesgar la vida de pasajeros por ser su primer vuelo experimental. También se ha podido ver en películas de

ficción como matrix, que por medio de un software que lo instalaban en el cerebro venía incluido la simulación para aprender casi cualquier cosa sin la necesidad de experimentarlo “físicamente” y practicar por años para poder realizarlo adecuadamente.

Entonces podemos considerar una relación con la virtualidad como algo, que a menudo, no está ahí⁶⁵, es decir, no está presente pero eso no significa en absoluto que no exista, al contrario es algo que ya existe y se está dando simultáneamente con la realidad que se encuentra ahí, es pues diferente a lo que consideramos como algo que está en potencia, ya que ese sí que ni está ahí-presente ni existe sino que está en “posibilidad de llegar a ser”. Y por lo tanto, se podría afirmar que lo virtual no es algo ficticio pero tampoco es completamente real y físico, como la mesa en la que estamos recargados pero claramente es algo que existe, porque si entendemos lo real como algo ya actualizado y no como algo actual, entonces podría decirse que lo virtual es parte de lo real, solamente que no se actualiza hasta que el ser humano lo experimente y lo haga parte de su existencia.

⁶⁵ ¿Qué se quiere decir que no está ahí presente? Pongamos de ejemplo a una empresa o un mercado virtual, ambos ya no podemos localizarnos con precisión en algún lugar específico del centro de alguna ciudad a la que le ponemos un territorio en una determinada localización geográfica del mundo, tiende a desaparecer del espacio físico al que estamos acostumbrados. Ahora vamos a localizar la empresa o mercado virtual en un espacio infinito del mundo virtual de Internet, pudiendo hacer lo mismo que en la realidad como: comprar, vender, trabajar, robar, hacer fraudes, etc. lo cual se irá mostrando más adelante. De cualquier modo no podremos tener acceso a esos lugares “físicamente” sino que estarán virtualizados y como Pierre Lévy le llama estarán desterritorializados, es decir carecen del espacio físico del mundo. Pero claro seguirá dependiendo de soportes físicos, como los centros de miles de computadores interconectadas. Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 19-25.

A su vez podríamos indagar y aclarar posibles dudas si analicemos ahora lo virtual desde el siguiente punto de vista. Si el proceso es natural⁶⁶, es decir, sin ninguna intervención de la tecnología humana, virtual podría asemejarse al concepto aristotélico de potencia en donde hay la capacidad de llegar a ser algo diferente, por ejemplo una semilla o un espermatozoide y un óvulo contienen en potencia a un árbol o a un ser humano. Sin embargo hay que enfatizar que potencia y virtual son procesos⁶⁷ diferentes porque algo que está en potencia aún no existe y tiene la posibilidad de llegar a ser algo, en cambio lo que es virtual existe en parte pero depende causalmente de la realidad, no como mera posibilidad sino que ya ha empezado a ser, por lo tanto aún no es una completa realidad. Es por ello que lo virtual es más factual que la potencia:

Dado que los procesos naturales se dan dentro de una multiplicidad de relaciones posibles, potencial se corresponde mejor con los procesos mono-direccionales deterministas, sujetos a alguna condición (energía potencial respecto de la energía cinética, etc.), mientras que virtual se correspondería, como una ampliación del concepto de potencia, con los procesos pluri-direccionales deterministas, sujetos a alguna condición, cuyas condiciones de posibilidad están ya dadas en la naturaleza, pero cuyos itinerarios no están trazados porque, siendo uno a uno esos itinerarios (ex post facto) procesos deterministas, en su pluralidad conjunta interrelacionada a priori se trata de un proceso indeterminado (sujeto al azar) aunque no caótico, pero tampoco exactamente probabilístico, por cuanto no hay necesariamente parámetros para cuantificarlo⁶⁸.

Por eso cuando Aristóteles nos habló del acto y la potencia usualmente se tiende a relacionarlo con el proceso virtual, es decir algo que no existe porque lo único

⁶⁶ Cfr. Javier Echeverría, *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno*. También podemos entenderlo a partir de la explicación que hace Echeverría del primer entorno en el que se ve involucrado el ser humano.

⁶⁷ También se podría decir que la potencia es un proceso más general y natural en cambio lo virtual podría enfocarse más en un proceso específico del ser humano y con la intervención de la tecnología se incrementado su existencia y su constante actualización.

⁶⁸ Silverio Sánchez Corredera. "Realidad, virtualidad y valores." *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, no. 24 (abril 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en <http://www.revistadefilosofia.com/24-11.pdf> p.17.

que existe en la potencia son las miles de posibilidades para convertirse en un acto, no obstante lo virtual si existe, no es completamente acto pero ya se encuentra existiendo y actualizándose constantemente esperando la intervención humana. Lo virtual (tanto natural como tecnológico), si lo es, ha de tener ya un principio de realidad factual porque existe en el espacio y tiempo de la realidad y en este sentido es más que alguna posibilidad de llegar a ser. Por ejemplo si nos encontramos de noche en una esquina de una calle iluminada por unos faroles y aparece una sombra lejana del otro lado de la calle, podemos anticipar que alguien viene caminando en dirección a nosotros aunque no lo veamos y es por eso que –el virtual llega a ser la sombra de algo que se anuncia tras ella”⁶⁹. También con los procesos virtuales podemos anticipar la llegada de algún fenómeno natural como terremotos, tornados o erupciones de volcanes pero no sabemos exactamente en qué momento se convertirán en acto porque son parte de la naturaleza.

Pero al tener lo virtual en la actividad humana, es decir algo que está existiendo dentro de nuestra realidad, nos damos cuenta que se tuvo que haber comenzado a liberar en el trayecto un proceso más largo, es decir, se ha desencadenado la unión de dos niveles de realidad que permanecían separados; está claro que un vuelo virtual en avión es más que un vuelo potencial y posiblemente diferente en muchos aspectos de uno real. Es virtual en cuanto reproduce fielmente las sensaciones de un vuelo real ya que nos vemos afectados por las diferentes reacciones que se producen en nuestro cuerpo al experimentar un vuelo real y esa

⁶⁹ Sánchez, *Realidad virtual y valores*. 20-21.

es la parte que ya se manifiesta como un suceso de la realidad, pero en la medida en que sustituye imaginariamente a un vuelo efectivo convencional, el vuelo no es completo como realidad, por ejemplo si se tiene un accidente en uno virtual, el individuo no perecería como en un accidente en la realidad. Pero ese vuelo virtual no es ni ficción ni algo irreal, si alguien que no haya tenido la experiencia real de volar, podrá sentir una vivencia similar al que haya volado y éste sentirá la misma sensación que cuando ha volado.

Lo tecno-virtual también se puede relacionar al funcionamiento de un simulacro, siempre y cuando se admita que una determinada realidad sí pasa realmente a solidificarse, por lo tanto, nos enfrentamos a un simulacro verdadero y no una simulación ficticia y falsa en donde tal vez su único objetivo sea prevenir o mostrar un suceso futuro. Por eso cuando nos referimos a los fenómenos virtuales técnicos nos vamos a encontrar en el contexto de que afectan al propio cuerpo humano modificando también su comportamiento y no a la compleja reflexividad humana construida con verdades, medias verdades, falsedades, necesidades y autoengaños; lo virtual es como modalidad entre lo real y lo posible. Ya se dejó claro que hay una virtualidad en la naturaleza y cómo es su funcionamiento, muy ligado al concepto aristotélico de potencia. Pero la virtualidad importante y a tratar en este proyecto es el impacto y la relación entre las máquinas y los seres humanos, es decir la capacidad de poder afectar la percepción, la imaginación, la memoria, el comportamiento social, las creencias, la manera de expresarse y las sensaciones del cuerpo, al ser mediadas por conexiones materiales, producidas por el ser humano, es el proceso virtual y tecnológico en el que nos estamos

viendo inmersos en la actualidad.

Entonces qué pasa cuando una persona o un —usuario”; término utilizado para referirse a las personas que están conectadas a Internet, busca entender ¿qué es la virtualidad o una realidad virtual? Usualmente la mayoría de los usuarios se irían a investigar a una de las enciclopedias más utilizadas en Internet, la Wikipedia⁷⁰ y su definición sería un pequeño acercamiento para poder entender lo que es la virtualidad, obligándonos a buscar más definiciones y poder delimitar un poco mejor su concepto, aunque debido a su complejidad y constante evolución siempre se nos estará escapando algo. Debido a eso es importante interpretar el problema de la virtualidad y poder darle un adecuado significado y uso para no sumergirnos en una confusión y perder la capacidad de distinguir la línea que separa la existencia de una realidad y de una virtualidad que tiene la capacidad de abrir otras realidades.

Por ejemplo también se puede entender que la realidad virtual suele referirse no a las tecnologías que afectan nuestra percepción sino al soporte que brinda la cibernética, la cual establece nuevas formas de comunicación entre los seres humanos a través de máquinas con *Artificial Intelligence* (inteligencia artificial).

Esta red virtual tiene la capacidad de recrear no sólo el mundo efectivo en un

⁷⁰ Wikipedia lo define de la siguiente manera: Realidad virtual es un sistema tecnológico, basado en el empleo de ordenadores y otros dispositivos, cuyo fin es producir una aparición de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Se consigue mediante la generación por ordenador de un conjunto de imágenes que son contempladas por el usuario a través de un casco provisto de un visor especial. Algunos equipos se completan con trajes y guantes equipados con sensores diseñados para simular la percepción de diferentes estímulos, que intensifican la sensación de realidad. Su aplicación, aunque centrada inicialmente en el terreno de los videojuegos, se ha extendido a otros muchos campos, como la medicina o las simulaciones de vuelo. Wikipedia, “Realidad virtual,” *Wikipedia The Free Encyclopedia* (citado el 20 de febrero de 2013, Wikipedia): disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual

mundo senso-imaginado, es decir, «distorsionado», sino que al momento en que se combinan los datos de la percepción-imaginación con los de la memoria que se traslada a una máquina o disco duro, se le brinda la capacidad de construir copias de aspectos de la realidad, de modo que esta recreación de datos quedan disponibles para ser relacionados con autonomía propia, y, así, al proporcionarle los datos a la computadora se tiene el poder de recrear una guerra virtual, un accidente virtual, una intervención médico-quirúrgica virtual, etc. Y así lo virtual, gracias a los soportes tecnológicos, realiza una constante actualización haciendo que su existencia se vuelva o impacte cada vez más la realidad humana, es decir, mientras más nos rodeamos de aparatos tecnológicos y los usamos, más nos sumergimos en un ambiente virtual. Es por eso que se puede decir que lo virtual es una realidad que existe dentro de la realidad porque explota la capacidad de que la realidad se puede abrir de muchas maneras; no hay una única, pura, verdadera realidad, hay varias, y lo virtual aprovecha y juega con eso.

Pero por otro lado nos encontramos con diferentes definiciones de lo que se cree que es una realidad virtual, por ejemplo a continuación nos lo definen como un mero sistema informático:

Un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores. La simulación que hace la realidad virtual se puede referir a escenas virtuales, creando un mundo virtual que sólo existe en el ordenador de lugares u objetos que existen en la realidad. También permite capturar la voluntad implícita del usuario en sus movimientos naturales proyectándolos en el

mundo virtual que estamos generando, proyectando en el mundo virtual movimientos reales⁷¹.

Algo que si podemos encontrar en las definiciones que se han mencionado y otras más es que de hecho la virtualidad tiene un impacto en la existencia y el vivir diario de las personas. Así pues se encuentra que tiene un impacto en la sociedad, si tomamos en cuenta la definición anterior ¿cómo es posible que a partir de meras ilusiones y representaciones que no tienen soporte físico -cuerpo-, pueden afectar tanto en nuestra perceptibilidad de la realidad y podemos sumergirnos en esta virtualidad, olvidándonos y desconectado nuestros sentidos de nuestro "mundo real"? Lo virtual nos impacta de muchas maneras porque, aunque no se le quiera dar el valor de una completa realidad, está ya forma parte de la realidad.

La virtualidad es muy compleja en cuanto a la relación que existe entre ella y la realidad. César Moreno dice:

Si ella nos atraviesa y envuelve, orientando nuestro conocimiento y nuestros saberes, y configurando nuestro mundo, lo que quizás se habría de seguir pensando en sí en el interior de esa *virturrealidad* <<las cosas>> transcurren cómodamente y con soltura, o si bien (o por desgracia) hay conflicto, quiebra y refriega, o si virtualidad y realidad podrían vincularse y a la vez deslindarse, de modo que el destino de la mediación (im) posible no fuese el encontronazo o la pelea, el *quítate tú para ponerme yo* que dijese la realidad a la virtualidad, o la virtualidad a la realidad, sino que ambas, virtualidad y realidad, se prosiguieran una a otra sin confundirse y sí, sin embargo, enriqueciéndose, ampliándose, profundizándose recíprocamente⁷².

⁷¹ Retro Informática, el pasado del futuro. "Realidad virtual." *Facultat d'Informàtica de Barcelona* (citado el 22 de enero de 2013): disponible en <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>

⁷² Rafael Lorenzo Alquézar, César Moreno Márquez y Alicia de Mingo Rodríguez, *Filosofía y realidad virtual* (Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2007), 10.

En la realidad virtual hay un riesgo muy importante que hay que destacar, al menos en lo que a mí respecta, siendo un problema fundamental en la vida contemporánea. Partiendo de todo aquello que se ha virtualizado o se ha representado; como aquel animal plasmado y simbolizado por medio de pinturas rupestres, hasta aquel mundo nuevo que es simulado por aparatos tecnológicos, se corre el riesgo de volverse peligrosas simulaciones e imágenes, que sean capaces de suplantar lo que se tenía por real. ¿Entonces qué sería lo que tendríamos frente a nosotros, algo físico o una simulación? O más bien se podría afirmar que lo que tenemos frente a nosotros es una simulación que afecta nuestro entorno físico y forma parte de la realidad.

¿A qué grado ha avanzado la tecnología y los videojuegos? Hoy en día podemos decir que he sufrido miles de accidentes virtuales en un automóvil, he asesinado virtualmente a personas y hasta he viajado por diferentes mundos, diferentes tiempos, he visitado todo el mundo a través de Google Earth y he sido diferentes personas con habilidades físicas diferentes a las que tendría en la realidad. "En cualquier caso, es cierto que lo que llamamos <<realidad virtual>>, en toda su gran amplitud, está cambiando y cambiará cada vez más nuestras vidas. De hecho, ya vivimos en mayor o menor medida enganchados a ella, que ha pasado indiscutiblemente a formar parte de nuestros cotidianos afectos y adicciones"⁷³. Por ejemplo, una niña japonesa se quitó la vida al saber que su tamagotchi (mascota virtual) había muerto. O el esposo que mató a su mujer por cambiar su estado en facebook. O incluso las miles de personas que dedican todo su tiempo a

⁷³ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 14.

cuidar sus jardines, granjas o ciudades virtuales. Así sucesivamente la virtualidad ha mostrado cada vez más sus posibilidades de mostrarse como algo existente y real.

