

La contemporaneidad cibernética y la construcción del mundo inteligible

Cybernetic contemporaneity and the construction of the intelligible world

Daniel Quintero¹

Centro Nacional de Desarrollo e Investigación en Tecnologías Libres, Mérida, Venezuela¹

Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela¹

dquintero@cenditel.gob.ve¹

Fecha de recepción: 05/10/2021

Fecha de aceptación: 16/10/2021

Pág: 32 – 41

Resumen

El indagar académicamente sobre la variante virtual de la identidad es una labor ardua, al tener que estudiarse un ámbito no-físico pero con incidencias sociales. Hay que subrayar, que las respuestas a muchas de las inquietudes que surgen sobre el vínculo de la identidad con los sistemas cibernéticos, no necesariamente se consiguen con una teoría de corte posmodernista, pudiendo encontrarse en el pensamiento platónico aspectos esenciales para interpretar los fenómenos informatizados de la contemporaneidad. Por ello, tomando como referencia la “Alegoría de la Caverna” se usarán elementos conceptuales de sus postulados, para dilucidar desde la perspectiva de lo inteligible y sensible el contexto de la identidad en red.

Palabras clave: Cibernético, identidad, inteligible, platónico, sensible.

Abstract

Investigating academically about the virtual variant of identity is an arduous task, as it is necessary to study a non-physical environment but with social incidents. It should be emphasized that the answers to many of the concerns that arise about the link between identity and cybernetic systems are not necessarily achieved with a postmodernist theory, being able to be in the platonic thought essential aspects to interpret the computerized phenomena of the contemporaneity. Therefore, taking the “Allegory of the Cave” as a reference, conceptual elements of its postulates will be used to elucidate the context of network identity from the perspective of the intelligible and sensitive.

Key words: Cybernetic, identity, intelligible, platonic, sensitive.



Esta obra está bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Introducción: Platón y la cibernética

Para captar el fondo de la *identidad digital*, *ciberidentidad* o *identidad 2.0*, es importante valorar un término transversal: la cibernética, destacando tres acepciones en el Diccionario de la Lengua Española (2014): “2. adj. Creado y regulado mediante computadora. 3. adj. Perteneciente o relativo a la realidad virtual. 4. f. Ciencia que estudia las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas”. Estos términos son concurrentes con el área de interés del estudio, indicándose en el propio diccionario que el origen etimológico del vocablo cibernética proviene del griego *κυβερνητική*, que equivaldría al arte de pilotear o gobernar una nave, siendo Platón uno de los primeros autores en hacer uso de *κυβερνητική κυβερνήτης*, pudiendo leerse en Πλάτων (2014):¹

τί δὲ κυβερνήτης· ὁ ὁρθῶς κυβερνήτης ναυτῶν ἄρχων ἐστὶν ἢ ναύτης· ναυτῶν ἄρχων. οὐδὲν οἶμαι τοῦτο ὑπολογιστέον, ὅτι πλεῖ ἐν τῇ νηί, οὐδ’ ἐστὶν κλητέος ναύτης· οὐ γὰρ κατὰ τὸ πλεῖν κυβερνήτης καλεῖται, ἀλλὰ κατὰ τὴν τέχνην καὶ τὴν τῶν ναυτῶν ἀρχήν. (Πολιτεία 1, 341ς-δ) ²

Tras veintitrés centurias, la palabra *κυβερνητική* fue retomada en el siglo XX por escritores como Norbert Wiener, Arturo Rosenblueth o Ross Ashby, quienes colocaron los cimientos del estudio de los ámbitos de control/comunicación entre animales y máquinas, coadyuvando para que la *cibernética* fuera calando gradualmente en la conciencia colectiva. Pero, el creciente uso de esta terminología encarnó un reto lingüístico, por el inmenso caudal de voces que adosaban el *ciber* a cualquier dicción, en un intento por describir nuevos fenómenos que poco o nada tenían que ver con la *κυβερνητική*. En ese contexto, una de las expresiones más vulgarizada actualmente es: *ciberspacio*, concepto que emana del mundo literario con Gibson (1984), que con una prodigiosa capacidad prospectiva la divisó como:

A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non space of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding (p. 37).

