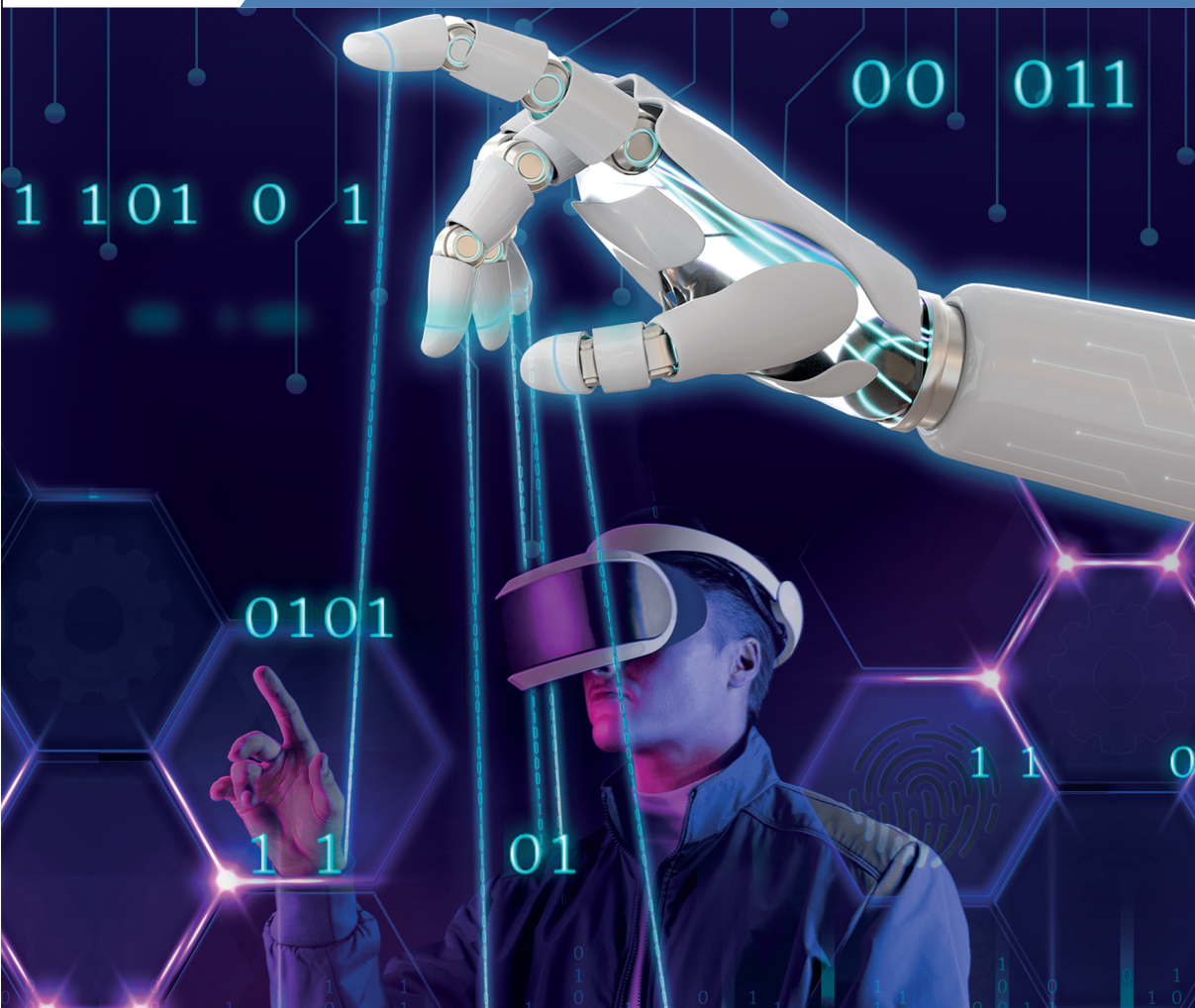


BIONETOPRAXIS

UNA PRÁCTICA DE GOBIERNO DIGITAL



Jaime José Salcedo Díaz, cjm

 **UNIMINUTO**
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

Colección de Investigación

Bionetopraxis

Una práctica de gobierno digital

Autor

Jaime José Salcedo Díaz, cjm



Presidente del Consejo de Fundadores

P. Diego Jaramillo Cuartas, cjm

Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO

P. Harold de Jesús Castilla Devoz, cjm

Vicerrectora general académica

Stephanie Lavaux

Director de Investigaciones – PCIS

Tomás Durán Becerra

Subdirectora Centro Editorial – PCIS

Rocío del Pilar Montoya Chacón

Rector UNIMINUTO Sur

Jaime José Salcedo Díaz, cjm

Bionetopraxis

Una práctica de gobierno digital

Salcedo Díaz, Jaime José

Bionetopraxis. Una práctica de gobierno digital / Jaime José Salcedo Díaz. Cjm. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2022.

ISBN digital: 978-958-763-604-8

ISBN impreso: 978-958-763-603-1

134p.: il.

1.Ontología -- Investigaciones 2.Filosofía -- Estudio de casos 3.Formas de gobierno -- Pensamiento filosófico 4.Vida -- Investigaciones -- 5.Sociología -- Estudio de casos

CDD: 14.0 S15b BRGH

Registro Catálogo Uniminuto No. 104500

Archivo descargable en MARC a través del link: <https://tinyurl.com/bib104500>

Bionetopraxis

Una práctica de gobierno digital

Autor

Jaime José Salcedo Díaz, cjm

Corrección de estilo

Elvira Lucía Torres

Diseño, Diagramación e Imagen de portada

Andrea Sarmiento Bohórquez

Imágenes: <https://www.freepik.es/>

ISBN digital: 978-958-763-604-8

ISBN impreso: 978-958-763-603-1

DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-604-8>

Impresión enero 2023

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Calle 81 B No. 72B-70

Bogotá, D.C.

Enero 2023

Este libro deriva de la tesis doctoral titulada "Bionetopraxis como práctica de gobierno: una ontología del presente en la era digital". El autor pertenece al grupo de investigación Pensamiento, Filosofía y Sociedad.

© Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Todos los proceedings publicados en Bionetopraxis Una práctica de gobierno digital fueron seleccionados por el Comité Científico de acuerdo con los criterios de calidad editorial establecidos por Institución. El libro está protegido por el Registro de propiedad intelectual. Los conceptos expresados en los artículos competen a los autores, son su responsabilidad y no comprometen la opinión de UNIMINUTO. Se autoriza su reproducción total o parcial en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, siempre y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales, tal como se precisa en la Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir Igual que acoge UNIMINUTO.

A la memoria de mi madre, Davis Margoth Díaz Naar.

Índice

Prólogo	11
Autor	15
Palabras del autor	17
Introducción	19
Capítulo 1.	
Comprensión hermenéutica de una ontología del presente en la era digital	25
Primera aproximación hermenéutica: el presente como racionalidad digital	30
<i>La racionalidad construye un «pensamiento del afuera» que se constituye en aquella experiencia que disocia el individuo fáctico y al individuo digitalizado</i>	34
<i>La racionalidad digital es el pensamiento de sí mismo abierto a lo posible</i>	34
<i>El uso público de la razón se da mediante la intervención digital</i>	35
<i>Las estructuras fundamentales de la experiencia se concretan desde un lenguaje digital</i>	35
<i>La racionalidad construye un pensamiento del no lugar al sí lugar, en cuanto espacio recorrido y antropológicamente construido como modo de ser</i>	36
Segunda aproximación hermenéutica: la ontodigitalización y su estructura fundamental, el apertûs	36
<i>Identidad</i>	40
<i>Identidad app</i>	40
<i>Identidad influencer</i>	41
<i>Identidad wearable</i>	41
<i>Identidad aumentada</i>	41

<i>La mundanidad de la co-net-ividad</i>	42
<i>Mundo digital</i>	43
<i>Significación</i>	43
<i>Presencia</i>	43
<i>Lenguaje</i>	44
<i>Los entornos de desarrollo del lenguaje</i>	46
<i>El main del lenguaje digital</i>	46
<i>Corporalidad</i>	47
<i>Exterioridad</i>	48
<i>Naturaleza</i>	48
<i>Conatusbots</i>	49
Tercera aproximación hermenéutica: la digitaliza-ción como praxis	49
<i>La estructura de la digitaliza-ción como praxis</i>	51
<i>La digitaliza-ción como poesis</i>	52
<i>La digitaliza-ción como acto</i>	53
<i>La digitaliza-ción como actividad</i>	53
<i>La digitaliza-ción como acción</i>	54
<i>La digitaliza-ción como praxis</i>	55
<i>Recapitulación</i>	55
Capítulo 2.	
La netopraxis: una hermenéutica del lenguaje digital	57
La racionalidad gubernamental de la netopraxis: el lenguaje de la programación algorítmica	66
<i>El poder político del lenguaje de la programación algorítmica</i>	70
<i>Relación</i>	74
<i>Seguridad</i>	74
<i>Libertad</i>	74
<i>Democracia</i>	75
<i>Sociedad civil</i>	75
<i>Economía</i>	75
<i>La significatividad ética del lenguaje de la programación algorítmica</i>	76
<i>La producción estética del lenguaje algortímico</i>	82
<i>El píxel</i>	85
<i>La resolución</i>	86
<i>La comprensión</i>	86
<i>Recapitulación</i>	87

Capítulo 3.

La bionetopraxis, una práctica de gobierno sobre la vida	89
<i>La automatiza-ción: una práctica singular de la bionetopraxis</i>	98
<i>Escaneado</i>	100
<i>Traducción</i>	101
<i>Simulación</i>	102
<i>La automatiza-ción del bíos:</i>	
<i>una netoplusvalía cultural desde el poder de los datos</i>	103
<i>Tiempo</i>	113
<i>Inter-cambio</i>	114
<i>Dis-tribución</i>	115
<i>Reproduc-ción</i>	116
<i>Relación de clase</i>	117
<i>Recapitulación</i>	118
Conclusiones	119
Palabras claves	123
Bibliografía	125

Prólogo

La tecnología se ha convertido en uno de los temas primordiales para la filosofía en los últimos tiempos. Los avances vertiginosos en diversos campos no pasan inadvertidos para un portafolio cada vez más amplio de pensadores que ven en el potente despliegue de artefactos, algoritmos, en la red, la inteligencia artificial, el Metaverso y todo aquello que se asocia a la denominada revolución 4.0, temas de reflexión y análisis cruciales para comprender nuestro presente, pero, vitales para entender los hilos sobre los que se piensa diseñar el futuro de la humanidad.

Muchas de las apuestas que impulsan las grandes corporaciones en el campo tecnocientífico, se concentran en temas asociados a la biotecnología y a una infinidad de posibilidades que promete transformar al hombre, modificar el *bios*, crear nuevas condiciones para nuestra existencia, gestionar nuestras vidas a partir de parámetros más cercanos al comportamiento de artefactos que a la de seres biológicos, buscan intervenir la salud, eliminar dolencias, diseñar un ser humano en la antípoda de lo humano. Surge así la posibilidad de pensar en una industria basada en diseñar al hombre en términos de eficiencia, costos y beneficios, asuntos retadores para la bioética, la moral y la religión; una tensión importante entre humanismo y economía de impronta 4.0

El *bios*, transmutado por medios tecnológicos, ofrece desde la ética amplios horizontes de trabajo; permite examinar lo que podría llegar a ser nuestra nueva condición posthumana o transhumana, pensar en un hombre postorgánico, en las fronteras que delimitan lo natural y lo maquínico, el cuidado y la sanidad del hombre metacorporal, la industrialización de la vida y del cuerpo. También se desprenden asuntos tan relevantes como la emergencia y advenimiento de otras *praxis* del sujeto y de la sociedad. Un hombre postorgánico sería un punto de inflexión también en lo relativo a los relacionamientos, afectos, encuentros, rituales, necesidades, manejo del tiempo, otras formas de empleo. El campo de análisis sobre el futuro que anuncia la tecnología y las empresas que lo impulsan, es lo suficientemente retador y desafiante para pensar que se trata simplemente de proporcionar prótesis supletorias mejoradas para hacer que nuestras vidas sean más confortables o agradables. Se trata de cambios radicales, extremos, posiblemente sin retorno. Se abre la posibilidad de un giro algo así como: el ser humano podría convertirse en una prótesis al servicio de los entornos digitales. Ni las visiones más distópicas se puede excluir.

No se trata únicamente de transformaciones somáticas, también están comprometidas nuevas formas de gobierno, de control, de vigilancia, de política y de biopolítica. El tema es

fecundo, inquietante, preocupante y perentorio para el estudio filosófico, sin importar el ángulo desde el que se mire. Estas discusiones son urgentes, inaplazables y fundamentales. Los trabajos de investigación asociados a estos temas deben alimentar los debates públicos, académicos y, particularmente, aquellos de amplio espectro social. El hombre promedio no puede estar al margen de los proyectos que se ciernen sobre el futuro que compromete a toda la especie por igual.

La red, es un tópico igualmente atractivo, polémico, inquietante y de alto valor para las indagaciones filosóficas. Navegar en la red supone hoy incurrir en temas que trascienden la simple búsqueda de información o de datos. La vigilancia, el panóptico, el perfilamiento, el rastreo, la geolocalización, la manipulación, el marketing... son tópicos que cobran día a día más vigencia. Las búsquedas en la red nos dejan expuestos, nuestra intimidad se vulnera, nos están bombardeando con publicidad, con noticias, con noticias falsas, con campañas que promueven el odio, que incitan a la violencia, que instigan al otro.

Este tipo de recursos tecnológicos apuntan ahora también al desarrollo de economías de plataformas, a industrias globales de servicios deslocalizados con altos niveles de posibilidad de incurrir en precarización laboral para los países prestadores del servicio y con márgenes de ganancias astronómicas para las empresas 4.0. El relato de progreso universal atornillado a la emergencia de estas tecnologías se hace agua con gran facilidad. Las tecnologías que hoy utilizamos casi todos y que nos facilitan el estudio, el trabajo, el transporte, la diversión, el ocio... también tiene esa otra cara, aquella que es necesario examinar con la lupa crítica de la filosofía, con los análisis agudos que desvelan los intereses menos visibles de quienes promueven la expansión sin control de un mundo hipertecnificado.

La relación del ser humano con la técnica (tecnología) se remonta a su origen. Hombre y técnica han coexistido desde siempre. La técnica es parte sustancial de nuestra cultura. Hoy, los sorprendentes progresos de la informática y las posibilidades cada vez más amplias que ofrece la red, obliga a redoblar esfuerzos a los saberes humanistas para comprender los nuevos hilos sobre los que se teje la relación hombre bios y net y las praxis que emergen de allí. Es un tema y un conjunto de relaciones que amerita toda la atención por parte del filósofo, demanda una gran atención para captar la complejidad que atraviesa sus tópicos y elucidar con claridad los riesgos y las posibilidades que se alojan allí.

El libro: *BIONETOPRAXIS: UNA PRÁCTICA DE GOBIERNO DIGITAL*, es un riguroso trabajo de investigación elaborado por el PhD. Jaime Salcedo, con gran claridad expone asuntos muy relevantes de nuestra relación actual con la tecnología. Las preocupaciones intelectuales de Jaime Salcedo, se convierten en aportes significativos a los retos que afrontamos como humanidad ante la cascada de artefactos, dispositivos y posibilidades que nos ofrece la Revolución 4.0. El libro, aporta al lector, múltiples elementos de análisis para entender las grandes apuestas y los diversos proyectos que sustentan la ERA DIGITAL.

El texto se convierte en un recorrido amplio de posibilidades temáticas, a la hora de entablar diálogos con la técnica: la bioética, el transhumanismo, el posthumanismo, el capitalismo

cognitivo, los nuevos panópticos, las prótesis ampliatorias, la revolución 4.0 y sus impactos en la economía... El autor del trabajo, reconoce en su investigación el estado del arte del tema; a lo largo del escrito, ofrece una conversación con escuelas, corrientes y los diversos enfoques sobre el asunto. Acude a autores representativos que, desde el siglo pasado, han nutrido con sus trabajos las discusiones sobre la relación entre la filosofía y el mundo material.

El autor centra su indagación, en medio de todas las posibilidades que ofrece este campo de la reflexión filosófica, sobre el trípode soportado desde el concepto Bionetopraxis: bios, net y praxis. El núcleo del trabajo y su novedad radica, a mi entender en dos asuntos. El primero tiene que ver con la sustentación que ofrece sobre la gestión desde el gobierno sobre la vida del individuo y la sociedad actual a partir de un conjunto de prácticas digitales. El segundo asunto de gran impronta tiene que ver con el paso de las prótesis supletorias a las actuales prótesis ampliatorias. Este último argumento ocupa un punto de gran importancia para la filosofía política (Roberto Esposito), y otros tanto que se dedican a estudiar las nuevas formas de gestionar y controlar la vida desde prácticas digitales.

Desde esta perspectiva, y, en virtud al crecimiento exponencial de este tipo de herramientas e insumos sobre la vida individual y colectiva, además de las implicaciones políticas y morales, este trabajo es un aporte muy significativo para comprender el nuevo entramado de poder que emerge con fuerza en estos tiempos, pero, también se constituye en un relato agudo sobre la ontología, la lingüística y las narrativas de un mundo signado por los algoritmos y máquinas, retomando expresiones del autor, desbordan el concepto de prótesis humana para, dar un giro y, estar lo humano como una prótesis al servicio de lo digital.

Jaime Salcedo con este extraordinario aporte, aclara e ilumina muchas de las dudas que han gravitado sobre las apuestas de la biotecnología, las plataformas, internet, la Revolución 4.0, El texto, le permite al lector disponer de una visión crítica sobre estos temas. El libro aporta a la reflexión filosófica elementos de análisis serios, rigurosos y muy pertinentes para ampliar la mirada sobre nuestro mundo híbrido.

Cada uno de nosotros, sumidos en los afanes del día a día, celebramos con frecuencia las posibilidades con las que la tecnología nos facilita las tareas cotidianas. Este libro, no desvirtúa esa verdad de Perogrullo, pero, nos exige una mirada menos ingenua y nos advierte con argumentos incuestionables sobre los distintos riesgos de un avance tecnocientífico sin la mirada ética. Hoy, esta es una de las mayores urgencias. En buena hora un libro que estimula la reflexión, el pensamiento crítico y nos permite tener un horizonte más amplio para entender lo que nos depara el futuro. El esmero del autor en la escritura del presente trabajo se ve recompensado en un resultado bien logrado, en unos planteamientos lucidos y de gran utilidad para animar un debate inaplazable.

Víctor Hugo Gómez Yepes

Doctor en Filosofía

Grupo de Investigación en Análisis Económico

Universidad Pontificia Bolivariana

Autor

Jaime José Salcedo Díaz, cjm

Sacerdote de la Congregación de Jesús y María (Padres Eudistas) Licenciado en Teología de la Pontificia Universidad Javeriana. Estudios en Alta Gerencia de la Universidad de los Andes; Estudios en Alta dirección y liderazgo estratégico de la Universidad de los Andes. Magister en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana, Magister en Filosofía de la Universidad Pontificia Bolivariana, Magister en Política Social de la Pontificia Universidad Javeriana (C), y Doctor en Filosofía en la Universidad Pontificia Bolivariana. Actualmente es el Rector de UNIMINUTO Sur.

El autor pertenece al grupo de investigación Pensamiento, Filosofía y Sociedad.

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=ajn255EAAAAJ&hl=es>

Correo de contacto: jsalcedo@uniminuto.edu

Palabras del autor

En el siglo XXI, la revolución de la informática y de la tecnología han avanzado de manera vertiginosa, promoviendo una serie de prácticas que políticamente configuran una fisonomía cultural (*bíos*) que define tanto a individuos como a sociedades¹. Estas prácticas políticas, parten de una disrupción de la interactividad digital y se presentan como medio dominante desde el lenguaje algorítmico que moldea unas nuevas condiciones ontológicas que describen y expresan los comportamientos del presente².

Estas prácticas no se realizan de manera aislada de las realidades políticas, sociales y económicas de cada país o sociedad. Antes bien, responden a las situaciones particulares y a las necesidades de cada región, de manera participativa; no a través de ayuntamientos o votaciones presidenciales y gubernamentales, sino desde un campo mucho más complejo: la *net*. Esta interconexión práctica que implica no solo la relación del individuo con el artefacto, sino el artefacto como mediación de nuevas relaciones con otros, se ha constituido en lo que los alemanes llaman *Sitz im Leben*³ (espacio vital), una forma de vida, donde la *net* penetra directamente al *bíos* (cultura) y, define sus modos de sobrevivir.

Estas prácticas sitúan al *bíos* en el centro de las nuevas formas de construcción política que se gobiernan desde lo digital y abren un horizonte de comprensión que se pregunta: ¿Qué significa el gobierno de la vida desde una práctica digital? ¿Cómo esta práctica digital configura una nueva ontología del presente? La *bionetopraxis*, como categoría filosófica, pretende responder a tales cuestionamientos. Esta no se centra en explicar una realidad digital e informática (porque de antemano ya se vive inmersa en dicha realidad), sino en demostrar que la *digitalización*⁴ es una práctica, un hacer racional políticamente constituido, y se hace problemática cuando la vida está sometida a ella.