Por otro lado la virtualidad también ha impactado en el ámbito de la educación. Hoy para los estudiantes, se les ha abierto todo un nuevo método y forma de estudios. Se habla ahora de universidades virtuales por las cuales se manejan toda relación entre profesor y estudiante, por medio de diversas herramientas como: e-mail, *blackboard*, documentos digitalizados, *ebooks* y redes sociales. A través de Internet todos estos recursos hacen posible la evaluación de un estudiante y la información o enseñanza que quiera manifestar el profesor, sin necesidad de una interacción "real" entre alumno-profesor. Por otra parte, en cuestiones económicas, existen ya las tiendas virtuales, ahora la mayoría de productos pueden ser adquiridos por medio de estas tiendas, uno puede simplemente comprar y descargar un libro electrónico o algún software y no se necesita de un elemento físico que requieras para poder instalarlo; también lo que llamamos especulación (un modelo económico), en la cual se manejan finanzas virtuales que no tienen un sustento material (oro, moneda de otro país, algún recurso natural, etc.) Es decir, el dinero no es el capital o riqueza de algún país, sino la virtualidad de la misma. Y todo lo que se podría decir en cuestiones de sexo-virtual, donde ya no se ocupa tener a otra persona físicamente, simplemente por medio de videos y aparatos se puede simular cualquier fantasía. Así pues la virtualidad nos ha mostrado la capacidad que ha ido adquiriendo de darnos diferentes percepciones del mundo. "Con lo cual podemos decir que los últimos

diez o doce años parece que hemos asistido a la emergencia de un <<Mundo Nuevo>>, en el que VIRTUAL se ha convertido en la palabra verdaderamente clave, incluso en la que parece definir un nuevo nivel o estrato ontológico"⁷⁴.

La virtualidad ha ido cambiando y seguirá cambiando nuestra forma de percibir el mundo debido a su constante avance e integración con nuestro vivir diaria, así como han explotado muy bien las tecnologías y el Internet los nuevos medios de comunicación, como lo son los chats, e-mails, SMS, RSS, videollamadas, redes sociales, videojuegos y su unificación con los aparatos más cercanos y de uso diario: teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras y las televisiones, es decir todos los aparatos tecnológicos que nos rodean hoy en día. ¿Qué hemos descubierto con esto? La vida se mueve más rápido, la información, la comunicación, la percepción de nuestro entorno, nuestro acceso a la experiencia y todo esto se ha modificado radicalmente. Podemos mandar un mensaje a miles de kilómetros y la otra persona lo recibe en cuestión de segundos. Se han visto miles de beneficios en cuestión de la rápida y eficaz comunicación que nos ha traído al alcance el Internet. A su vez podemos percibir cosas que antes nos era difícil de tener acceso a ellas, todo por medio de imágenes.

El e-mail tiene una capacidad inmensa, a pesar que podemos encontrarle similitud con otras formas de comunicación, como las cartas y los telegramas pero su eficacia, su bajo coste y su rapidez que afectan en lo mínimo en la vida de terceros lo hace ser uno de los medios con mayor grado de constitución de relaciones intersubjetivas, pero también, por otras vías de comunicación, se nos

⁷⁴ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 21.

ha limitado, ahora nuestros diálogos son más precisos, cortos e impersonales, se ha desfasado la escritura y ahora se acortan las palabras, se sintetizan y se cortan brutalmente, todo ello debido a que los caracteres se limitan a cierto número que no se puede exceder, como los mensajes de texto, el Twitter, Facebook, Google+, MSN, blogs.

¿Entonces qué pasa cuando nos percatamos de esto? ¿cómo modifica nuestras experiencias? ¿qué es lo que cambia en nuestra forma de percibir el mundo y cómo accedemos a él? Se puede observar que la realidad y la virtualidad están muy relacionados a como se explicaría él cómo funciona la unión de un hardware y un software de un dispositivo tecnológico, el primero son todos los componentes físicos (circuitos, procesadores, cámaras, baterías) que le dan su potencia, su apariencia y su manejabilidad en nuestras manos y el segundo se encarga de toda la programación (la simulación de entornos, operaciones en lenguaje numérico, creación de aplicaciones o programas que realicen una o varias tareas) es pues, el cerebro que va a hacer que funcionen adecuadamente todos los circuitos físicos y explotar la capacidad del dispositivo con que se hicieron. Ahora bien lo más importante que buscan constantemente las compañías tecnológicas es unificar al 100% el hardware y el software, es decir, el funcionamiento más perfecto y sin fallas entre los programas y el aparato físico. Así lo que sucede, de cierta manera, es que tenemos la realidad como el dispositivo físico y la virtualidad como un mar de aplicaciones o programas, en el cual podemos decir que la virtualidad cada vez se unifica más con la realidad; haciéndose codependientes una de la otra. Por ejemplo las personas que cargan con *Smartphone* tienen todo lo que necesitan

para funcionar en su vida diaria, desde llamadas telefónicas, mensajes, calculadoras, brújulas, hasta cosas más avanzadas como el acceso en cualquier parte del mundo al Internet, sistemas de GPS y localización, aplicaciones para el uso de cualquier profesión, acceso a lecturas de libros, noticias, redes sociales y como medio de entretenimiento de juegos y videos.

Algo muy importante que se debe tomar en consideración es lo que destaca Javier san Martín: "...tenemos el ámbito de la creación de entornos simulados, que aprovechan, primero, la circunstancia básica de que la vista y el oído no tienen sensaciones localizadas, para convertir Internet en un impresionante medio de distribución de esas informaciones visuales y auditivas..."⁷⁵.

Dándonos cuenta que algo fundamental es que la virtualidad no supera ni anula sino que utiliza las sensaciones físicas de nuestro cuerpo, el cual, nos permite percatarnos si nos encontramos en una realidad objetiva o una realidad virtual. Por ello como nos dice Javier san Martín el Internet explota principalmente dos sentidos: el oído y la vista a través de las miles de imágenes y los millones de sonidos. "...el mundo humano se constituye desde aquel ámbito de realidad ejecutiva vivida que es mi propia carne. Que la carne es la mediadora de todo contacto, lo que nos da todo en persona, y que, en consecuencia, todos aquellos elementos informativos en que falte la carne, la percepción, serán desde una perspectiva humana ~~in~~itados". Una intersubjetividad, una relación humana, una comunidad virtual, al no tener implicación de la carne, están limitadas, como lo

⁷⁵ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 33.

está la establecida por teléfono o carta"⁷⁶. ¿Pero acaso eso importa hoy en día? Al parecer se comienza a optar más por las relaciones virtuales por medio de las redes sociales que una un cuerpo frente a otro.

"Pienso que se estará de acuerdo en admitir que la realidad virtual se enraíza en la experiencia de la simulación de *como-si-fuese-verdad* con el que inmemorialmente el ser humano se puso y pone en contacto gracias no sólo a la experiencia de lo falso o del error..."⁷⁷.

La realidad virtual siempre ha estado relacionada con lo que se aspira a obtener de una alucinación o un sueño, ambos trabajan con ese *como si fuese verdad*, éste para nada significa que sea algo falso sino que funciona a partir del "jugar con nuestra percepción", lo cual nos brinda sensaciones o experiencias lo más cercanas a una vivencia real, nos hacen transportarnos a entornos auténticos que, aunque no los podamos tocar como tocamos un árbol, nos ofrecen diferentes experiencias, sentimientos, ideas. Así cuando soñamos, vamos a simular estar en otro lado, proyectamos cosas que queremos o deseamos de lugares en donde quisiéramos estar y los alcanzamos al estar soñando, al igual sucede con la alucinación, pero al despertar caemos de nuevo en esta "realidad" y nos damos cuenta que aquello era un entorno diferente; a pesar de esto en el sueño y/o alucinación se pierde la noción de lo que es real o no, de la misma manera nos afecta la virtualidad.

⁷⁶ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 34.

⁷⁷ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 42.

De manera que podemos percatarnos como la realidad virtual, con la ayuda de la tecnología, ha tratado de que cada vez, por así decirlo, el sueño se vuelva más real, hasta el grado de querer vivir en él y aceptarlo como real. "La realidad virtual no sólo se enfatiza -decíamos- en la experiencia del sueño y la alucinación, sino también, en el poder de *convocatoria de lo real* que poseen las imágenes y las palabras, que, como tan bien ya sabemos, producen y transmiten realidad y mundos."⁷⁸ Por lo tanto, la realidad virtual a su vez, se hace más fuerte al nosotros concederle mayor valor de realidad y admitiéndola como tal. Esto conlleva al riesgo del que ya se había hablado anteriormente: otorgarle un poder a lo virtual de quedar libre de hacer lo que quiera, entonces, estaríamos al borde de decir que ha llegado el "fin de poder hablar de una sola realidad", ahora serían varias capaces de crear nuevos mundos hechos de palabras.

¿Pero por cuánto tiempo se podrá decir que eso no va a suceder o que falta mucho para eso? El mundo tecnológico avanza muy rápido, se inventa sucesivamente nuevos programas de simulación, se crean prótesis que se mezclen en nuestro cuerpo y nuestras sensaciones acercándonos más a estos entornos virtuales, en los que nos vemos atrapados cada vez más. Simplemente véase el cambio que hemos pasado en únicamente los últimos dos siglos y tan sólo veamos lo que ha cambiado la tecnología del 2000 al 2013. Por ejemplo todo tipo de sensaciones con la tecnología es ahora a través de lo "touch", el Internet es una poderosa herramienta con capacidades ilimitadas y se han enfocado en los

⁷⁸ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 43.

videojuegos debido a su capacidad de explotar los sueños o deseos en entornos virtuales.

El siguiente punto nos sirve para ejemplificar de la mejor manera el movimiento de la virtualidad en contextos más específicos o especializados: como la ciencia de las matemáticas.

3.3 El modelaje de lo virtual.

¿Los modelos son imprescindibles de la ciencia?, ¿los modelos científicos son virtuales? Los modelos científicos tienen una gran relación con la virtualidad, es más se podría decir que son virtuales, ¿pero eso por qué? el modelo científico se basa en ser un arquetipo o un molde de algún objeto o proyecto y busca demostrar, predecir o explicar algo. A su vez lo podemos ver como una representación de alguna realidad que quiera ser simulada a través de él. Viendo que en el sentido del lenguaje, de la virtualidad y del modelo buscan una cosa en común: el representarse algo, ya sea una experiencia, un objeto, un experimento, una teoría o un mundo. Pero:

El modelo tampoco representa precisamente al original como si fuera un espejo, sino que extrae algunos elementos esenciales de éste, de manera parecida a como el molde extrae y contiene ciertos elementos cruciales del ornamento. De esta manera, el molde se puede concebir adecuadamente como un molde del objeto original que nos sirve para entenderlo y recrearlo de diversos *modos*⁷⁹.

Un ejemplo práctico y sencillo para explicar lo anterior es suponer que tenemos a la realidad como agua, siempre cambiante y versátil, por otro lado tenemos algún recipiente que va a servir de modelo para tratar de abarcar la realidad y darle

⁷⁹ Alfredo López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura* (México: Siglo XXI Editores, 2005) 14.

forma. El agua se va a adaptar a cualquier recipiente que le pongamos y tendrá la forma que le imponga un vaso de agua, o una copa de vino, pero eso no quiere decir que la realidad ya va estar delimitada por ese recipiente, el agua simplemente adapta una de sus infinitas formas a ese recipiente para que éste pueda “delimitar” de cierta manera el agua para entender y explicarla. Pues este es uno de los trabajos del modelo, tomar la forma de un recipiente que abarque “la realidad” y poder “conocerla”. Por otro lado podemos afirmar lo siguiente: el mundo virtual como un molde de la realidad.

A partir del primer apartado del texto, el *modelo en la ciencia y la cultura*, cabe mencionar que existen 3 tipos de modelos científicos: 1) modelo tipo réplica que tiene como subtipos: el concreto, el cual reproduce a escala, el de sustitución, hace sistemas existentes y el experimental, que reproduce características; 2) modelo tipo figurativo que se divide en el modelo básico y en las formas y figuras; 3) modelo tipo formal que tiene de subtipos: el conceptual, que son los focos de teorías, el matemático, que se especializa en la simulación formal y el de cómputo, basándose en algoritmos.

Así parece que la virtualidad, posiblemente está enlazando los tres modelos, pero se maneja, en mayor grado, entre el modelo réplica y el formal, explotando principalmente los últimos dos subtipos del formal: el matemático y el algorítmico. Estos modelos, en lo que a mí respecta, son las bases de la construcción de la virtualidad; en el mundo tecnológico de hoy en día, los modelos matemáticos y computacionales son los mejores capacitados para realizar simulaciones de mundos de diferentes realidades, a través de la tecnología y los programas que se

han creado, por así decirlo, el mismo programa que se utiliza para realizar un modelo matemático tiene en sus bases otros modelos, algoritmos y sistematizaciones que permiten que el programa funcione de manera adecuada.

Aquí se pretende decir que la mente humana procesa la información de manera análoga a la computadora digital, y se establecen símiles tan generales como el de que la mente es al software lo que el cerebro es al hardware, o bien de que hay niveles propiamente cognitivos de procesamiento que están efectuados por algoritmos, los cuales, a su vez, están basados en procesamientos electrónicos de la maquina⁸⁰.

A su vez el modelo computacional lo podemos ejemplificar con el Internet, ya que es un compuesto de redes neuronales y algoritmos que existen virtualmente en la "realidad", siendo capaces de comunicar, de transmitir información y de simular toda una interacción con un nuevo mundo. Entonces cada modelo creado, por así decirlo, "le queda bien" a cierta situación concreta. "Tal como un vestido le puede venir bien a cierta persona y mal a otra. Esta noción permite la comparación de varios modelos... Puede, ocurrir, incluso, que podamos aprender algo diferente y complementario al vestir la realidad con varios modelos distintos de ropaje"⁸¹.

Entendiéndose con esto, que si la virtualidad la consideramos como una realidad más, estaríamos diciendo que la realidad "verdadera" no existe como tal, sino que hay una variedad y tipos diferentes de "realidades verdaderas", en donde ya algunos seres humanos experimentan y tienen mayor número de vivencias en la que mejor se adaptan y les parezca adecuada. Pero también podemos observarlo de la siguiente manera: puede que no haya —varias realidades— ahí afuera y que cada quien este en la suya ajena a la de los demás. Más bien a lo que nos

⁸⁰ López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura*, 17.

⁸¹ López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura*, 26.

estamos enfrentando es que hay solamente una realidad', la cual tiene la posibilidad de tener miles de realidades dentro de ella misma. Siendo la virtualidad una realidad más dentro de la realidad'.

Ahora volviendo a los modelos, encontramos que definitivamente ellos son virtuales porque tienen por objeto, simular algo y con ello aplicarlo a la "realidad". Por ejemplo los modelos matemáticos que son utilizados para simular el potencial y el desarrollo de la energía geotérmica en un determinado país, buscan cuáles serían sus efectos sociales y económicos deducidos a partir del modelo. Sus resultados se aplican en la vida misma obteniendo efectos muy aproximados a los que se había predicho en el modelo. De esta manera hoy en día, los modelos son imprescindibles en la actividad científica. "...tanto modelos teóricos como analógicos serían imprescindibles para el desarrollo de la ciencia y formarían parte de su estructura"⁸².

Pero, ¿qué pasa cuando el modelo no se puede aplicar a la realidad? o ¿Cuándo se crean modelos para ser aplicados algo que no tienes sustento físico, como lo es la virtualidad?, es decir, un modelo virtual se aplica a un entorno virtual, como lo sería la Internet o un videojuego.

