

DEL MUNDO DE LAS FORMAS AL MUNDO DIGITAL: UNA MIRADA GENEALÓGICA A LA FILOSOFÍA DE LA DUALIDAD DE LO VIRTUAL A LO FÍSICO

FROM THE WORLD OF FORMS TO THE DIGITAL WORLD: GENEALOGY OF THE PHYSICAL-VIRTUAL DUALITY

Julio Gabriel Manzo Zozaya

info@conectorglobal.com

ORCID 0000-0002-8192-4699

Doctorado en Ciencias Económicas y Sociales. Dirección de Postgrado. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela

Recibido 08/03/2024 - Aprobado 17/04/2024

Resumen

La investigación explora la genealogía de la dualidad física y virtual, desde el mundo platónico de las formas hasta el ámbito digital actual. El objetivo es reflexionar críticamente sobre las implicaciones filosóficas de la dualidad platónica en el contexto digital contemporáneo, en el que convergen el mundo físico y virtual. Con un enfoque epistemológico cualitativo y metodología documental, traza esta genealogía mediante un análisis filosófico y bibliográfico. De carácter descriptivo, con enfoque hermenéutico y fenomenológico, su alcance es teórico e histórico. Las conclusiones revelan una conexión entre la noción platónica del "mundo de las formas" y la estructura del mundo digital. Donde la interacción humano-tecnológica sitúa al hombre como mediador entre el mundo físico y digital.

Palabras clave: dualidad, genealogía, identidad digital, virtual, filosofía.

Abstract

This research explores the genealogy of the physical-virtual duality, from the Platonic world of forms to the current digital realm. The objective is to critically reflect on the philosophical implications of Platonic duality in the contemporary digital context, where the physical and virtual worlds converge. Using a qualitative epistemological approach and documentary methodology, it traces this genealogy through philosophical and bibliographic analysis. Descriptive in nature, with a hermeneutic and phenomenological approach, its scope is theoretical and historical. The conclusions reveal a connection between the Platonic notion of the "world of forms" and the structure of the digital world, where human-technology interaction positions humans as mediators between the physical and digital worlds.

Keywords: duality, genealogy, digital identity, virtual, philosophy.

Introducción

Las implicaciones filosóficas de la dualidad platónica en el contexto digital contemporáneo, nos invita a reflexionar sobre el conocimiento, la realidad y la interacción humana mediada por la tecnología. A través de un análisis genealógico y filosófico, se rastrean los orígenes de esta dicotomía, desde las abstracciones platónicas de la realidad hasta su manifestación en la era tecnológica moderna. El investigador pretende comprender cómo la convergencia entre el mundo material e inmaterial, confrontando el aspecto físico y virtual de ambos mundos, moldea nuestra percepción de la realidad, de nuestra identidad humana en el plano digital y de la interacción con la tecnología.

La investigación tiene un enfoque cualitativo, hermenéutico y fenomenológico, para interpretar y conocer la teoría filosófica y aplicar su comprensión en la experiencia de la dualidad platónica en el contexto físico – virtual. La metodología es documental y descriptivo, su alcance es teórico e histórico a partir del arqueo bibliográfico de fuentes secundarias. La investigación invita a reflexionar sobre el papel del ser humano como mediador en este dualismo, transitando y construyendo su existencia en ambos planos. Al explorar la genealogía de esta dualidad, se pretende ofrecer una perspectiva crítica y actualizada sobre las implicaciones filosóficas, sociales y culturales de la coexistencia de lo físico y lo virtual.

La digitalización, lejos de ser una ruptura paradigmática radical, puede interpretarse como una nueva fase en la evolución de cómo los seres humanos

conceptualizan y estructuran su realidad. Así, el artículo no sólo busca enriquecer nuestra comprensión del mundo digital, sino también plantear preguntas fundamentales sobre cómo interpretamos la realidad el conocimiento a partir de la interacción con la tecnología en la era de la información.