En su momento, *Neuromancer* no fue sino una pieza ficticia más, pero el transcurrir de los años la colocarían como una de las interpretaciones más ajustadas a la llamada *sociedad*

¹Πλάτων (2014). Πολιτεία http://www.fsf.vu.lt/dokumentai/katedros/filosofijos/Jankauskas/Graikiskai/Politeia_1.pdf

²Nota del autor: Tomando como referencia la traducción hecha a La República de Platón (1998) por Conrado Eggers Lan: ¿Y el piloto? El verdadero piloto, ¿es un marinero o es el que manda a los marineros? —El que manda a los marineros. —En su caso, pues, no es el hecho de que navega en una nave lo que se toma en cuenta, y no por eso debe ser llamado marinero, dado que no se lo llama piloto por navegar sino por el arte de gobernar a los marineros (República I, 341c-d).

en red. Sin duda, el transitar por una constelación de datos con esa magnitud, requeriría de *κυβερνητική* para no sucumbir en unas profundidades donde convergen el mundo sensible e inteligible asomado por Platón.

El biombo virtual y los titiriteros informáticos

La identidad se retroalimenta con la memoria colectiva, ambas se edifican generacionalmente, configurándose los patrones sociales a través de la interpretación de lo cognoscible, sobre este punto refería Platón (1998): “...lo que a mí me parece es que lo que dentro de lo cognoscible se ve al final, y con dificultad, es la Idea del Bien” (República VII, 517b-c). Esa idea, que se enlaza a la inteligencia y la verdad, sólo se alcanza con el ascenso que permite a los humanos el poder de la razón.

Por otro lado, quienes dan preponderancia al reflejo de lo real, se colocan en una dimensión contrapuesta a la referida en el párrafo previo, interpelando retóricamente el referido filósofo: “¿Y que los prisioneros no tendrían por real otra cosa que las sombras de los objetos artificiales transportados?” (Platón, 1998, República VII, 515c). En consecuencia, puede ser que lo percibido por los sentidos difiera ostensiblemente de lo acontecido en la realidad.

No obstante, ambas vertientes pueden a su manera nutrir o desfigurar el sustrato cultural, proyectando según la alegoría sombras/luces o ideas/razones, que terminarán determinando por cuál mundo discurrirá el individuo o colectivo. Este derrotero, trastoca el accionar del propio sujeto investigador, Espina (2007) manifiesta:

El sujeto que conoce está implicado (emocional, racional, éticamente) en el contexto de lo que conoce, forma parte de un proceso común que incluye a ambos ejes de la relación de conocimiento, está relacionado con el objeto, lo modifica y se modifica a sí mismo en el proceso investigativo (p. 34).

De lo anterior queda patente, que el estudiar el proceder de los seres humanos tiene una profundidad insospechada, interactuar con lo emocional, racional, ético es sondear ambos extremos (inteligible y sensible). De tal manera, las investigaciones sociales están alejadas de las percepciones de quienes ven un ejercicio pasivo de narrativa, en palabras de Platón (1998) sería como quien mira adormilado desde un tabique las sombras de: “...toda clase de utensilios y figurillas de hombres y otros animales, hechos en piedra y madera y de diversas clases” (República VII, 514c-515a).

Ahora bien, el panorama esbozado se hace más difuso al imbricarse con factores tecnológicos, radicando ahí el asidero de la pregunta: **¿La identidad digital coadyuva a la instauración de un mundo sensible que restringe la apreciación del mundo inteligible?** Para encontrar la respuesta, se deben entender procesos que son todavía muy poco disertados,

pero que su afectación es enorme en nuestra cultura, Castells (2001) acotaba sobre algunas preocupaciones latentes en el área:

Por otro lado, los críticos de Internet y los reportajes de los medios de comunicación, basándose a veces en estudios realizados por investigadores académicos, defienden la idea de que la expansión de Internet está conduciendo hacia un aislamiento social y una ruptura de la comunicación social y la vida familiar, porque los individuos se refugian en el anonimato y practican una sociabilidad aleatoria, abandonando la interacción personal cara a cara en espacios reales (p. 137).

Aunque, el teórico español consideraba que tales afirmaciones debían profundizarse para tener más claro el papel de la Internet sobre la sociabilización, los años mostrarían que estas inquietudes precipitadas lejos de hacerse inverosímiles se irían materializando.