Si entendemos que: *un modelo es una representación de algo que construye (o imagina) alguien con determinados fines y que puede ser comunicada (o mostrada) a otras personas*⁸³. Vamos a encontrar a lo largo del mismo texto que:

⁸² López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura*, 52.

⁸³ López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura*, 48.

"la función primordial de los modelos es la de representar"⁸⁴. Simplemente contestaría a que su objetivo es el de representar sus deseos o sus fines en un mundo virtual, aplicarlo en la misma virtualidad y buscando tener un impacto en la realidad.

Que mejor manera de ejemplificar el uso de los modelos científicos en algo que hoy en día todos conocemos como videojuegos, en donde cada videojuego tiene uno o varios modelos que simulan su entorno, a través de algoritmos, programaciones, operaciones matemáticas, etc.

3.4 Imaginación, fantasía, virtualidad, Internet y (video)-juegos.

El imaginar y fantasear siempre son capacidades que se corresponden perfectamente con la virtualidad; han ido de la mano en muchas ocasiones y en algunas pocas se distinguen y siguen trabajando con un "como si fuese verdad". Por ejemplo, hoy en día muchas situaciones o cosas que las tomamos por fantasías muchas veces pueden ser cumplidas en alguna realidad virtual y el sujeto podría llegar a preferir aquella fantasía que la "realidad". Una posible forma de entender la realidad virtual es la siguiente:

La realidad virtual se basa en la interacción entre un sujeto y una trama de dispositivos de hardware y software destinados a provocar una serie de transformaciones en la sensorialidad del sujeto y en sus rendimientos intencionales con vistas a una modificación de sus circunstancias cognitivas, provocando simulacionalmente efectos de interacción bajo la modalidad de un <<como-si>> la interacción tuviese lugar no entre sujeto y entorno artificial, sino entre conciencia y (lo que llamamos) realidad⁸⁵.

⁸⁴ López Austin, *El modelo en la ciencia y la cultura*, 50.

⁸⁵ Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 50.

Lo que nos quiere decir la cita anterior es que se ha sabido utilizar perfectamente la conexión entre la persona y lo virtual por medio de los videojuegos, debido a que pueden llegar a explotar nuestra todas nuestras percepciones, sensaciones, emociones o sentimientos que hay al jugar y llevan nuestra imaginación a un entorno virtual, es decir, un videojuego conectado al Internet.

En el contexto del ser humano siempre ha existido el "juego" como una capacidad muy importante en el desarrollo y comprensión de los diferentes momentos del ser humano. ¿Qué es el juego y cuál es su importancia en la naturaleza humana? A partir del concepto que maneja Gadamer en *Verdad y Método*⁸⁶ es fundamental preguntarse por el modo de ser del juego y por medio de ello podemos destacar las siguientes características que nos van a permitir entender mejor el carácter lúdico de lo virtual en el ser humano:

- — El hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad del juego mismo. El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas⁸⁷. Al permitir sumergirnos en el juego nos damos cuenta que es una forma más del darse el ser de la humanidad. Por ejemplo si vemos un videojuego como una pérdida de tiempo y sin sentido no se va a disfrutar en ninguna ocasión,

⁸⁶ Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*, trad. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito (Salamanca: Sígueme, 2007) p. 143-166. Gadamer en su capítulo se va enfocar en hacer una relación de la obra de arte con el juego, pero eso no nos interesa a nosotros así que aquí nos vamos a quedar con las características que nos brinda del juego para poder explicar la relaciones de los seres humanos a través de los videojuegos. Cada punto que se muestra a continuación sirve para hacer un ejercicio interpretativo y relacionarlo con el tema de la virtualidad en los videojuegos.

⁸⁷ Gadamer, *Verdad y método*, 144.

perdiendo la esencia de lo que puede llegar a ser. Los video-juegos están hechos para disfrutarse, expresarse, relacionarse, sentir emociones, cumplir objetivos, aprender cosas, identificarse con los personajes o bien hacerse un personaje.

- —El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”⁸⁸. Cualquier juego o videojuego necesita del jugador o jugadores para poder llevarse a cabo, sin alguien con el carácter de un verdadero jugador no está presente, el juego simplemente no se da ni se desenvuelve. De la misma forma hay que destacar que existe una variedad muy grande de juegos, entonces si uno se pone a jugar ajedrez y en realidad quiere jugar algo de aventura y no de estrategia, el juego no se va a manifestar como tal, porque el jugador no está accediendo a él de manera correcta, es decir, también se necesita la actitud para con el juego. Y aún así un juego puede transformarse, dependiendo de sus características y de la forma en que el jugador lo abra.
- —Se destaca un rasgo general en la manera como la esencia del juego se refleja en el comportamiento lúdico: *todo jugar es un ser jugado*”⁸⁹. Así como ya lo hemos mencionado en el capítulo uno, la esencia o la construcción del ser del humano siempre está en constante cambio, es decir, en un continuo juego; el juego nos brinda la capacidad de formar aquello que somos. Los juegos siempre son la representación de algo

⁸⁸ Gadamer, *Verdad y método*, 145.

⁸⁹ Gadamer, *Verdad y método*, 149.

llevado a un entorno virtual, ya sean sueños, deseos o productos de la imaginación, son arquitecturas de lo que fuimos, somos y podemos llegar a ser.

- —El juego es una construcción⁹⁰, pero la construcción también es una forma de juego. Y es que para Gadamer la construcción es una transformación, es decir, un cambio radical de lo que se entendía anteriormente por algo, entonces se va a entender otra cosa totalmente distinta y después de esta transformación todo lo que teníamos ya no está y ahora está algo nuevo, diferente y con nuevas formas de desenvolverse. Por lo tanto si toda transformación genera un cambio y este cambio implica una construcción de algo nuevo, entonces en el juego nos encontramos con algo muy interesante, debido a que el juego está siempre en movimiento y todo movimiento causa cambios, ya sean de estado, de lugar, de momento, de forma, etc. Entonces en el juego siempre va a darse una transformación y una construcción de él mismo, que a su vez nos va a mostrar que el juego no es algo fijo, ni sus reglas, ni sus jugadores, ni su jugabilidad; se va construyendo con el movimiento del todo y va dando forma a nuevas concepciones y entendimientos de lo que se tenía acerca del juego y por lo tanto cada transformación tiene su diferente manera de abrirse y desenvolverse. —El juego la pura realización del movimiento⁹¹. Así pues, el juego es algo esencial en la vida humana porque hay construcción, movimiento y cambio del ser del humano.

⁹⁰ Gadamer, *Verdad y método*, 161.

⁹¹ Gadamer, *Verdad y método*, 146.

- ¿Cuál es la atracción del juego, por qué nos fascina? El juego se hace dueño de los jugadores, pone retos y metas a superar y alcanzar, atrapando al jugador y haciéndolo suyo. —Incluso cuando se trata de juegos en los que uno debe cumplir tareas que él mismo se ha planteado, lo que constituye la atracción del juego, es el riesgo de si «se podrá», si «saldrá» o «volverá a salir»⁹². Es parte de nuestra naturaleza, sin el juego, el ser humano sería incapaz de desarrollarse. Pero la verdadera razón del porqué nos atrae tanto el juego es porque se encuentra en los inicios de nuestra naturaleza humana. Y es por ello que actualmente los videojuegos nos ofrecen —un cambio de realidad”, podríamos decir que nos escapamos de —al realidad” para sumergirnos la infinita variedad de entornos virtuales que nos ofrecen los diferentes videojuegos *online*.
- La autorepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. *El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar*⁹³. Por ejemplo, si nos vamos a lo más elemental, los niños constantemente en sus juegos están representando algo que les gustaría hacer o llegar a ser, también les sirve para desenvolverse en el mundo y entender su entorno o bien explotar su imaginación y —crear mundos fantásticos” y, así, abrir mundo de manera diferente a través de su jugar. A su vez los videojuegos nos ofrecen representar cualquier cosa, desde: ideas, sueños, pesadillas, alucinaciones, deseos, sentimientos, hasta

⁹² Gadamer, *Verdad y método*, 149.

⁹³ Gadamer, *Verdad y método*, 151.

expresiones, pensamientos y problemas. Con los videojuegos podemos representar y problematizar parte o partes de la sociedad o acontecimientos que necesitemos expresarlos para con los demás, así como en el buen cine se puede expresar ideas complejas y críticas, de la misma forma sucede con los buenos juegos⁹⁴.

- -Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador ‘real’, pero siempre tiene que haber algún ‘otro’ que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas⁹⁵. Más adelante quedará mejor explicado; pero este punto es primordial y se ha explotado mucho en los videojuegos actuales, desde aquel tetris o ajedrez, en el que un jugador juega contra la inteligencia artificial del juego, hasta los juegos en modo cooperativo o multijugador (dos o más jugadores), ya sea *offline* u *online* que hacen que te puedas conectar con miles de personas que están en un mismo lugar y al mismo tiempo, es decir, dentro del juego, pero a la vez se encuentran en posiciones geográficas totalmente diferentes. Y hasta nos encontramos con videojuegos en donde la inteligencia artificial ya se puede sostener por sí misma sin la necesidad de un jugador real para hacerla funcionar, simplemente su estructura ya permite existir y estar a la espera de que los jugadores —seconecten” e interactúen con su entorno.

⁹⁴ Más adelante se pondrán ejemplos de los videojuegos que hacen este tipo de críticas o representan partes del mundo actual, el cual, deberíamos pensar y analizarlo constantemente, debido a todos los cambios que nos ha hecho pasar el avance tecnológico y virtual.

⁹⁵ Gadamer, *Verdad y método*, 148-149.

- En el juego se tiene libertad, pero esta libertad no carece de riesgos y por ello –el juego mismo siempre es un riesgo para el jugador”⁹⁶. Y sobre todo volvemos al punto de que el juego es una forma de movimiento que crea cambios, desde muy básicos como: perder puntos, perder la oportunidad de llegar a la meta o la –vidas” que se te dan en el juego; hasta algo mucho más serio en donde, por así decirlo, el mismo ser del jugador —hasido puesto en juego”. En los videojuegos la mejor manera de ejemplificar la libertad que se tiene, es al ver a los guionistas, programadores, es decir a los creadores del juego, ya que son éstos los que tienen la mayor libertad de hacer casi lo que quieran en ese entorno virtual, ellos mismos son los que delimitan y estructuran cómo es que quieren que se lleve a cabo el juego por los demás jugadores, claro que siempre hay algo que se les escapa, desde errores simples y complejos hasta los limitantes que les dan sus motores de creación de videojuegos, los cuales cada vez son más avanzados y complejos, teniendo la capacidad de casi crear todos los gestos humanos.
- ¿Qué pasa con la persona que se desenvuelve en –al vida seria”? La persona que juega sigue siendo en el jugar, la misma persona que se comporta —seriamente” fuera del juego, aunque la verdadera esencia del juego, consiste en liberarse de la tensión que domina el comportamiento cuando se orienta a diferentes objetivos. Por ejemplo el juego es una forma idea para conocernos y tiene una capacidad enorme de socializar con su

⁹⁶ Gadamer, *Verdad y método*, 149.

entorno y por ello nos brinda esta capacidad de sentirnos “liberados” de un parte del mundo para sumergirnos en otra. Sin embargo en los videojuegos y en las formas virtuales de socializar podemos llevar y mostrar tal como somos y dejar ver nuestra vida ordinaria pero también podemos ser personas totalmente diferentes, inclusive podemos cambiar nuestro sexo, nuestra apariencia, nuestra forma de expresarnos, nuestra personalidad y convertirnos en alguien más. Incluso podemos dejar ver parte de nosotros que “afuera en la realidad” estarían mal vistos. Por ello, la persona en su mero jugar de ser otro puede en realidad transformarse y convertirse en alguien más.

- El espacio de juego en el que el juego se desarrolla es medido por el juego mismo desde dentro, y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que éste choca, esto es, por los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento... “El jugar humano se caracteriza además porque siempre se juega a algo... Pero incluso dentro ya de la decisión de jugar sigue eligiendo. Elige tal juego en vez de aquel otro”⁹⁷. Lo siguiente lo podemos ejemplificar de muchas maneras, ya que va a depender mucho del juego en el que nos veamos inmersos, por ejemplo si nos vemos en un juego de niños, el cual se va a dividir y elegir en dos diferentes grupos: uno serán “policías” y el otro “drones”, los primeros tienen que atrapar a los segundos para poder ganar y los segundos tienen que rescatar a sus compañeros para no permitir que

⁹⁷ Gadamer, *Verdad y método*, 150.

ganen los primeros. Aquí el juego está claramente delimitado por las reglas que van imponiendo y eligiendo los niños, aunque claro las reglas del juego pueden cambiar o ampliarse como deseen ellos pero nunca romper los límites de lo que caracteriza a ese juego como tal porque si no estaríamos hablando de la creación de otro tipo de juego. Por otro lado los videojuegos rompen con la limitante de espacio ya que se desarrollan en un mundo, tal vez muy lineal en algunos casos, pero les permite tener un espacio y tiempo infinito de desenvolvimiento, en donde se pueden ir agregando nuevas reglas, nuevas modalidades de juego e ir cambiando las formas del jugar al elegir diferentes opciones que se presenten y entre otras cosas cambiar o crear otros personajes que nos representen.

- -El juego no tiene su ser en la conciencia o en la conducta del que juega, sino que por el contrario, atrae a éste a su círculo y lo llena de su espíritu. El jugador experimenta el juego como una realidad que le supera⁹⁸. Y es que en muchas ocasiones esto es una de las bondades del juego, nos saca de la realidad de allá afuera para meternos en la del juego, pero esto puede llegar a escalar grados muy altos en donde se opte o se piense que la —verdadera realidad” sea la del juego. Y es que como hemos visto en donde los creadores de los videojuegos, los hacen de diferentes géneros y así atraen a diferentes personas, dependiendo de lo que a éstas les despierte el interés y en algunos casos superar las expectativas del jugador y atraparlo en la historia, o en la forma del jugar del videojuego.

⁹⁸ Gadamer, *Verdad y método*, 153.

Es por ello que el jugar en los videojuegos acontece de la misma manera a como lo entiende Gadamer y por eso lo hemos ido ejemplificando para poder explicar mejor lo que pasa con el jugador y el juego. Entonces por lo mientras vamos a entender por videojuego a un entorno de excelente combinación tecnológica entre las personas (programadores o jugadores) y el software/hardware, que nos van a permitir la creación, simulación o representación de historias, situaciones, contextos, personajes, entornos y mundos; en donde servirán para diferentes propósitos ya sea para el entretenimiento, la enseñanza, la socialización, el desarrollo de heterogéneas habilidades y cualidades del ser humano. Por ejemplo la capacidad de nuestra percepción y mente de poner atención a diferentes objetos, situaciones o adversidades en nuestro entorno más próximo o bien también a la capacidad de simular cualquier escenario y poder prepararnos para enfrentarnos a él: como los juegos que simulan catástrofes naturales y uno puede ver como reaccionaría ante algo así, es decir, hay juegos que nos preparan y nos dan la capacidad de adquirir experiencias para desenvolvernos en el “entorno real”.