Disertación

Platón y la dualidad del ser

Platón, uno de los filósofos más influyentes de la antigüedad, quien para explicar la realidad del hombre postuló la existencia de una dualidad fundamental entre el “mundo de las ideas” y el “mundo físico”. En la doctrina de los dos mundos de Platón convergen el mundo inmaterial (ideal, abstracto, general, conceptual e intelectual) y el mundo material (concreto, perceptible por los sentidos, individual). Presentándose entonces un dualismo metafísico, el “dualismo platónico” en el que se contraponen el aquí y el más allá, lo físico y más allá de lo físico. En dicho dualismo interviene como mediador el hombre, ya que no solamente transita entre los dos mundos, sino que es parte de ambos.

Al respecto, Estermann (2001) señala que:

Dentro de la concepción de los dos mundos, el hombre ocupa un lugar muy especial. La antropología platónica es una antropología de la dualidad; el hombre es fundamentalmente metaxy, es decir, 'en medio'. Mientras que las cosas materiales forman parte del mundo sensitivo y las ideas del

mundo ideal, el hombre se encuentra en un terreno intermedio entre los dos mundos. Está entonces entre Dios y el animal, entre muerte e inmortalidad, entre cosmos perecedero y mundo eterno, entre libertad y necesidad. Esta existencia intermedia se explica por la dualidad de su naturaleza: por una parte, es cuerpo, y por otra parte es alma. Como cuerpo pertenece al reino de la materia, a este mundo pasajero y aparente; y como alma (psykhé) pertenece al reino de las ideas. (p. 32)

Es así como, el mundo de las ideas (o mundo inteligible), también llamado mundo de las formas, el cual está compuesto por entidades eternas, inmutables y perfectas que representan la verdadera realidad. Estas ideas son abstractas y no están sujetas al cambio del tiempo, a diferencia del mundo físico, que es mutable y está en constante transformación (Platón, 1992). Según la teoría filosófica de Platón, el mundo de las ideas, es la verdadera realidad, conformado por ideas perfectas, conceptos abstractos que solo pueden ser comprendidos por la razón; siendo el mundo físico una copia de estas. Digamos que el mundo físico es la representación material de las ideas del hombre, por lo que cada acción en el mundo sensible (concreto) es el reflejo de una o más ideas (Estermann, 2001).

Un ejemplo del mundo de las ideas es la idea de la belleza, o de la justicia, existe de manera perfecta en el mundo, como un ideal. Mientras que un ejemplo de la belleza en el mundo físico (o sensible) es un atardecer, que puede ser bello, pero es temporal, desaparece. Para Platón un atardecer es una copia imperfecta de la idea pura de belleza. Platón ejemplifica esta dualidad en el Mito de la caverna, donde los prisioneros solo ven sombras proyectadas en la pared que otras personas mueven frente a una fogata que está detrás de ellos prisioneros, sin conocer verdaderamente qué ocurre afuera de la caverna.

La caverna simboliza el mundo físico (sensible) donde las personas ven sombras (apariencias) proyectadas en la pared, creyendo que eso es la realidad; el mundo exterior a la caverna simboliza el mundo de las ideas (inteligible), es allí donde se encuentra la verdadera realidad (o conocimiento verdadero), que solamente se puede conocer mediante el razonamiento (filosofía). El fuego que proyecta imágenes simboliza la luz falsa, el conocimiento limitado, parcial y engañoso, las sombras en la pared representan las ilusiones o falsas realidades, que los sentidos nos muestran y que tomamos como ciertos, y los cavernícolas o prisioneros simbolizan a las personas comunes que atrapadas en su ignorancia creen lo que ven y escuchan fuera de la caverna y lo asumen como verdadero sin cuestionarlo.