Particularmente, la brecha de siglos para que las ideas de Platón llegaran a nosotros es inaudita en relación a la temporalidad del *cibermundo*, donde cada minuto se intercambian millones de datos que se dirigen hiperbólicamente al *mundo sensible* para desbordar a los sentidos, explica Mena (2021) en un análisis para *Statista Research & Analysis* que:

Este año, por ejemplo, se calcula que en un solo minuto se compartirán alrededor de 695.000 stories en Instagram, los usuarios de WhatsApp y Facebook Messenger enviarán 69 millones de mensajes y se subirán 500 horas de contenido a YouTube. Aunque vertiginosas, estas cifras son sólo una pequeña muestra del ritmo frenético con el que se generan e intercambian datos y actividades en la Red. Y, por si esto fuera poco, todo indica que la actividad en Internet seguirá incrementando. Esto se conseguirá, entre otras cosas, gracias a la adopción cada vez más generalizada de la 5G y al aumento del número de personas con acceso a Internet en los próximos años.

Hay que acotar, que dentro de este fenómeno computacional se hace palpable la remoción que está operando en las raíces de nuestra sociedad al afectar la apreciación del mundo inteligible, porque al anteponerse la complacencia de los sentidos se enaltece la *δόξα* (doxa) en detrimento de la *ἐπιστήμη* (episteme), repercutiendo en la *identitas* (identidad), por restringirse la apreciación del *χόσμος* (cosmos) a un simple hecho *εἰκονικός* (virtual).

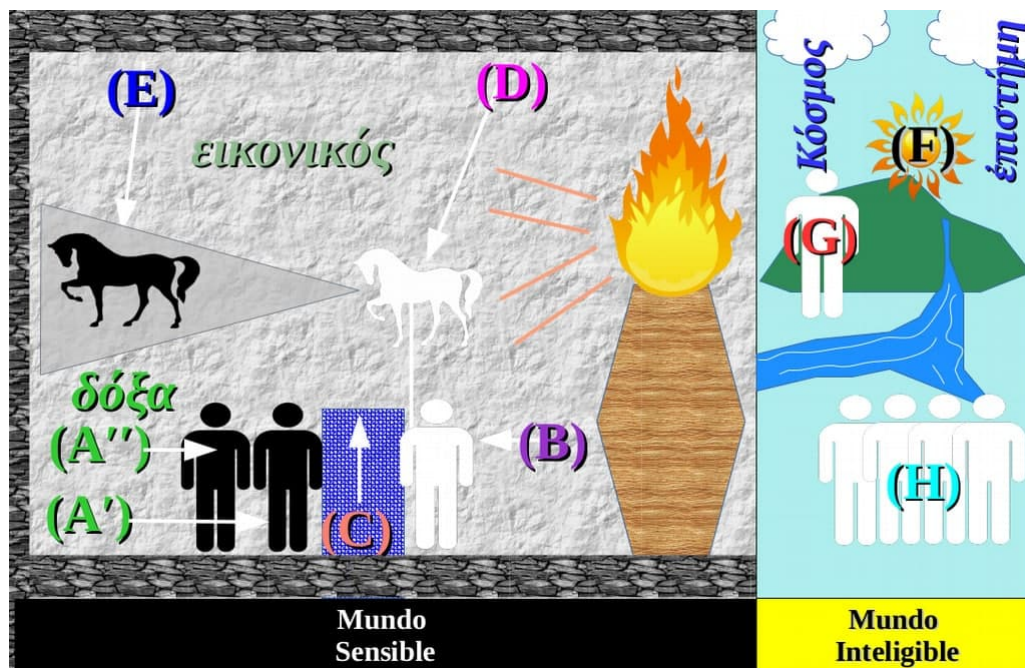


Figura 1: Una Mirada desde “La Alegoría de la Caverna” a la Identidad Digital.

Fuente: Elaboración propia.

Por ello, el acontecer informático se desarrolla en medio de un escenario que acoge verdades virtuales que no son realidades físicas, pero generan consecuencias sociales, describió el discípulo de Sócrates: “...como el biombo que los titiriteros levantan delante del público para mostrar, por encima del biombo, los muñecos” (República VII, 514b). En relación a la cita precedente, parafraseando a Platón (1998): hay un *biombo virtual* compuesto por las redes computacionales, donde los *info-titiriteros* (representados por los emporios tecnológicos), muestran por encima de dicho biombo: los *muñecos 2.0*, que se proyectan como las *identidades digitales* de los *cibersujeto* (usuario pasivo del dispositivo digital). Debido a esto, en el *biombo virtual* los factores intervinientes diluyen la identidad/otredad clásicas, principalmente por la coyuntura mencionada por Sadin (2017):