Por otro lado un videojuego puede ser considerado como una realidad virtual en donde una persona puede desarrollarse y formar parte de ese mundo o “realidad” debido a que todo su existir y su vida acontece alrededor de ese mundo virtual, es decir, sus conocimientos, su vida social, su económica y/o trabajo, mejor conocidos como *MMORPG*⁹⁹. Es por ello que los avances tecnológicos y la inclusión de los videojuegos al Internet han hecho que nos encontremos ante

⁹⁹ Massively multiplayer online role-playing game. (Videojuegos de rol multijugador en línea.

nuevas e impresionantes realidades alternas, ya que cada vez más las personas pueden identificarse e incluirse con experiencias más vívidas en ellos y considerarlos en varios casos, cada vez mayores, como realidades virtuales perfectas en donde se puede vivir y subsistir como se haría en la realidad; por decirlo de manera exagerada ya nada más faltaría anular las necesidades del cuerpo y ser abastecidas por la virtualidad del videojuego.

Así cuando vemos que el ser humano se adentra en los videojuegos, tiene la posibilidad de hacer una mezcla homogénea entre la imaginación, la realidad física y la realidad virtual, que por medio de mundos simulados, logran crear casi cualquier fantasía humana, como lo hemos visto en grandes videojuegos que han sabido explotar las realidades virtuales: *Final Fantasy*, *Deus Ex*, *Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Halo*, *SimCity*, *Metal Gear Solid*, *Gears of war*, *Fable*, *World of warcraft*, *League of legends*, *Dota*, *Second Life*, *Diablo*, *Ragnarok*, *Dragon Nest*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two souls*, *The last of us*, *Watch Dogs*, *Bioshock Infinite*, entre muchos más y así, miles de videojuegos han explotado la relación fantasía-virtualidad, llevándonos a sensaciones extremas superiores y más vívidas y “reales” que antes no se creían posibles. Se ha conseguido la capacidad de crear nuevos mundos, paisajes, relaciones entre los seres humanos y, por medio de inteligencia artificial, diferentes seres vivos, historias complejas y en muchas ocasiones se ha logrado la identificación emocional del jugador con el videojuego. Ahora bien analicemos algunos de éstos videojuegos.

Por ejemplo todo el proceso de varios juegos de *Final Fantasy* siempre han sido caracterizados por su gran desarrollo de entornos, en donde, no solamente nos

encontramos con mundos fantásticos, bellos paisajes, peligrosas bestias míticas sino también con guiones e historias bien desarrolladas, personajes que parecen tener auténticas personalidades y parecen vivos dentro del mundo virtual al que pertenecen, éste juego es caracterizado como juegos de aventura o RPG (videojuego de rol) en donde el mundo virtual al que nos enfrentemos es bastante amplio y tiene muchos personajes con inteligencia artificial con los cuales vamos a interactuar para poder avanzar, desarrollar nuestro(os) personajes y conocer mejor lo que pasa en ese mundo, desde el porqué el mundo ha evolucionado de “x” manera hasta como se manifiesta una posible sociedad futurista en donde la tecnología, la fantasía y a la vez una vida simple natural se han mezclado, solucionando ciertos problemas actuales de las sociedades pero a la vez creando otros y en donde muchas veces el rol del jugador es resolver la problemática que está destruyendo tal sociedad o mundo.

De la misma manera nos enfrentamos como jugador en Deus ex (tomando el rol de un policía investigador modificado casi totalmente por partes robóticas), en donde nos hace confrontar nuestros valores éticos con una sociedad moderna en la que la nanotecnología se ha unido completamente al cuerpo humano, enfrentándonos a tres contextos, divididos por posturas sociales y políticas diferentes: un grupo defiende y apoya el cambio total de la robótica y nanotecnología por nuestro cuerpo frágil y perecedero, otro más radical está en contra de todo el avance tecnológico y quiere regresar a una sociedad meramente rústica y natural, por último una intermedia, la cual piensa que los cambios al cuerpo solamente deberían de ser en casos especiales, como la pérdida de

alguna extremidad o alguna parte del cuerpo que permita seguir funcionando y viviendo. O bien un videojuego que está por salir, llamado *Watch Dogs*, que ha sido enfocado como una representación y crítica a la sociedad actual con las premisas de ¿qué pasaría si todo fuese controlado por la tecnología? ¿qué tipo de humanidad seríamos si todo nuestra actividad dependiera del aparato pequeño pero poderoso, al que llamamos *Smartphone* y nos diera acceso al control de todo lo que nos rodea, casas, colonias, ciudades, países e inclusive a nuestras propias emociones y relaciones humanas?

¿Qué se puede observar de lo anterior? Podemos percatarnos que estos videojuegos están fuertemente enlazados a crear mundos futuristas sacados de alguna novela o cualquier creación imaginaria para poderlo experimentar por medio del juego. Así como lo mencionamos anteriormente con Gadamer, estos videojuegos no solamente nos muestran el arquetipo de algo que pudiera llegar a suceder, que ya pasó o que esta sucediendo sino que también nos habla de la cultura y de alguna sociedad que quieran representar; llegando con esto a que podemos, por medio del juego, llegar a conocer esos mundos virtuales y darnos cuenta que muchos de ellos son para intentar explicar de algún otro modo nuestra misma realidad o bien son mundos a los que podemos acceder cuando queramos.

Por ejemplo también nos podemos encontrar con juegos con un modo más básico de relación entre software/hardware y ser humano, en donde la emocionalidad, los sentimientos y las formas de expresión (los gestos, la calidad de los gráficos y una línea más relacionada con la realidad que con la fantasía) hacen que nos sumerjamos rápidamente en ese entorno, en el cual, nosotros como jugadores

tenemos la capacidad de elegir como es que se desenvuelva la historia, es como si observáramos alguna película en el cual nosotros tenemos el control de elegir, desde los diálogos hasta el comportamiento del personaje, ese tipo de juego lo encontramos en *Heavy Rain* y *Beyond: Two souls*, su director y equipo de trabajo, *Quantic Dream*¹⁰⁰, se enfocan en hacer una perfecta relación de las emociones del jugador con las del personaje haciendo un nuevo tipo de videojuego, diferente al modelo con el que usualmente se trabajan la mayoría, es decir es un nuevo modo de acceder a otro entorno virtual.

Por otro lado tenemos la simulación de entornos más enfocados a que sintamos gran cantidad de adrenalina por medio de la acción que nos enfrenta contra contextos de guerra y/o mundos post apocalípticos atacados por otra civilización o epidemias, conocidos como *FPS* o *TPS* (videojuegos de disparos de primera o tercera persona) como *Halo*, *Gears of War*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Call of Duty*, *Bioshock* y *The Last of us*. Aquí el tipo de juego es basado muchas veces en llevar las historias de novelas de ciencia ficción a mundos virtuales, asumiendo roles de leyendas, villanos, héroes o simplemente personas comunes, teniendo que cumplir ciertos objetivos o llegar de punto A a B. Pero muchos de los éxitos de los videojuegos ocurre cuando la historia envuelve y atrapa al jugador, haciendo que se identifique con la historia y/o personajes, volviéndonos parte de

¹⁰⁰ Su director David Cage, ha criticado fuertemente a la industria de videojuegos, argumentado que éstos también pueden madurar y crecer y no solamente quedarse en un tipo de arquetipo, ya moldeado y definido. El busca hacer videojuegos mezclados con cinematografía y guiones que nos den una capacidad de elegir más aproximada respecto a nuestra forma de ver el mundo por nuestros valores, nuestra forma de pensar y actuar. Incluso se le ha llegado a criticar de que este estudio de videojuegos no hace videojuegos sino que hace cine, pero lo que en verdad hace es una forma diferente de crear videojuegos, es decir y como lo vimos con Heidegger, abre el mundo de los videojuegos de una forma diferente.

esa simulación virtual. Por ejemplo *The Last of us*, ha creado un excelente mundo virtual, en donde su historia, sus personajes y su jugabilidad han logrado hacer sentir a los jugadores parte de él, a tal grado que la emocionalidad del personaje se unifica con la de los jugadores, haciendo que nos identifiquemos con todo lo que sienten los personajes principales, es un juego que nos permite experimentar y vivir cómo sería un mundo post apocalíptico, de la manera en que sus creadores¹⁰¹ lo han querido. O bien lo que ha hecho la serie de *Metal Gear Solid*, que se ha enfocado en investigar parte de la historia del ser humano como la segunda guerra mundial o la guerra fría y con toques de ficción han podido crear simulaciones de realidades alternas.

A su vez es muy común que este tipo de juegos explote el área de multijugador en línea, llevando a los jugadores a crearse un personaje que lo represente en un universo virtual para competir contra otros jugadores en diferentes partes del mundo. Pero siguen limitados por simulaciones de —mapas”¹⁰² que a su vez son relativamente pequeños y no hay grandes cambios después de que han sido creados.

Sin embargo hay videojuegos que se consideran totalmente *online*, como *World of Warcraft*, *Second Life*, *Ragnarok*, entre otros, los cuales requieren que el jugador siempre esté conectado para poder entrar a ese mundo y son los videojuegos más adictivos y que mejor representan un mundo virtual porque ahí en realidad tú te transportas a un personaje que has creado y vagas por un mundo enorme e

¹⁰¹ Naughty Dog

¹⁰² Los mapas en los videojuegos son como escenarios creados ya sea para el desarrollo de alguna historia o bien para la inclusión de jugadores online que se desenvolverán en dicho mapa para lograr objetivos.

infinito, ya que siempre se le puede agregar y cambiar cosas (parches, actualizaciones). En ellos vamos a encontrar todavía algunos personajes con inteligencia artificial pero la mayoría serán millones de jugadores con los que platicar, socializar y conocer de cualquier parte del “mundo real”, así como lo hacen las redes sociales pero aquí tu tienes tu propio personaje que te representa, ya sea en físico/mental y habilidades naturales o mágicas/fantásticas. Debido a lo anterior, éstos videojuegos ya los podemos considerar como un perfecto mundo virtual, ya que no solamente nos sirve como un momento de placer, recreación, de conocer a “otras personas” y de juego sino que nuestra vida depende de ellos, ya que podemos tener toda nuestra vida social y sentimental, inclusive podemos mantenernos y ganar dinero como nuestra forma de trabajo; podemos ser lo que queramos desde vendedores, cuidadores de plantas, profesionistas, médicos, herreros, joyeros, tejedores, alquimistas, es decir, lo que queramos y nos permita el mundo virtual, claro que todo son trabajos virtuales pero que impactan en nuestra economía real.

Ya sólo nos falta que puedan abastecer las necesidades naturales del cuerpo para que la persona o videojugador nunca se despegará de esos entornos o mundos. Es muy usual que a los videojuegos se les haga la crítica de que son como una droga o bien que sirvan de escape de “la realidad”, debido a que ellos mismos son “realidades alternas”. ¿Al final quiénes somos cuando tenemos “mundos” a escoger, con quién nos identificamos más: personas sentadas frente a la computadora o con el elfo mago y guerrero que todos conocen a nivel mundial con algún sobrenombre? Obviamente en esa realidad uno no es alguien cualquiera

frente a una computadora, uno es y se identifica con el “individuo” creado, el cual, tiene su propia personalidad, forma de actuar, habilidades que lo hacen destacar, y, muy posiblemente, sea totalmente diferente a la persona cuando se desconecta de ese mundo y vuelve a la “realidad”.

Sin embargo es importante destacar lo que Joaquín Antonio Siabra Fraile distingue sobre la constitución del espacio-tiempo de los videojuegos:

El problema de la constitución del espacio en el videojuego equivale, traducido a términos subjetivos, al problema de la inmersión del jugador en un mundo virtual. En razón de su interactividad, el videojuego no puede ofrecérsenos como un mero despliegue articulado de momentos internos, a la manera de la obra de arte tradicional, sino que previamente tendrá que modelar el mundo en que pueda desarrollarse esa trama. El videojuego, por tanto, más que una obra, es el espacio lógico en que se constituye la obra: es un mundo virtual. El videojuego no imitaría, entonces, las cosas, sino las leyes que rigen los comportamientos de las cosas¹⁰³.

Así pues es muy importante analizar que el factor espacio/tiempo de éstos videojuegos nos hace sentir de manera muy diferente ya que logran cambiar nuestra percepción, emociones y sensaciones con aquello que estamos “viviendo”/experimentando a lo largo del juego y todo ello va a depender de qué universo de videojuego estamos tratando, es decir, ¿cuál de todos de los que se han mencionado anteriormente? Aún así los avances de la tecnología siguen modificando nuestra forma de juego, ahora por ejemplo nos encontramos con tecnología que ha logrado que el cuerpo forme parte del videojuego y que sea éste el control y la forma de desenvolverse dentro de la realidad virtual del juego.

También los videojuegos se han ido perfeccionando en ser una forma muy útil, y

¹⁰³ Joaquín Antonio Siabra Fraile. “Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales.” Eikasia. Revista de Filosofía, año IV, no. 24 (abril 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en <http://www.revistadefilosofia.com/24-34.pdf> p. 1

en muchos casos preferible de relacionarse con las demás —~~pe~~sonas virtuales” con las que tienes contacto, ya sea de una comunidad, ciudad o de otros países del mundo. Es decir es una forma que explota lo que siempre han hecho los seres humanos: relacionarse, pero con una gran diferencia, ahora somos personas o *personajes virtuales*.

A pesar de todo lo que se ha dicho, seguimos con la base de lo que se decía anteriormente con Gadamer, el videojuego necesita del ser humano (jugador) para poder desarrollarse y constituirse como una —~~er~~alidad” o —~~un~~do” virtual, debido a que a fin de cuentas ha sido programado para que el jugador sea parte del juego y sea él quien haga que el juego se realice. —~~Au~~que el conjunto videojuego-jugador funcione, en verdad, también como autómeta (el videojuego está programado), con respecto al propio jugador la forma de darse del mundo es la *apertura* (el videojuego sería un autómeta de segundo plano)... El videojuego, por tanto, más que una obra o un texto, es el espacio lógico en que se constituye esa obra o ese texto: *es un mundo virtual*¹⁰⁴. Claro que hay que destacar que los videojuegos online parecen escapar ya de la programación y sean, ahora si, un mundo alterno; pero para ello tienen que estar dentro del mundo del Internet.

Y es por ello que se ha destacado la importancia del Internet, el cual, es un fenómeno tecnológico que transmite información, por medio de millones de redes interconectadas, capaz de llegar a cualquier lugar del mundo humano con mucha rapidez y eficacia. De esta manera el Internet ha sido una herramienta de amplificación a la virtualidad y a los videojuegos en un alto grado, haciendo

¹⁰⁴ Siabra, *Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales*, 2.

posible lo que se ha explicado y ejemplificado anteriormente. Por medio del acceso a éste, el mundo virtual que se había constituido en un videojuego, se expande al infinito en cuanto a espacio-tiempo y esto es, porque normalmente cada videojuego tiene determinado tiempo de juego para finalizarlo, pero llevándolo a la red el videojuego entra en un tiempo "infinito", la persona es capaz de incorporarse en el juego y perder el espacio-tiempo de la "realidad", olvidándose de todo aquello que lo apegue a ella: como por ejemplo, sus necesidades básicas, las personas que lo rodean, su misma cultura y sociedad con la que ya no se identifica. Todo desaparece y se torna en ese momento a lo único "real", que sería *la realidad del videojuego*.