Tabla 1

Contraste entre el mundo real y el mundo ideal

Contenido	Atributos	Calificación	Facultad	Contenido
Mundo ideal	Ideas	Universal, espiritual, esencial, eterno, estático, necesario, absoluto, verdadero.	Ser	Intelecto (Razón)
Mundo real	Entes concretos	Individual, material, mutable, temporal, accidental, contingente, relativo, falso.	Apariencia	Sensación (Sentidos)

Fuente: Estermann, (2001)

En tal sentido, existen dos planos del ser, uno fenoménico y visible, y el otro invisible y meta fenoménico, que sólo puede ser captado con la mente, ya que es puramente inteligible. Es por ello que, las ideas constituyen la esencia de las cosas, haciendo que cada cosa sea lo que es; otorgándole identidad al

determinar su verdadera naturaleza (Reale y Antiseri, 2007). En el esquema de Platón, el mundo ideal sirve de modelo para el mundo sensible (copia del anterior) y existe un artífice para crear o plasmar esa copia a partir del modelo, dicho artífice es el hombre, que sirve de mediador, pensante, un “ente” intermedio, que se encuentra entre las ideas y las cosas. Entendiendo entonces que la idea antecede a la cosa (la forma visible) porque constituyen un modelo (como debe ser cada cosa).

En la actualidad, la dualidad platónica puede interpretarse análogamente en la relación entre el mundo digital y el mundo físico. Si comparamos la virtualidad con el mito de la caverna de Platón, tendríamos que el mundo digital sería la caverna en la que vemos imágenes de perfiles, noticias, realidad virtual, simulaciones, entre otros, que junto a sonidos representan realidades aparentes e incompletas o manipuladas (distorsiones), copias imperfectas de la realidad, lo que vemos son representaciones de la realidad (sombras proyectadas en dispositivos de interfaz), no la realidad misma, dichas representaciones pasan por nuestros sentidos agregándoles subjetividad y sesgos. Lo que vemos en las pantallas de una computadora o teléfono, se contrasta con la realidad que está fuera de las pantallas.

El “mundo digital” se compara al mundo de las Ideas de Platón, en el que los datos y estructuras informáticas son esencialmente inmutables y desmaterializadas. Tal como ocurre con las formas platónicas, los datos digitales existen en un estado abstracto, que trascienden su representación física. Por ejemplo, tal como lo argumenta Floridi (2014) un archivo digital en la nube puede ser replicado y accedido desde múltiples dispositivos, y

visualizarse de manera distinta sin alterar su esencia original, reflejando de esta manera la inmutabilidad de las ideas de Platón.

Ahora bien, es necesario aclarar que en la práctica los datos no son completamente inmutables, a diferencia de las ideas platónicas (que son eternas e inalterables), los archivos digitales pueden alterarse, corromperse, dependiendo del contexto y la tecnología que, efectivamente son mutables.

Desde la mirada de Turkle (2012) la experiencia tangible de interactuar con interfaces digitales, como pantallas táctiles o dispositivos de realidad aumentada, representa la materialización de las ideas abstractas en acciones y percepciones concretas. Esta relación pone de manifiesto la persistencia de la dualidad platónica entre la parte inmaterial (los datos) en la analogía del mundo de las ideas de Platón y la parte material o física que estaría representada por la infraestructura tecnológica que permite la existencia y funcionamiento del mundo virtual; esto incluiría el *Hardware* como servidores, computadores personales, dispositivos móviles, cables de red, *routers*; así como dispositivos de interfaz tales como, pantallas, teclados, ratones, e interfaces táctiles que permiten a los usuarios interactuar con el mundo virtual a través de los sentidos físicos.

Metodología

La investigación tiene un enfoque epistemológico de naturaleza cualitativa, enmarcado en a la interpretación hermeneútica de textos filosóficos y fenomenológico, ya que intenta comprender la experiencia de la dualidad

platónica en el contexto físico – virtual desde el pensamiento filosófico. La metodología es documental, al trazar una genealogía de la realidad físico-virtual mediante un análisis filosófico a partir del arqueo bibliográfico de fuentes secundarias. A su vez, es de carácter descriptivo; su alcance es teórico e histórico debido a que la evidencia se obtuvo de textos y teorías existentes.

Objetivo de la investigación: Reflexionar críticamente sobre las implicaciones filosóficas de la dualidad platónica en el contexto digital contemporáneo, en el que convergen el mundo físico y virtual.