1 Jan Söderqvist y Alexander Bard, *La netocracia: el nuevo poder en la red y la vida después del capitalismo* (Madrid: Prentice Hall, 2002), 39.

2 Thomas Nail, *Ser y movimiento* (Bogotá: Universidad de los Andes y Universidad Nacional de Colombia, 2021), XXV.

3 Santiago Guijarro, «La aportación del análisis contextual a la exégesis», *Cuestiones Teológicas* 44, n.º 102 (2017): 297. <https://doi.org/10.18566/cueteo.v44n102.a04>

4 El concepto desarrollado pretende poner un énfasis especial en el carácter de práctica. Por ello, desde la perspectiva lingüística se propone el guion como una forma estructural para darle a entender al lector que no es solo un concepto tecnológico, sino que, precisamente su carácter de práctica es lo que la define.

Introducción

La tesis fundamental de este libro se centra en el concepto filosófico *bionetopraxis*, entendido como aquella práctica de gobierno que incide y gestiona la vida a partir de una serie de prácticas digitales que configuran unos nuevos modos de concebir al individuo y a las sociedades. *Bionetopraxis* es una palabra compuesta de tres categorías —*bíos*, *net* y *praxis*— que presenta, desde la perspectiva lingüística, un tipo de realidad ontológica.

Bíos es una palabra griega que significa vida, existencia, duración de la vida, medios de vida, humanidad, mundo, residencia, morada⁵. El *bíos* se constituye en aquella posibilidad de ser, de existir, no solo en una realidad llamada mundo, sino inserta en un ecosistema cultural que define a través de un sistema de ideas vitales la comprensión de los seres humanos. Significa la vida cultural⁶, una vida construida a través de dispositivos tecnológicos que configuran unas nuevas ontologías al conectar a cada individuo con la naturaleza digital.

Por otro lado, aparece el término *net* como un concepto hodierno que significa «red»⁷, el cual es derivado del inglés *network*, que hace referencia a la conexión e interconexión de una red con otra. En esta investigación se habla de *net* como aquel ecosistema comunicacional que expresa la relación e interacción dinámica entre los individuos o sociedades establecidas y constitutivamente creadas por canales digitales; sin embargo, el *sprache* (lenguaje) de la *net* radica en su tránsito a la *neto*, como la expresión de dominio y control que guarda el algoritmo de la programación. La *neto* en sí es una práctica de dominio, un campo de control que orienta y conduce según intereses algorítmicos.

Por último, el término griego *praxis* se refiere al «hacer», no desde una perspectiva *poiética*, sino desde la racionalidad de una estructura de pensamiento que trae a la conciencia los elementos que encierran un fenómeno para conceptualizarlo y significarlo, pues solo así se descubre su validez y legitimación en el campo reflexivo. Es decir, se entiende como aquella práctica concreta, particular y singular que implica una racionalización sobre la acción humana⁸.

5 Florencio I. Sebastián Yarza, *Diccionario griego-español*, vol. 1 (Barcelona: Ramón Sopena, 1998), 271.

6 Roberto Esposito, *Bíos: biopolítica y filosofía* (Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2011), 28.

7 Javier L. Collazo, *Diccionario inglés-español de informática, computación y otras materias* (Ciudad de México: McGraw-Hill, 2001), 846.

8 Paul Veyne, *Cómo se escribe la historia: Foucault revoluciona la historia* (Madrid: Alianza, 1984), 235.

Estos tres conceptos componen la *bionetopraxis* en cuanto categoría determinante para explicar cómo las nuevas ontologías del presente están mediadas por una práctica digital que políticamente implica un «hacer» sobre la vida, un poder, un control. Se refiere a «las técnicas que el poder pone en práctica, primero, en relación con los cuerpos individuales y, más tarde, con la población en general»⁹ que menciona Roberto Esposito. Es decir, al control que la *neto* tiene sobre el individuo y sobre todo lo que lo rodea, llámese economía, educación, religión, soberanía, política, democracia y sociedad.

La *bionetopraxis* se comprende en el entramado articulador entre la filosofía política y la filosofía técnica, cuyo diálogo no supone una sujeción la una de la otra; ambas funcionan dentro de una red compleja de fuerzas de dominio que configuran subjetividades digitales que expresan de manera clara unos comportamientos emergentes conducidos por la era de la tecnología. El aparato digital y su lenguaje algorítmico implementan elementos relacionales que encriptan seres transformados en datos, una porción mínima de información que se une a otros nodos informáticos, con los cuales constituye no solo una unidad de dominio silencioso, sino la capacidad antropológica que produce el lenguaje técnico de la programación computacional.

Asumir la *digitalización* como práctica es un avance significativo en la filosofía de la técnica, ya que muchas veces se habla de ella como herramienta, como mundo, como espacio, como ecosistemas, pero no como el «hacer» que construye una racionalidad (saberes) que configura un *ethos* (actitud) de dirigir conductas de un modo «eficaz y con consentimiento»¹⁰, una condición de posibilidad de «aceptación», donde la máquina ya no es una prótesis del ser humano, sino que lo humano se va constituyendo cada vez más en prótesis de los servicios digitales, debido a la dependencia y necesidad de ser dirigidos por algoritmos que orientan pensamientos y lenguajes.

Presentar la *bionetopraxis* como una práctica de gobierno en la era digital es una necesidad, puesto que es preciso traer a la conciencia la problematización que se suscita en la relación de los individuos con los ecosistemas lingüísticos digitales. A lo largo de la historia se han establecido unas prácticas de gobierno que, mediante una serie de nociones, objetos, lenguajes técnicos y reglas, han construido un ejercicio de soberanía. Dichas prácticas, que reposaban en los hombros de un individuo o de un Estado¹¹, se han trasladado a una racionalidad algorítmica en la cual la comprensión ontológica es desafiada por la revolución de la informática, la técnica y la era digital. La digitalización es una realidad existente que penetra las condiciones de la vida misma. Ella se constituye no solo en una racionalización de la práctica, sino en una práctica que gobierna la vida (entendida esta como cultura), imponiendo una serie de reglas y condiciones que hacen de la red (*net*) una forma de vida.

9 Esposito, *Bíos: biopolítica y filosofía*, 57.

10 Santiago Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad: razón de Estado, liberalismo y neoliberalismo en Michel Foucault* (Bogotá: Siglo del Hombre, 2015), 14.

11 Michel Foucault, *Nacimiento de la biopolítica* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008), 19-20.

Por otra parte, la práctica digital promueve una ruptura de la identidad: esto es, los seres humanos no tienen rostros, sino perfiles, los cuales se establecen a través de una serie de codificaciones que les permiten ser reconocidos por una *net*, que es representada por una comunidad. La *net* establece los parámetros para significarse en el mundo y pertenecer a comunidades. La pregunta ¿Quién soy yo? no es relevante en dicha codificación, ya que el individuo no pertenece a la comunidad, sino que la comunidad le pertenece a él, de modo que él decide cómo presentarse y cómo pertenecer a ella. A ello se refiere Zygmunt Bauman cuando afirma:

La cuestión de la identidad ha sido transformada de algo que viene dado a una tarea: tú tienes que crear tu propia comunidad. Pero no se crea una comunidad, la tienes o no; lo que las redes sociales pueden crear es un sustituto. Tú perteneces a la comunidad pero la red te pertenece a ti. Puedes añadir amigos y puedes borrarlos, controlas a la gente con la que te relacionas.¹²

Esta construcción de identidades virtuales permite nuevas construcciones de sistemas participativos en los procesos políticos, de tal manera que se configuran unas nuevas democracias. Hay entonces un traslado del poder físico ejercido por un organismo políticamente establecido, llamado gobierno, a un poder digital establecido en plataformas, cuya función no solo es informativa, sino dominante en el desarrollo político de las estructuras democráticas. Como dice Jan Söderqvist: «La nueva clase dirigente, a cuyo nacimiento estamos asistiendo, no está interesada por la democracia más que como una curiosidad nostálgica. El aparato ideológico de la red está preocupado ahora porque todo este proceso parezca natural»¹³.

La democracia digital construye sociedades fragmentadas y desconfiadas, en las que el control aparece ya no de manera arbitraria y sospechosa, sino aceptada.¹⁴ Al ingresar a red, cada usuario codifica su acceso a correos, redes sociales y plataformas web, entre otros, de manera libre. Al respecto, Byung-Chul Han señala:

Google y las redes sociales, que se presentan como espacios de la libertad, adoptan formas panópticas. Hoy contra lo que se supone normalmente, la vigilancia se realiza como ataque a la libertad. Más bien cada uno se entrega voluntariamente a la mirada panóptica. A sabiendas contribuimos al panóptico digital, en la medida en que nos desnudamos y exponemos. El morador del panóptico digital es víctima y actor a la vez. Ahí está la dialéctica de la libertad, que se hace patente como control.¹⁵

Estas características claramente establecidas no solo manifiestan las nuevas lógicas de comprender al ser humano y las sociedades, sino que nos invitan a preguntar: ¿Qué tipo de

12 Ricardo de Querol, «Zygmunt Bauman: "Las redes sociales son una trampa"», *El País*, 21 de enero de 2016, https://elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html

13 Söderqvist y Bard, *La netocracia*, 76.

14 Byung-Chul Han, *No-cosas, quiebre del mundo de hoy* (Bogotá: Taurus, 2021), 18.

15 Byung-Chul Han, *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2018), 94.

práctica se encuentra subyacente en cada fenómeno descrito que permite que haya unos nuevos modos de ser del individuo, de presentarse ante el mundo? O, mejor dicho, ¿Cómo se entienden las lógicas que configuran una ontología del presente en la era digital a partir de la *bionetopraxis* como práctica de gobierno?

Estas preguntas serán la justificación para indagar por el estatuto de la práctica digital sobre la vida cultural del ser humano, campo semántico que se desarrolla explícitamente bajo una metodología hermenéutica que indaga por una comprensión (*begreifen*), cuyo saber está anclado a unas fuerzas relacionales entre los ecosistemas digitales automatizados y las prácticas que propone el individuo digital en dichos ecosistemas. La comprensión no solo desplazará al centro del escenario intersubjetivo de conocimiento, sino que ayudará a entender (*verstehen*) el fenómeno lingüístico que necesita ser develado y que se encuentra en una práctica singular que tiene una seria influencia sobre la vida.¹⁶

Se asume una metodología hermenéutica sin que por ello se pretenda realizar una deconstrucción semántica de las palabras. Lo que se pretende es analizar cómo a partir del discurso de un cerco político lo digital proporciona un juego entre el *comprender* (saber) y el *entender* (participación dominante) las nuevas lógicas de construcción de subjetividades, aclaración conceptual a la que se accede no solo en un estatuto de conciencia de «algo que está presente» en la *net*, sino mediante la construcción de prácticas lingüísticas, digitalmente establecidas y consensuadas, que estructuran una unidad de sentido (novedad), y no a través de la disociación que la cultura humanista promueve muchas veces, al satanizar lo digital. Es un escenario de crítica, pero también una reflexión hermenéutica que no pretende demostrar un *quid* fenomenológico del ser, sino un círculo relacional existencial de unas prácticas cuyo sentido ontológico es positivo.

La positividad ontológica radica en el acercamiento interpretativo de la unidad funcional de la *ontodigitaliza-ción*, unidad existencial que pretende comprender el conjunto de elementos relacionales que posibilitan una digitaliza-ción como práctica que se automatiza, y que reside ya no en el *digitus* humano (*netopraxis*), sino en el algoritmo del programa (*pro-gramma*), implicando de esta manera un principio de interpretación en las nociones de gobernanza sobre la vida (*bionetopraxis*).

Por consiguiente, esta conceptualización relacional entre *ontodigitaliza-ción*, *netopraxis* y *bionetopraxis* no puede ser considerada como un neologismo más que pretende dar respuesta a los fenómenos que se presentan por el hacer digital de lo humano, sino como una racionalización y rescate del horizonte signifiante, partiendo de la comprensión del *lenguaje* que este concepto carga hasta llegar a la comprensión de su acción. Estas prácticas se encuentran instaladas en experiencias concretamente digitales que componen un hacer humano eminentemente comunicativo.

16 Hans Georg Gadamer, *El giro hermenéutico* (Madrid: Cátedra, 2018), 17.

El desarrollo discursivo que en esta obra se presenta conlleva un sentido de unidad lingüística en aquello que se considera una práctica de gobierno, por la cual los individuos, de manera inconsciente, experimentan a través de espejos digitales; una práctica de gobierno que, a través de un lenguaje técnico y que subrepticamente reposa en el propósito del comando de un algoritmo que analiza la cultura del *bíos*, pretende predecir cuál puede ser su conducta y orientar al sujeto para que tome decisiones, no a partir de su voluntad individual del sujeto, sino de lo que espera el algoritmo. Esto es, una práctica que genera lo que se denomina *modos de existencia*, «pues a través de ella, los individuos y colectivos se subjetivan, adquieren una experiencia concreta del mundo»¹⁷, en este caso, del mundo digital, que es condición de posibilidad para abrirse al otro.

El análisis de la práctica digital guarda unos sistemas de participación de estructuras políticas que solo se visualizan en el entramado relacional (en red) de afecciones, necesidades, algoritmos, ecosistemas, plataformas, datos, *hardware*, *software*, identidades, entre otros; en palabras de Foucault, un ensamblaje de «dispositivos» que muestra lo que hacen los individuos en relación con la tecnología, y su marco de actuación con respecto a lo que esta propone. Por ello, en esta investigación, las nociones de *ontología*, *digitalización*, *bíos*, *net*, *praxis*, *cultura* y *algoritmo* están estrechamente relacionadas entre sí, y, en consecuencia, no es recomendable estudiarlas por separado, ya que ellas en su diálogo comprensor revelan un saber que está intuitivamente presente en la positividad de su práctica.

Partiendo de la racionalidad aquí presentada, este estudio se desarrolla en tres grandes capítulos que muestran una ilación conceptual que obedece a la singularidad lógica de una producción analítica y de significación que le confieren un sentido de novedad en la relación entre el ser humano y la tecnología. Relación que estructura una multiplicidad de prácticas que es preciso traer a la conciencia, para conceptualizarla y, de esta manera, mostrar una ontología de la aceptabilidad que se rinde ante la condición de la digitalización y del lenguaje algorítmico que inciden en la cultura de vida del ser humano.

En el primer capítulo, se aborda el estatuto del presente como una *racionalidad* que está en estrecha relación con un modo de actuar y de saber en la acción digital, llamado *digitalización*, que no solo se convierte en una práctica tecnológica que manifiesta una forma de comprender la objetividad ontológica, sino que es en sí misma condición de posibilidad para entender el saber que está detrás de una práctica particular. Bajo la forma metodológica de las aproximaciones hermenéuticas, se pretende existencialmente, desde la digitalización, orientarse en el marco temático de una unidad funcional como la *ontodigitalización*, que se constituye en ese modo de comprender las nuevas estructuras del ser en sí mismo, instalado a través de bits que se traducen en unidades numéricas informáticas. En este capítulo no se pretende desarrollar una teoría sistémica del ser en cuanto ser, sino indagar por las características que configuran una ontología del presente en la era digital.

17 Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad*, 15.

En el segundo capítulo, se desarrolla la disposición estructural de la *netopraxis* como un «hacer» humano que se instala en el artefacto a través de una racionalidad intencionada de gobierno desde un *lenguaje técnico*. Desde ahí, se visualiza una analítica de la dirección de conductas desde la singularidad del lenguaje y que, a su vez, espera que el individuo, desde el *lenguaje adaptativo* del servicio digital, la comprenda como experiencia de vida. Desde la perspectiva política, la *netopraxis* se constituye en una práctica de poder digital que aún depende de la mano humana; a diferencia de la *bionetopraxis*, que depende de la *automatización* del algoritmo. La exteriorización de *netopraxis* acontece en el lenguaje digital, que no solo articula la afección del individuo con el mundo algorítmico y de la programación, sino que se constituye en un fundamento ontológico del ser que se instala en la mundaneidad técnica de un ecosistema tecnológico.

En el tercer capítulo, se aborda, en primer lugar, el concepto de la *bionetopraxis* en cuanto práctica de gobierno digital que no necesita de la mano humana; práctica que se desarrolla en el campo de la *automatización* y de la inteligencia artificial que aprende de sí misma, las cuales adquieren cada vez más control sobre la vida humana. Este control ha permitido que los algoritmos asuman comportamientos humanos (analizan, predicen el futuro y orientan), en perspectiva de convertir identidades en datos, y estos, a su vez, en mercancía cultural. En segundo lugar, se describe cómo la *bionetopraxis*, a través de la automatización genera una *netoplusvalía* de la cultura, cuyo valor de uso radica en el *beneficio digital* de las empresas tecnológicas.



Capítulo 1.
Comprensión hermenéutica de
una ontología del presente en la era digital

El propósito de este capítulo es comprender, desde una perspectiva hermenéutica, una ontología del presente que se establece en el campo de la reflexión filosófica de la relación hombre-tecnología¹. No se trata de establecer una racionalización crítica diacrónica de dicha relación, sino de traer a la conciencia algunas nociones conceptuales que fundamenten una forma de entender la naturaleza humana², evitando satanizar la construcción relacional que se ha establecido entre el hombre y la máquina, acerca de la cual se cuestiona si es el hombre quien domina a la máquina o es esta la que domina a aquel. Tampoco se trata de enumerar una serie de situaciones históricas que llevan a establecer juicios de valor sobre las acciones del ser humano. Indagar por una ontología del presente es esclarecer la fisonomía que está detrás de una práctica humana llamada *digitalización*³ y cómo ella configura unas nuevas lógicas que permiten entender la realidad de los individuos del siglo de hoy.

Esta comprensión hermenéutica dilucida, por un lado, la descripción de una ontología del presente⁴, y, por otro lado, cómo un factor digital proporciona líneas de interpretación del existir y co-existir, esto es, una conciencia de sí en la que el ser humano se establece como objeto de su propia reflexión o, en otras palabras, «toma posesión de sí»⁵. Esta toma de conciencia de sí parte, en gran medida, no de lo que el ser humano es, sino de lo que él es a partir de su acción y su práctica. En este caso, una práctica del *digitus*⁶ que se extiende al campo de los nodos del *network*, donde la existencia, espacialidad y temporalidad se entienden de un modo distinto.

Por otro lado, la comprensión hermenéutica de una ontología del presente pretende indagar por el horizonte de sentido de lo humano⁷, cuya modalidad existencial es

1 Cuando se emplea la palabra *hombre* en esta investigación, se hace de manera genérica para referirse a cualquier individuo de la especie humana, independientemente de su sexo.

2 Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo I: el pecado de Epimeteo* (Madrid: Argitaletxe Hiru, 2003), 23.

3 El concepto de *digitalización* se establece en el marco de la comprensión lingüístico-hermenéutica como condición de una práctica propia del mundo digital, y su acción es constitución fundamental en la configuración ontológica del presente.

4 Fernando Castro Torres, *El presente que nos habita: análisis del mundo contemporáneo y de la comunicación digital* (Medellín: Colegiatura, 2021), 14.

5 Michel Foucault, *La hermenéutica del sujeto* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018), 241. Por otra parte, Martin Heidegger no usa la expresión «toma posesión de sí». Según él, la conciencia de sí se establece por la pregunta: «elaborar la pregunta por el ser, significa que un ente —el que pregunta— se vuelva transparente en su ser». En *Ser y tiempo* (Madrid: Trotta, 2009), 28.

6 Se entiende aquí por *digitus* un modo de comprensión del ser humano que traduce su existencia a los campos de la codificación binaria de lo digital.

7 Juan Carlos Moreno Ortiz, ed., *Tecnología, agencia y transhumanismo* (Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2020), 30.

comprendida en la lógica del desarrollo de la vida, que se suspende en el espacio y en la temporalidad digital y, de manera concomitante, acompaña la comprensión ejecutante de la cotidianidad de la vida diaria, ejemplo claro es la emisión continua (*streaming*) que se da de plataformas como Periscope, Facebook Live, YouTube, Amazon, Discovery y Tubi, entre otras.

Sin embargo, estas experiencias *online*, aunque se originen en la facticidad de la historia real, no pueden ser entendidas como vivencias tematizadas, sino como vivencias digitalizadas⁸. Las primeras tienen una carga de significación y son originarias, mientras que las segundas son reproducidas y transmitidas, lo cual no quiere decir que tengan una comprensión negativa de la vida; al contrario, se trata de la vida puesta en la objetividad de la pantalla, de tal manera que la comprensión de lo humano se establece, como dice Ángel Xolocotzi: «como un saber hacer, que expresa la familiaridad con el que nos movemos en el mundo»⁹.