También se observa que gracias a la tecnología de las cajas virtuales, es decir a las consolas de videojuegos y su creación de software, todas las situaciones virtuales como el asesinar, robar, conducir un medio de transporte, ayudar, cuidar, trabajar, salvar a un personaje, ser parte de una historia, no son solamente programas con inteligencia artificial, sino que, por medio del Internet, la persona física se transporta al personaje que lo representa en ese mundo virtual y uno, por así decirlo, interactúa en algún país europeo con el "John" virtual que vive en Estados Unidos, Latinoamérica o Japón. Uno se puede percatar que la experiencia que nace en el videojugador es pasional, emocional y llena de experiencias diferentes, llegando al grado en que uno se puede enojar, deprimir, alegrarse, tener un ataque de adrenalina, sufrir y hasta identificarse por haberse hecho parte de la historia y realizar alguna misión o logro en ese mundo virtual. Es por ello que nos hemos encontrado con casos en que todo nuestro entorno se ve modificado y

amplificado, por lo tanto la persona tiende a pasar por alto u olvidarse de que se encontraba frente a un videojuego, perdiendo el sentido de lo "real" y tomarlo radicalmente capaz de afectar su vida, es decir está frente a una realidad virtual o alterna.

Una situación que también nos sirve de ejemplo es que al dejar de lado la parte del juego, se sabe que militarmente se entrenan a muchas personas con las simulaciones que nos brindan videojuegos bélicos "para que se acostumbren a la sensación de matar a una persona", entonces vale la pena preguntarnos ¿en verdad qué tanto nos impacta el asesinar a una persona o personaje virtual? Tal vez sea que la línea que separa a una persona "virtual" de una persona "real" ya no exista o este a punto de desaparecer.

Por este motivo nos encontramos que los videojuegos también tienen una forma de aperturidad frente al mundo, debido a eso tienen se les da su clasificación o tipo de género:

Cuando de un videojuego se dice *que es de tal o cual género*, lo que se está indicando al sujeto jugador es *qué tipo de mundo se va a encontrar* o, en términos de inmersión-incorporación, *qué tipo de cosas va a tener que hacer*. La acción del jugador está, desde el comienzo, articulada de acuerdo con la red pragmática de posibilidades que plantean los objetos. Así, mundo virtual y acción estructurada se corresponden mutuamente, puesto que sólo mediante la acción se puede ir manifestando ese mundo virtual, y sólo restringida respecto al modelo puede la acción tener sentido¹⁰⁵.

Muy seguramente esto seguirá modificándose y quién sabe qué es lo que nos espera de los mundos virtuales de los videojuegos y cómo nos vayan a impactar como sociedad o qué tipo de intencionalidad tienen ya sobre ella. Tal vez algunos

¹⁰⁵ Siabra, *Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales*, 6-7.

se crean con el propósito de interferir en la educación de las personas y modifiquen nuestra percepción de lo que es la realidad. Se necesita tener cuidado con los efectos de la virtualidad, debido a ¿qué pasaría si pensáramos que no hay realidad que le de sustento a lo virtual y que solamente existiera la virtualidad como forma de conocer al mundo? Estaríamos cometiendo el mismo error de creer que únicamente podemos acceder a la realidad por un solo medio y precisamente eso era lo que Heidegger quería que nos percatáramos: el mundo y la vida del ser humano se abre de muchas maneras, tal vez de formas infinitas y la virtualidad es sencillamente una más y no la única.

Inclusive en el boom tecnológico de los medios virtuales actuales, estamos viendo nuevos cambios y formas en el acontecer de la virtualidad. Y es que las empresas tecnológicas siguen innovando o tratando de innovar el desenvolvimiento de la vida humana. Por eso ahora estamos encontrándonos con otra forma de acceder a la realidad, que junto con la virtualidad y la tecnología vamos a obtener la llamada realidad aumentada¹⁰⁶, la cual no es necesariamente muy novedosa pero si ha ido evolucionando. Y ¿qué es la realidad aumentada? vamos a definirla a partir de la explicación que nos brinda el Instituto Politécnico Nacional:

La Realidad Aumentada (RA) consiste en sobreponer objetos o animaciones generadas por computadora sobre la imagen en tiempo real que recoge una cámara web. De esta manera podemos "aumentar" en la pantalla, la realidad que mira la cámara con los elementos de una realidad virtual "Es el entorno real mezclado con lo virtual". A diferencia de la realidad virtual, la RA es una tecnología que complementa la percepción e

¹⁰⁶ La realidad aumentada no es algo totalmente nuevo, ya se ha ido trabajando en los últimos 15 años en ello, pero si se ha ido perfeccionando y se están creando más dispositivos para el acceso de todas las personas a la realidad aumentada. Por eso en los siguientes años vamos a ver un aumento de ellos impactando todo tipo de disciplinas y formas de vida del ser humano, así que seguramente nos veremos reflexionando acerca del nuevo impacto que nos ofrezca la RA.

interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno aumentado con información generada por una computadora.

¿Cómo funciona? Los elementos básicos que conforman un sistema de RA son los siguientes: un monitor, una cámara, el software ex profeso y un marcador. El marcador es un símbolo escrito o impreso sobre objetos determinados, que varía desde un código de barras de cualquier producto hasta datos codificados en la superficie de monumentos o edificios. La cámara se encarga de captar esos símbolos y transferirlos al software. Éste interpreta los datos de los marcadores captados por la cámara y los convierte en todo tipo de información: Texto, imágenes fijas, video en 3D o sonido.¹⁰⁷

Una forma algo más sencilla de entender la realidad aumentada es una combinación de elementos reales y virtuales, es decir, estamos hablando de una realidad mixta, en la cual, por un lado tenemos un entorno real y por el otro uno virtual y que al ser combinadas con la tecnología vamos a obtener información o datos digitales con los que vamos a poder interactuar en la realidad, es como si pensáramos en cualquier film o novela de ciencia ficción, la cual se actualiza y quita la parte de ficción haciendo un hecho en nuestro entorno real. Lo cual conocemos y vamos a experimentar muy pronto con los últimos avances en realidad aumentada con los que trabaja la compañía de Google , por un lado estamos por ver unos lentes que cumplen con esta función, que por medio de nuestra voz vamos a poder interactuar con nuestro entorno y con el mundo digital, por otra parte y más impresionante tenemos un videojuego de realidad aumentada, llamado *Ingress*¹⁰⁸ ¿pero porqué impresionante? Por la sencilla razón

¹⁰⁷ Centro de difusión de ciencia y tecnología. “¿Qué es la realidad aumentada?”. Instituto Politécnico Nacional “La técnica al servicio de la patria” (citado el 16 de octubre de 2013): disponible en <http://www.cedicyt.ipn.mx/RevConversus/Paginas/RealidadAumentada.aspx>
También se puede consultar como lo define la enciclopedia de Wikipedia.

¹⁰⁸ Ingress es un juego creado por Niantic Labs, una división de proyectos de Google, Inc. Se basa en la premisa de que se han encontrado una especie de portales que contienen una especie de “materia exótica”, la cual, al parecer tiene relación con vida alienígena. En el contexto humano se ha dividido en dos partes: una es la resistencia que se opone al acceso y el conocimiento de estos que se encuentra en los portales, argumentado que es una mal para la raza humana, el otro bando, los iluminados, creen que

de que aquí estamos utilizando todo nuestro cuerpo físico y un *Smartphone* para jugarlo, seguramente los lentes de realidad aumentada de Google se incorporarán para darle mayor potencia al juego. ¿Qué cambio estamos experimentando aquí y de qué forma nos dan un diferente acercamiento a la “realidad o virtualidad”? Principalmente hay que destacar que aquí no estamos creando un personaje virtual, ahora nosotros somos, físicamente, el personaje que nos representa en el juego. El *Smartphone* tiene que tener GPS (sistema de posicionamiento global), conexión permanente a Internet y una aplicación *Android*¹⁰⁹ instalada en nuestro celular que nos va a indicar a qué lugares tenemos que ir y que objetivos tenemos que cumplir, pero que a la vez nos permite interactuar y relacionarnos, físicamente, con las demás personas, es decir es la viva imagen de lo que se define por realidad aumentada, una combinación de factores de realidad con factores virtuales.

Y vale la pena analizar los cambios que nos ofrecen los videojuegos, ya que como se ha dicho, son la mejor manera de entender el acercamiento a un mundo alterno o virtual, y, al mismo tiempo, es interesante observar el cómo se ve enfrentada una sociedad con todos sus valores, prejuicios, ideologías y problemas a un mundo alterno. Al final los videojuegos sirven cada vez más como forma de

el conocimiento que van a obtener a partir de lo que les brinde la materia exótica le dará a la humanidad un progreso y nuevos conocimientos. Uno como jugador debe escoger bando e intentar apoderarse de estos portales, los cuales normalmente se relacionan con monumentos famosos, librerías, esculturas, lugares públicos famosos. Por lo tanto en nuestro mapa del dispositivo podremos ver que lugares tienen dicha materia y tenemos que llegar a ellos, ya sea que estén a metros, kilómetros o en otras ciudades. Actualmente más de un millón de personas lo juega en el mundo y ha servido también como medio de comunicación y de interacción con otras personas, llegando a durante el juego se pueda ir a un portal y a la vez ser un lugar de convivencia, como un bar o café. Para mayor información se puede consultar su propia página de www.ingress.com o en varias páginas Web que analizan y explican su funcionamiento y desarrollo.

¹⁰⁹ Sistema operativo para smartphones y tablets de Google.

conectarte con los demás, y es por ello que cabe preguntarse si el ser humano actual no está siendo dividido por los entornos alternos, encontrándonos con que ahora somos personas físicas y virtuales; posiblemente proyectemos formas diferentes de ser y desarrollarnos en cada entorno.

3.5 Las redes sociales.

Siguiendo el hilo de la idea anterior y partiendo de que los videojuegos también son redes o mundos sociales, podemos analizar estas formas de comunicación con la que nos manejamos hoy en día. Las redes sociales han ido cambiando nuestra forma de comunicar, interactuar, conocer lo que nos rodea y las demás personas ¿pero qué sentido encontramos en su desarrollo y su capacidad de sustituir las interacciones humanas físicas? Estamos hablando ahora de grupos de personas, no físicas, sino que se reúnen por medio del facebook o Google+, activan sus cámaras de video y se ponen a platicar y tomar como si estuvieran conviviendo en un café o un bar. ¿Acaso estamos frente a la misma sensación, la misma capacidad de comunicación y de entendimiento con las otras personas? ¿Qué sucede cuando no se le busca encontrar un sentido a todos los cambios que dan los efectos virtuales?

Claro que todo esto a su vez depende del entorno en el que nos encontramos (pueblo, ciudad, país, cultura, etc.) Ya que como bien es sabido no todos los países tiene el mismo acceso, la misma tecnología y los mismos medios para mantenerse online todo el día. Por ejemplo, nuestro país nos encontramos que alrededor del 60% de la población no tienen acceso a Internet, a pesar del boom de la última década del Internet y de los smartphones, tablets, phablets. En México

nos encontramos muy por debajo de la lista de los países primermundistas. Por lo tanto aún nos vemos envueltos en muchas relaciones humanas físicas, convivios, reuniones o fiestas. Pero, si observamos otros lugares como Estados Unidos, Europa, o Japón, nos encontramos, en su mayoría, a personas aisladas en un café, en una banca, en sus habitaciones, pero con una *Smartphone*, tablet, phablet en sus manos con las que están discutiendo, dialogando, opinando sobre algún topic, tema de sus intereses, con sus mil “amigos” que tiene en facebook, agregan fotos y videos para que sus “amigos” comenten y se relacionen con personas que, posiblemente, sean sus vecinos, sus amigos de la infancia, un tipo cualquiera que va caminando por la calle o incluso alguien de otro país. Todo para satisfacer la necesidad de dialogar o compartir algo con alguien.

¿Pero entonces de que manera nos hemos visto envueltos en estos medios y en este mundo de relaciones virtuales que han hecho que vayamos perdiendo la capacidad de dejar de lado el estar online para compartir momentos con las personas cercanas? No intento ponerlo todo en un lado negativo, pero es una parte que normalmente no se ve ni se analiza cuando estamos hablando de las redes sociales. Claro que tiene una capacidad de difundir y de expresarse con alguien que tal vez se encuentre a kilómetros de distancia. Se puede compartir una noticia por todo el mundo en cuestión de segundos y así, si ha pasado algo en un pueblo de EUA, en los siguientes segundos ya Japón o Australia saben de lo sucedido y viceversa. La velocidad con que se puede transmitir la información es un factor muy importante en nuestra vida diaria, ya no tenemos la paciencia ni la incertidumbre de tener que ir físicamente a un correo, ponerle timbres a una carta

y esperar un tiempo indefinido a que llegue a nuestro destinatario, claro si es que llega.

Por eso la importancia de destacar todos los caminos posibles que nos encontremos en el análisis de los medios de comunicación, porque si no intentamos abarcarlo lo más posible, se nos escaparán situaciones o cosas clave que nos permitan encontrar el sentido y el significado nuevo que nos están brindando las nuevas tecnologías en nuestro desarrollo. Las relaciones virtuales que nos brinda la tecnología no son neutras, depende de cada uno si se les da un aspecto positivo o negativo, ¿pero cómo le damos un adecuado uso si no tenemos los conocimientos adecuados y no sabemos el sentido de ese gran mundo, llamado Internet?

A partir de esto pasemos a darnos una idea general de lo que son las redes sociales y cómo en últimos diez años han sido capaces de cambiar las relaciones humanas.

Hemos hablado de Facebook, Google+, Twitter, Skype, e-mail ¿En verdad sabemos qué son, para qué sirven, cómo y por qué se originaron? Démosle una definición rápida y general. El e-mail es el más viejo de todos, es el sustituto directo de la carta, sólo que es más rápido, eficaz, no depende de personas físicas para que le lleven solamente tienes que escribir lo que quieras y presionar el botón de enviar, lo único que necesitas, es Internet, pero bueno este gigante está prácticamente en todos lados. El e-mail revoluciona todo nuestro medio de comunicación con las otras personas y sobre todo con aquellos que viven lejos de

nuestro lugar de origen, nos brinda una capacidad casi inmediata de comunicación. En este punto también estoy dando por sentado las mensajerías instantáneas como Windows live Messenger o whatsapp, que tienen el mismo factor que los e-mail solo que son mensajes instantáneos con las personas que se van conociendo en línea.

A partir de esto se crean las otras redes sociales, con nuevos factores de comunicación, Skype en 2003 y Facebook en 2004; la primera surge ya no sólo como un medio de mandar mensajes y esperar a ser respondido, sino que uno se puede comunicar ahora por medio de audio y video, logrando ver a la otra persona con la que se está platicando. La segunda surge como una forma de relacionarse y conocer a otras personas dentro de la Universidad de Harvard, para luego expandirse a nivel mundial y ser la red social más grande y más usada del mundo; uno puede conocer lo más general de las personas: edad, sexo, lugar de donde provienen, gustos, intereses, hobbies, pensamientos, costumbres, personas con las que tiene una relación, es decir, se puede saber todo sobre o uno o inventarse lo que uno quiere ser.