Revisión Genealógica

Como discípulo de Platón, Aristóteles desarrolló su propia visión sobre la naturaleza de la realidad, mediante la teoría *hilemórfica* (hilemorfismo), que se centra en la relación entre “materia” (*Hyle*) y “forma” (*Morphé*), para él la materia y la forma se combinan para conformar la sustancia de todas las cosas, por lo que son entidades inseparables. La forma es el “elemento determinante” (esencia) que hace que las cosas sean como son, mientras que la materia es aquello de lo que está hecha la cosa, como un principio receptivo (sustrato común de las cosas corpóreas) de carácter físico.

El pensamiento aristotélico sobre la interdependencia entre forma y materia ofrece una base filosófica para comprender el modo en que estos dos componentes coexisten en un sistema digital, cumpliendo roles complementarios. Aristóteles rechaza el dualismo pitagórico - platónico (cuerpo y alma), sino que lo considera dos elementos de una sola y única

sustancia (Olmedo, 1993). Incluso, ese enfoque lo traslada al aspecto económico - social, donde el antagonismo de clases se manifiesta en posiciones duales (idealismo – realismo, idealismo – materialismo). Por ejemplo, en la edad media la aristocracia vs el pueblo, la dualidad se manifiesta en los dominadores y los dominados, en el Marxismo la burguesía vs el proletariado, en la era digital sería las corporaciones como Google que controlan la información y los datos vs los usuarios que consumen la tecnología, pero tienen poco poder de influencia.

En la tecnología moderna, el *hardware* representa la materia, es decir, los componentes físicos o tangibles, mientras que el *software*, por otro lado, es la forma, la estructura organizativa y las instrucciones que le dan propósito y función al *hardware*. Sin embargo, Aristóteles destacó una distinción entre acto y potencia en términos de capacidad y potencialidad (Makin, 2006), por ejemplo, un procesador sin *software* tiene el potencial de ejecutar programas, pero no lo hará (acto) hasta que no se instale un sistema operativo.

De tal forma que, un software tendrá el potencial, pero solo se convertirá en acto hasta que una persona (usuario) lo ejecute o use. De manera tal que, el software dará estructura e instrucción (comando) al *hardware*, permitiendo que el sistema en su conjunto cumpla con una función específica, siendo esta una analogía de la teoría aristotélica de que la forma no puede existir sin la materia. Es aquí, donde se evidencia el papel central del hombre como intermediador en la interacción humano – tecnología.

Por su parte, Descartes (1985) estableció en el siglo XVII una clara separación entre la “res cogitans” (El pensamiento) y la “res extensa” (Materia), dicha dicotomía mente - materia constituye la realidad que conocemos; para Descartes estos dos aspectos de la realidad son entidades completamente distintas; La mente es inmaterial y consciente e invisible, mientras que el cuerpo es material, extenso y está sujeto a las leyes físicas. De igual manera, sostiene que tal distinción entre la mente y la materia plantea interrogantes que surgen de su interacción sobre la experiencia humana, ¿cómo determinar lo que es verdadero y lo que es falso?, ¿qué tan confiables son nuestros sentidos? y ¿cómo percibimos e interpretamos la realidad exterior?, ¿cuestionamos la existencia de una realidad objetiva?

Descartes postuló el dualismo cartesiano, el cual ha tenido profunda influencia en la filosofía occidental y en la manera de entender la relación entre lo material y lo inmaterial. Esta teoría filosófica explica que el cuerpo y la mente son dos sustancias diferentes que pueden existir por separado (Babolin, 2005). Para los cartesianos el verdadero conocimiento se obtiene por medio de la mente y no de los sentidos (Parra, 2004).

El motor del espíritu es la mente y la actividad pensante le brinda libertad que le impulsa independientemente de la vida material del cuerpo. Esto ocurre también en el mundo digital, donde predomina el “yo pienso” sobre la presencia del cuerpo, la cual es superflua e irrelevante, debido a que la corporeidad no es restrictiva, por el contrario, es extensiva, al permitir al cerebro y a las manos realizar proyecciones del “yo” en un mundo digital.