Con este ejercicio hermenéutico, se pretende encontrar la unidad interpretativa entre la significación y el sentido de la digitalización y la humanidad, porque, como afirma Hermann Lotze: «debe según esto, haber todavía otra forma de existir, junto a las posibles modalidades de la existencia de lo físico, lo psíquico y lo metafísico»¹⁰. Una modalidad digital que exista y que a la vez reestructure ese binomio entre lo sensible y no sensible, entre lo fáctico y lo imaginario, entre lo concreto y lo abstracto, entre lo real y la representación; un modo de existencia que se pregunte por la *praxis* y por el *pragma* de la existencia¹¹; un modo que se sitúe en el campo reflexivo que permita aproximarse a la comprensión de lo humano en el presente de esta era de la digitalización.

Por tanto, preguntarse por el ser humano hoy, no es una pregunta vaga y vacía; al contrario, trae a la conciencia lo que aparentemente es comprensible en la realidad del presente y, con ello, permite identificar los elementos que encierra dicho fenómeno relacional y encontrar su más genuino sentido. De manera que, como se ha indicado anteriormente, el propósito no es mostrar tensiones entre la técnica, la tecnología y el hombre, sino, más bien, encontrar un horizonte delimitado de comprensión de dichas tecnologías, que se encuentran profundamente arraigadas y atrincheradas en nuestra forma de vida, como dirá Miguel Ángel Quintanilla¹².

Frente a este ejercicio hermenéutico, preguntémonos: ¿Cómo entender la *digitalización* como un «hacer» humano? ¿Cómo este hacer configura una manera de ser y comportarse frente al mundo? ¿Qué define el momento presente? ¿Qué tipo de *praxis* está intuitivamente incidiendo en la visión de ser humano? ¿Qué situaciones fenoménicas se manifiestan para definir nuestro momento histórico? ¿Qué somos? ¿Qué tipo de diagnóstico debe hacerse

8 José Manuel Chillón, «Heidegger y la prudencia aristotélica como proto-fenomenología», *Ideas y Valores* 68, n.º 169 (2019): 141. <https://doi.org/10.15446/ideasyvalores.v68n169.63566>

9 Ángel Xolocotzi et al., *Heidegger: del sentido a la historia* (Ciudad de México: Plaza y Valdez, 2014), 72.

10 Xolocotzi et al., *Heidegger*, 54.

11 Jean Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica* (Barcelona: Herder, 2002), 141.

12 Miguel Ángel Quintanilla et al., *Tecnologías entrañables* (Madrid: Libros de la Catarata, 2017), 10.

para no caer en la charlatanería elucubradora? ¿Cuál es la comprensión hermenéutica de una ontología del presente en la era digital?

Para abordar el estatuto ontológico que permita diagnosticar el presente y desentrañar las lógicas del ser humano de hoy, se requiere un desplazamiento del mero conocimiento de la práctica digital hacia la comprensión de la digitalización como praxis. Solo así se encontrarán las unidades de sentido, y la existencia humana estará en el calidoscopio filosófico que dará cuenta del fragmento de la realidad del presente, como lo señala Antonio Rodríguez Jaramillo¹³.

Este desplazamiento pone en primer plano al presente, que, más que un tiempo, es una reflexión ontológica de sí mismo y de los campos filosóficos que brotan de la reflexión acerca de las experiencias del ser humano para reconocer, caracterizar, distinguir, esclarecer y entender los caracteres que construyen la actualidad. El presente es, entonces, un modo de ser en el mundo, en palabras de Foucault, una *actitud*,

... y por actitud quiero decir un modo de relación con respecto a la actualidad; una elección voluntaria que hacen algunos; esto es, una manera de pensar y de sentir, una manera también de actuar y de conducirse que, simultáneamente, marca una pertenencia y se presenta como una tarea. Un poco, sin duda, como eso que los griegos llamaban *ethos*.¹⁴

Esto es, un *ethos* que muestra a un humano desprovisto, ya no de doctrinas dogmáticas y canónicas, sino de prácticas ideologizantes digitales construidas y sugeridas por instituciones burocráticas como Google, Facebook, Microsoft o Amazon, entre otras, que ponen la agenda de la práctica diaria, de tal manera que estar fuera de ella, es aislarse de la realidad del mundo de hoy¹⁵.

En un segundo plano, este desplazamiento centra su análisis en la peculiaridad de la relación entre el ser humano y la digitalización, relación que se establece desde presupuestos autómatas, lingüísticos y netofílicos¹⁶ que hacen de lo digital un ente con corporalidad que no solo asiste las acciones cotidianas de la existencia, sino que se ha constituido en extensión de la corporalidad humana. Esta relación ha sido satanizada y condenada porque ha influido en una especie de despersonalización, en la que se ha perdido el rostro de lo humano. Con este desplazamiento hermenéutico, se pretende recuperar lo humano que reposa en el artefacto digital o en la misma digitalización, superar dicha barrera relacional y construir nuevos puentes que ayuden a «amar el artefacto», como dice Gilbert Simondon¹⁷.

13 Antonio Rodríguez Jaramillo, «La ontología del presente. M. Foucault lector de Kant, Habermas lector de Foucault», *Praxis Filosófica*, n.º 13 (2011): 9. <http://hdl.handle.net/10893/1835>

14 Michel Foucault, *Sobre la Ilustración* (Madrid: Tecnos, 2017), LXV.

15 David Kirkpatrick, *El efecto Facebook: la verdadera historia de la empresa que está conectada el mundo* (Barcelona: Gestión 2000, 2011), 158.

16 Concepto que hace referencia a la atracción por los sistemas digitales, de *net* (red) y *filia* (amor o atracción).

17 Gilbert Simondon, *El modo de existencia de los objetos técnicos* (Buenos Aires: Prometeo, 2013), 33.

El tercer plano, por su parte, se enfoca en el hecho de que, ante los cambios vertiginosos del mundo de hoy¹⁸, es necesario plantear la pregunta por lo humano del presente, no como un supuesto epistémico fisiológico y biológico, sino como concepto ontológico que se enmarca en la estructura del *modus convivendi* digital que, como lo señala Zygmunt Bauman, se constituye para muchos en «la condición facilitadora fundamental»¹⁹. Esta cuestión dispone la indagación explícita por el sentido de una ontología cuyo carácter existencial visualiza la comprensión de unos posibles categoriales que no pretenden ser de carácter deductivo, sino que, precisamente, son tomados de una práctica situada, sincrónica y en cuestión: *lo digital*, cuyo ser se muestra de manera esencial y particular²⁰.

Frente a lo expuesto hasta aquí, se hace necesario, como primera medida, identificar, a través de conceptualizaciones detalladas, las características que encierran la pregunta por la ontología del presente, para que, una vez identificados tales aspectos, se pueda suscitar una reflexión que no lleve a aporías filosóficas, sino, más bien, a descubrir el sentido del hoy como sustancia filosófica. En consecuencia, se presentarán tres aproximaciones hermenéutico-conceptuales que unifican la comprensión de la significación y sentido de la relación entre ser humano y digitalización, a través de una bisagra comprensora llamada práctica. Estas aproximaciones, que apuntan a una estructura imbricada que teje el sentido de la comprensión del presente en la era digital, son las siguientes: el presente como racionalidad digital, la ontodigitalización y su estructura fundamental: el *apertús*; y, la digitalización como praxis. Teniendo en cuenta estas tres aproximaciones, pasemos a su desarrollo.

Primera aproximación hermenéutica: el presente como racionalidad digital

El presente, como categoría filosófica, se ancla en el *sapere aude* kantiano, que denota la orientación del ser humano desde su pensamiento, desprovisto de doctrinas dogmáticas religiosas, políticas y culturales, a través del ejercicio de la propia razón, esto es, haciendo uso de su propio pensar²¹. Por tanto, el presente se constituye, en primera instancia, en un principio negativo del uso de la capacidad cognitiva con el cual se pretende cuestionar verdades reveladas y establecidas; en segunda instancia, como acontecimiento histórico que funda sus raíces en la Ilustración, que, según Michael Foucault: «es la formulación de un proyecto que es el propio proyecto de la razón»²²; en tercera instancia, como contexto intelectual contemporáneo que encierra teorías filosóficas que construyen el marco

18 Henry Kissinger, *Orden mundial: reflexiones sobre el carácter de las naciones y el curso de la historia* (Bogotá: Penguin Random House, 2016), 361-374.

19 Zygmunt Bauman y Thomas Leoncini, *Generación líquida: transformaciones en la era 3.0* (Barcelona: Paidós, 2018), 49.

20 Jeffrey D. Sachs, *Las edades de la globalización: geografía, tecnología e instituciones* (Bogotá: Planeta, 2021), 217.

21 Immanuel Kant, ¿Qué es la Ilustración? (Madrid: Alianza, 2004), 12-13.

22 Foucault, *Sobre la Ilustración*, XIII.

epistemológico de la comprensión de la historia en relación con distintos saberes²³, y en una cuarta instancia, como el *Jetztzeit* o «tiempo del ahora» —desde Walter Benjamin—, que expresa la conexión de experiencias entre lo estético y lo místico que posibilita un tipo de acontecer en el tiempo futuro²⁴.

Todas estas definiciones del presente, expuestas por teóricos a través de la historia, muestran una seria reflexión sobre el estatuto del ser humano en relación con el uso público de su propia razón, promoviendo una subjetivación que se construye a partir de una analítica de sí mismo y no de verdades establecidas por la sociedad. El presente, en esta investigación, no se asume como un tiempo puntual que determina la presencia histórica del sujeto, ni mucho menos como el «tiempo del alma» de san Agustín²⁵; se asume como una manera de ser frente a la comprensión del mundo, desde esa mirada foucaultiana que radica en un *ethos* que implica dos elementos, a saber: *dispositio* (disposición) y *capacitas* (capacidad). Ambos elementos reflejan el concepto de *actitud*, sin embargo, se diferencian en su práctica, ya que la disposición expresa un movimiento (acción) hacia afuera, desde lo corpóreo; mientras que la capacidad implica un movimiento o acción hacia adentro, en su forma más genuina de tomar, contener y coger internamente un concepto, realizando de esta manera una *askesis* (ejercicio) de reflexión en sus prácticas voluntarias y personales «destinadas a operar una transformación del yo»²⁶. En otras palabras, el presente es aquella actitud que dispone al ser humano a construir una serie de capacidades que le permiten reflexionar sobre el mundo en relación consigo mismo, esto es, adquiriendo un nuevo modo de ser como sentido de existencia.

El presente, como disposición y capacidad, construye una identidad particular que responde a cada situación existencial, empero, esta identidad no se construye de manera aislada de la experiencia humana, al contrario, su ser se ve interpelado por la naturaleza en la que se desarrolla y se encuentra sumergido. Aquí la naturaleza, no es la *physis*, sino circunstancias construidas por contextos, sentidos y significados que hacen que el ser humano viva experiencias de encuentro consigo mismo; esto es, una forma de replegarse para entenderse y entender esas circunstancias como parte fundamental de su ser en un tiempo presente. Ya lo dice el mismo Ortega y Gasset:

Supone él [*el hombre*] una capacidad que es precisamente lo que falta al animal. No es tanto inteligencia lo que le falta [...] como el ser capaz de desprenderse transitoriamente de esas urgencias vitales, despegarse de ellas y quedar franco para ocuparse en actividades que, por sí, no son satisfacción de necesidades.²⁷

En pocas palabras, se refiere a la capacidad de analizarse y repensarse.

23 Víctor Florián Bocanegra, *Filosofía y críticas del presente* (Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2019), 15.

24 Jürgen Habermas, *El discurso filosófico de la modernidad* (Barcelona: Katz, 2017), 22.

25 San Agustín de Hipona, *Confesiones* (Madrid: Gredos, 2010), 560.

26 Florián Bocanegra, *Filosofía y críticas del presente*, 92.

27 José Ortega y Gasset, *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía* (Madrid: Alianza, 1982), 26-27.

Así pues, el presente es *racionalidad*, entendida como la capacidad que tiene el ser humano de analizar a través de un ejercicio mental la realidad existencial de sí mismo y de su entorno. Esta racionalidad se instaura específicamente en el develamiento de los modos de actuar del ser humano, indagando por aquellos fenómenos que se esconden tras una serie de prácticas concretas y específicas que hacen que el ser humano de hoy sea así y no de otra manera. La racionalidad, en su sentido práctico, es ejercer el pensamiento para desentrañar lo que Paul Veyne llama «la parte oculta del iceberg»²⁸.

Ahora, si el presente es una racionalidad que hace uso de su propio pensar, y que pretende centrar su reflexión en una ontología de nosotros mismos, cuya ocupación es el *cuidado de sí, la cura sui* o la *epimeleia heautou* ¿Cuál es la especificidad de dicha ocupación? La condición humana²⁹, que se desarrolla en la particularidad de su naturaleza, que en este caso es una naturaleza circunstancialmente existencial. Sin embargo, esta ocupación, como hermenéutica del ser humano del presente, expone un problema complejo de entender, ya que dicha ocupación en la era de la informática ha sufrido casi que una conversión copernicana, ya que no se da en la conversión de la mirada de sí, sino en una mirada hermenéutica del ser humano digital, cuya ocupación no es el ser humano fáctico, concreto y situado, sino el ser humano digital, encriptado y algorítmico que se construye paralelamente, como si fuera condición fundamental de la actitud frente al mundo.

Esta racionalidad, en cuanto ejercicio de pensamiento del presente, no pretende captar una metafísica de la existencia, sino comprender una ontología actual, que se ha constituido por una práctica que traduce la existencia a dígitos que se encuentran codificados en lo que Gilbert Simondon denomina el «individuo técnico» o individuo digital, que hace referencia al avatar automatizado que parte del ecosistema de la realidad humana y que necesita ser agenciado por él mismo, el cual se constituye en condición *sine qua non* para comprenderse y comprender la realidad³⁰. Este individuo digital no es de carácter biológico, aunque su estatuto funcional se ha integrado cada vez más a los modos de existencia, elevándose así muchas veces como parte integrante del ser humano.

El individuo digital es la ventana del ser humano para entender y entenderse en el mundo. Los modos existenciales de la ontología del presente se identifican con los modos existenciales de la digitalización; son los nuevos *oikos*, las moradas y las palestras donde el ser humano, cada vez más, busca fundamentos de supervivencia, y que, de cierta manera, no pueden peyorarse como si fueran un diseño y condiciones alienantes del ser humano³¹, pues es preciso que, desde esta identificación, la racionalidad pueda indagar por la superación de esa cultura negativa de la digitalización e inicie un proceso para entender que esta época

28 Veyne, *Cómo se escribe la historia*, 203.

29 Concepto desarrollado por la filósofa alemana Hannah Arendt en *La condición humana* (Barcelona: Paidós, 2018), 245.

30 Simondon, *El modo de existencia*, 81.

31 Quintanilla et al., *Tecnologías entrañables*, 94.

actual configura cada vez más a los individuos desde lo digital como personas explicitables y mensurables³².

El presente como racionalidad digital es el modo o actitud que asume el individuo en la reflexión sobre ese conjunto abierto de acontecimientos históricos y reales que son traducidos a un sistema binario-algorítmico, y que, una vez establecidos en la lógica de la pantalla, anudan unas formas de pensamiento que los hacen legítimos, porque son vinculados a las estructuras experienciales de una serie de prácticas que construyen un tipo de pensamiento que responde a la singularidad de la época, en este caso, a la singularidad de un pensamiento digital³³.

La racionalidad digital implica un conjunto de acciones o experiencias consciente e inconscientemente realizadas que configuran al ser humano con una serie de características que definen una identidad de pensamiento. Entiéndase esto como la construcción de sentido a partir de un juego relacional entre el individuo, la experiencia y la digitalización. Ese *sentido* se adquiere a partir de la significación vivida de la experiencia, que en su interiorización (o uso) se encripta en una serie de asépticos bits compuestos por ceros y unos, lo que hace de la experiencia un presente permanente que se reproduce en la pantalla en cualquier momento de la historia fáctica del individuo. Como afirma José Ignacio Latorre: «Todo se reduce a la transmisión de unos y ceros, que nuestro cerebro comprende y dota de un nivel de conciencia humano»³⁴.

Así pues, este presente como racionalidad digital construye el carácter fundamental de un «saber» humano que comprende las formas particulares de entender e interpretar la experiencia de mundo digital, desarrollando así un horizonte ontológico cuyo sentido se establece en la comprensión de las posibles características que lo estructuran³⁵. Por ello, comprender el estatuto ontológico del presente como racionalidad es asumir el lenguaje de las características que lo encierran. Solo así se podrá descubrir la comprensión efectual de una «nueva forma» de categorías dialógicas que existe entre la experiencia humana y la experiencia digital³⁶.

Estas características de la racionalidad digital se sintetizan de la siguiente manera: 1) la racionalidad construye un «pensamiento del afuera» que se constituye en aquella experiencia que disocia el individuo fáctico y al individuo digitalizado; 2) es el pensamiento de sí mismo abierto a lo posible; 3) el uso público de la razón se da mediante la intervención digital; 4) las estructuras fundamentales de la experiencia se concretan desde un lenguaje digital; 5) la racionalidad construye un pensamiento del *no lugar* al *sí lugar*, en cuanto espacio recorrido

32 Pierre Lévy, *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa* (Madrid, Antropos, 2007), 36.

33 El concepto de *racionalidad* de la práctica es asumido en esta investigación a partir de la reflexión de Michel Foucault sobre la Ilustración. El autor de esta investigación asume la categoría y la aplica a los nuevos pensamientos digitales. En Foucault, *Sobre la Ilustración*, XVII.

34 José Ignacio Latorre, *Ética para máquinas* (Barcelona: Planeta, 2019), 53.

35 Javier Echeverría y Lola S. Almendros, *Tecnopersonas: Cómo las tecnologías nos transforman* (Madrid: Trea, 2020), 330.

36 Donna J. Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza* (Madrid: Cátedra, 1995), 10.

y antropológicamente construido como modo de ser. A continuación, se describe cada característica y su significación implicativa en la comprensión de dicha racionalidad.

La racionalidad construye un «pensamiento del afuera» que se constituye en aquella experiencia que disocia el individuo fáctico y al individuo digitalizado

Cuando se habla de la racionalidad que construye «pensamiento del afuera», se refiere al concepto foucaultiano que muestra disociaciones entre dos individuos³⁷: el primero, el ser humano concreto y situado; el segundo, avatarizado y digitalizado. Cuando este segundo se distancia del primero deja de ser interpretado por sí mismo, para entrar en el campo interpretativo del otro. Como decía Paul Ricoeur: «En el momento en que la obra sale de su autor, todo su ser es recogido por la significación que el otro le concede»³⁸. Así mismo, cuando el ser humano se establece en lo digital, desaparece la subjetividad del autor, y habla por sí misma la individualidad digital, que es reconocida por otros actores, los cuales le darán una significación distinta a la del propio autor. Un ejemplo preciso es el síndrome de Lacie Pound, personaje que aparece en el episodio seis de la tercera temporada de *Black Mirror* en Netflix³⁹, en el que se expresa de manera clara la disociación entre la subjetividad situada y la subjetividad digital, cuya interacción y comprensión no se da en la construcción de pensamiento de sí mismo, sino por la comprensión del otro, que, a través de un puntaje, le da una valoración relacional; en otras palabras, el ser humano termina siendo un número, un *like*, una carita feliz, un corazón, o una simple reproducción⁴⁰.

La racionalidad digital es el pensamiento de sí mismo abierto a lo posible

Es claro que la identidad de pensamiento se construye a partir del espacio abierto de experiencias fácticas que se prolongan en el *digitus*, pretendiendo de esta manera una «unidad orgánica» cuya experiencia no sea discontinua con el tiempo, sino que guarde un momento de continuidad cuando se reproduzca desde la pantalla⁴¹. En dicha reproducción, radica una posibilidad de ser de un modo distinto, cuyas experiencias se recrean al reproducirse a través del *play* y el *stop*, dándole una significación y sentido distintos en cada reproducción. El pensamiento experiencial que construye el ser humano de sí mismo, al instalarse en la

37 Esta disociación hace referencia al concepto «el hombre doble» que en *Las palabras y las cosas* muestra un carácter empírico y trascendental. Aquí lo asumimos como el ser humano fáctico y digital. En Michel Foucault, *Las palabras y las cosas* (Buenos Aires: Siglo XXI, 1968), 310.

38 Paul Ricoeur, *Sí mismo como otro* (Madrid: Siglo XXI, 1996), 156.

39 Netflix es una plataforma de entretenimiento digital, cuyo objetivo es ofrecer contenidos audiovisuales como películas, documentales y series vía *streaming*.