Twitter¹¹⁰, 2006, intenta hacerse de otra forma para comunicarse con los demás, conocido también como el SMS de Internet, trabaja al enviar mensajes de texto plano, limitado con ciento cuarenta caracteres como máximo; a estos les llamamos tweets. Los usuarios están identificados por sus tweets y de ahí surge el interés de

110 Como red social, Twitter gira en torno al principio de los seguidores. Cuando uno elige seguir a otro usuario de Twitter, los tweets de ese usuario aparecen en orden cronológico inverso, en la página principal de Twitter. Si uno sigue a 20 personas, verá una mezcla de tweets desplazarse hacia abajo de la página: actualización sobre el desayuno de cereales, nuevos enlaces de interés. Recomendaciones de música, incluso reflexiones sobre el futuro de la educación.

unos en seguir a otros, dependiendo de lo que tratan los mensajes que publica. Se le puede considerar, de todas las demás redes sociales, como la más simple y amigable con los usuarios. Por último Google+ una red social que integra casi todos los pros de las anteriores pero con una forma diferente de establecer y organizar tus relaciones; aquí se desarrollan los “círculos” que son aquellos donde organizas a tus conocidos, amigos, familiares, compañeros de trabajo o cualquier entorno social que se quiera inventar. También nos encontramos con la capacidad de la mensajería instantánea con los otros usuarios o los *hangouts* que son el sustituto de lugares de reunión en donde un máximo de diez personas se pueden “unir” por medio de una videoconferencia y convivir; también están las comunidades que son “lugares” de un determinado interés donde puedes compartir conocimientos, ideas, opiniones, etc. por ejemplo, cocina, fotografía, viajes, tecnología, cine, política, economía, noticias o cualquier tópico del que se quiera hablar.

¿Qué es lo que nos brindan todas las redes sociales? ¿qué significan para nosotros o qué sentido les damos? Cada una de las que se han explicado tienen sus pros y contras, ya sean desde el punto de vista de su desarrollo o simplemente que cada una nos da algunas opciones diferentes de comunicarnos con el mundo, pero su principal objetivo de todas ellas es el mismo; conectarnos de cualquier forma. Es un hecho actual que las redes sociales han cambiado nuestra forma de interactuar con las demás personas, inclusive con los sucesos de nuestro alrededor porque, a fin de cuentas, a través de ellas es como abrimos o conocemos el mundo y a las personas que están conectadas a Internet. Por eso

nosotros les damos el sentido que queramos pero usualmente transformamos a las redes sociales en un espejo de la sociedad, la cultura e incluso el país en el que nos encontramos. Por ejemplo la forma en que pensamos, el tipo de ideología en el que creemos o bien los prejuicios con los que nos movemos en el mundo, generalmente hacen que de esa manera nos desenvolvamos en otros entornos sociales, así si uno piensa que su ideología es la verdad más pura, será muy común que se busque relacionarse con personas que piensen igual o que defiendan sus mismas posturas y a la vez ser intolerante a la diversidad de expresiones que existen, de la misma manera que actuaríamos frente a una manifestación, lo haríamos con el tópico creado en facebook o Google+, por eso se dice que actúan como reflejo de nuestra forma de ser.

Aunque no siempre es así, todas las redes sociales que he mencionado también nos brindan una capacidad nueva en los entornos virtuales lo cual no se puede realizar igual en nuestro entorno "real" y está es que uno puede elegir quien quiere ser, es decir, podemos crearnos como individuos diferentes a los que somos. ¿Quiénes somos entonces? Somos quienes elegimos ser en ese momento, en ese mundo o en ese contexto porque nadie nos está observando físicamente y analizando si en verdad somos las personas que decimos ser. ¿Qué podemos decir de la persona que hablamos todos los días por algún videojuego o red social? En realidad actuamos respecto a lo que nos dice que es pero realmente no podemos corroborar si es la persona que nos muestra en su foto o en sus estados. Toda nuestra descripción o perfil que tenemos en las redes sociales pueden ser inventadas, modificadas y corregidas, se cuenta pues con el factor de que no nos

estamos viendo físicamente. Eso es muy interesante en una vida social virtual; se elige lo que quiere uno ser o mostrar de su ser. Por eso Wittkower destaca, desde la perspectiva de Facebook que:

As the Existentialists argued, my life-choices mean something to me, in large part, because I have chosen them as my own. And so too, my Facebook means something to me, in large part, because I have shared certain kinds of links, taken certain quizzes, and placed certain games, and because my friends (who I have chosen) themselves have chosen to do and share what they have chosen to do and share. And I don't mean this just in the trivial senses that, of course, each of our Feeds, are made up of a unique set of different user-generated content. I mean this in the larger sense that different kinds of people and different kinds of groups care and talk about different kinds of things, and in different kinds of ways¹¹¹.

Con esto podemos decir que las redes sociales son todo un mundo, pero ya virtual, de relaciones humanas, claro que los problemas y la forma en que se han desarrollado no ha sido por el surgimiento de estas redes, todo el mundo de las relaciones siempre ha existido, es parte del ser humano. Pero nos encontramos con nuevos factores, nuevos problemas, y nuevas formas de comunicarnos que antes solo se pensaban en la ficción. Aún así se dice que las redes sociales tiene como principio cumplir tres características para desempeñarse como medios sociales y de comunicación: se necesita tener una identidad, tener capacidad de hacer relaciones y de crear comunidades¹¹². ¿Pero en realidad se limitan a cumplir con esas características? Obviamente un usuario virtual tiene una identidad, no importa si sea falsa o verdadera, sólo importa que nos represente como queramos, a su vez nos relaciona con otros usuarios pero también con el

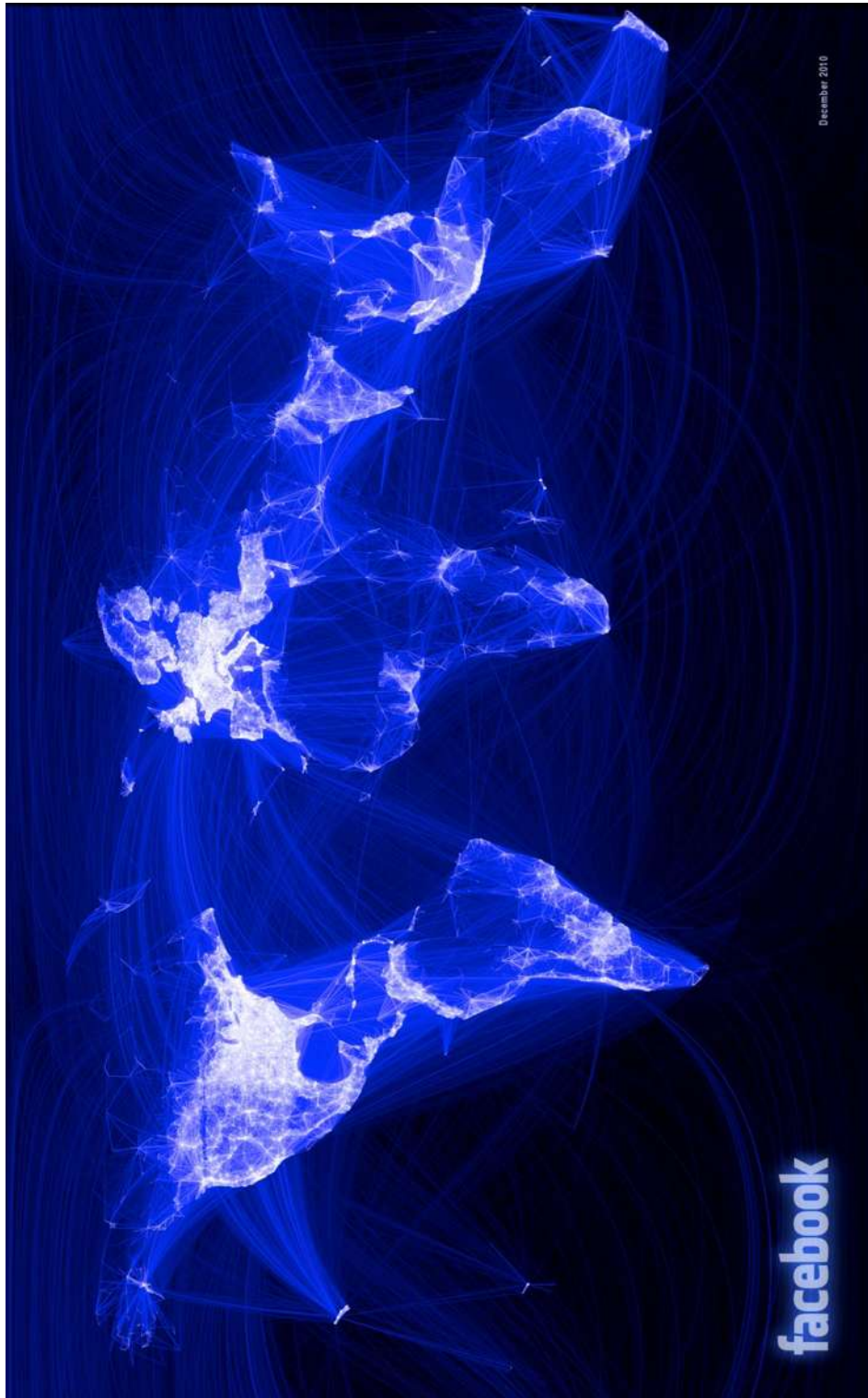
¹¹¹ D. E. Wittkower, *Facebook and Philosophy: What's on your mind*. (Illinois: Open Court Chicago and La Salle, 2010) xxiii.

¹¹² Cfr. D. E. Wittkower, *Facebook and Philosophy: What's on your mind*, 7.

conocimiento digital que existe en el mundo virtual, pero no necesariamente tiene como objetivo el crear comunidades para socializar, también son medios para aislarnos de nuestro entorno real y convertirnos en inteligencias artificiales del mundo virtual. Inclusive tal vez hasta tengan funciones que nosotros ni siquiera nos damos cuenta que cumplen, es por eso que es necesario pensarlas porque también nosotros les podemos dar una aperturidad diferente y utilizarlas de diferentes formas.

Por ejemplo cualquiera de nuestras redes sociales las podemos utilizar para cosas irrelevantes, como un apartado de chismes de lo que pasa en nuestro circulo social, o compartir ideas, reflexiones y pensamientos con los demás, también como medios de difusión masiva de noticias que nos den conocimiento de los últimos sucesos que acontecen en diferentes partes del mundo, pero a su vez las podemos usar como formas de arte o expresión para cuestionar y conectarnos con diferentes mundos de manera instantánea.

Siempre se ha visto al mundo de manera diferente, es decir, ya se ha dicho que lo hemos abierto diferente respecto a nuestra época, cultura o ideología, por ello el mundo virtual actual nos permite abirnos y conocernos de forma diferente. Entonces cabe preguntarse por ¿cómo se ve el mundo hoy en día por medio de las redes sociales? Por ejemplo, siempre hemos representado el mundo físico en formas diferentes, una de ellas es el mapeo de nuestro planeta que nos da una aproximación de cómo es su estructura y forma, de la misma manera podemos observar un mapeo de la comunicación del mundo virtual como nos muestra Simon Garfield a partir de un mapa de Facebook:



113

¹¹³Simon Garfield. *On The Map: Why the world looks the way it does*, (London, Profile Books Ltd, 2012) 16-17.

Si distinguimos bien en el mapa, hay millones de redes y de comunicaciones que realizan las personas por medio de Facebook, las partes más iluminadas es donde hay mayor saturación del uso, del compartir información, de gente interconectada comunicándose cada segundo. Y las partes que se muestra poca o casi nada de la iluminación son lugares en que casi no se usa, o no es la red social de preferencia o el gobierno tiene prohibido la libre expresión por medio de estas redes sociales, como lo hace China.

Pero aún así las redes sociales tienen una gran capacidad para desenvolverse en el mundo humano, por ejemplo todo lo que sucedió en Egipto y la enorme manifestación de información que se difundió de lo que sucedía en los países árabes, fue impresionante, debido a su inmediatez y su capacidad de difusión, tuvo un gran impacto en todo el mundo, simplemente utilizando los tweets en masa o las publicaciones en facebook. La muestra de capacidad y poder que mostraron las redes sociales hicieron que los gobiernos se percatarán de la dificultad de poder tener el control del otro mundo virtual, al que llamamos Internet, por ello en el mapa queda bien mostrado que tipo de países controlan más a las personas en su “~~ida~~ vida virtual” y que medios o redes sociales pueden utilizar¹¹⁴. Otro ejemplo claro de la capacidad de las redes sociales fue el terremoto-tsunami que impacto en Japón en el 2011. A los pocos segundos o en el mismo momento de lo que estaba pasando ya se encontraba en línea toda la información, desde videos del tsunami, hasta la destrucción y caos que dejó a su paso. Miles de personas se

¹¹⁴ Cfr. Wittkower, *Facebook and Philosophy: What's on your mind*, 215-230. Lo que es el concepto de poder y como se manifiesta en las redes sociales queda muy bien ejemplificado este apartado, que a su vez nos hace una relación de lo posiblemente opinarían las visiones de Jürgen Habermas y Michel Foucault.

enteraron sin la necesidad de esperar a que las noticias lo reportaran, también se puede acceder y llegar a saber cómo funcionan las libertades de expresión que nos brindan en diferentes países por medio de algún tipo de aplicación como lo hace el medio noticiero de CNN¹¹⁵ para informar lo que sucede en medio oriente y como se desenvuelven, o en todo caso se restringen, los medios de expresión virtuales.

¿Y de qué nos damos cuenta con esto? Nos empezamos a percatar de que ahora el mundo está interconectado a nivel virtual, es decir, las redes sociales nos hacen percatarnos que ahora ya no somos únicamente personas físicas, también somos personas virtuales que están interconectadas en prácticamente todo momento y lugar con las demás personas de nuestro alrededor o del cualquier parte del mundo. Y eso significa que las cosas pueden llegar a suceder instantáneamente en varios lugares, por ejemplo la información y las formas de expresión que se difunden, están conectadas y forman parte de un mundo, uno virtual.

Pero cabe preguntarse por la posibilidad de llegar a ser dos tipos de personas, físicas y virtuales, ¿cómo sucede? El acontecimiento surge a partir de que uno se adentra o, por así decirlo, nace en el mundo virtual del Internet y así como se ejemplificaba con los videojuegos, una persona crea su perfil, acata reglas y se une a las sociedades que nos brindan las redes, la diferencia es que aquí uno

¹¹⁵ CNN nos muestra actualmente de una forma muy sencilla y rápida como funciona las libertades de expresión que tiene medio oriente y saber a grandes rasgos cómo es que se maneja la información en Internet, que vigilancia tienen esos países, qué control tan rígido muestran sus gobiernos, la censura, bloqueos de páginas Web, filtraciones de correo, ataques físicos, persecuciones de blogueros, etc. Se puede ver en este enlace:
<http://mexico.cnn.com/infografias/2013/10/21/la-libertad-de-prensa-en-medio-oriente>

elegí si quiere cambiar de personalidad, hacerse pasar por otro, inclusive inventarse a alguien o simplemente mostrarse tal como es. De todas formas esto implica que nos dividamos en una persona física como una virtual, ahora nuestro experimentar y nuestras vivencias transcurren en ambos lugares, posiblemente más en uno que en otro pero —~~en~~ambas tenemos apariencias que cuidar”.