La tradicional distinción filosófica entre mente y cuerpo puede verse reflejada en la relación entre *software* (algoritmos, mente), entendidos como sistemas abstractos de información y procesamiento y el *hardware* (cuerpo, máquina), la infraestructura física que los materializa. Si bien el *software* provee la lógica y la función, el *hardware* es el sustrato físico con capacidad de ejecución, la mente humana involucra aspectos tales como la subjetividad, la intencionalidad y la experiencia encarnada, dimensiones que trascienden la mera relación funcional entre código y máquina, por lo que la experiencia humana es única e irrepetible. Al respecto, Floridi (2011) señala que los algoritmos pueden entenderse como abstracciones inmateriales similares al pensamiento cartesiano, pues requieren un soporte físico como el *hardware* para manifestarse y operar.

Finalmente, Descartes sostenía que la mente podría existir independientemente del cuerpo, ya que consideraba que la esencia del ser humano residía en el pensamiento y no en lo corpóreo (Descartes, 1985). Esto encuentra un eco en la tecnología digital, donde el *software* puede migrar entre distintos soportes físicos o incluso estar completamente en la nube, sin perder su esencia, igual que no la pierde la mente cartesiana, que podría sustituir incluso en ausencia del cuerpo (Floridi, 2014). De esta manera, el dualismo cartesiano se convierte en una analogía útil para entender la interacción entre *hardware* y *software* en los sistemas digitales.

El idealismo trascendental de Kant (1998) propone que el conocimiento humano no es una mera recepción de la realidad, sino una construcción activa

mediada por estructuras mentales innatas, lo que sugiere que la percepción humana está condicionada por las capacidades de la mente. Esto debe abordarse con cautela en el contexto de la cognición y la consciencia, ya que como se mencionó previamente la subjetividad humana tiene inherencia en la percepción de la realidad, siendo las estructuras mentales una especie de lentes con el que vemos el mundo que experimentamos. Esta idea encuentra un paralelo en el entorno digital, donde los sistemas y algoritmos son diseñados según las categorías y modelos mentales humanos, reflejando el cómo conceptualizamos y organizamos la información. Así, el mundo digital se presenta como una creación humana, estructurada y definida por nuestras concepciones y categorizaciones del conocimiento.

Así como lo observa Floridi (2014), la “infosfera” (mundo de la información) es en definitiva una manera en la cual ordenamos, manipulamos y difundimos ideas y conocimientos siguiendo patrones y categorías que se encuentran en nuestras mentes. Esta perspectiva nos permite comprender que la realidad digital, así como la realidad fenomenológica de Kant, opera de acuerdo a principios que los seres humanos establecemos.

Incursión del pensamiento contemporáneo

La cuestión de la tecnología y el mundo digital no escapa de la reflexión filosófica en la que ambos elementos son percibidos como dos extensiones más del ser humano y de sus capacidades cognitivas. Particularmente, ese pensamiento fue desarrollado y dirigido por grandes personajes tales como: Martin Heidegger, Gilbert Simondon y Jean Baudrillard quienes construyeron

visiones que han ayudado a concebir la tecnología no sólo como una herramienta, sino como una parte integradora de la vida, del ser y de la forma en que se construye la realidad.

Para Heidegger (2021), la tecnología es mucho más que un conjunto de herramientas; representa una forma de revelación, un modo en que el ser humano se relaciona con la realidad y la desoculta. Es por ello que, la tecnología permite revelar aspectos de la existencia que, de otro modo, permanecerían ocultos. No obstante, su concepción de la tecnología va más allá de ser una simple extensión del hombre. Sino que es entendido como un medio de desocultamiento (*aletheia*), que no solo posibilita la producción de objetos, sino que, al mismo tiempo, puede ocultar el Ser y contribuir a la alienación del individuo.

La tecnología digital se convierte en una extensión de nuestro ser, ampliando nuestras capacidades de percepción y conocimiento. Así como también, de nuestra capacidad de relacionamiento con el mundo que nos rodea. Al respecto, Simondon (2007) desarrolló el término “individuación tecnológica” como el proceso en la que un individuo se constituye así mismo manteniendo una conexión con el mundo que le rodea, por lo que no es un ente inmutable sino en constante transformación y evolución, mediante la interacción con la tecnología.