40 *Black Mirror*, Tem.3, Cap. 6, «Caída en picada», escrito por Charles Brooker, 21 de octubre de 2016, Netflix, <https://www.netflix.com/co/title/70264888>

41 Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 2000), 154.

estructura digital, ya no pertenece al mundo de las circunstancias y de las necesidades, sino al mundo digital, cuya apertura también implica una disposición afectiva (cargada de emociones y estados de ánimo), que es la condición de posibilidad y puede darse en dos sentidos: el primero, el de la experiencia relacional y lo que el ser humano puede construir en su poder-ser con el otro digital⁴²; el segundo, el del poder-ser individual que se construye en la práctica digital, es decir, el hacer del *digitus*, que manifiesta la competencia de moverse en el mundo del algoritmo como posibilidad existencial⁴³.

El uso público de la razón se da mediante la intervención digital

La racionalidad digital acoge el mundo digital para hacer uso público de la razón⁴⁴; es la ventana de apertura, un momento estructural de la vida del ser humano que se hace indispensable en su poder-ser; tiene el carácter ontológico del concepto de *morada*, donde el ser digital vive, se comunica, se relaciona, construye comunidades, comparte experiencias y afecciones. El mundo digital se da al ser humano, que lo acoge y se funde con él, cuando decide acceder a él a través del *enter*. Allí su razón se hace pública, exponiendo determinadas regiones ontológicas que lo empujan a interactuar a través de un número de caracteres o emoticones con los cuales expresa su afección en alguna relación⁴⁵.

Las estructuras fundamentales de la experiencia se concretan desde un lenguaje digital

Cuando se da el uso público de la razón, la libertad de expresión se realiza a través del mundo digital y se evidencia una particularidad experiencial que forma fenómenos de modularidad lingüística⁴⁶ que no se constituyen en conceptualizaciones teóricas, sino que se suscitan a partir de un conocimiento común que se establece como algo lógico, porque se deriva de la interrelaciones digitales, a partir de momentos coyunturales, adoptándose y expresándose como un corpus de conceptos que manifiestan un estado emocional en la conversación. Ejemplo claro de ello son los emoticones, los memes, los *stickers* y los GIF, entre otros.

42 Manuel Castells, *Comunicación y poder* (Ciudad de México: Siglo XXI, 2015), 72.

43 Eduardo Olier, «Algoritmos: El poder del control social», *Telos*, n.º 110 (2019): 65. <https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2019/04/telos-110-cuaderno-geotecnologia-eduardo-olier.pdf>

44 Domingo García Marzá et al., coords., *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina* (Madrid: Tecnos, 2018), 20.

45 En esta investigación, se asume el concepto de «mundo» inspirado en una concepción heideggeriana, como «criterio público, en lo que cada uno encuentra accesible cada cosa y reclama una tal accesibilidad», esto aplicado a una ontología del presente en la era digital. En Martin Heidegger, *Meditación* (Buenos Aires: Biblos, 2010), 336.

46 Eva Aladro Vico, «El lenguaje digital, una gramática generativa», *Cuadernos de Información y Comunicación*, n.º 22 (2017), 79-94. <https://doi.org/10.5209/CIYC.55968>

La racionalidad construye un pensamiento del no lugar al sí lugar, en cuanto espacio recorrido y antropológicamente construido como modo de ser

La racionalidad digital reconoce la digitalización como un lugar antropológico existencial. Los actores digitales aprenden a reconocerse en él, dándose un valor y significación desde los escenarios existenciales. Vale aclarar que no se trata de un lugar como *locus* geográfico constituido de la facticidad de entes que lo componen, sino como *ubi* de pensamiento, como lugar de ubicación o posición frente al mundo. Desde este lugar, el individuo digital se reconoce, se interpreta, construye discursos solo posibles por la identidad del *ubi* digital. Ejemplo claro de ello son los *youtubers*, que utilizan la plataforma como escenario de apertura al mundo, pero cada uno de ellos se sitúa en un *ubi* de pensamiento, como puede ser el de los *gamers*, los *vloggers*, los *beauty vloggers* o los *foodie vloggers*, entre otros. He aquí que la digitalización se constituye en un «sí lugar», porque ella define identidades, relaciones y un cúmulo de experiencias que afirman cada vez más espacios antropológicos de sentido y significación para el individuo digital⁴⁷.

Segunda aproximación hermenéutica: la ontodigitalización y su estructura fundamental, el *apertûs*

Es claro que la ontología del presente pone sobre la palestra, de manera categorial, la reflexión sobre la pregunta por el estatuto del ser humano. Más que presupuestos metafísicos, pretende comprender las lógicas fácticas que definen al humano de hoy en relación con el ecosistema digital que lo circunda. El carácter temático planteado se inserta en el campo reflexivo de la estructura racional de la digitalización y permite identificar, desde una perspectiva fenoménica, esas condiciones que muestran al hombre en cuanto humano real y concreto que se ve con una serie de características que le confieren una constitución de su existencia, un modo de estar y de ser. Por consiguiente, definir el momento presente del humano digital no es tarea fácil, y puede ser metodológicamente irrisorio, y obvio. Sin embargo, la pregunta, como afirma Heidegger, ya es una búsqueda⁴⁸, que identifica de manera racional el concepto que se esconde en dicha relación.

La racionalización digital busca cada vez más, de manera comprometida, definir los conceptos para precisar el sentido y la significación de la relación entre el humano y la digitalización, a partir de una construcción filosófica que interroge reflexivamente el presente y esclarezca de manera positiva el estatuto que define al ser humano actual en relación con la dinámica digital. Esta búsqueda positiva de dicha relación se establece en el

47 La expresión «sí lugar», que hace referencia a los lugares que antropológicamente construyen sentido, es una interpretación del acercamiento etnológico que Marc Augé presenta en su libro *Los «no lugares»: espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* (Barcelona: Gedisa, 2000).

48 Heidegger, *Ser y tiempo*, 26.

plano *unificador* de lo que el hombre es—en cuanto es—y la naturaleza digital que lo circunda. Este plano unificador, que legitima su exposición al mundo a través de este nuevo escenario de la digitalización, se denomina *ontodigitalización*⁴⁹, es decir, la condición de *ser* que reúne dos realidades vitales. En palabras de Pierre Lévy, «una heterogénesis»⁵⁰ cuya posibilidad existencial se entiende de un modo distinto al fáctico, esto es, una nueva raza digital que se abre campo para perpetuarse como generación que construye unos nuevos seres humanos que nacen y se desarrollan en los escenarios virtuales emergentes; en otras palabras, una analítica híbrida entre lo virtual y lo fáctico⁵¹.

Con la ontodigitalización, el esclarecimiento del ser se instaura desde una racionalidad digital que no solo habla de una realidad específica, sino que conceptualiza de manera unitaria la relación entre las categorías *onto* y *digital*, que sistémicamente cargan con un significado filosófico y definen el marco temático de un modo existencial que legitima la validez y la significación de la relación entre ser humano y digitalización. Esta estructura unificadora llamada ontodigitalización, por una parte, posibilita la comprensión del ecosistema digital en relación con una ontología del presente, y por otra, subsana las tensiones y la rivalidad entre la tecnología y lo humano⁵². La ontodigitalización indaga por la realidad existencial que reside en lo digital, que, como afirma Ángel Xolocotzi, «no acontece de modo separado y paralelo, sino que es vivido conjunta y simultáneamente»⁵³. También lo dice Gilbert Simondon: «Lo que reside en las máquinas es la realidad humana, el gesto humano fijado y cristalizado en estructuras que funcionan»⁵⁴.

El rasgo fundamental de la ontodigitalización es su capacidad de apertura (*apertús*), la cual lleva en sí misma una comprensión de existencia que abre las puertas de la intimidad y se expone a la generalidad del ser, de tal modo que lo *in-timus* se vuelve *ex-timus*⁵⁵; es decir, expresa el volcamiento de la persona hacia afuera, construyendo un principio ontológico

49 Aunque el término aparece en Ethel Krauze, «Mapa 21: juventud, tecnología y entretenimiento», *El Financiero*, 2 de julio de 2013. <https://www.elfinanciero.com.mx/after-office/ethel-krauze-mapa-21-juventud-tecnologia-y-entretenimiento>. Allí no se despliega una categorización filosófica como concepto. Además, en dicha publicación «onto» se encuentra separado de «digitalización» mediante un guion (-), lo que indica la dualidad de las dos realidades que encierra la palabra. En esta investigación, la palabra es elaborada en el marco de una seria reflexión filosófica y es entendida como un concepto que unifica las dos categorías, razón por la cual no se encuentra separada por un guion (-).

50 Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1998), 8.

51 John Alejandro Pérez, «Capacidades transhumanas», en *Tecnología, agencia y transhumanismo*, ed. Juan Carlos Moreno Ortiz (Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2020), 103-118.

52 Francis Fukuyama, *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution* (New York: Picador, 2002), 16.

53 Xolocotzi et al., *Heidegger*, 54.

54 Simondon, *El modo de existencia*, 34.

55 La palabra *ex-timus* no es el antónimo de íntimo. En esta investigación, se emplea el término en latín, para mostrar el superlativo que marca la raíz *mus* como principio que agudiza el volcamiento del ser humano hacia afuera, construyendo una identidad digital fáctica no concreta. Cabe aclarar que la palabra *extimus* no está registrada en el *Diccionario de la lengua española*, pero su uso es pertinente en lo académico para representar una característica de la ontodigitalización.

de identidad emergente que no solo manifiesta la unificación conceptual de dos realidades filotecnológicas, sino la determinación del ser humano del presente. En otras palabras, es un modo de apertura del ser a través de procesos de prácticas digitales desde los cuales también expresa su interioridad; «un modo de relación del hombre con el mundo», como lo señala Gilbert Simondon.⁵⁶

De esta manera, se abre el horizonte de significación del ser humano concreto y situado en el campo digital, entendido este, no desde su sentido técnico, sino desde su sentido filosófico, como la posibilidad de ser permanentemente en el avatar de la imagen, y en los bits de la reproducción. Allí se está digitalmente presente, hay una presencia real que muestra experiencias concretas y tangibles, y que muchas veces se constituye en filosofía originaria de la vida, la cual reinterpreta a partir del EdgeRank⁵⁷, algoritmo del «like» o «me gusta» de los seguidores en una red.

El *apertús* manifiesta una constitución propia de la ontodigitalización: ahora el ser siempre tiende a estar abierto al mundo. Entiéndase mundo no como el acontecer fáctico donde se suscitan las experiencias concretas de las personas, sino como el mundo digital, ese mundo transformado en procesos de información y de números binarios y de píxeles. Es el mundo emergente de la actualidad que modifica cada vez más al ser existente. En síntesis, el *apertús* es técnica, esto es, parafraseando a Ortega y Gasset, una reforma constante de la naturaleza que inunda al ser⁵⁸. Y él, para hacer de estas experiencias algo concreto, decide abrirse campo en el espacio digital a través de un *nickname*, un *password* y el diligenciamiento de sus datos biográficos y afectivos, que le permiten ser reconocido por una comunidad viviente digital. Luego, a través de un botón *enter*, se abre al mundo como concreción estructural. Se trata entonces, como dice Zygmunt Bauman, del ser humano que se inserta en el «ámbito público», que manifiesta una cultura del mostrar⁵⁹.

Asimismo, el *apertús* evoca la primacía ontológica heideggeriana del *in-der-Welt-sein* (estar-en-el-mundo)⁶⁰, que desde una ontología del presente en la era digital se convierte en un *in-der-Welt-sein-digitalen* (estar-en-el-mundo-digital), el cual se constituye en un fenómeno eminentemente relacional con las cosas fácticas, que son traducidas a píxeles y números binarios. Es decir, para que el ser de la persona esté representado en el mundo digital, necesitará de una serie de números que no solo precisa las coordenadas de los puntos de la imagen, sino la intensidad de los componentes del color de su apertura al mundo a través de la imagen. El individuo digital no reconoce esta praxis del ordenador, ya que lo que se da a él ya se encuentra codificado, listo para agregar su información y mostrarse al mundo.

56 Simondon, *El modo de existencia*, 20.

57 Algoritmo que usa Facebook para medir el alcance de las publicaciones. Ver Anastacia Kurmakaeva, «¿Qué es EdgeRank y cómo funciona?», *Human Level* (Sitio web), 2019, <https://www.humanlevel.com/diccionario-marketing-online/edgerank>

58 Ortega y Gasset, *Meditación de la técnica*, 25.

59 Zygmunt Bauman y David Lyon, *Vigilancia líquida* (Barcelona: Paidós, 2017), 37.

60 Heidegger, *Ser y tiempo*, 75.

Tal apertura al mundo digital de la ontodigitalización indica esencialmente una extensión del ser fáctico al ser digital. Un ser que se involucra con la estructura de las experiencias digitales que son recreadas a través de un tipo de interacción *online*, de tal manera que el sentido (novedades) y las significaciones se construyen a partir de esta dinámica relacional. El *ontodigitalizador*⁶¹ asume la digitalización como parte esencial de su desarrollo, se compromete con él, la construye como una dimensión de su ser, y toma la decisión de incorporarla cada vez más en la estructura ontológica peculiar de su cultura y su contexto social. Como afirma Miguel Quintanilla: «Las tecnologías son como son, porque hay personas que toman decisiones para que sean así»⁶². Por eso, la cultura de los humanistas no puede desconocer la realidad humana presente en el mundo digital; el hombre no solo se constituye en portador de lo digital, sino que entre ambos se da una relación de familiaridad, convirtiéndose así en lo que Pierre Lévy denomina «la hetero-génesis de lo humano»⁶³.

Esta relación de familiaridad que el ser humano construye con el mundo digital no se da en el ontodigitalizador como una yuxtaposición existencial, sino como un escenario donde este se puede ubicar para hablar, relacionarse y formarse. Es una relación del residir (*in*) de habitar en un *Sit im Lebem* (posición en la vida) que le genera sentido vital⁶⁴. Es una relación existencial que genera sentido, en la que el ser humano tiene cada vez más una ocupación de sí, no desde el ejercicio del examinarse o conocerse a sí mismo, sino endilgando la responsabilidad a los otros seres digitales para que se ocupen de él y le proporcionen unas formas de existencia.

La apertura de la ontodigitalización se encuentra con un mundo ya ocurrido, se le aparece a cada persona en estructuras —plataformas, microsítios, webs, *apps*, entre otras— con las que se encuentra el ontodigitalizador, que no es indiferente ante esta aparición y su novedad. Él le presta atención, es activo en su relación y construcción continua; es actor, espectador, productor y consumidor a la vez. Se involucra en la trama de la visión de mundo en la que, de antemano, ya habita. En otras palabras, el mundo digital que vive el presente se construye desde la óptica de la racionalidad digital donde se despliega la actividad humana. Por ello, este mundo digital posee unas estructuras existenciales particulares a través de las cuales se entiende el *apertús* de la ontodigitalización. Estas estructuras se significan de la siguiente manera: identidad, mundanidad de la *co-net-ividad*, lenguaje y corporalidad.

61 Se denomina *ontodigitalizador* al ser que ha tenido la disponibilidad y la capacidad de unificar su realidad fáctica, esto es, experiencias, afecciones, emociones y sentimientos desde el mundo digital, sin separarlos el uno del otro.

62 Quintanilla et al., *Tecnologías entrañables*, 12. También Gilbert Simondon establece una crítica a la cultura del humanismo fácil que ha generado tensiones entre la máquina y la humanidad. En Simondon, *El modo de existencia*, 15.

63 Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 8.

64 Paul Ricoeur, *Del texto a la acción* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2002), 47.

Identidad

En este contexto, la identidad no se refiere al conjunto de características que construyen el ser digital, sobre las cuales ya han trabajado algunos autores, sino a la identidad del ser digital, que le es conferida por el *apertûs*⁶⁵. El ser digital no construye identidad sino en su ser de apertura, y se entiende por identidad la construcción de significación afectiva a partir de un atributo cultural digital que se constituye en norma general para vivir una ontodigitalización. Por ejemplo: entrar al mismo sitio web, diligenciar la misma data, diligenciar un *nickname*, construir un acceso (*password*), y seguir cada paso a través de un «siguiente» o un «omitir». Se trata de una especie de identidad primaria, como diría Manuel Castells⁶⁶, concebida como una práctica digital que define al resto de seres que también viven experiencias de *apertûs*. Esta identidad, aunque nace en la lógica de la individualización, le pertenece a la identidad colectiva digital; ella controla la tendencia de lo que se piensa, lo que se opina, lo que se viste, lo que se come, lo que se sabe, e incluso, cómo se vive.

Es claro que todas las identidades son construidas; sin embargo, esta no se construye a partir de sí misma, sino a partir de la tensión y contradicción de su ser fáctico con el mundo digital. Este último expone un sinfín de seres digitales que inciden en aquellas identidades en formación. En una especie de relación de poder que legitima y deslegitima la presencia del ser allí situado, la identidad del *apertûs* confiere la capacidad de habilitar o de deshabilitar, de dominar o esclavizar, de incorporar o rechazar, de aceptar o eliminar. Esta relación de poder que implica el *apertûs* en su construcción de identidad distingue a su vez tres formas de identidades: identidad *app*, identidad *influencer*, identidad *wearable* e identidad aumentada.

Identidad *app*⁶⁷

La identidad *app* hace referencia al modo de ser construido a partir de una conexión funcional entre dos sistemas vitales (artefacto-ser humano) unidos en un mismo programa, denominado en inglés *application* (*app*), que muestra un carácter estructural de información del ser. La *app* es una interfaz humana que no solo se constituye en una extensión del ser situado, sino que es espacio vital de conocimiento y de significación. Cuando se habla de identidad *app*, a lo que se refiere es a la construcción de significados a través de la aplicación. Ella no solo configura su ser de humano, sino también su ser digital, que le indica cómo mostrarse ante el mundo de la singularidad y de la colectividad; en otras palabras, una forma

65 Yuk Hui, «¿Qué es un objeto digital?», *Virtualis* 8, n.º 15 (2017): 88. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/221>

66 Manuel Castells, *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen II: El poder de la identidad* (Madrid: Alianza, 2000), 29.

67 Aunque Howard Gardner y Katie Davis trabajaron la identidad prefabricada en el libro *La generación app*, mostraban las características de la generación mas no la construcción de significación que proponen las aplicaciones. En Howard Gardner y Katie Davis, *La generación app* (Buenos Aires: Paidós, 2016), 74.

de vivir la experiencia⁶⁸. La característica fundamental de esta identidad es su *actualización* permanente, no le pide permiso al ser humano concreto para corregirse, ella misma se actualiza, modificando e integrando otras formas de ser.

Identidad influencer

Los *influencers* pretenden ser singularidades dominantes que extienden y exponen una serie de comportamientos haciéndolos parecer norma universal de la realidad digital. La identidad *influencer* es un tipo de racionalización *per se* que construye comunidades en torno a pensamientos, comportamientos y lenguajes. A partir de su racionalidad singular, estas comunidades construyen significación y sentido.

Identidad wearable

Lo *wearable*, «ponible», es aquello que el ser humano ha incorporado como extensión de sí⁶⁹. Cada aparato tecnológico que se introduce en el cuerpo del ser fáctico configura en su interacción diaria un nuevo ser digital, lo que comúnmente se denomina «usuario». Ejemplo de ello son las pulseras inteligentes, las gafas inteligentes, los *smartwatches*, los GPS, entre otros. La evolución de lo *wearable* es la evolución del ser humano; ella responde a su necesidad y, cada vez más, la significación se da por lo «puesto»⁷⁰.

Identidad aumentada

Aquella identidad híbrida que se construye en tiempo real, cuyos elementos los proporciona el dispositivo que media entre lo virtual y la vida real, es la que se denomina identidad aumentada. Al querer encontrar significación, esta identidad se desvirtúa a partir de una serie de «aparatos»⁷¹ que, como lo señala Gramsci, no se agregan desde lo fáctico de la realidad, sino desde la virtualidad. Es lo que sucede, por ejemplo, con los filtros faciales de Instagram que se dan en *timeline*; las experiencias de holograma de Microsoft Hololens; la industria 4.0; la gamificación de productos de consumo, como McDonald's, y los diseños de análisis en algunos deportes, que son herramientas para interpretar el juego⁷².

68 Alberto José Luis Carrillo Canán, «Soy mi pantalla móvil... Porto a toda la humanidad como mi propia piel. El teléfono móvil y la estructura de la experiencia», en *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, comp. Alberto Constante y Ramón Chaverry (Ciudad de México: Navarra, 2020), 123.

69 Donovan Adrián Hernández, «Wearable, e-cuerpo y nuevas subjetividades: ensayo sobre la onto-tecno-génesis del presente», en *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, comp. Alberto Constante y Ramón Chaverry (Ciudad de México: Navarra, 2020), 21.

70 Joyanes, *Industria 4.0*, 27.

71 Albert Noguera Fernández, «La teoría del Estado y del poder en Antonio Gramsci: claves para descifrar la dicotomía dominación-liberación», *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences* 29, n.º 1 (2011): 245-264. https://doi.org/10.5209/rev_NOMA.2011.v29.n1.26799

72 Neosentec. «10 ejemplos de la realidad aumentada en el 2017». (Blog). 14 de julio de 2017, <https://www.neosentec.com/ejemplos-aplicaciones-realidad-aumentada/>

La mundanidad de la co-net-ividad

La *co-net-ividad* es una constitución fundamental del *apertûs* de la ontodigitalización y es, además, la posibilidad de existencia digital⁷³. El ser humano fáctico y concreto no se ve abocado ya al mundo fáctico de la existencia, sino al mundo digital, lo que le permite una constitución particular y singular no de sí mismo, sino a partir de los otros.