Se trata de la aparición de un acoplamiento inédito entre organismos fisiológicos y códigos digitales, que se teje induciendo una tensión inestable entre aptitudes y misiones otorgadas a lo humano, por un lado, y a las máquinas, por el otro. Nuestra época estará caracterizada, y todavía por un tiempo, por un equilibrio incierto y nebuloso marcado por una forma de distribución binaria y que es emblemática en la frecuentación reciente de flujos de Internet, operados desde ahora, en su mayoría, por robots electrónicos autónomos. No obstante, un movimiento que tiende hacia el incremento continuo de la “administración” del mundo mediante dobles artificiales inteligentes parece inexorable; esta administración, presumimos, se asemeja, en los hechos, a una “toma del poder”, una suerte

de “golpe de Estado permanente” o progresivo organizado por la sofisticación tecnológica contemporánea (pp. 31-32).

Entonces, esa distribución binaria apuntada por el intelectual francés es clave para enlazarla con el diálogo entre Sócrates y Glaucón, que en el fondo contiene matices de las posturas heráclitanas y parménideanas, pudiendo ser la identidad digital el caldo de cultivo para esos *dobles artificiales inteligentes*.

¿La caverna digital una alegoría del siglo XXI?

Corresponde ahora un desafío intelectual, tomar una reflexión realizada cerca del año 380 a. C, en el marco de la polis ateniense y articularla con la sociedad informatizada del nuevo milenio. Para ello, un apoyo insoslayable puede ser la lógica matemática, que el propio Platón (1998) estimulaba para afrontar el razonamiento sobre lo natural, lo inteligible, exponiendo:

Sería conveniente, Glaucón, establecer por ley este estudio y persuadir a los que van a participar de los más altos cargos del Estado a que se apliquen al arte del cálculo, pero no como aficionados, sino hasta llegar a la contemplación de la naturaleza de los números por medio de la inteligencia (República VII, 525b-c).

Así pues, para abordar los cambios en los rizomas de la *identitas*, extrapolamos la propuesta analítica a una ecuación, para hacer más comprensible los sujetos participantes en la *caverna digital*, pudiendo expresarse como:

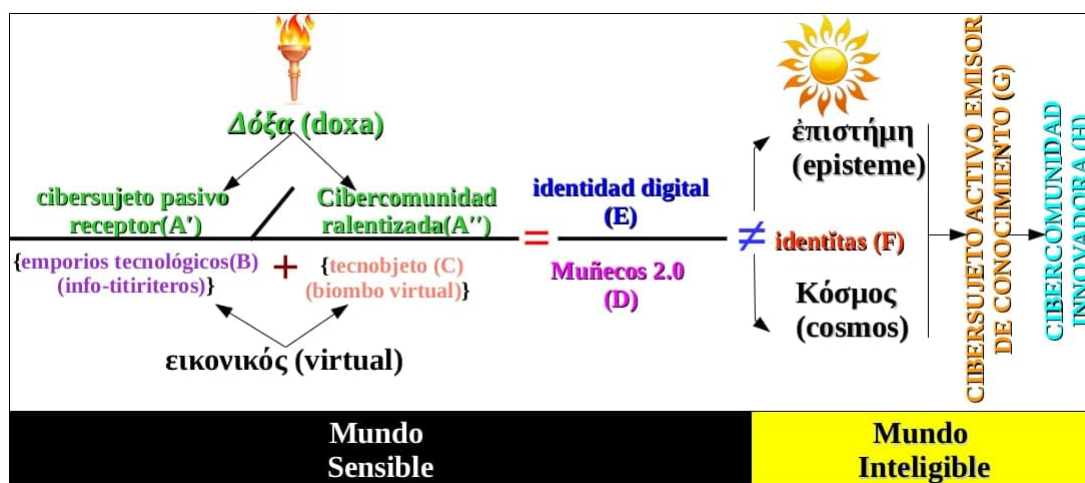


Figura 2: Variables intervinientes en la caverna digital.

Fuente: Elaboración propia.

Un elemento crucial, es observar que el planteamiento no sea contradictorio, irresoluble o aporético. Partiendo del último concepto enunciado, en el Diccionario de Filosofía de Audi

(2004) se define la aporía como: “término griego que significa «rompecabezas», «cuestión a discutir», «estado de perplejidad». El método aporético –plantear rompecabezas sin ofrecer soluciones– es típico de las refutaciones de los primeros diálogos socráticos de Platón” (p. 63).