En su teoría, Simondon (2007) se aleja del dualismo tradicional entre el hombre y la tecnología, para este autor, la relación entre ambos es un proceso de co-

evolución y mediación. Según el autor, la relación entre los individuos y los objetos técnicos (tecnología) es un proceso de mutua individuación, donde ambos se desarrollan conjuntamente en función de su entorno y necesidades; en este contexto, los objetos técnicos sirven de “mediadores” entre la naturaleza y el hombre.

Lejos de ser una simple herramienta o una amenaza, la tecnología permite potenciar las habilidades humanas, redefiniendo los límites de lo que es posible lograr. Esta perspectiva contrasta con enfoques dualistas que separan al ser humano de la tecnología, viéndola como un riesgo o como un instrumento meramente utilitario.

La digitalización transforma las estructuras cognitivas y sociales del individuo, estableciendo una nueva relación de individuación conjunta entre el ser humano y tecnología digital sin reducirla a una dicotomía entre control y dependencia. Por su parte, Baudrillard (2006) profundiza en los aspectos simbólicos y simulados de la tecnología en su análisis de signos y simulacros en la cultura al afirmar que, en la era digital, el mapa y las imágenes no representan el territorio (lo que está allá afuera), sino que conforman una ‘hiperrealidad’ en la que las representaciones no tienen referentes reales sino otras representaciones. Esta teoría confirma que en el contexto digital la tecnología genera un espacio autónomo de simulación, donde la producción de sentido está desvinculada de las restricciones del mundo físico.

En términos generales, los tres pensadores contemporáneos enfatizan que la tecnología no sólo se manifiesta en un dispositivo funcional, sino que es

entendida como una profunda extensión del ser humano, de su desarrollo y de sus sistemas de significados. Mediante las ideas de Simondon (2007) y Baudrillard (2006), el mundo virtual puede ser comprendido como un espacio que integra los planos ontológicos, epistemológicos y simbólicos del ser humano, y al mismo tiempo, la digitalización se hace entender, no como simples herramientas utilitarias, sino como nuevas formas que cambian y enriquecen la manera en la que se percibe la realidad.

Claude Shannon y la Teoría de la información

Shannon (1948) definió la información como una entidad abstracta, una medida para reducir la incertidumbre en un sistema de comunicación. Abordando la información en términos de probabilidad estadística, al enfocarse en la transmisión y codificación eficiente a través de un canal de comunicación. Según este autor, la información es codificada en señales digitales que pueden ser transmitidas y procesadas independientemente de la materia física que las soporta. Esta abstracción remite a la noción platónica de un mundo de formas: Entidades ideales que existen más allá del mundo físico y que son inmutables en su naturaleza esencial.

En el ámbito digital, las estructuras de datos, algoritmos y códigos informáticos funcionan como las “formas” de Platón, proporcionando modelos que organizan y guían la interacción con el mundo real. Por ejemplo, un archivo de texto digital es esencialmente una forma codificada que puede manifestarse o accederse en múltiples dispositivos físicos sin alterar su

esencia. Así como las ideas platónicas son independientes del mundo material, la información digital trasciende el medio en el que se almacena o transmite (Shannon, 1948).

Norbert Wiener y la Cibernética

Por su parte, Wiener (1948), desarrolló un marco para entender cómo los sistemas - biológicos o tecnológicos- pueden procesar información para regularse a sí mismo y adaptarse a su entorno. Cuya analogía entre los organismos y las máquinas, basado en los principios de control, comunicación y retroalimentación (*feedback*), son conceptos que posicionan la información como una entidad intangible que guía y organiza el comportamiento de los sistemas físicos. En el que las máquinas y los organismos dependen del flujo de información para funcionar, valga decir de un sistema nervioso que procesa señales para coordinar acciones; del mismo modo las máquinas transmiten y procesan datos para ejecutar tareas mediante sistemas electrónicos o digitales.