En la ontología del presente, el mundo digital es un fenómeno que convive y se le aparece al ser humano⁷⁴, hace parte de su diario vivir. Sin embargo, este siempre se sentirá interpelado para explicar la estructura ontológica de aquello que permanentemente se le aparece para definir y conceptualizar su estructura. El mundo digital es tan amplio que navegar en él es perderse, tanto consciente como inconscientemente, en su realidad virtual. La ontodigitalización, con su apertura, lo que pretende es percibir y captar ese mundo digital en cuanto tal, racionalizar la experiencia construida. Aunque el mundo digital sea el mismo, compartido, lo que lo diferencia es la singularidad y el sentido que cada individuo técnico encuentre en él.

Cada ser humano tiene un mundo digital propio, por su significación, sentido y uso. Ahí radica precisamente el concepto de *mundanidad* trabajado por Heidegger en *Ser y tiempo*; ese mundo que se usa se incorpora con cada una de las situaciones que rodean y definen lo humano. El mundo digital es una morada, un residir donde se ubican experiencias, tensiones, sentimientos y afecciones. Por eso, es mundanidad.

Ahora bien, esa mundanidad acontece en un existenciarío del *apertûs* de la ontodigitalización, que se da en el campo temático de la *co-net-ividad*, entendida esta como la cualidad particular que tiene el ser humano de asumirse como nodo existencial en la relación con un sinfín de nodos, construyendo así una unidad ontológica que le confiere una determinación y un carácter existencial.

Por ello, la *co-net-ividad* responde a diferentes ontologías regionales que se describen en cada categoría que la estructura: *co-*, prefijo derivado del latín *cum*, que manifiesta el unirse a otro; *net*, palabra inglesa que significa red, nodos establecidos cuya condición de posibilidad se da en la relación con los otros, y la terminación *-ividad* que significa la cualidad práctica, una acción. Así, el término *co-net-ividad* denota un movimiento que hace que la red y la unión sean posibles en el mundo digital.

La *co-net-ividad* expresa un carácter de ser, de existencia, de posibilidad, no solo para sí mismo, sino para los otros en su condición de apertura⁷⁵. En la era digital es inevitable evadir dicha mundanidad digital, pues el ser humano se encuentra condenado a estar en dicho mundo; necesita de él para alcanzar su óptimo de posibilidad, su desarrollo personal. El mundo digital y todo lo que acontece en él configuran su ontología, un *modus* de desarrollo

73 Pérez, «Capacidades transhumanas», 104.

74 Cosimo Accoto, *O mundo dado: cinco breves lições de filosofia digital* (Sao Paulo: Paulus, 2021), 15.

75 Mark Coeckelbergh, *Ética de la inteligencia artificial* (Madrid: Cátedra, 2021), 143.

que especifica la naturaleza y la esencia de la nueva raza que se desarrolla en el ecosistema digital. Esta mundanidad de la *co-net-ividad* implica una serie de elementos que especifican aún más esta categoría del *apertús* de la ontodigitalización: mundo digital, significación y presencia.

Mundo digital

Aunque Pierre Lévy había recogido este concepto en el informe al Consejo de Europa con el título *Cibercultura*⁷⁶, lo cierto es que esta categoría filosófica se constituye como la totalidad de la existencia digital traducida a dígitos. *Mundo*, en este sentido, son los nuevos modos de residir, es la técnica que reforma la mundanidad fáctica a números binarios y algorítmicos. En el mundo digital reside lo humano, y con él sus experiencias. Casi que las palabras de Terencio son traducidas en una ontología en la era digital de la siguiente manera⁷⁷: *digitus sum et nihil digitum a me alienum puto*, digital soy y nada digital me es ajeno. Lo digital ya no es ajeno: donde existe lo humano hay necesidad del mundo digital y el mundo digital necesita al ser humano, en otras palabras, hay una co-pertenencia.

Significación

La relación sujeto-mundo se establece en la concreción estructural de su significación, es decir: ¿Qué significa el sujeto-en-el-mundo? De antemano, se comprende a este ser como aquel individuo dotado de la capacidad de razonar, regularse y proyectarse, y que en su libertad tiene la oportunidad de reconocer «la presencia de sí mismo» desde una serie de lógicas históricas que posibilitan un desarrollo pleno de su dimensión humana⁷⁸.

Cuando se habla de *significación* se hace referencia al *modus* en el que el ser humano comprende e interpreta lo fenomenológicamente dado a su existencia, la capacidad de determinar la idea de sí mismo de aquello que lo rodea. La significación como *modus* de comprenderse parte, en gran medida, del acto de constitución que tiene él en relación con su historia, lo que acontece y modifica su estado de ser, lo que siente, y lo vive a partir de situaciones trascendentales y existenciales.

Presencia

La significación en la relación ser humano-mundo es presencia fenoménicamente explícita, ligada a la realidad fáctica de su existencia y de su temporalidad. Es decir, la existencia es un hecho, no se duda que el ser humano está inmerso en la lógica de espacialidad del mundo, no como contenido, sino como parte esencial de él. Se trata de un fenómeno

76 Lévy, *Cibercultura*, 56.

77 La frase original de Terencio es: «*homo sum et nihil humanum a me alienum puto* [humano soy y nada humano me es ajeno]». En Salvador Giner, *Historia del pensamiento social* (Barcelona: Ariel historia, 2002), 85.

78 Alain Touraine, *Crítica de la modernidad* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000), 207.

unitario cuya relación ontológica no se comprende el uno sin el otro, y el cual se reafirma en el horizonte de comprensión del tiempo. Como anota Armando Estrada Villa parafraseando a Heidegger: «el tiempo expresa el horizonte de comprensión del ser, dado que la existencia se despliega en el horizonte de la temporalidad»⁷⁹.

El carácter de presencia dado por la significación implica la particularidad concrecional, esto es, en palabras de Martin Heidegger: «es el nombre que le damos al carácter de «nuestro» existir «propio». Más exactamente, la expresión significa: «ese existir en cada ocasión»⁸⁰, y la ocasión no es más que el momento (*weile*) de sí mismo en el mundo, no como objeto o propiedad, sino como el vivir consciente, el *carpe diem* de la sociedad de los poetas muertos⁸¹, que solo se comprende en el *Sitz in Lebem* del vivir fáctico.

Lenguaje

El lenguaje es quizás una de las características fundamentales para comprender no solo una ontología hermenéutica de la era digital, sino un categorial analítico del *apertûs* de la ontodigitaliza-ción, ya que a través de este se manifiesta el ser en su máxima expresión. Ya lo decía Hans Georg Gadamer: «El lenguaje [...] desvela y deja aparecer algo que desde ese momento es»⁸². Mediante el lenguaje, el ser humano entra en el mundo de las relaciones, del reconocimiento de sí y del reconocimiento del otro; el ser se despeja o *des-oculta* en la construcción simbólica de la palabra que se pronuncia y se nombra para construir sentido.⁸³

El lenguaje conceptualiza el ser concreto, el ser situado y su mundo, otorgándole un sentido existencial; sin embargo, él y su mundo no se agotan en la conceptualidad, sino que se abre campo a algo más, a la estructura de otros seres que comparten su misma existencia. Por eso, hablar del lenguaje es ahondar en el significado de *ser* que se encuentra intuitivamente y soterradamente escondido en el concepto, esto es, su esencia y significado. Pero ¿cuál es su significado? La configuración de su expresión (*expressio*) es el acto que manifiesta hacia afuera el carácter del ser, como lo ha expresado Theodor Adorno: «el ser mismo debe volverse sonido»⁸⁴.

Este lenguaje, en la ontología de la era digital, entra en un campo problemático que sitúa unas nuevas configuraciones de las experiencias hermenéuticas de esta expresión: el *lenguaje de la programación*. Ya no es solo el lenguaje como concepto, como diálogo, como conversación, sino el lenguaje como programación. Es decir, la conceptualización del

79 Armando Estrada Villa, «Heidegger y su concepto de mundo», *Ratio Juris* 1, n.º 3 (2005): 126. <https://doi.org/10.24142/raju.v1n3a8>

80 Martin Heidegger, *Ontología: hermenéutica de la facticidad* (Madrid: Alianza, 2011), 25.

81 Horacio, *Odas, Canto secular, Epodos* (Madrid: Gredos, 2007), 270. Véase también: Weir, Piter (director). (1989). *La sociedad de los poetas muertos*. (Película).

82 Hans Georg Gadamer, *Verdad y método*, vol. 1 (Salamanca: Sígueme, 1991), 461.

83 Theodor Adorno, *Ontología y dialéctica: Lecciones sobre la filosofía de Heidegger* (Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2017), 131.

84 Theodor Adorno, *Ontología y dialéctica*, 116.

ordenador que, a través de una serie de codificaciones (algoritmos), muestra el resultado de un lenguaje común, pero el lenguaje común digital esconde un lenguaje algorítmico que no es espontáneo, ni mucho menos recreativo, sino un lenguaje de la instrucción, del ordenamiento. Como lo aclara Carmen Fernández:

Un programa no es nada más que una serie de instrucciones dadas al ordenador en un lenguaje entendido por él, para decirle exactamente lo que queremos que haga. Si el ordenador no entiende alguna instrucción lo comunicará generalmente mediante mensajes visualizados en la pantalla.⁸⁵

Este lenguaje que se establece por el ser fáctico es asumido por el ser digital, quien lo orienta, organiza, ordena y comunica a través de sistemas binarios que no se ven como fenómeno lingüístico, pues lo que se ve es el texto procesado o la imagen del avatar presentada. El lenguaje digital es el medio del «acuerdo» entre el ontodigitalizador y la máquina, allí se establece una relación que no es espontánea, sino mecánica, cuya pretensión es hacer que la digitalización se constituya en el interlocutor con el mundo de los seres existencialmente digitales.

El carácter de apertura del lenguaje digital se establece en la programación de aquello que quiere expresar el ser. Así pues, el ontodigitalizador realiza una experiencia hermenéutica de comprensión e interpretación del lenguaje humano, traduciéndolo a números. El número en el lenguaje digital se constituye en el signo por excelencia de la comunicación. A través de él, se configuran las nuevas formas de expresión, de diálogo y conversación. Ya lo decía Hans Georg Gadamer:

Se comprende que el verdadero paradigma de lo noético no es la palabra, sino el número, cuya designación es obviamente pura convención y cuya exactitud consiste en que cada número se define por su posición en la serie, y es en consecuencia un puro constructo de la inteligibilidad, un *ens rationis*, no en el sentido de una validez óptica aminorada, sino en el de su perfecta racionalidad.⁸⁶

El lenguaje de la programación presupone que se está ante un nuevo lenguaje que necesita una hermenéutica propia en el ámbito digital para desentrañar su expresión, tanto en su lenguaje como en su escritura (textos, hipertextos, imágenes, audio, hipermedia, multimedia, literatura autogenerada, entre otros). El lenguaje de la programación —el lenguaje del algoritmo, el lenguaje del código— de manera secuencial y ordenada expresa un carácter revelador del ser digital, como señala Carolina Gainza citando a Galloway:

85 Carmen Fernández, *C#*: *lo básico que debes saber* (Bogotá: Ediciones de la U, 2011), 14.

86 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 1, 494.

But how can code be so different than mere writing? The answer to this lies in the unique nature of computer code [...] Code is a language, but a very special kind of language. Code is the only language that is executable.⁸⁷

Por consiguiente, el lenguaje de la programación digital define a su vez los entornos de desarrollo del lenguaje y el *main* del lenguaje digital.

Los entornos de desarrollo del lenguaje

Los entornos son estructuras de condición de posibilidad para que se realice el acto comunicativo digital. Estas estructuras, establecidas por el ser humano, construyen una relación particular entre el individuo digital y el mundo digital. En otras palabras, el entorno es esa estructura de mundo digital compuesto por desarrolladores que le otorgan un presupuesto básico de significación. Este último es el que permite que las formas lingüísticas que se construyen en la esteticidad del algoritmo estén vinculadas a la experiencia humana, de tal manera que el entorno se convierte en un *modus vivendi*. Para Hans Georg Gadamer, el entorno es «el medio en el que uno vive, y la influencia del entorno sobre el carácter y el modo de vida de uno, es lo que hace su significación»⁸⁸. Ahí radica la importancia del lenguaje en el *apertús* del ontodigitalizador, en su dependencia social con el entorno del mundo digital que le enseña un lenguaje, y al tener lenguaje, tiene una visión de mundo, en este caso, la del mundo del desarrollo digital.

El main del lenguaje digital

En la estructura del *apertús*, el *main*⁸⁹, como lenguaje, juega un papel importante, ya que es lo primero que se invoca al entrar a construir cualquier conversación. Sin embargo, es aquello que no se ve, no es un punto de apertura público; es estático y simplemente se instala allí para darle cabida a la acción. Es el lenguaje que no tiene lenguaje, que lo abre y lo cierra, es un tipo de existencia dada, construida a través de un símbolo que se representa de la siguiente manera: «()» y que hace que cada comando conversacional se rija por una apertura y un cierre.

El *main* es la *ονόματα* (*onómata*) del lenguaje digital. Con él se nombra el mundo interior de la programación; no es el hablar, pero sí hace parte de este. Su valor radica en el develamiento de la *ουσία* (*ousía*) de la ontodigitalización, que se abre campo a través de

87 Traducción que se propone aquí: «Pero ¿cómo puede el código ser tan diferente a la mera escritura? La respuesta a esto radica en la naturaleza única del código de computadora [...] El código es un lenguaje, pero un tipo de lenguaje muy especial. El código es el único lenguaje que es ejecutable». En Alexander Galloway, Protocol: How Control Exists After Decentralization. MIT Press, 2004, 92. Citado por Carolina Gainza, «Código, lenguaje y estéticas en la literatura digital chilena», Perifrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica 10, n.º 117 (2019): 117-130. <https://doi.org/10.25025/perifrasis201910.20.06>

88 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 1, 532.

89 El concepto *main* es tomado del lenguaje de la programación C, y hace referencia al punto de partida para la ejecución de un programa. En esta investigación se asume como carácter existencial de apertura al mundo, como punto de partida en el mundo de la digitalización, que establece la apertura y el cierre en la relacional de las experiencias digitales.

la web o de una aplicación. En otras palabras, es el lenguaje de la técnica establecida, que no se recrea con el contexto de la vida, sino que simplemente se instala como culturalidad programática, cuya existencia, aunque responda a acciones, no es acción. Su valor está en que es un punto estático de la existencia digital para dar apertura al lenguaje digital⁹⁰.

Corporalidad

El concepto de cuerpo, que en el transcurso de la historia fue disputado por muchas estructuras de poder como el Estado, la Iglesia y el individuo⁹¹, hoy se establece en un horizonte de comprensión de la metáfora informática, como lo menciona Alejandra Ceriani⁹². Se refiere a una metáfora que no simboliza materialidad sino información, esto es, una construcción o formación hacia adentro del mundo digital, cuyo ADN no se establece en la esfera de lo biológico y fisiológico, sino en la codificación binaria que posibilita que el mundo digital externo se visualice en el avatar de dicha corporalidad. En otras palabras, es una «potencia de conectividad» que construye afectos y posibilita expresiones⁹³.

El cuerpo es un ente que ya no se le atribuye a la persona, sino al ser digital, al cual se le puede tasar un valor cualitativo a través de un *like*, o un valor económico a través de su compra. El cuerpo es un producto, es decir, lo que ha nacido de algo y se ha llevado a cabo: el yo pixelado a través de puntos y nodos, que aparentemente carece de sensibilidad, pero, al contrario, tiene en sí una carga de esteticidad, que como dice Walter Benjamin: «reproduce exactamente la naturaleza» y, por tanto, adquiere un valor afectivo⁹⁴.

Toda corporalidad digital es información, y parafraseando a Walter Benjamin: no el que ignore la escritura, sino el que ignore la corporalidad digital será el analfabeto del futuro⁹⁵. Esta corporalidad es una *res digital*, una cosa que se constituye en la extensión corporal de lo humano situado, pero cuya extensión es la *res informática* que es capaz de afectar y ser afectada⁹⁶. Es una nueva forma de pertenencia, porque, si bien es extensión de un individuo particular y singular, pasa a ser *res publicae* cuando se instala en lo digital, perteneciendo ya a la significación y valoración de otros que existen en el mundo digital. Al respecto, señala

90 Microsoft Corporation. «Main () y argumentos de la línea de comando». Acceso el 6 de abril de 2020. <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/programming-guide/main-and-command-args/>

91 Roberto Esposito, *Las personas y las cosas* (Buenos Aires: Katz, 2019), 97.

92 Alejandra Ceriani, «El cuerpo en los tiempos de la digitalización: la corporalidad ubicua» (Conferencia, I Congreso Internacional de Enseñanza y Producción de las Artes en América Latina, La Plata, Argentina, octubre de 2017). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66189>

93 María Eugenia Restrepo Ramírez, *Cuerpo: Deleuze, líneas que conquistan territorios* (Bogotá: Universidad de La Salle, 2018), 18.

94 Walter Benjamin, *Sobre la fotografía* (Bogotá: Pre-textos América, 2019), 52.

95 Benjamin, *Sobre la fotografía*, 53.

96 José Ezcurdia, «Inconciente, cuerpo e imagen digital: apuntes en torno a una crítica vitalista a la modernidad capitalista», en *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, comp. Alberto Constante y Ramón Chaverri (Ciudad de México: Navarra, 2020), 222.

Roberto Esposito: «En vista de que no pertenece al Estado ni a la Iglesia ni exclusivamente a la persona que lo habita, el cuerpo debe su intangibilidad al hecho de ser eminentemente común»⁹⁷. La única diferencia es que el cuerpo ya no es patrimonio de la humanidad, sino de la digitalidad, que lo desacraliza, lo expone y vende para su consumo. Esta categoría existencial de la corporalidad guarda consigo tres elementos que configuran su estructura interpretativa de sentido: la exterioridad, naturaleza y *conatusbots*.

Exterioridad

La tradición filosófica ha establecido la discusión del cuerpo como algo perteneciente al yo, o algo extraño, que se establece en la exterioridad de la persona; el carácter somático, cuya realidad biológica implica la forma tangible de la relacionalidad con el otro.⁹⁸ La corporalidad digital se establece en la «extensión» del *digitus*, de los dedos que utilizan una «prótesis»⁹⁹, para constituirse en información para los demás. La corporalidad es exterioridad, entendida como aquella materialidad informativa del yo para los otros, convertida en imagen compuesta por píxeles. La exterioridad es presencia, pero una presencia codificada digitalmente informativa, que se presenta con menos errores y defectos, puesto que pueden corregirse por medio de filtros, Photoshop, realidad aumentada, etcétera. La exterioridad es el rostro del ser humano digital, que siempre tiende a ser mirado por el otro a través del «me gusta», como afirma Byung-Chul Han: «El otro como mirada está en todas partes. Las cosas mismas nos miran»¹⁰⁰.

Naturaleza

La naturaleza es circunstancia corporal, es todo aquello que rodea lo corpóreo digital, que no es ajeno ni distinto, sino que se construye junto con ella. Como dice Roberto Esposito:

La técnica no es necesariamente opuesta a la naturaleza; de hecho, en lo que concierne a nuestra especie, la técnica es el fruto de nuestra naturaleza [...] la naturaleza muestra una tecnicidad originaria que no solo somos libres de adoptar, sino que estamos obligados a desarrollar.¹⁰¹

La naturaleza ya está inserta en el ecosistema digital. Allí, esta se desarrolla y le exige al ser fáctico moverse, hacerlo parte de su vida y comprenderlo como necesidad existencial. Es naturaleza circunstancial porque, a diferencia del hombre de Ortega y Gasset, el ser humano digital al estar inserto en dicha circunstancia puede entrar y salir, no como acto de repliegue de la conciencia, sino a través del *enter*, del *escape*, de *cerrar sesión*, o *desactivar cuenta*.¹⁰²

97 Esposito, *Las personas y las cosas*, 104.

98 Roberto Esposito, *Comunidad, inmunidad y biopolítica* (Barcelona: Herder, 2009), 75.

99 Diego Parente, *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica* (Buenos Aires: Universidad Nacional de la Plata, 2010), 55.