Por eso hay que desatacar el aspecto que nos da el Internet, el cual es, poder hacer compatibles el mundo de la realidad con los mundos virtuales, ¿cómo pasa esto? A parte de lo que se ha ejemplificado anteriormente, el Internet nos permite abrir mundo desde una perspectiva diferente aunque sigan, en muchos casos, aplicando en general todos los valores, formas de comportamiento y creencias. Pero simplemente el hecho de que el espacio-tiempo se distorsionan y no actúan de la misma manera que en la realidad, es suficiente para alterar la percepción que se tenía del relacionarse con los demás. Así si yo quiero hablar con una amiga que se encuentra en otro país, tengo la limitante de que se encuentra en un diferente —espacio” y —tiempo”, aunque tenga la capacidad de ir a visitarla tengo que recorrer un espacio determinado y esperar un determinado tiempo para poder llegar a donde se encuentra y poder platicar. En cambio con las redes sociales o medios de comunicación, como lo es Skype, puedo casi en el instante que quiera, hablar con ella e inclusive verla o bien en facebook puede comunicarme con quien yo quiera en cualquier parte y hacerme pasar por una persona diferente. Otro ejemplo más de nuestra doble persona, física y virtual, son los derechos de privacidad que se exigen en nuestra vida diaria como persona, lo mismo aplica en el mundo virtual, nuestra privacidad es fundamentalmente importante ya que sin

ella quedamos expuestos y en peligro, al grado de que nuestra identidad pueda ser robada y ser, tanto física como virtualmente, alguien desconocido.

Por ejemplo se han empezado a percatar de lo peligroso que es dejar abierta tu identidad virtual al mundo, en especial a los niños y niñas, porque así como puedes dejar la puerta abierta de tu casa y dejar pasar a cualquier extraño que pudiera hacerte daño, de la misma manera sucedería con la privacidad que dejes en las redes sociales, por eso en Inglaterra¹¹⁶ se han hecho varios comerciales y difusiones que ayuden a que las personas se den cuenta de esa situación, de preferencia los infantes y jóvenes que confían en cualquier extraño que agregan a su red social favorita. Otro caso fue la creación de una niña virtual *Sweetie* que se fue manifestando en diferentes redes sociales y tuvo la función de detectar y dar a luz la gran cantidad de pedófilos y de personas en búsqueda de sexo virtual con menores de edad. Esto nos muestra que si no se tiene la conciencia o educación en los niños y niñas su identidad se encuentra en peligro, tanto física como virtualmente.

Y eso nos lleva a dar otra razón más de que las redes sociales no son independientes, dependen de nuestra atención y desarrollo para que puedan subsistir como por ejemplo: los trabajos o las mascotas y jardines virtuales ocupan constantemente que se les atiendan todas sus "necesidades"¹¹⁷ (alimentar, regar, cuidar, atender y trabajar), porque si no mueren, de igual forma las redes sociales necesitan que mostremos que tienen vida por medio de nuestras constantes

¹¹⁶ Se puede observar el comercial en el siguiente link para que quede más claro el ejemplo:
http://www.youtube.com/watch?v=Sv2bz-Gk_Vo

¹¹⁷ Wittkower, *Facebook and Philosophy: What's on your mind*, 265-272.

actualizaciones. Porque de otra forma, si no publicas nada en facebook, no mandas tweets, no contestas los chats que te mandan las otras personas, es decir no atiendes nada de esa vida que llevas en la virtualidad, no solamente parecería como si nuestra identidad virtual "desapareciera" o "muriera", simplemente dejaríamos de existir en ese mundo virtual, el cual para muchos hoy en día, es el que mayor peso tiene y por donde sabe todo sobre uno. Al final nos hemos de percatar que si pertenecemos a ambos mundos, entonces nuestras vidas están conectadas todo el tiempo en línea.

Ya se han dado algunos ejemplos de cómo actúan las redes sociales más grandes llevando a preguntarnos ¿existe una identidad virtual? Tal vez podamos negarlo y decir que solamente proyectamos la nuestra, pero lo interesante es verlo desde una perspectiva en donde, aparte de la identidad de nuestra persona física, en realidad existe una identidad virtual, tal vez una proyección de la nuestra pero también puede ser una falsa o ficticia pero existe y se manifiesta como una persona. ¿Porque si no fuera así, acaso podríamos negarle la existencia aquellos que su vida se desenvuelve y se manifiesta por los post y las actualizaciones que pone en sus redes sociales?

La capacidad del Internet y de las redes sociales es impresionante y aún hay mucho que a lo que no le damos sentido y no sabemos cómo está cambiando nuestra forma de desenvolvernos en el mundo y con las demás personas; precisamente las redes sociales nos muestran una forma más de abrir mundo, es una tipo de realidad virtual o alterna que se encuentra impactando y conviviendo constantemente con la "realidad" humana. Pero tal vez estamos en puntos

extremos ¿acaso hay alguna forma de llegar a un equilibrio, un justo medio entre ambos mundos, o más bien, entre nuestra persona física como la virtual? Y si no entonces ¿qué podríamos decir que sea una humanidad virtual?.

3.6 Una humanidad virtual.

Nuestra situación actual y lo que viene por delante nos lleva a preguntarnos y a problematizar lo siguiente: ¿somos enteramente virtuales o estamos en proceso de? ¿qué entendemos por una humanidad virtual? Ya se han mencionado varias ideas y hemos ejemplificado como se ha comportado el ser humano con los acontecimientos virtuales y tecnológicos actuales ¿Qué nos espera si la primera pregunta nos llevará a una sociedad sin cuerpo, una sociedad en donde las formas de expresión se reducen a iconos gestuales y a *chats*? Ciertamente parecería que iríamos encaminados a una sociedad controlada por una virtualidad tecnológica, como cualquier obra literaria futurista que se hiciera realidad, estaríamos frente a una sociedad comunicada e interconectada por smartphones, computadoras, tablets, lentes con realidad aumentada, por autos con software inteligente donde el ser humano ya no conduce, chips integrados en la mente para tener toda nuestra identidad ahí, videojuegos tan reales que sean capaces de lastimarte físicamente. O en todo caso ¿para qué una educación física y en institutos? Si ahora todo niño tiene una PC, tablet, con el cual puede preguntar cualquier cosa y así “educarse” en lo que él quiera. Esta sociedad virtual llena de trabajos virtuales, vivencias en el ciberespacio¹¹⁸, sexo virtual, ¿cómo

¹¹⁸ Cfr. Pilar Fernández Beites en: Lorenzo, Moreno y de Mingo, *Filosofía y realidad virtual*, 119-148. En este apartado del libro titulado *Espacio vivido y ciberespacio*, Pilar Fernández Beites defiende una postura diferente a la que se ha manejado a lo largo del trabajo, pero no necesariamente contraria,

delimitaríamos nuestra humanidad, nuestra familia, nuestras amistades, nuestro contacto con el mundo exterior?.

Por más que le demos vueltas al tema y lo que no podemos negar, por el momento, es que la clave sigue y seguirá siendo nuestro cuerpo, como principal intermediario con el mundo físico y el virtual, sino para que todo esto pueda suceder los mundos virtuales tendrían que ser totalmente independientes de la actualización y constitución que nuestro cuerpo brinda; hasta el momento, un mundo virtual es aquel que existe en la realidad y no como algo que venga a suplantar x por y! Sin embargo, la segunda pregunta que se hacía al principio del capítulo es la más relevante ya que está enfocada a otro aspecto, una humanidad virtual no va a ser entendida como la sustitución de todo lo físico y real por algo que está constituyéndose por sí mismo en —al nada". Al contrario una humanidad virtual es todo lo que hemos dicho hasta el momento, y mucho más, es decir, es una forma en que el ser humano está abriendo el mundo para poder

simplemente aquí se plantea la defensa de que la realidad y los ciberespacios o realidades virtuales, son dos cosas que poseen existencia y son reales sin la necesidad de que una suplante a la otra; sencillamente existen como formas de abrir y desenvolverse de las personas en el mundo. En cambio Beites defenderá la tesis de que los ciberespacios no son reales, solamente parecen ser reales. Diciéndolo de la siguiente manera: "Lo virtual es lo no real, y creo que esto hay que tomarlo totalmente en serio: el ciberespacio no es real... No es real, pero lo parece... Por mi parte, voy a sostener el carácter derivado del ciberespacio. Sólo el espacio sin más, que se da originariamente en la experiencia del mundo de la vida, merece ser denominado «real»." Beites, *Espacio vivido y ciberespacio*, 121.

La postura que se toma en el trabajo defiende que las realidades virtuales o ciberespacios existen por el hecho de que actualmente se manifiestan de manera natural en nuestra vida, es claro que se necesita de un sustento físico, como lo serían las computadoras conectadas a la red. Y gracias a estos sustentos físicos nos dan la capacidad de darles vida a estos entornos virtuales, es decir, abrimos el mundo de varias formas. Pero también se podría argumentar que son entornos artificiales pero es que el ser humano desde hace mucho que se mueve en entornos artificiales, todo lo que ha creado, la cultura, la sociedad, los medios en los que nos movemos son artificiales, ya no somos aquel ser humano natural que dependía únicamente de lo que podía obtener de la naturaleza como los demás animales. Así pues, el ciberespacio es otro entorno real en la vida de la humanidad.

desenvolverse en los todos los estratos, ya sean económicos, políticos y sociales¹¹⁹.

Por eso se ha dicho varias veces que la virtualidad no es algo ficticio e imaginario, ella existe en el mundo actual y se sostiene por sí misma, sin la necesidad de un espacio específico y tampoco es necesario que nos —toque” físicamente para que sea real, no podemos negar que todo lo que existe —en la nube¹²⁰” está ahí siempre que lo ocupemos, de la misma manera que cuando ocupamos consultar algo vayamos y tomemos el libro físico.

Por otro lado a este tipo de humanidad también la podemos asociar con el nuevo fenómeno que tenemos frente a nosotros, la hiperconectividad, la cual es aquella que conecta todo con todo, es decir, es la interconexión entre máquinas y seres humanos, una persona virtual está conectada por muchos medios como: la telefonía, videoconferencias, e-mail, mensajes instantáneos, servicios Web como Youtube, Google, Twitter, Facebook y videojuegos. Y todo esto está conectado de manera permanente a nuestros celulares inteligentes. Por ello, uno puede estar en el taxi, en algún café o en la calle, hablando y compartiendo las imágenes o los videos del momento que este viviendo, con algún familiar, amigos o con cualquiera que se encuentra en otro lado del mundo.

De la misma manera la hiperconectividad permite la comunicación entre los diferentes aparatos tecnológicos, así nuestro *Smartphone* puede controlar prácticamente todo lo que se encuentra en una habitación, desde luces, TV,

¹¹⁹ Cfr. Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 87-103.

¹²⁰ Con la expresión “en la nube” queremos decir a todo aquello que se encuentra en el mundo del Internet, es algo que se sostiene por sí mismo y carece de una manifestación física.

ambientación, música, etc. Y así como en la ciencia ficción los automóviles te pueden llegar a comunicar si necesitan una reparación, les falta, algo o si es recomendable tomar otro camino porque hay un embotellamiento en los siguientes kilómetros. Como ejemplo muy claro es lo que hace Google Now, un software, que para decirlo en pocas palabras, sabe todo sobre uno y a la vez te permite saber cosas de nuestro interés al instante, por ejemplo sabe tu ubicación exacta, sabe el clima de tu ciudad, tus rutas que tomas para ir al trabajo o a tu casa, sabe que notificaciones te llamarían atención e inclusive conoce todo tu perfil, fechas, citas, reuniones, notas, teléfonos, direcciones, cuentas bancarias, conoce pues nuestra vida, claro que uno le brinda ese poder a esa aplicación. Podríamos decir que la virtualidad sabe todo sobre nosotros debido a su interconectividad con todo lo que nos rodea y sobre todo a uno de los aparatos más impresionantes y que caben en la palma de nuestras manos, los celulares inteligentes o *smartphones*, ellos son la mejor expresión de nuestra conexión de la vida real con la vida virtual. De que sirve que hablemos de la ficción donde hay en chips integrados en alguna parte de nuestro cuerpo, si en realidad ya tenemos uno increíblemente avanzado, lo cargamos todos los días y muchas veces ni siquiera nos separamos de ese aparato que nos permite la conexión permanente al mundo virtual.

Más claro no lo pudo haber dejado Lévy cuando mencionó hace más de una década que: —by en día, la información disponible *on line* o en el ciberespacio en general comprende no sólo las «existencias» desterritorializadas de textos, imágenes y de sonidos habituales, sino también los puntos de vista hipertextuales sobre esas existencias, bases de conocimientos con capacidades de inferencia

autónomas y de modelos digitales disponibles para todas las simulaciones”¹²¹. Y es que hoy en día la humanidad virtual es todo aquello que está contenido online, desde un simple texto guardado en la “*cloud*” hasta la información, fotos, perfiles y toda la vida de las personas.

Una humanidad virtual no carece de riesgos, al contrario se enfrenta a una cantidad de problemas enormes, así como el mundo “*real*” uno puede ser secuestrado, asaltado, dañado, maltratado y, como habíamos dicho, hasta perder nuestra identidad. En el mundo virtual sucede lo mismo y hasta en mayor grado, y es que el factor de que podamos perder nuestra identidad o que puede ser robada para ser utilizada en fraudes-hackeos e impactar y deteriorar nuestra vida ordinaria. Y es que en la mayoría de los casos los contextos de una “*realidad virtual*” son los contextos de la “*realidad*” en que nos vemos inmersos. Entonces nos damos cuenta de que la persona virtual no es para nada ajena a la persona física y, obviamente, una no elimina a la otra, más bien ambas coexisten y se desenvuelven al mismo tiempo, gracias a la expansión e incremento de la tecnología moderna. Por eso podemos decir que tenemos la existencia de una doble vida: por un lado está la vida *offline* y por el otro estamos conectados todo el tiempo a una vida *online*, totalmente virtualizadora; ambas se actualizan la una a la otra y abren mundo de diferente manera. A pesar de todo se puede escoger y enfocarse solamente a una o bien buscar un equilibrio entre ambas sin que caigamos en los extremos. Así de la misma manera como Lévy lo dice:

¹²¹ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 104.

Dejemos de diabolizar lo virtual (¡cómo si fuera lo contrario a lo real!). No se trata de elegir entre la nostalgia de un real fechado y un virtual amenazante o excitante, sino entre *diferentes concepciones de lo virtual*. La alternativa es simple. O el ciberespacio reproduce lo mediático, lo espectacular, el consumo de información comercial y la exclusión a una escala todavía más gigantesca que la existente hoy en día —está es a grandes rasgo la tendencia natural de las «autopistas de la información» o de la «televisión interactiva»—, o bien acompañamos las tendencias más positivas de la evolución en curso y nos planteamos un proyecto de civilización centrado en los colectivos inteligentes: recreación de los lazos sociales por medio de los intercambios de saber, reconocimiento, escucha y valoración de las singularidades, democracia más directa, más participativa, enriquecimiento de las vida individuales, invención de nuevas formas de cooperación abierta para resolver los terribles problemas que la humanidad debe afrontar, acondicionamiento de las infraestructuras culturales y de programas informáticos de la inteligencia colectiva¹²².