Weiner considera que la información es fundamentalmente inmaterial y puede ser representada mediante modelos matemáticos o algoritmos, lo que permite su aplicación tanto en máquinas como en organismos vivos (Wiener, 1948). El enfoque de Wiener influyó en el desarrollo de la cibernética, la inteligencia artificial y la teoría de sistemas.

Las teorías de la comunicación y de la información, respectivamente desarrolladas por Shannon y Wiener, sentaron las bases para la noción de

intercambio de información y procesamiento de datos, expresando nociones que pueden considerarse herederas de la idea platónica del “mundo de las formas”. Existe un denominador común en ambas teorías, donde las entidades intangibles, como la información y los códigos de lenguaje, no sólo se relacionan, sino que determinan y configuran procesos en el mundo real.

Refutación

Si bien las ideas de Shannon (1948) y Wiener (1948) pueden parecer heredadas del dualismo platónico, una lectura crítica a sus teorías, basada en enfoques contemporáneos, podría refutar esta conexión. La refutación podría centrarse en la naturaleza estrictamente funcional y operativa de la información y los sistemas cibernéticos, en contraposición a la dimensión ontológica y metafísica de las formas platónicas, donde la esencia juega un papel esencial. Aquí se presentan argumentos desde teorías relevantes:

1. La información no tiene existencia independiente: Luciano Floridi

Floridi ha dejado claro en su teoría de la infosfera que la información debe ser entendida en el contexto de una ontología diferente a las formas platónicas. Tal como lo asevera Floridi (2014), la información no es una sustancia en sí misma, más bien es una entidad relacional que existe sólo cuando es procesada, comunicada y utilizada. Esto contrasta con la comprensión platónica de las formas, que considera que las formas son auto-sustentables y eternas. En un contexto digital, la información tampoco es auto-sustentable, ya que también depende de sistemas físicos (*hardware*, equipos de interfaz) para su existencia, almacenaje y funcionamiento.

2. La información es funcional, no ontológica: Jaron Lanier

Lanier (2011) indica que algo anda mal con la revolución digital ya que promueve una libertad que está solo en la superficie de la Web, debido a que “irónicamente, esa libertad es más para las máquinas que para las personas”. Debido a que, limita la experiencia humana al condicionar a las personas con algoritmos que determinan sus formas de interacción y decisiones en el plano digital.

Al respecto, Lanier (2011) explica que:

Cuando los desarrolladores de tecnologías digitales diseñan un programa que requiere que interactúes con una computadora como si fuera una persona, te piden que aceptes, en algún rincón de tu mente, la posibilidad de que tú también puedas ser concebido como un programa. (p. 09)

De igual manera, Lanier (2011) argumenta que, la información digital no es un objeto metafísico y no debe ser tratada como tal, por lo que no tiene existencia propia ni valor intrínseco fuera del humano que lo crea y lo utiliza; los datos no evolucionan por sí mismos ya que evidentemente dependen de la interpretación, comprensión, intención de las personas que lo generan.

3. El reduccionismo digital: Katherine Hayles

Así mismo, Hayles (1999) advierte el peligro de reducir al ser humano en meros flujos o sistemas procesadores de información; también refiere a los riesgos

de la cada vez más pequeña distinción entre humanos y máquinas, en los que la tecnología y la cibernética han cambiado nuestra concepción del ser humano. Hayles (1999) argumenta que la era digital ha transformado la manera en la que entendemos la identidad del hombre, y sentido de corporeidad. Oponiéndose a la idea de que la consciencia pueda existir sin un cuerpo, dado que la cognición está profundamente ligada a la materialidad del cuerpo y a la interacción con su entorno como fuente de aprendizaje y experiencia. La información digital no es una forma platónica, sino una serie de abstracciones prácticas que siempre necesitan una base física para estar en su lugar y ser funcionales.