100 Byung-Chul Han, *En el enjambre* (Barcelona: Herder, 2018), 42.

101 Esposito, *Las personas y las cosas*, 114.

102 En la *Meditación de la técnica*, Ortega y Gasset presenta la distinción entre el animal y el hombre. Este último tiene la capacidad de salirse de sus circunstancias (naturaleza) y «meterse en sí, recogerse, ensimismarse y, sólo

Conatusbots

En la determinación ontológica de Spinoza, el *conatus* responde a la esencialidad del ser, esa perseverancia de lo que es para permanecer en su ser¹⁰³. Este esfuerzo, que es movimiento, poder, deseo, ya no solo existe en la materialidad fáctica del ser situado, sino de aquel que se establece en el campo de la información, es decir, en los robots autónomos. El mejoramiento y perfeccionamiento de la materia del cuerpo digital responde al deseo constante de tener un propósito propio: aumentar su potencia de actuar, dicha actuación se da en el *conatusbots*, que se define como la capacidad que tiene el ser humano de permanecer y sobrevivir desde el mundo digital, cuya fuerza es delegada para el mejoramiento y perfeccionamiento de las tareas a realizar. El bot es el ente del yo digital, cuya fuerza recae en el sistema electromagnético, que crea una independencia corpórea y lo dota de inteligencia.

Tercera aproximación hermenéutica: la digitalización como praxis

La perspectiva hermenéutica aquí descrita ha posibilitado, a través de aproximaciones, una conceptualización del sentido y del significado de una ontología del presente en el ecosistema digital. Desde ella, se ha podido tematizar esa relación que existe entre el ser humano y lo digital; esa especie de co-relacionalidad que permite articular dos realidades existenciales, y evitar la satanización que la cultura prohumanista ha hecho de la máquina. No cabe la menor duda de que la presencia humana en la experiencia digital está cada vez más acentuada: un «ser-ahí» instalado, abierto a un modo de realidad que también lo ocupa y cuya ocupación es presencia activa y funcional en su desarrollo existencial. Según Gilbert Simondon: «la presencia [*del ser humano*] en las máquinas es una invención perpetuada, lo que reside en las máquinas es la realidad humana, el gesto humano fijado y cristalizado en estructuras que funcionan»¹⁰⁴.

Esta co-relacionalidad entre el ser humano y lo digital se establece a partir del elemento unificador de la *ontodigitalización* que a través del *apertûs*, integra la estructura existencial de la comprensibilidad de un modo de ser, esto es, un modo existencial que se comprende en el ser instalado del artefacto y se reconoce con una identidad estructuralmente concreta. No es un ser arrojado al modo heideggeriano, sino instalado; un ser que tiene una doble propiedad en su comprensión digital y en su comprensión fáctica, que funda una nueva constitución fundamental: el *ser digital*.

En esta perspectiva, el ser digital es un modo de presencia existencial de la subjetividad del ser humano que se construye a partir del horizonte social del *apertûs* de la ontodigitaliza-

consigo, ocuparse en cosas que no son directas e inmediatamente atender a los imperativos o necesidades de su circunstancia». En Ortega y Gasset, *Meditación de la técnica*, 27.

103 José Ferrater Mora, *Diccionario de filosofía* (Madrid: Alianza, 2018).

104 Simondon, *El modo de existencia*, 34.

ción. Es una ontología regional conformada por características particulares que definen un tipo de naturaleza establecida en la materialidad del algoritmo y que precisa un esclarecimiento no en la estaticidad del número binario establecido a través de programas, sino en el sentido de vida que allí radica y que solo puede comprenderse en el movimiento de la información de dicho ser. Como advierte Jesús Adrián Escudero: «el sentido de la vida solo se resuelve poniéndola en movimiento, creando y recreando su partitura sin parar».¹⁰⁵

En el estatuto filosófico del ser digital, se establece un modo de ser que asume propiedades de la vida humana. No es un objeto que se observa de manera reflexiva, sino una existencia que, de forma dinámica, se abre campo a la cotidianidad, entendida esta como hecho, como suceso, como práctica diaria que obliga a residir en una morada digital. Además, dicha morada (mundo digital) proporciona un *kunde*¹⁰⁶ concrecional que le ayuda al ser digital a resolver problemas prácticos de la existencia¹⁰⁷.

La dinámica existencial del ser digital se concreta en la *digitaliza-ción*, entendida esta no como un conjunto de información traducido a dígitos, sino como una acción, una praxis —práctica particular y singular—, que pretende comprender intencionalmente el campo existencial del ser humano en las lógicas digitales. En la digitaliza-ción como praxis se concreta la subjetividad del ser, pero no el ser individual, sino el ser que se abre campo en la vida social. Ella es «determinación de la existencia como elaboración de la realidad»¹⁰⁸, realidad que exige ser permanentemente renovada y actualizada.

El ser digital es estático, porque está instalado, programado, listo para abrirse al mundo, sin embargo, su esencia está en la digitaliza-ción, término que no es un simple sustantivo, sino un término que denota una presencia activa, una acción permanente, un acto en constante realización que se va perfeccionando en la medida que el ser humano fáctico incluye propiedades informativas que le dan vida e identidad. Una vez instalada la información, el ser digital se obliga, de manera algorítmica, a experimentar una *actualiza-ción* permanente de su ser. Esta actualiza-ción, es la actividad que define la praxis de la digitaliza-ción. Como dice Antonio González: «Solamente lo actualizado en nuestros actos exige con evidencia una determinada conceptualización»¹⁰⁹. Por ello, es necesario entender esta actualiza-ción como elemento constitutivo de la digitaliza-ción como praxis particular y singular de una ontología del presente en la era digital.

La realidad ontológica de la actualiza-ción implica una clarificación fenomenológica de cómo esta reside en el ser digital. La actualiza-ción del ser es un elemento necesario para

105 Jesús Adrián Escudero, *Guía de lectura de Ser y tiempo de Martin Heidegger*, vol. 1 (Barcelona: Herder, 2016), 73.

106 El concepto *Kunde*, trabajado por Heidegger y por Yves Zimmermann, se traduce como conocimiento, e información. En Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, 155.

107 Simondon, *El modo de existencia*, 21.

108 Carlos Germán Juliao Vargas, *Una pedagogía praxeológica* (Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2014), 133.

109 Antonio González, *Estructuras de la praxis: ensayo de una filosofía primera* (Madrid: Trotta, 1997), 78.

alcanzar una mejor comprensión de la estructura presente en el artefacto que proporciona un modo de ser propio de la vida humana y, a la vez, se convierte en sentido de vida. La digitalización es una forma práctica cuya peculiaridad está en su dinámica y movimiento permanente, mientras que la actualización es un modo de ser particular y privilegiado de la digitalización que no solo posibilita una forma de presentarse ante el mundo digital, sino que es renovación constante de aquello que lo caracteriza.

En la actualización se expresa la facticidad práxica de la digitalización. Ella es posibilidad de mejoramiento continuo tanto del mundo como del ser digital. Es un presente continuo que configura una realidad, que no designa en este caso una espacialidad que contiene un conjunto de cosas, sino un modo existencial del ser digital una vez que ha sido actualizado, un ser que responde así mismo, pero distinto de sí. Por ello, en el marco de la digitalización como praxis, la ontología del presente es un ser actualizado que se sumerge en una realidad o modo existencial cuyo acceso privilegiado no se restringe a un individuo, sino a un colectivo, ya que se trata de una actualización eminentemente trascendental, por su carácter de apertura a los otros seres digitales. Esta actualización tiene una estructura ontológico-digital que pretende reafirmar el ser fáctico en su ser digital, pero no en la conciencia reflexiva de este, sino en el artefacto.

Por consiguiente, en esta constitución ontológica existe una dependencia relacional del ser fáctico con el ser digital. No hay distinción: actualizar su ser fáctico, es actualizar su ser en lo digital, lo que significa que el ser fáctico se comprenda desde su ser digital, y que este a su vez se convierta en una determinación ontológica de ese ser concreto y situado que se deja interpelar, afectar y modificar. Es necesario entonces definir la función trascendental de la actualización, ya que con ella se abre la puerta a un nuevo campo temático, poco trabajado en la filosofía: la estructura ontológica de una praxis llamada *digitalización*.

La estructura de la digitalización como praxis

Cuando decimos que la actualización es un modo de ser particular y privilegiado de la digitalización, nos referimos a que es una constitución fundamental que tiene movimiento propio una vez que la información traducida a dígitos es instalada; es un ente determinado por la acción humana, y cuya acción pretende intencionalmente ser una práctica automatizada que se abre a nuevas posibilidades de perfeccionarse cada vez más, convirtiéndose de esta manera en una forma de autorrealización de la vida. La actualización como modo solo es posible si a la digitalización se le dota de un sentido y una significación por la acción humana; una acción que no es al azar, sino que responde a una racionalidad estructural que comprende un conjunto de elementos que se relacionan entre sí y que no se pueden entender separados unos de otros, puesto que su relacionalidad conforma una estructura hermenéutica unitaria. Como lo señala Pierre Lévy: «comparten agentes, entornos y recursos que interactúan y se comunican a través de ciertas prácticas que se dan en los artefactos y las técnicas».¹¹⁰

110 Lévy, *Cibercultura*, IX.

La digitaliza-ción es un movimiento constante de gestación cultural, que integra una gran diversidad de prácticas de los que viven en el mundo digital, estos son tanto los que construyen el mundo digital (programadores) como los que asumen el mundo digital (usuarios) para mundanizarlo. Este movimiento implica una arquitectura temática que manifiesta la relación habitual entre el ser humano y su práctica en lo digital; es precisamente dicha práctica la que permite que este primero esté esencialmente vinculado al segundo.

Ahora bien, esta práctica, en su estructura existencial, tiene un movimiento circular, que parte de la *poiesis* del programador hasta la *praxis* racionalizada del ontodigitalizador que reflexiona sobre el sentido y el significado de su práctica intencionalmente ejecutada en lo digital, formando de esta manera un fenómeno unitario de comprensión que se presenta a través de cinco aspectos: 1) la digitaliza-ción como *poiesis*, 2) la digitaliza-ción como acto, 3) la digitaliza-ción como actividad, 4) la digitaliza-ción como acción y 5) la digitaliza-ción como *praxis*.

La digitaliza-ción como poiesis

Esta hace parte de la actividad del programador y no del usuario digital. Platón abordó el concepto de *poiesis* como «toda causa que haga pasar cualquier cosa del no-ser al ser»¹¹¹. Esta causa es la razón y el motivo del programador, que emplea una actividad eminentemente racional que responde a una lógica virtual cuyo objetivo es producir, esto es, traer a la existencia una característica formal del ser digital, y que pretende dar respuesta a una necesidad de la naturaleza fáctica del ser humano, sin necesariamente usar lo que le ofrece la *physis* de la naturaleza. Como dice Luis Joyanes citando a Felgueroso:

Hemos partido de materiales que nos ofrecía la naturaleza, como el tronco de un árbol o una piedra para mediante herramientas de corte, eliminar el material hasta obtener el producto final (una canoa, un hacha...). En esencia, han evolucionado las tecnologías, pero el concepto no ha variado: se elimina el material que tanto le ha costado a la naturaleza unir para obtener mediante métodos substractivos el producto final deseado.¹¹²

Antes que la digitaliza-ción sea *praxis*, se necesita de una presencia del lenguaje hecho «arquitectura programática»¹¹³ que posibilite el desarrollo de los modos de operación del *digitus*. No se trata de ir a una genealogía desde el ordenador hasta la comprensión de las capas de red de la vida virtual¹¹⁴, sino a la presencia del *digitus* establecido, instalado; ese ser digital que quiere ponerse en marcha y ejecutar una función particular. En otras palabras, la *poiesis* de la digitaliza-ción es el «hacer» del lenguaje de la programación, que produce

111 Marcelo Zambrano, «Las nociones de *poiésis*, *praxis* y *techné* en la producción artística», *Índex*, revista de arte contemporáneo, n.º 7 (2019): 40-46. <https://doi.org/10.26807/cav.voio7.221> Esta frase traída por Zambrano recuerda las palabras de Platón puestas en boca de Diotima en el *Banquete*. En Platón, *Banquete* (Buenos Aires, Orbis, 1983), 205 A-C, 83.

112 Joyanes, *Industria 4.0*, 7-8.

113 Fernández, C#® lo básico que debe saber, 13.

114 Andrew S. Tanenbaum y David J. Wetherall, *Redes de computadoras* (Ciudad de México: Pearson, 2012), 29.

mundo, y al producirlo, lo tiene¹¹⁵; no solo crea un carácter relacional de dependencia a través de la significación y modo de vida, sino que este hacer *fabrica* unas nuevas ontologías regionales que responden a la *social manufacturing* de la digitalización¹¹⁶.

La digitaliza-ción como acto

La digitaliza-ción como acto se concibe a partir de la dinámica de la información material que se ha instalado de forma inmaterial. Es el cambio permanente que sufre el ser instalado. Este acto, aunque es construido por el programador, ya no le pertenece a él, le pertenece a la máquina, que posibilita una forma de movimiento ininteligible, pues su ser no cambia por sí solo, sino por el algoritmo al cual responde dicho movimiento. El acto en la digitaliza-ción es el paso del ser fáctico al ser digital, que se abre campo para comunicar una estructura existencial, en la que, como señala Antonio González: «hay un momento comunicativo con independencia de todo lenguaje»¹¹⁷. Así, ya no se trata del lenguaje de la programación y del número binario, sino del resultado que produce el procesador de textos, que se hace común para todos y no solo para algunos. El acto, que es «ser»¹¹⁸ en potencia, posibilita, mediante a actualiza-ción, un mejoramiento continuo.

Este acto hace referencia al mundo de lo virtual y de todo aquello que lo rodea. Ello hace que sea una experiencia situada no desde el *locus* geográfico de la facticidad del ser, sino desde el *ubi* digital que constriñe al ser humano para que actúe de una manera distinta a la cotidiana. Este actuar es actualiza-ción de la *askesis* (entrenamiento práctico)¹¹⁹ de su trascendencia, que pasa de la actitud natural a la aptitud digital, que ejecuta y dinamiza la presencia del ser que se instala y se concreta en la realidad de la cultura de la pantalla para ser mirado, reconocido e interpretado como un hecho digital. El acto de la digitaliza-ción, en otras palabras, es una afirmación de la existencia del ser humano.

La digitaliza-ción como actividad

La actividad se diferencia del acto porque ella denota una cualidad (*-idad*) de rutina sobre el «hecho»; ya no es el acto primario, porque pertenece a la competencia inconsciente de la racionalidad digital, cuya tarea diaria se realiza de manera repetitiva¹²⁰. Nace en el acto del ser humano, pero le pertenece al mundo digital; por lo tanto, es lo digital lo que inicia una tarea de «domesticación» y de familiarización con lo biológico del ser¹²¹, creando así una

115 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 1, 532.

116 Joyanes, *Industria 4.0*, 7.

117 González, *Estructuras de la praxis*, 98.

118 José Ferrater Mora, *Diccionario de filosofía* (Madrid: Alianza, 2018).

119 Florián Bocanegra, *Filosofía y críticas del presente*, 364.

120 Es un concepto trabajado en la programación neurolingüística de O'connor, que forma parte de las cuatro etapas de una práctica de aprendizajes (incompetencia inconsciente, incompetencia consciente, competencia consciente y competencia inconsciente). En Joseph O' Connor y John Seymour, *Introducción a la PNL* (Barcelona: Urano, 2007), 36.

121 Andy Stalman, *HumanOffOn: ¿Está internet cambiándonos como seres humanos?* (Barcelona: Deusto, 2018), 24-25.

filiación de dependencia entre el artefacto y la persona, una especie de netocracia, cuyas estructuras de poder radican en la fuerza que ejerce la actividad diaria de lo digital sobre los seres humanos. Jan Söderqvist se refiere a ello cuando afirma:

El estatus netocrático que demanda ahora requiere características totalmente distintas: conocimiento, contactos, visión general, visión. En otras palabras, cualidades que contribuyen a incrementar el estatus de la red y a hacerla más poderosa todavía.¹²²

La actividad de la digitalización orienta las dimensiones del ser humano y define sus comportamientos, generando unas ontologías regionales del presente en las que, cada vez que la actividad se actualiza, se actualizan con los modos de presencia del ser ante el mundo digital.

En la digitalización como actividad se difumina el carácter racional consciente del ser humano y aparece la mecanicidad de la rutina inconsciente. La digitalización crea vida y exige que el *conatusbots* esté en una constante actuación «presente», mediante la exigencia que pide el ser instalado en su actualización, lo que posibilita una actuación mejorada e independiente de los actos humanos. El ser instalado ya no le consulta al ser humano, simplemente aparece la necesidad de actualizar, y, como se ha creado un vínculo emocional, afectivo, volitivo y emocional con lo instalado, el ser humano decide seguir sobreviviendo en la red dando un *clic* en «aceptar». En la digitalización como actividad se configuran de manera constante las ontologías regionales del presente, ya que ella remite a lo actual, esto es, a una adecuación del ser digital que se va haciendo en esa rutina de su construcción diaria.

La digitalización como acción

En el campo temático de la digitalización, la *acción* guarda un carácter ético, entiéndase por ético el carácter reflexivo del ser humano que genera, no el actuar como actuar, sino el resultado del actuar (*πρᾶγμα, pragma*). La acción de la digitalización se desinstala de lo digital, y vuelve al ser humano como proceso de acontecimiento ético, para ser pensado, comprendido y aplicado en su realidad fáctica. Es el *opportune moment*, que lo diferencia de la *poiesis*, del *acto* y de la *actividad*; en palabras de Hannah Arendt: «un comienzo», «una natalidad», «una novedad»,¹²³ que descubre el carácter del *apertûs* al abrirse al sistema relacional.

Es la conciencia de la digitalización en una acción de apertura al otro, en la que el otro y su existencia importan, un nuevo nacimiento en relación con la apertura al otro a través del artefacto; es la reflexión que posibilita comprender que el vínculo no es con el artefacto, sino con los seres que guarda el artefacto. Es allí en donde dicha relación dialéctica entre ser humano y digital vive un *modus* transformador, porque, en la medida en que el ser humano transforma su percepción del mundo digital, se transforma a sí mismo y su forma de abrirse al mundo. Aquí la *acción* no es «actuar», sino «despertar». Es la examinación reflexiva en el plano ético de la existencia; cuando la acción se hace práctica, entonces es praxis, es decir,

¹²² Jan Söderqvist y Alexander Bard, *La netocracia*, 210.

¹²³ Arendt, *La condición humana*, 207.

un actuar pensado y reflexionado que tiene una intencionalidad que dirige, orienta y le da sentido y significado a la acción.¹²⁴

La digitaliza-ción como praxis

La digitaliza-ción como praxis se caracteriza no solo por su capacidad reflexiva que intencionaliza una acción con sentido, sino que construye un discurso que es humanizado por el ser digital instalado en el artefacto. Esto es lo que Gilbert Simondon denomina «la presencia de la realidad humana en la máquina»¹²⁵. No es el discurso que optimiza la relación dialéctica entre ser humano y lo algorítmicamente instalado en el artefacto¹²⁶, sino un discurso que se construye desde el saber que intuitivamente reside en la práctica, que una vez traído a la luz, se conceptualiza, se define, se significa, se le otorga un sentido; es decir, se le encuentra novedad y originalidad a la experiencia pensada. Como afirma Carlos Juliao: «La praxis es activa, es vida, da movimiento a la realidad, la transforma y es transformada por ella»¹²⁷.

La digitaliza-ción como praxis es la forma reflexiva de la acción digital que se transforma en discurso, pero se trata de un discurso no se queda en la «palabra», sino que vuelve a la práctica interactiva. En ello radica la inteligibilidad de la actualiza-ción como posibilidad de mejoramiento continuo de la digitaliza-ción, y es ella, la praxis, la que posibilita que la ontología del presente en la era digital no sea una mera «tecnología» que, al modo foucaultiano, manifiesta una «actitud» liberada de estructuras dogmáticas, sino una estructura unificadora, la ontodigitaliza-ción, que es «actualización» de la existencia en el modo digital.

En conclusión, el estatuto hermenéutico de ontología del presente en la era digital presenta una serie de aproximaciones que, desde la perspectiva conceptual, esclarece el campo temático relacional entre el ser humano y su residir en lo digital. No es una relación dialéctica que intenta afirmar la cultura de la humanización, despreciando la máquina y su uso, sino una forma de aprehender el sentido y significado de dicha relación, estableciendo unas condiciones de posibilidad que permitan comprender este residir como una racionalidad ontodigitalizadora que se abre al mundo digital mediante una práctica intencionada, la digitaliza-ción, que define una ontología del presente en la era digital, como una actualización del ser digital que marca el horizonte significativo de una realidad comprensible.

Recapitulación

En la figura 1 se presenta una recapitulación de las tres aproximaciones expuestas en este capítulo para la comprensión hermenéutica de una ontología del ser en la era digital.

124 Juliao Vargas, *Una pedagogía praxeológica*, 133.

125 Simondon, *El modo de existencia*, 34.

126 Javier Blanco et al., *Amar a las máquinas: cultura y técnica en Gilbert Simondon* (Buenos Aires: Prometeo, 2015), 32.