Es así, como se percibe que aunque la ecuación separa por intermedio del $\neq$ dos presupuestos claramente disímiles, hay un punto de conexión: la identidad. Si bien, ambos extremos responden a dos dinámicas contrapuestas, particularmente el izquierdo afincado en lo sensible está desconfigurando al lado derecho que se sostiene en lo inteligible.

Sería pertinente exponer, que nos encaminamos al escenario descrito por Platón (1998) al referirse a los prisioneros: “¿crees que han visto de sí mismos, o unos de los otros, otra cosa que las sombras proyectadas por el fuego en la parte de la caverna que tienen frente a sí?” (República VII, 515a). Por tanto, la advertencia del filósofo ateniense sobre una vida donde la mayoría de los hombres y mujeres están aprisionados en el desconocimiento, presumiendo lo falso de una sombra como una verdad inamovible, es concomitante con la construcción falaz de algunas identidades ficticias para vivir en mundos virtuales.

Atendiendo lo anterior, se denotan las repercusiones culturales y la mella al sentido clásico de la identidad, que va siendo relegado cada día más por su variante informática. Para sorpresa de muchos, esta cesión de identidad no está supeditada a una acción voluntaria, incluso el haber restringido el uso en redes sociales ayuda poco, como agrega López (2020):

Queramos o no, llevamos años navegando por Internet (en mayor o menor medida) dejando información sobre nosotros mismos que, de la misma forma que un rastro de migas de pan, habla sobre nuestros gustos, música, libros, cine, la ropa que queremos comprar y que compramos, las zapatillas que nos quedan más cómodas y el deporte para el que las utilizamos. Debido a esto, también es posible que también se conozcan nuestras convicciones políticas, en qué empresa hemos desarrollado nuestras carreras, nuestro estilo de liderazgo y manera en la que compaginamos nuestra vida laboral y personal (p. 24).

De las evidencias expuestas, se palpa que la construcción paralela de perfiles identitarios informáticos (o dobles artificiales inteligentes como subraya Eric Sadin), procuran el envolver los sentidos humanos con hábitos donde se anteponen los automatismos al uso del razonamiento.

Por este motivo, cuando los datos proveídos por una interfaz gráfica se equiparan con realidades y no a recreaciones canalizadas por un lenguaje de programación, el individuo se va separando paralelamente de su razón e identidad, subrayando Anyó (2008): “La reflexión sobre la identidad es una constante desde los primeros estudios en el ciberespacio hasta la actualidad, ya que la red facilita cierto tipo de relaciones sociales que parecen favorecer el juego de identidades” (p. 156).

Asimismo, ese proceso de facilitación se va entremezclando con los perfeccionamientos tecnológicos, al igual que las sombras de la alegoría que se acompañaban de sonidos para hacer aún más creíble la experiencia de los prisioneros. Al respecto, describen Galán y Martínez (2010) tres ramas de la inteligencia artificial: programación heurística constituida sobre el modelo de comportamiento humano, las redes neuronales que abstraen modelos del cerebro humano y la evolución artificial que emula procesos genéticos, que van virtualizando cada parte de nuestra vida.

Empero, estos desarrollos pueden profundizar también la disociación de la realidad, la consultora hispana Estudio de Comunicación (2018) habla de las *cámaras de eco*: “...que responden a burbujas digitales en las que los propios miembros comparten informaciones que respalden sus puntos de vista y que son terreno de cultivo propicio para la expansión de las fake news” (p. 5). En resumidas cuentas, el concepto antedicho se maximiza con la inteligencia artificial, siendo análogo al eco narrado por Platón (1998):

Y si la prisión contara con un eco desde la pared que tienen frente a sí, y alguno de los que pasan del otro lado del tabique hablara, ¿no piensas que creerían que lo que oyen proviene de la sombra que pasa delante de ellos? (República VII, 515b).

De lo tratado se desprende, que las aplicaciones computacionales modulan los sentidos como una *caja de resonancia* para intensificar o aligerar las sensaciones en la *caverna digital*, alterando los relacionamientos sociales que antes eran sostenidos en el intercambio personal sin mediaciones.

A manera de cierre: ¿Cómo alcanzar el ámbito inteligible?

La era digital no parece tener marcha atrás y sin duda son muchas las ventajas para la humanidad, pero hay que advertir que la *caverna digital* se sostiene específicamente sobre tres factores: el monopolio tecnológico, la expansión informática irrestricta y el uso inconsciente de ciberdispositivos que conducen a la *morada-prisión*.