El entorno virtual posibilita la manera en la que se construye y se manifiesta la identidad humana, al considerar conceptos como autenticidad digital, avatar, identidad múltiple y el anonimato. Dado que la percepción de la realidad de lo físico a lo virtual se difumina cada vez más por la realidad aumentada o mediada, nuestras experiencias virtuales se extienden entre ambos dominios. Siendo el hombre un agente mediador que interpreta, adapta, construye su realidad y da significado a las experiencias que fluyen entre el mundo físico al virtual.

Conclusiones

La exploración genealógica de las teorías de autores clásicos y modernos revela una conexión palpable entre los marcos filosóficos tradicionales y los avances tecnológicos contemporáneos. La noción platónica del “mundo de las formas”, con su carácter inmutable, eterno y desmaterializado, se refleja en las

estructuras y principios del mundo digital. En este último, los datos y algoritmos son entidades abstractas, desprovistas de materialidad, que organizan y dan forma a la realidad física. Autores como Wiener (1948) y Shannon (1948), conceptualizaron la información como una unidad intangible pero fundamental para el funcionamiento de los sistemas físicos y de comunicación, similar a cómo las formas platónicas estructuran y dan sentido al mundo sensible.

El paralelismo filosófico con el mundo digital y el dualismo platónico está profundamente enraizado en la materialidad (mecanicidad) de los sistemas tecnológicos y las interacciones humanas. En lugar de ser un dominio inmutable y eterno, el mundo digital es en esencia dinámico, adaptable y contingente, evolucionando junto con los avances tecnológicos, a partir de la interacción del ser humano en su rol de mediador. El diálogo entre la filosofía y la tecnología es, en última instancia, un recordatorio de que los avances tecnológicos en el contexto digital moderno, lejos de ser una ruptura radical con el pasado, puede verse como una nueva etapa en la evolución de cómo los seres humanos conceptualizan y estructuran su realidad.

Referencias

- Babolin, S. (2005). *Producción de sentido: filosofía de la cultura*. (G. Vargas Guillén, Trad.). Colombia: universidad Pedagógica Nacional.
- Baudrillard, J. (2006). *Simulacra and simulation*. USA: Ann Arbor: The University of Michigan Press. (Publicado originalmente en 1981, Francia: ediciones Galilée).
- Descartes, R. (1985). *Meditaciones metafísicas*. (J. Cottingham, Trad.). Cambridge: Cambridge University Press. (Original publicado en 1641).

- Estermann, J. (2001). *Historia Filosofía*. Primera parte. Tomo II. Curso integral de filosofía desde América Latina. Ecuador: Producciones digitales Abya-Yala.
- Floridi, L. (2011). *The Philosophy of Information*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Reino Unido: University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (2021). *La pregunta por la técnica*. España: Herder Editorial. (Original publicado en 1954).
- Kant, I. (1998). *Crítica de la razón pura*. (P. Guyer & A. Wood, Trads.). Cambridge: Cambridge University Press. (Original publicado en 1781).
- Lanier, J. (2011). *You are Not a Gadget: A Manifesto*. Reino Unido: Editorial Alfred A. Knopf.
- Makin, S. (2006). *Aristotle: Metaphysics Theta: Translated with an Introduction and Commentary*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Olmedo, F. (1993). *Pensamiento de Aristóteles. Estudio introductorio de Francisco Olmedo*. Ecuador: Editorial libresa.
- Parra, I. (2004). *Los modernos alquimistas: epistemología corporativa y gestión del conocimiento*. Colombia: Fondo Editorial Universidad Eafit.
- Platón. (1992). *La república*. (G. Grube, Trad.). Indianápolis: Hackett. (Original escrito en 380 a.C.).
- Reale, G. y Antiseri, D. (2007). *Historia de la filosofía: 1. Filosofía pagana antigua*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Shannon, C. (1948). "A Mathematical Theory of Communication". *The Bell System Technical Journal*. (Vol. 27, N° 3, p. 379 - 423). Disponible en: <https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf> [12/01/2024]
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Argentina: Prometeo Libros.
- Turkle, S. (2012). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. First Edition. USA: Basic Books.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, Reino Unido: M.I.T. Press M.I.T. Press.