127 Juliao Vargas, *Una pedagogía Praxeológica*, 134.

Comprensión hermenéutica de una ontología del presente en la era digital

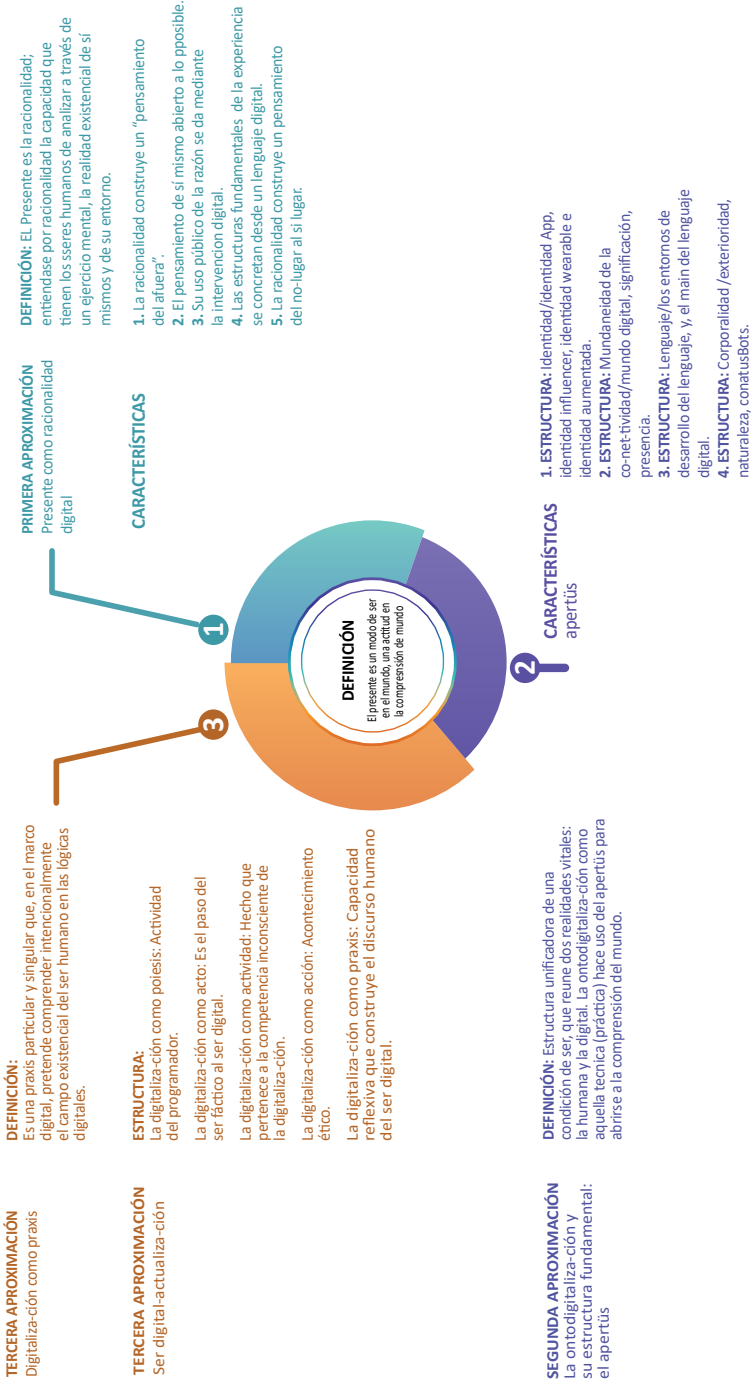


Figura 1. Comprensión hermenéutica de una ontología del presente en la era digital.



Capítulo 2.
La netopraxis:
una hermenéutica del lenguaje digital

El objetivo de este capítulo es abordar el concepto de *netopraxis* como una hermenéutica del lenguaje que pretende comprender, en el fenómeno de lo digital, una *praxis* particular y singular llamada *net*¹. La *netopraxis* pertenece tanto al ámbito de una filosofía práctica como al de la ontología, ya que devela una estructura existencial a través del lenguaje digital, que, como acción clarificadora, desenmascara problemas aparentes y ayuda a resolver problemas reales en el marco digital². Es una unidad funcional de la digitalización, que representa un acto lingüístico de la praxis humana y que construye una acción dialógica y relacional entre la acción humana y la acción digital que se da en la actualización³.

La *netopraxis* no es una genealogía de la ubicuidad del proceso informativo de lo digital, como tampoco es una analítica de datos codificados. Es una forma de entender el *modus vivendi* del ser digital que se hace y perfecciona en esa *praxis* relacional, cuyo intercambio lingüístico abre una dimensión de posibilidad que, como dice Jean Grondin: «constituye la práctica de la vida misma»⁴. Al estar lo vivencial implicado en esta forma de entendimiento, la *netopraxis*, como hermenéutica, se centra en el acontecimiento, no como dato histórico, sino como acción activa; no como suceso, sino como lenguaje. Es decir, se ocupa del *verstehen*⁵ (entender) del acontecimiento lingüístico que se da en el intercambio vivencial de la *net*.

Entender el acontecimiento lingüístico que intuitivamente reposa en la *netopraxis* es profundizar en las interrelaciones subjetivas que se suscitan en el presente digital, las cuales, a su vez, elaboran formas de consenso existencial que, desde la perspectiva de la filosofía práctica, legitiman modos de pensamientos y acciones con sentido que son transmitidos y comunicados a través de la pantalla. La tarea de la *netopraxis* como hermenéutica del lenguaje

1 *Net* como concepto hodierno que significa «red», derivado del término en inglés *network*, que hace referencia a la conexión e interconexión de una red con otra. Aquí se entiende la *net* como aquel ecosistema comunicacional que expresa la relación e interacción dinámica que tienen los individuos o sociedades establecidas y constitutivamente creadas por canales digitales. Se acoge el concepto de *net* y no el de *red* para evitar el carácter de equivocidad que puede conllevar aporías de comprensión con respecto a aplicaciones como las *redes sociales*. Se entiende, por tanto, la *net* como una estructura nodal, que denota una forma existencial a la que se accede mediante una práctica lingüística.

2 Hans Georg Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2 (Salamanca: Sígueme, 1992), 366.

3 Ver página 89.

4 Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, 12.

5 Jean Grondin rescata la diferencia que plantea Gadamer en *Verdad y método* entre comprender (*begreifen*) y entender (*verstehen*), según la cual el primero tiene la «connotación de un saber que se apropia de su objeto, mientras que el entender tiene un carácter más participativo que dominante». En Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, 12. Véase también: Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 369.

es reflexionar sobre las condiciones prácticas que se dan en el acontecimiento lingüístico de la *net*; encontrar su saber, conceptualizarlo, entenderlo, interpretarlo y traducirlo a la vida. Solo así, la existencia (ontología) digital de la *net* no será «extraña», antes bien, se incorporará para ser significada y comprendida herméuticamente, puesto que, como señala Gadamer, «en ella [*la hermenéutica*], lo extraño se hace propio»⁶.

El acontecimiento lingüístico expresado en la *net* implica la comprensión no solo de las estructuras de acceso que tienen las personas al mundo de lo digital a través del potenciamiento que ellas tienen basadas en la tecnología de la información y de la comunicación, sino también del proceso de construcción de sentido regido por estructuras, cuyos elementos de intersección acontecen por una serie de prácticas, ya sea de reproducción, de consumo, de producción, de experiencias, de saberes o de poder⁷. Estas prácticas, que se denominan *nodos*, están permanentemente en función de la *net* y posibilitan la unidad de un tipo de pensamiento particular que, desde la perspectiva hermenéutica, presenta una totalidad de elementos, de tal manera que el todo comprende lo particular y lo particular comprende lo total. Es decir, el nodo, como práctica, nunca será la unidad, la unidad de sentido está en la *net* (por ser praxis); el nodo es simplemente posibilidad de intersección, entendida esta última como el punto que construye un camino de interconexión existencial a través de prácticas vividas.

Este movimiento de comprensión que se da entre la *net* y sus nodos, muestra un sentido ontológicamente positivo, ya que independientemente de que remita del todo a la parte y de la parte al todo, lo que hay latente es una elaboración del ser que permanentemente descubre y redefine nuevos sentidos de existencia. Esta elaboración, que antes hemos denominado *actualización*, rediseña modos de ser y saber en el mundo, indagando por ese fenómeno efectual que intuitivamente perfecciona al ser digital, y su camino de comprensión está en la lingüisticidad de estas prácticas nodales. La práctica en sí ya contiene un acto comunicativo, un lenguaje, un logos que carga un sentido de comprensión filosófico-vivencial y que se constituye en punto de partida, como lo señaló Hans George Gadamer: «Hay un camino al que apunta la filosofía cada vez con más claridad y que da testimonio de esa correspondencia. El camino es el lenguaje».⁸

La *net* posee un lenguaje propio que devela una racionalidad estética, ética y política en el mundo digital, un lenguaje al cual se accede mediante el análisis de experiencias culturales que argumentan una serie de modos lógicos de pensamiento y actuación. El lenguaje está inserto en la efectualidad de la mundanidad digital, pero no se trata de un lenguaje que habla sobre terminologías técnicas del artefacto, sino del lenguaje de los hechos. Y como el mundo es hecho, el lenguaje habla de todo lo que acaece, y acontece, ya no en la fácticidad del

6 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 373.

7 Manuel Castells, *La sociedad red: una visión global* (Madrid: Alianza, 2011), 27.

8 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 76.

mundo experiencial, sino en el mundo virtual⁹. Este lenguaje corresponde al hecho, al hacer digital que configura la vida humana cada vez más. Por consiguiente, descubrir este lenguaje es ahondar en el *factum* de la digitalización.

Pero ¿Qué es lo que allí acontece para que podamos referirnos a un lenguaje específico? ¿Cuál es la importancia del lenguaje de la práctica nodal que acompaña los objetivos de la *net*? Si se logra comprender el tipo de práctica digital y su razón de ser, entonces se hará frente a la demostración de un lenguaje particular que detallará su sistema de comprensión, y de validez.

La *net*, como práctica universal, es posible a través de prácticas nodales. La palabra *nodo*, viene del latín *nudus*¹⁰ y hace referencia a una especie de punto de partida que se une con otros puntos de partida. Aquí los puntos de partida son experiencias de acción, que son posibles cuando otras acciones hacen presencia. No es una sola acción nodal, sino muchas acciones nodales que integran una estructura sistémica que es comprendida no de manera fragmentaria ni diferencial, sino como una unidad que tiene una función existencial como *modus vivendi*. Así pues, la *net* es un conjunto de nodos interconectados, de modo tal que todas las acciones nodales dan origen a una práctica particular como la *net*, y esa práctica, en su estructura social, forma una especie de «dispositivo» en la perspectiva foucaultiana¹¹, el cual se constituye como un conjunto heterogéneo de elementos que implica discursos, enunciados, arquitecturas, prácticas, e instituciones. Pero esta heterogeneidad se concentra en una sola cosa: el «dispositivo», el cual, según Giorgio Agamben «es la red que se establece entre estos elementos».¹²

El hecho de que la *net* sea un dispositivo compuesto por un conjunto heterogéneo de prácticas nodales quiere decir que no solo es una práctica, sino que dicha práctica guarda un discurso, un saber, un lenguaje que necesita ser comprendido. Su técnica revela una función estratégica de gobierno lingüístico sobre otras prácticas y sobre las personas (esto se abordará en el tercer capítulo); sin embargo, su relación parte de la intervención racional que ella tiene con lo nodal. Al respecto, afirma Manuel Castells:

Los nodos pueden tener mayor o menor relevancia para el conjunto de la red: aumentan su importancia cuando absorben más información relevante y la procesan más eficientemente. La importancia relativa de un nodo no proviene de sus características especiales, sino de su capacidad para contribuir a los objetivos de la red.¹³

9 Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus* (Madrid: Alianza, 1975), 35.

10 Collazo, *Diccionario inglés-español de informática, computación y otras materias* (Ciudad de México: Graw Hill, 2001).

11 Paul Veyne, *Foucault: pensamiento y vida* (Barcelona: Paidós, 2017), 18.

12 Giorgio Agamben, *Qué es un dispositivo: seguido de El amigo y La Iglesia y el reino* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2016), 9.

13 Castells, *Sociedad red*, 27.

En otras palabras, se trata de una relación de fuerzas que intervienen para desarrollarse en una dirección. Las prácticas nodales en el mundo digital son importantes, pero su mayor importancia radica en que todas contribuyen a la actuación de la *net*, y a su propósito en la configuración de las ontologías del presente en la era digital. *Net* y nodos están estrechamente unidos, una y otros cumplen una funcionalidad práctica en el mundo de la digitalización. La diferencia está en que la *net* como unidad práctica particular y singular se actualiza, y al actualizarse reconfigura unas nuevas ontologías en donde los nuevos seres se adaptan a los nuevos ecosistemas digitales e intentan sobrevivir en ellos. La *net* es un *oikos* existencial compuesto por experiencias derivadas de prácticas, una morada habitacional que se define por la práctica humana allí instalada, que suscita significados y sentidos y cuya *réseau* (*red*) promueve una positividad en el sentido hyppolitano en la comprensión estructural del lenguaje de las experiencias dadas por las prácticas nodales¹⁴. Las prácticas nodales son inconscientes, se realizan de manera espontánea y sin intencionalidad, mientras que la *net* como unidad funcional tiene un carácter de racionalidad que le da pertinencia en su praxis y validez en su argumentación.

La *net* como dispositivo funcional de la digitalización, y como racionalidad digital, adquiere mayor significado en la transición de la *net* a la *neto*, es un *Sprache* (lenguaje) morfológico que carga un sentido de «resultado» consecuencia de la estructura de las prácticas nodales, una especie de *pragma* (πράγμα) existencial que presupone un movimiento reflexivo en donde el ontodigitalizador se instala en una conciencia lingüística después de un ejercicio de distanciamiento de sí mismo y de su práctica digital inconsciente, y actúa desde un pensamiento *neto-lingüístico*, haciendo de este acto no una herramienta, sino una esfera de lo propio que aprende a incorporar, significar, darle sentido para comprender el mundo de lo digital, no como herramienta de uso que puede abandonar una vez que lo utiliza, sino como forma de vida que le brinda una serie de experiencias que son asumidas por el ontodigitalizador «como una actitud de apertura hacia el mundo que desea interpretar»¹⁵.

La *neto* no es *poiesis*, sino un dispositivo práxico, y al serlo, tiene una intencionalidad de gobierno a través del lenguaje, que parte de una seria reflexión de la práctica nodal de la digitalización, y que solo acontece en la conciencia de la estructura-lingüístico-social que tematiza un nuevo campo disciplinar. Por eso la *neto*, es *netopraxis* cuyo carácter racional se establece por un acto intelectual de una práctica particular y cuyo acto intelectual arroja una racionalidad que, en este caso, no es actitud¹⁶, sino saber¹⁷, el cual, desde la perspectiva foucaultiana se constituye en el espacio abierto de conocimiento, no en el sentido de la

14 Aquí el sentido de positividad se establece a lo que Hyppolite le atribuye a Hegel cuando habla de elementos históricos, reglas, ritos, instituciones de poder. En Jean Hyppolite, *Introducción a la filosofía de la historia de Hegel* (Barcelona: Calden, 1970), 42-43.

15 Julieta Piastro Behar, *Los lenguajes de la identidad: la subversión como creación* (Barcelona: Herder, 2019), 40.

16 Foucault, *Sobre la Ilustración*, XIII.

17 El saber como un «agenciamiento práctico, un dispositivo de enunciados y de visibilidades». En Deleuze, *Foucault*, 79.

aprehensión, sino en el que señala Jürgen Habermas: «como forma en que los sujetos capaces de lenguaje y de acción hacen uso de él»¹⁸.

La *netopraxis* constituye —desde la ontología del presente en la era digital— una hermenéutica que designa una superación de la subjetividad y pretende anuar una intersubjetividad que explicita racionalmente un saber que amplía su horizonte y su espectro a través de las diferentes formas de comunicarse en el mundo digital. Por ejemplo, cada *link*, web o aplicación tiene un sinfín de saberes, porque sus prácticas nodales, aunque se refieran a lo digital son distintas, sus respectivos puntos de vista son distintos. Por ello, es importante indagar en ese saber que no se instala en la subjetividad de los individuos, sino en la objetividad del mundo de lo digital, que configura una racionalidad común, que es consensuada y no subversiva. Pero ¿cuál es ese saber? El *lenguaje*, que no se constituye aquí como una herramienta de uso, sino una práctica racional que asegura un contexto común de vidas, lo que Habermas denomina en su acción comunicativa «el mundo de la vida».¹⁹

La *netopraxis*, al ser una hermenéutica del lenguaje, ancla su comprensión filosófica en la conciencia reflexiva. Es el *point of view* de la racionalidad presente de la praxis, que pretende interpretar ese conjunto de prácticas nodales que se establecen y se relacionan formando un dispositivo de gobierno digital que, desde la perspectiva lingüística, actúa de manera estratégica en la cultura digital, entendida esta como el sistema de ideas vitales latentes y manifiestas, que forman esa mundaneidad de la *co-net-tividad*²⁰, y que está transversalizado por un carácter humano de las experiencias, es decir, lo que Jürgen Habermas denomina *Lebensführung*, un modo de vida²¹.

La intencionalidad de la *netopraxis* como hermenéutica del lenguaje, es comprender la racionalidad de la *neto* como práctica de gobierno, que asume el lenguaje como mecanismo de comprensión de las ontologías del presente en la digitalización. En la *netopraxis*, el lenguaje no es representación al modo de Cassirer²², sino realidad efectual que constituye seres en sí, que se expone en la objetividad del mundo digital y, a su vez le proporciona al ontodigitalizador un lenguaje relacional y consensuado. En este caso, el lenguaje no es una herramienta yuxtapuesta, sino que se constituye en el efecto relacional que acontece en el mundo digital, el cual contribuye a una racionalidad de gobierno expresada en la *neto* como praxis de dirección, gestión y relación de fuerzas de gobierno²³.

18 Jürgen Habermas, *Teoría de la acción comunicativa. Volumen 1: racionalidad de la acción y racionalización social* (Madrid: Taurus, 2003), 24.

19 Habermas, *Teoría de la acción comunicativa*, 30.

20 El concepto de cultura se ha tomado de Ortega y Gasset en *La misión de la Universidad* y se ha adaptado aquí al marco digital. En José Ortega y Gasset, *La misión de la Universidad* (Buenos Aires: Guadarrama, 2001), 4.

21 Habermas, *Teoría de la acción comunicativa*, 70.

22 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 76.

23 Tommaso Gazzolo, «Foucault y el derecho: de la lucha al gobierno», en Michel Foucault: *discurso y poder*. comp. Adriana María Ruíz Gutierrez y David Antonio Rincón Santa (Medellín: UPB, 2017), 86.

El lenguaje en la *netopraxis* es una racionalidad, entendida esta como un tipo particular de saber que carga un sinnúmero de conocimientos que agrupa pensamientos, modos y conductas. La *netopraxis* presupone una alta conciencia lingüística, no solo por la racionalidad que la constituye, sino porque el resultado del ejercicio reflexivo, en el que, el ontodigitalizador medita partiendo de la realización inconsciente de las prácticas nodales del lenguaje, toma distancia de sí después del acto dialogizador, lo reflexiona, lo piensa, lo construye nuevamente en lenguaje y lo devuelve al mundo digital²⁴.

En la *netopraxis* el lenguaje no es un agregado, un elemento añadido, es práctica que manifiesta la estructura del ser digital relacionándose en el mundo de la *co-net-ividad*. Navegar en el mundo digital es sumergirse en el mundo del lenguaje tecnológico, que es asumido e incorporado a la vida diaria. Al ser intencionalidad, la *netopraxis* no solo hace consciente de una presencia en el mundo digital desde su carácter reflexivo, sino que al insertarse en dicho mundo se inserta en su lenguaje²⁵.

La particularidad del lenguaje de la *netopraxis* es su dominio, que en este caso no expresa una experticia, sino una pertenencia sobre algo. *Dominio* proviene de *domus* (casa), no una casa de ladrillos y concreto, sino una morada que es representada por la estructura existencial digital. El lenguaje no habita en la casa como un huésped, sino que el ser es lenguaje, y el lenguaje determina sus prácticas, emociones, afecciones y sus modos de ser tanto en el mundo digital como en el mundo circunstancial de las relaciones. Ya lo decía Hans-Georg Gadamer:

El lenguaje es así el verdadero centro del ser humano si se contempla en el ámbito que él solo llena: el ámbito de la convivencia humana, el ámbito del entendimiento, del consenso, siempre mayor, que es tan imprescindible para la vida humana como el aire que respiramos. El hombre es realmente como dijo Aristóteles, es ser dotado de lenguaje. Todo humano debemos hacerlo pasar por lenguaje.²⁶

El dominio manifiesta una característica de gobierno desde el lenguaje, pero no mediante una fuerza subyugadora que irrumpe en la libertad del otro, sino mediante «un poder de la amabilidad que engendra un *continuum* de sí mismo en el otro», como lo señala Byung-Chul Han²⁷. No es un gobierno que parte de la negatividad del ser digital; es un gobierno que dirige conductas digitales de un modo práctico, respetando la libertad de la convivencia intersubjetiva de los seres digitales. La *netopraxis* es filosofía del lenguaje y forma de vida. Ella determina una posibilidad estructural de un *ethos* existencial que, como plantea Santiago Castro-Gómez interpretando a Foucault, crea «condiciones de aceptabilidad en donde los sujetos se experimentan a sí mismos como libres, aunque los objetivos de su conducta sean puestos por otros»²⁸.