Por otro lado, la consecución de tecnologías libres, sin limitantes privativas y que potencien la apropiación del conocimiento, coadyuvarán a que el **cibersujeto pasivo receptor** evolucione hacia uno **activo emisor de conocimiento**, encaminando a la **cibercomunidad ralentizada** hacia un perfil **innovador**, dirigiendo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a un *ámbito inteligible*, cambiando la ecuación preliminar que sustenta el fenómeno actual de la identidad digital, señalaba Platón (1998):

Pues bien, querido Glaucón, debemos aplicar íntegra esta alegoría a lo que anteriormente ha sido dicho, comparando la región que se manifiesta por medio de la vista con la morada-prisión, y la luz del fuego que hay en ella con el poder del sol; compara, por otro lado, el ascenso y contemplación de las cosas de arriba con el camino del alma hacia

el ámbito inteligible, y no te equivocarás en cuanto a lo que estoy esperando, y que es lo que deseas oír (República VII, 517a-b).

En esta contemporaneidad cibernética la construcción del mundo inteligible sólo será posible si se rompen las cadenas cognitivas que informáticamente se han forjado. Es necesario, asumir el control de las redes virtuales para canalizarlas como otra dimensión para la sociabilización y que no supriman los patrones identitarios naturales.

Este trabajo parecería un ejercicio forzado para troquelar una idea antigua a eventos cibernéticos, pero el pensamiento filosófico supera las barreras del tiempo, de hecho muchos de los presupuestos que sostienen a la sociedad del siglo XXI se estructuraron hace miles de años y fueron constituyendo el sustrato cultural de la identidad. No obstante, las TIC en solo décadas han demostrado tener el poder para desleír los patrones sociales. Lamentablemente, las consecuencias informáticas han sido subestimadas, naufragando la identidad del *Homo sapiens* en un *metaverso*³.

Referencias

- Anyó, L. (2008). Identidad y Videojuego: Aplicación de “La GRID Group Cultural Theory” A la Etnografía Virtual. En *La Mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Ankulegi. Recuperado desde <https://www.ankulegi.org/wp-content/uploads/2012/03/0510Anyo.pdf>
- Audi, R. (2004). *Diccionario de Filosofía*. Ediciones Akal.
- Capdet, D. (2011). Metáforas visuales en los mundos virtuales. El caso de NANEC 2010/11. *Innovació Educativa*, (45. Enero - Junio), 38-45. Recuperado desde <https://ojs.uv.es/index.php/attic/article/view/339/387>
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Areté.
- Española, R. A. (2014). Cibernética. En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado desde <https://dle.rae.es/cibern%C3%A9tico>
- Espina, M. (2007). Complejidad, transdisciplina y metodología de la investigación social. *Revista Utopía y Praxis Latinoamericana*, 12(38), 29-43. Recuperado desde <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2373898.pdf>
- Estudio de Comunicación. (2018). Influencia de las noticias falsas en la opinión pública. Servimedia. Recuperado desde https://www.servimedia.es/sites/default/files/documentos/informe_sobre_fake_news.pdf

³Nota del autor: sobre este concepto Capdet (2011) expresa: “... en el Metaverso el usuario está representado por un avatar (representación tridimensional a modo de entidad delegada pero no desvinculada) que goza de una cierta autonomía (puede adoptar una posición estática o dinámica) para actuar dentro de los denominados mundos espejo (formados por simulaciones detalladas del mundo real) en una actividad que puede ser de tipo inmersivo, lúdico o social” (p. 40).

- Galán, H. & Martínez, A. (2010). *Inteligencia artificial. Redes neuronales y aplicaciones*. Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado desde <http://www.it.uc3m.es/jvillena/irc/practicas/10-11/06mem.pdf>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Science Fiction Books New York. Recuperado desde <http://index-of.es/Varios-2/Neuromancer.pdf>
- López, F. (2020). ¿Cómo funciona la computación cuántica? Recuperado desde <https://blogs.iadb.org/conocimiento-abierto/es/como-funciona-la-computacion-cuantica/>
- Mena, M. (2021). ¿Qué sucede en Internet en un minuto? Recuperado desde <https://es.statista.com/grafico/17539/datos-creados-online-en-un-minuto/>
- Platón. (1998). *La República*. Editorial Gredos. Traductor: Conrado Eggers Lan.
- Sadin, É. (2017). *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo*, Caja Negra. Areté.