Esa es la importancia que hay que destacar, nosotros como seres que abrimos mundo, debemos darle sentido para poder entender aquella aperturidad en la que nos vemos envueltos y no caer en el fracaso de una humanidad virtual sin sentido que no se percata que al estar abriendo mundo de cierta manera tiene que construirlo en pro de todo aquello que nos rodea y no solamente ignorar y llenar de pre-juicios la vida del ser humano. Somos seres en constante construcción, en consecuencia, de nosotros depende llegar a un punto de equilibrio entre estas dos vidas en la que nos encontramos; una real, otra virtual, pero ambas existentes. Y un primer paso para hacerlo es pensar, criticar, analizar y cuestionar lo qué es para nosotros la virtualidad y nuestra relación con ella para darle un sentido, un significado que se adapte a nosotros y no que nosotros nos tengamos que adaptar a los cambios que ella nos proporcione.

Otro aspecto importante que nos sirva para poder relacionar y equilibrar los dos mundos es por medio de la educación que recibamos acerca de éstos, porque al

¹²² Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 106.

no tener los conocimientos, la información o la capacidad de enfrentarnos a los cambios a los que nos enfrenta la tecnología y virtualidad cómo esperamos poder comprender lo que significa actualmente la virtualidad y a su vez qué vamos hacer o cómo vamos a actuar frente a dos entornos que nos dan cosas diferentes pero no por eso se tienen que anular una a la otra. Nuestro reflexionar de la virtualidad nos va a brindar una educación con capacidad de utilizar las herramientas tecnológicas de la manera más beneficiosa, lo importante no es solamente vernos atacados por cambios tecnológicos y que pensemos que son los adecuados y que solamente existe una forma de utilizarlos, necesitamos cuestionarlos, criticarlos y aprehenderlos para así conocer mejor nuestros “mundos” y su relación con nuestra humanidad, física y virtual. Me parece que esto es lo que debería ser una humanidad virtual, le podemos dar ese camino con un adecuado sentido.

Conclusiones.

El anterior apartado nos da un inicio o un hilo conductor de lo que se quiere concluir. La virtualidad hay que problematizarla y repensarla constantemente para no dejarla de lado porque se encuentra desarrollándose en nuestro alrededor, es algo que nos ha ido cambiando y no es necesario ser muy perceptivo para eso, solamente falta observar cómo nos comportamos en la sociedad junto a nuestro dispositivo ‘inteligente’. Pero también ha servido para percatarnos que la virtualidad, se quiera o no y como se ha explicado con Heidegger, es la forma de aperturidad que tiene en la actualidad el ser humano.

Entonces cuando se dice que la virtualidad es una forma de expresión más de la realidad nos lleva a preguntarnos ¿qué es la realidad?, acaso sólo nos referimos a la existencia de una estrictamente física y única, me parece que la realidad es en sí muy compleja y no se puede catalogar ni definir como solamente una, la realidad tiene muchas formas de pensarse como el que es una representación o una copia de algo más puro, como pensaba Platón o poner en duda su existencia, como lo hacía Descartes. Pero qué pasa si dejamos de pensar que el mundo o los mundos posibles de la realidad o virtualidad son representaciones de nuestra mente, el mundo de las ideas o de la naturaleza, para verlo como interpretaciones, es decir, el mundo, la vida, las relaciones, los mundos virtuales son formas interpretativas que realiza el ser humano, por lo tanto toda interpretación puede llegar a existir o ya está existiendo, porque el ser humano abre o interpreta el mundo desde su manera de ser.

Así pues nuestro mundo no es una representación de algo sino una interpretación de como consideramos que es el mundo de la humanidad. E igualmente cuando hablamos de los mundos virtuales, nos damos cuenta que no son meras representaciones posibles del mundo —real”, aunque siempre tomemos como bases aquello que conocemos, percibimos y experimentamos del mundo; el mundo virtual es otra interpretación más y existe. Por ejemplo cuando creamos un mundo virtual estamos interpretando al mundo de una forma diferente, así como la literatura fantástica lo ha hecho desde siempre, pero ahora tenemos el factor del desarrollo tecnológico y el surgimiento del Internet, con el cual podemos aprovechar al máximo y crear mundos que podemos ver y sentirnos inmersos en ellos. En todo caso ni siquiera es necesario que nos veamos inmersos en una virtualidad, simplemente analicemos todo lo que acontece en nuestro alrededor cuando nos comunicamos por medio de nuestros dispositivos. ¿Qué sentido le otorgamos a nuestra vida en un mundo tecnológico que nos permite conectarnos virtualmente a los demás y al conocimiento?

Heidegger nos ha sido de mucha utilidad para poder explicar y desarrollar el tema de la aperturidad del mundo por medio del ser humano, Dasein. Y es que los mundos virtuales en sus formas de mostrarse son ejemplos claros para poder entender el desarrollo, la construcción y el constante cambio del ser de la humanidad; a fin de cuentas la virtualidad es el movimiento por el cual se está constituyendo y creando la humanidad. Y de igual forma el repaso del concepto y evolución de virtual ha servido para esclarecer y entender mejor el contexto en el que se está actualmente, porque hay que decir que los conceptos, a lo largo de la

historia, también son abiertos de diferente manera, dependiendo de cómo lo haga el ser humano. Y queda muy bien ejemplificado con este concepto, ya que como se vio en el capítulo dos, la palabra virtual pasó por una infinidad de usos e interpretaciones que se acoplarán a lo que se quería decir en esa época. Pero a fin de cuentas hay que destacar que el origen que tuvo virtual, o la relación estrecha que tenía con algo que estaba “a la potencia de” o la relación con algo ficticio e inexistente ha quedado en el pasado. Porque actualmente, virtual no es lo contrario a lo real, virtual es una parte de la realidad y una forma más de existir. Por ejemplo, Lévy destaca cuatro modos de ser¹²³:

	Latente	Manifiesto
Sustancia	Posible (insiste)	Real (subsiste)
Acontecimiento	Virtual (existe)	Actual (llega)

¿Cómo es que se interpreta este cuadro? Por un lado tenemos lo posible como algo latente pero que no se actualiza, más bien se hace o no se hace real. Después tenemos lo virtual, el cual existe pero necesita actualizarse por el ser humano para poder llegar a acontecer en la realidad. En cambio lo real es lo que está ahí y existe. Y por último, lo actual hace que las cosas lleguen a suceder y estén ahí.

¹²³ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 121-127. Si se quiere aclarar más el cuadro que realiza el autor, este apartado explica con mucho detenimiento de dónde han salido estos cuatro modos de ser y como se manifiestan.

Ahora damos cuenta de lo que se ha hecho en esta investigación y cabe preguntarse ¿qué y qué no se ha logrado? La investigación ha permitido recoger las bases que nos brindan los primeros dos capítulos para poder reflexionar, pensar, analizar, cuestionar, experimentar e intentar entender lo que sucede en nuestro vivir diario, no como entes alejados de la realidad sino como personas, que en este momento, nos vemos envueltas en una sociedad y en un mundo virtual-tecnológico para que podamos darle un sentido adecuado y a favor de nuestra humanidad ¿al final qué somos si no le damos sentido a nuestro existir? ¿o de qué sirve la virtualidad si ni siquiera le damos un sentido para entenderla? La vida del ser humano cambia rápidamente, es un hecho, pero si no estamos dispuestos a pensar, reflexionar y encontrarle significados a esos cambios, ya sean, conceptuales, tecnológicos, científicos, éticos o sociales, qué vamos a esperar de nuestra humanidad, si no hay un pensamiento que equilibre la vida del ser humano y su relación con el mundo nos vamos a perder y posiblemente tomaremos caminos equivocados.

Por ejemplo, es muy importante que reflexionemos acerca de la virtualidad y el desarrollo tecnológico que nos ha ido impactado, porque si observamos podemos darnos cuenta que las personas se comunican por medio de un dispositivo pero a la vez eso mismo ha hecho que se vaya perdiendo la capacidad de relacionarse con el mundo físico, con las personas físicas. El intento que se ha hecho en este trabajo no ha sido analizar una dicotomía, es decir, no se trata de ver que hay un mundo físico por un lado y por el otro un mundo virtual, en donde uno sea el bueno y otro el malo, lo que se pretende demostrar es que ambos coexisten al

mismo tiempo en nuestra humanidad y el no entenderlo hace que dividamos aún más nuestra persona física de la virtual porque actualmente eso somos, mientras nos conectemos a los dispositivos tecnológicos nos vamos a desenvolver en los entornos de realidad/virtualidad pero no por ello uno debe eliminar al otro. Y tampoco es haya que rechazar los cambios, lo importante es equilibrar porque si caemos en los extremos una humanidad virtual se pierde de lo que nos da la realidad física y viceversa, una humanidad meramente física se pierde de los beneficios que da la virtualidad. Por eso lo que viene cambiado es que la realidad no va a ser percibida únicamente por nuestro contacto físico con ella, sino también por medio de la tecnología que nos conecta a la virtualidad.

Por eso estoy de acuerdo con lo que concluye Lévy en su texto, porque al final, una parte importante de este proyecto es acompañar y *dar sentido a la virtualidad*, porque, como ya se ha dicho, sin un adecuado sentido nos creamos confusión, prejuicios erróneos y nos lleva a no poder entender ni encontrar un punto de equilibrio de la humanidad. Así la virtualidad tecnológica no es ni algo inhumano ni es una alteridad aterradora, pero tampoco es inofensiva, simplemente es una forma más en que el ser humano ha desplegado su existir. Y por eso se han podido mostrar, a grandes rasgos, los factores más importantes, es decir, las bases, los cimientos de la construcción que se hace de la virtualidad. Si tenemos esos pilares se puede dar un mejor sentido y eso nos dará una sociedad más estable, en la cual podamos resolver los problemas que se dan en la humanidad y no solamente quedarnos en una especulación de lo que ha pasado, de lo que pasa o podría pasar.

Amo lo que es frágil, evanescente, único y carnal. Aprecio los seres y los lugares singulares, irremplazables, las atmósferas vinculadas para siempre a situaciones y a momentos. Estoy persuadido que una parte capital de la moral consiste, simplemente, en aceptar estar en el mundo, en no huir, en *estar ahí*, para los otros y para uno mismo... Precisamente, porque lo actual es tan valioso, debemos pensar con la mayor urgencia en la virtualización que lo desestabiliza y habituarnos a ella. Creo que el sufrimiento de experimentar la virtualización sin comprenderla es una de las principales causas de locura y de la violencia de nuestro tiempo... La virtualidad, en sentido estricto, no tiene nada que ver con aquello que nos dice la televisión. No es un mundo falso o imaginario. Por el contrario, la virtualización es la propia dinámica del mundo común, aquello por lo que compartimos una realidad. Lo virtual, lejos de delimitar el reino de la mentira, es precisamente el modo de existencia de donde surgen tanto la verdad como la mentira¹²⁴.

A pesar de todo nos podemos dar cuenta que hace falta mucha reflexión acerca de la virtualidad, ya que la manera en que se da actualmente, es bastante inestable, se modifica y nos proporciona nuevas cosas con cada avance tecnológico, impactando todos los días nuestro vivir y nuestro experimentar con el mundo. Por eso hace falta y se necesita del tipo de pensamiento que nos da la filosofía para observar los cambios que hace la virtualidad en nuestra humanidad, ¿aunque no debería de ser al revés, es decir el ser humano debería hacerle los cambios a la virtualidad y no está a nosotros? Y precisamente por eso hay que recurrir a la filosofía, la cual nos va a permitir, no solamente cuestionar, pensar y problematizar, sino también, nos da la capacidad de cambiar, construir y formar la humanidad que queremos. La virtualidad no está ni cerca de poder ser bien comprendida, ni siquiera entendemos muchos de sus cambios y la tecnología sirve de catalizador, es muy importante que no la dejemos de lado, hay repensarla, se necesita una constante reflexión de lo que acontece en nuestro presente.

¹²⁴ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 131-134.

Bibliografía.

Biosca i Bas, Antoni. —“11 años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo.” *Eikasia. Revista de Filosofía*, año V, no. 28 (septiembre 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en

<http://www.revistadefilosofia.com/28-01.pdf>

Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y método*. Traducido por Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. Salamanca: Sígueme, 2007.

Heidegger, Martín. *Ser y tiempo*. Traducido por Jorge Eduardo Rivera Cruchaga. Madrid: Trotta, 2008.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Traducido por Diego Levis. Barcelona: Paidós, 1999.

Lorenzo Alquézar, Rafael, César Moreno Márquez, Alicia de Mingo Rodríguez. *Filosofía y realidad virtual*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2007.

Siabra Fraile, Joaquín Antonio. —“Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales.” *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, no. 24 (abril 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en

<http://www.revistadefilosofia.com/24-34.pdf>

Wittkower, D. E. *Facebook and Philosophy: What's on your mind*. Illinois: Open Court Chicago and La Salle, 2010.

Complementaria

Albano, Sergio y Naughton, Virginia, *Martín Heidegger génesis y estructura de Ser y Tiempo*. Buenos Aires, Quadrata, 2005.

Aristóteles. *Ética a Nicomaco*. Traducido por Julio Pallí Bonet. Madrid: Gredos, 2003.

Castells, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Traducido por Carmen Martínez Gimeno. México: Siglo XXI editores, 2004.

Centro de difusión de ciencia y tecnología. —“¿Qué es la realidad aumentada?”. Instituto Politécnico Nacional —“L@técnica al servicio de la patria” (citado el 16 de octubre de 2013): disponible en

<http://www.cedicyt.ipn.mx/RevConversus/Paginas/RealidadAumentada.aspx>

Echeverría, Javier, *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.

Fabris, Adriano. —“Los sentidos de lo virtual”. *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, no. 24 (abril 2009 [citado el 25 de marzo de 2013] Eikasia ediciones): disponible en

<http://www.revistadefilosofia.com/24-05.pdf>

Garfield, Simon. *On The Map: Why the world looks the way it does*. London: Profile Books Ltd, 2012.

García, Román. —“La construcción de la realidad a través del lenguaje.” *Eikasia. Revista de Filosofía*, no. 3 (marzo 2006 [citado el 12 de noviembre de 2012] Eikasia ediciones): disponible en

<http://www.revistadefilosofia.com/construccion.pdf>

Heidegger, Martín, *Conferencias y artículos*. Traducido por Eustaquio Barjau. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.

López Austin, Alfredo, *El modelo en la ciencia y la cultura*. México: Siglo XXI Editores, 2005.

Retro Informática, el pasado del futuro. —Realidad virtual”. *Facultat d'Informàtica de Barcelona* (citado el 22 de enero de 2013): disponible en <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>

Sánchez Corredera, Silverio. -Realidad, virtualidad y valores”. *Eikasia. Revista de Filosofía*, año IV, no. 24 (abril 2009 [citado el 22 de enero de 2013] Eikasia ediciones): disponible en <http://www.revistadefilosofia.com/24-11.pdf>

Schmidt, Eric y Cohen, Jared, *The new digital age: Reshaping the future of people, nations and business*. United States of America: Alfred A. Knopf, 2013.

Xolocotzi Yáñez, Ángel, *Una crónica de Ser y Tiempo de Martín Heidegger*. México: Itaca, 2011.

Xolocotzi Yáñez, Ángel, *Fundamento y abismo. Aproximaciones al Heidegger tardío*. México: Miguel Ángel Porrúa, 2011.