24 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 147.

25 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 148.

26 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 152.

27 Byung-Chul Han, *Hegel y el poder: un ensayo sobre la amabilidad* (Barcelona: Herder, 2019), 45.

28 Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad*, 14.

En la *netopraxis* el concepto de *dominio* está implicado en una forma de práctica de gobierno digital. Es un concepto anclado en el lenguaje ontológico y no instrumental de la tecnología, que a su vez habla sobre el mundo de los individuos en su poder y saber²⁹. Gobernar desde lo digital es construir una racionalidad (saber) a partir de prácticas nodales que un individuo o institución prescriben a partir de la idea de necesidad que requiere un ecosistema virtual. El gobierno digital crea una razón virtual a través de plataformas que recrean un contexto, y cuando este se exterioriza, aparece una variedad de prácticas nodales que son compartidas por una red de individuos construyendo historias. Ejemplos de ello son Facebook e Instagram, que construyen escenarios, contextos o ecosistemas, en donde los usuarios obedecen libremente a una estructura de experiencias que son compartidas a través de un «aceptas los términos».

En la *netopraxis* el dominio es ejercido por individuos digitales que, como dice Miguel Ángel Quintanilla, «son productos intencionados de agentes humanos y se caracterizan porque están orientados a obtener determinados objetivos de una forma predeterminadamente eficiente»³⁰. Es decir, el gobierno en la *netopraxis* está aun vinculado interdependientemente al humano, y es él quien tiene posibilidades de guiar, conducir, gestionar conductas a través del lenguaje, a diferencia de la *bionetopraxis*³¹, en la cual las modalidades de gobierno sobre la vida son construidas por la automatización y el *machine learning*³².

El dominio en la estructura de gobierno de la *netopraxis* es un tipo de disposición afectiva, una presencia virtual, que revela sus emociones, pasiones y sentimientos en la construcción de su ser en el mundo digital. Esta disposición afectiva (*Befindlichkeit*)³³ manifiesta una determinación ontológica del *inter-es*, cuya existencia no solo se establece por su carácter de subjetividad factual, sino por el reconocimiento intersubjetivo de un mundo que lo capta a través del «like», del «compartir», del «me gusta».

El dominio como disposición afectiva, no construye seres arrojados, sino seres «conectados», seres en comunicación, que necesitan decir algo (*redes*). Al respecto, Jesús Adrián Escudero anota que «la disposición afectiva transmite la idea de encontrarse en una situación donde las cosas, los otros y nosotros mismos ya importamos»³⁴. En síntesis, el dominio es una disposición afectiva del individuo digital, que, a través de la *netopraxis*, le concede una determinada forma de posibilidad de apertura ontológica desde el lenguaje, mediante el cual manifiesta un «estado de ánimo» de racionalidad de gobierno, que pretende orientar, influir, gestionar y dirigir comportamientos y prácticas en la red.

29 Michel Foucault, *Del gobierno de los vivos* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2015), 31.

30 Quintanilla et al., *Tecnologías entrañables*, 21.

31 Concepto que se abordará en el tercer capítulo de este trabajo, y que representa el campo conceptual de las prácticas de gobierno digital que no son operadas por humanos, sino por la instalación de robots que producen mecanismos de control y gestión desde símbolos, informaciones, expresiones, formas de vida, entre otros.

32 IBM. «Machine Learning». Acceso: 24 de Julio de 2020. <https://ln.g.cl/wonso>

33 Escudero, *Guía de lectura de Ser y tiempo*, 264.

34 Escudero, *Guía de lectura de Ser y tiempo*, 264.

La racionalidad gubernamental de la netopraxis: el lenguaje de la programación algorítmica

La racionalidad como saber se constituye en una epistemología propia del presente, que se suscita a partir de la reflexión seria sobre las prácticas nodales. Tales prácticas, en su singularidad, manifiestan una serie de experiencias vividas que se tornan visibles mediante una conceptualización racional y, de esta manera, pueden ser enunciadas, argumentadas e incorporadas en el lenguaje cotidiano de los seres humanos. Este saber enuncia una relación discursiva entre el ontodigitalizador y el artefacto³⁵, relación que se establece a partir del agenciamiento práctico del dispositivo de la *netopraxis*, que guarda un plexo de posibilidades existenciales y visibiliza una presencia co-origenaria en el mundo digital.

Este saber no es algo estático; siempre lleva a otro saber (mediante el clic). Por eso, detrás de cada práctica nodal digital existe un enunciado y una visibilización de un fenómeno que revela, desde la perspectiva lingüística, una disposición afectiva, un aprehender, que en su sentido coloquial es una forma de comprender ese «saber hacer algo»³⁶. Es decir, saber y hacer componen una misma realidad.

En tal sentido, Gilles Deleuze afirma que «el saber es un agenciamiento práctico que enuncia y visibiliza un umbral epistemológico»³⁷. Este umbral no es único, sino variado; sin embargo, aunque sea variado, lo importante es detenernos en la unidad del saber (*neto*) y no en la panoplia de prácticas nodales, ya que no interesa en este trabajo hacer una arqueología de dichas prácticas para descubrir saberes, sino ese saber unitario con posibilidad constitutiva de «expresión», esto es, una estructura ontológica de decir algo: un acto del lenguaje de la *netopraxis*.³⁸

Este acto del lenguaje se desarrolla en el estar-en-un-contexto digital, ejerce una influencia sobre pensamientos y conductas, una especie de gubernamentalidad cuyo carácter de racionalidad construye unas tecnologías de significación, cuyo sentido se ancla en los fines y objetivos establecidos de estrategias de «programas» instrumentales que le dan sentido a una virtualidad conversacional, produciendo de esta manera «modos existenciales» en los que los seres humanos adquieren una experiencia de intersubjetivación al coincidir «en deseos, esperanzas, decisiones, necesidades, y estilos de vida»³⁹, que atienden a objetivos gubernamentales fijados por instituciones burocráticas sin rostro, como Google, Facebook y Apple, entre otras⁴⁰.

35 Aquí el concepto de discurso se establece en el marco del «dominio» ampliamente trabajado en las anteriores páginas, que en este caso no es violencia, sino un juego hermenéutico que manifiesta un «residir», un «morar» desde un estar-en-el- mundo-digital.

36 Escudero, *Guía de lectura de Ser y tiempo*, 269.

37 Deleuze, *Foucault*, 79.

38 Foucault, *Las palabras y las cosas*, 288.

39 Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad*, 15.

40 Yuval Noah Harari, *Homo deus: breve historia del mañana* (Barcelona: Debate, 2019), 373.

En la unidad funcional de la *netopraxis*, el saber radica en la gubernamentalidad a partir del lenguaje, que no es violento, que no subyuga, que no obliga, que no atenta contra la voluntad particular de los individuos. Ella misma se presenta como una necesidad del individuo de sentirse presente en el mundo digital, entregando su ser en manos de otros (aplicaciones) que hacen de sí una información para los demás, en una entrega de la identidad que le da poder y conocimiento al otro para opinar y decir algo⁴¹; una especie de relación de fuerzas que, desde la perspectiva foucaultiana, se traduce en poder, no el poder desentrado entre dominadores y dominados, sino en el saber-hacer-algo⁴², cuya habilidad radica en el acto del lenguaje de la programación algorítmica.

El lenguaje de la programación se constituye en el nuevo soberano que gobierna y dirige las estructuras existenciales humanas. Desde la mirada algorítmica, el humano le indica al artefacto lo que debe hacer a través de la codificación programática. Aunque es importante el entramado de la corporalidad digital (*hardware*), no cabe la menor duda de que en la *netopraxis* la racionalidad comprensora es posible desde la estructura fáctica de la información instalada (*software*). Es ahí donde se suscita el *pro-gramma*, una especie de práctica nodal que denota un espacio de juego lingüístico que describe estructuras existenciales previamente instaladas y que proyectan una virtualidad de posibilidad en el ser-digital. En otras palabras, el lenguaje programático implica una estructura de proyección (*pro-gramma*), un lanzar hacia adelante, una descripción del «hacer» que se ejecuta a partir de la necesidad subjetiva del ontodigitalizador, y que a su vez devala por parte de este una disposición afectiva, un tipo de presencia en el mundo de lo digital.

La característica fundamental del lenguaje de la programación es constituir la lingüística del mundo digital, una descripción efectual que estructura *a priori* toda posibilidad conversacional que los individuos digitales tendrán en sus interacciones sociales en la red. Esta descripción efectual se concibe en y desde el lenguaje algorítmico, el cual no es cambiante, sino actualizado; no es dinámico, sino estático, y su estaticidad responde a lo que Hans Georg Gadamer, siguiendo a Heidegger, denomina *Ge-stell*, «la articulación del mundo»⁴³, que, en este caso, es trasladar el fenómeno teleológico de la disposición afectiva del individuo fáctico a los objetivos del programa que se pretende ejecutar.

No obstante, la lingüisticidad de la programación, antes de ejecutar cualquier tipo de gobierno, debe construir un campo de *procesador* experiencial⁴⁴ que se constituye en el punto de partida de cualquier subjetividad digital y, a su vez, responde a un juego de acciones lingüísticas que si bien son imperceptibles a los ojos del común, tienen una estructura ontológica que siempre remite a actos racionalmente digitales. Este campo de procesador

41 Yuval Noah Harari, *21 lecciones para el siglo XXI* (Barcelona: Penguin Random House, 2018), 11.

42 Escudero, *Guía de lectura de Ser y tiempo*, 270.

43 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 221.

44 En el primer capítulo se denominó «entorno de desarrollo del lenguaje», sin embargo, se diferencia del campo de *procesador* experiencial porque este tiene una intencionalidad racional y proyectiva.

experiencial se constituye en una tecnología del lenguaje digital que habla de ciertas prácticas nodales (secuencia, instrucción, objetivos) integrales que, a su vez, construyen una racionalidad estratégica de gobierno desde la *neto*. Empero, aunque estas prácticas racionales aparentemente suelen concebirse como mero instrumento de medios técnicos que calculan una serie de órdenes al artefacto, su resultado termina aplicándose racionalmente para que los usuarios digitales respondan a través de comportamientos y afecciones, generando de esta manera un *ethos* de vida, una especie de onto-tecnologías que producen un cúmulo de prácticas, las cuales, a modo heideggeriano, se muestran, se predicán y se comunican.

Esta gubernamentalidad desde el lenguaje digital se establece de manera práxica en el signo lingüístico del algoritmo que pretende ser un lenguaje lógicamente perfecto por su precisión y ejecución en el mundo del *pro-gramma*⁴⁵ La significación de la estructura existencial del algoritmo es fundamental, ya que su descripción alberga un sentido proyectivo de una orden que, al ser ejecutada, determina conductas y crea dependencias de afecciones en los individuos digitales, que se someten de manera libre y espontánea a una diversidad de fines y objetivos propuestos por programas intencionalmente establecidos. El algoritmo es el dispositivo, ese conjunto de prácticas nodales del lenguaje de la programación, y su función esencial es construir, desde la perspectiva existencial, una codificación lógica-sintáctica que posibilita la comprensibilidad de la relación de las palabras y los signos encontrados en una aplicación, en una web, etcétera, y la construcción de familiaridad, no con el algoritmo, porque este no se ve, sino con lo que se nos aparece en el encuentro digital.

Por consiguiente, el algoritmo es la condición simbólica de la escritura y de la apertura al mundo comunicacional que se establece en la *net*, y es la *netopraxis*, que en su reflexión racional significa sus modos existenciales a partir de las prácticas nodales construidas y ejecutadas. El algoritmo en sí mismo guarda un significado de *operación*, una acción, un tipo de práctica que se pone en funcionamiento en orden a resolver una situación o una necesidad existencial. Al ser operación, el algoritmo deviene en práctica que se ejecuta en el lenguaje de lo simbólico del número que, a través de la secuencia de números binarios, pretende construir una sintaxis existencial, determinada por el significado que se le otorga a la composición binaria, esto es, una significación digital⁴⁶. Es decir, el algoritmo construye un orden lingüísticamente proposicional que, a su vez, termina traduciendo en un hecho; en palabras de Wittgenstein, el *Tatsache*⁴⁷, lo «mostrado», que, en el caso de lo digital, es la correspondencia de lo proyectivo del algoritmo con lo esperado en la visualización de la *net*.

45 Alberto Constante, «La Sociedad de los algoritmos», en *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*. comp. Alberto Constante y Ramón Chaverry (Ciudad de México: Navarra, 2020), 68.

46 Franco «Bifo» Berardi, *Futurabilidad: la era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad* (Buenos Aires: Caja Negra, 2019), 119.

47 Hace referencia al hecho que se compone de otros hechos, mientras que los hechos que no tienen secuencia y que no se componen de otros hechos Wittgenstein le denomina «Sachverhalte». En Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, 13.

El algoritmo, como lenguaje programático de la *netopraxis*, construye condiciones técnicas de gobernanza, que se constituyen en las nuevas autoridades de la gestión y dirección humana. Como lo plantea Yuval Noah Harari:

La autoridad puede cambiar de nuevo pronto: de los humanos a los algoritmos. De la misma manera que la autoridad divina estaba legitimada por mitologías religiosas y la autoridad humana estaba justificada por el relato liberal, así la revolución tecnológica que se avecina podría establecer la autoridad de los algoritmos de macrodatos, al tiempo que socavaría la idea misma de la libertad individual.⁴⁸

Por consiguiente, el algoritmo no solo se comprende como escritura secuencial de números binarios, sino como un ente que posee lógicas y modalidades de gobierno que, al ser programadas, gestionan, dirigen y afectan las conductas humanas mediante estructuras lingüísticas simbólicamente establecidas. Toda acción de gobierno es ejercida sobre personas a través de dispositivos tecnológicos que se constituyen en los nuevos espacios de soberanía, en donde los humanos dejan de ser seres vivos, para ser seres digitales, «organismos compuestos de algoritmos»⁴⁹, como dirá Yuval Noah Harari. La territorialidad correponde entonces a zonas de aplicaciones, de encuentros des-locales, de modo que los sistemas de producción no son generados por los soberanos de la territorialidad digital, sino por los organismos algorítmicos que construyen sistemas de producción neoliberales a través de «estados», «historias», «#TBT», «comentarios», «reproducciones», «likes», «seguir», «compartir», entre otros, generando de esta manera soberanías de producción técnicas.

El algoritmo, como expresión numérica, proyecta en su estructura programática una expresión lingüística común a todos, de tal manera que los individuos digitales puedan converger en la territorialidad de la *net*. El acto conversacional no está en el algoritmo, sino en la proyección del significado de este cuando es traducido en letras, palabras o imágenes. Sin embargo, existe una estrecha relación entre ambos, ya que la palabra representa al algoritmo. Es en este último donde se configura la técnica de gobierno, que será entendida y obedecida por los usuarios digitales cuando se les aparezca en la cotidianidad de su lengua. Allí, lo que era figura se convierte en un hecho, un hacer (*facere*), esto es, una práctica⁵⁰.

Esta práctica tiene una intencionalidad gubernamental. Es decir, ese *facere* programático y algorítmico reglamenta la estructura existenciaría desde el lenguaje. En palabras de Michel Foucault: «reglamenta la vida»⁵¹, que está expuesta en la ventana digital, cuya identidad se racionaliza no por sistemas ideológicos, sino por sistemas de afecciones. Los individuos digitales aceptan ser gobernados por estructuras digitales (aplicaciones) que miden sus

48 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 11.

49 Harari, *Homo deus*, 360.

50 Desde esta perspectiva esta afirmación se fundamenta de la teoría de los símbolos de Ludwig Wittgenstein quien afirma de manera tajante «la figura misma es un hecho» En Wittgenstein, *Tractatus lógico-filosoficus*, 14.

51 Foucault, *Nacimiento de la biopolítica*, 23.

deseos, sus emociones, sus creencias a través de la «aceptación de los términos», con la cual se someten a una serie de políticas no leídas ni comprendidas que, sin embargo, son incorporadas a la cotidianidad de la vida misma. Esto es lo que Michael Kearns denomina «autoprogramación»⁵².

El gobierno de la programación algorítmica es proyectivo. No se presenta tal cual como es. Su figura lógica radica en el lenguaje, y es este el que ejerce influencia sobre el pensamiento⁵³, dando una orientación vital entre el artefacto, el algoritmo traducido en contenido y la vida del individuo. Esta orientación hace que el individuo se familiarice con el mundo construido y convencionalmente aceptado. Detrás del mundo digital se encuentra una serie de convenciones lingüísticas, una racionalidad que desborda toda realidad humana y enrruta al individuo en una dirección de pensamiento que le permite producir una praxis de *poder político*, de *producción estética*, y de *significación ética*. Estas tres prácticas racionalizadas completan la estructura de la racionalidad gubernamental de la *netopraxis* desde el lenguaje programático y algorítmico⁵⁴.

El poder político del lenguaje de la programación algorítmica

El concepto político que guarda la *netopraxis* se configura a través de la relación entre el lenguaje técnico y el lenguaje adaptativo de la digitalización. Si bien el lenguaje es uno, responde tanto a lógicas internas del ontodigitalizador como a lógicas externas que implican los modos y conductas de cualquier individuo digital. El *lenguaje técnico* hace referencia al sistema algorítmico, que, desde la perspectiva del *pro-gramma*, es una actividad del pensamiento que pretende construir una racionalidad técnica cuyos objetivos y finalidad se dirigen a armar una estructura comportamental que haga que los individuos digitales respondan desde el *lenguaje adaptativo*. Este último, por su parte, es la racionalidad que el individuo digital se encuentra, que se le aparece, una racionalidad cuya ruta se ha establecido para generar a través de este lenguaje, unas lógicas de relacionamiento intersubjetivo.

Para una filosofía política digital, el algoritmo, como lenguaje técnico, se constituye en una actividad de pensamiento que no es visible para los individuos en su experiencia de mundo digital. Lo que ellos encuentran es un mundo construido a través de imágenes, audios, letras y palabras; pero lo que está detrás es una construcción proyectiva que pretende generar no solo un ecosistema de servicios y contenidos, sino una intencionalidad de generar datos que muestran identidades, patrones y conductas. En los datos y su análisis se expresa el poder político del lenguaje algorítmico, que traza una ruta desde una lógica unívoca que

52 Michael Kearns y Aaron Roth, *El algoritmo ético: la ciencia del diseño de algoritmos socialmente responsables* (Madrid: Wolters Kluwer, 2020), 15.

53 Gadamer, *Verdad y método*, vol. 2, 197.

54 El concepto de gubernamentalidad, asumido desde el lenguaje foucaultiano como realidad de dominio, se ha aplicado a las estructuras de poder que se descubren en el lenguaje algorítmico. En Michel Foucault, *Seguridad, territorio, población* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2007), 140.

espera tener resultados⁵⁵; cada *link* se encuentra codificado de tal manera que espera tener la respuesta correcta. Es un lenguaje que pretende evitar el error y acceder, cada vez más, a las afecciones del ser humano, y que lo comprende de tal manera que le da lo que quiere, antes de que lo quiera⁵⁶.

Con el algoritmo como lenguaje técnico se accede al mundo de las experiencias digitales, en donde se abre campo al lenguaje adaptativo de la web. Quien navega en ella, navega en el lenguaje de la adaptación, esto es, en el mundo construido y conocido en sus imágenes y palabras. Este mundo le proporciona al individuo una serie de experiencias que reflejan su actividad humana, ya no en la facticidad de su existencia concreta, sino en la objetivación de su ser en la pantalla. No se trata ya de una virtualización o apariencia de la realidad, sino de la realidad efectual del poder. En este mundo se activa una red de pensamientos intersubjetivos que, a través del simbolismo lógico del algoritmo, comunica acontecimientos concretos y experiencias vivas. El lenguaje técnico del algoritmo se encuentra en constante tensión con el lenguaje adaptativo, pues ambos implican una esfera de poder, tanto interna como externa; sin embargo, es en la exterioridad donde el algoritmo expresa su intencionalidad de gobierno, ejerciendo una fuerza de *circuito* que incide en pensamientos, conductas y lenguajes.

El poder, desde la perspectiva política del algoritmo, es un circuito compuesto de estructuras plurales de micropoderes, de tensiones y de fuerzas que construyen espacios de relación. Entiéndase aquí el espacio como un *ubi* existencial que implica, en palabras de Michel Certeau, citado por Marc Augé: «una práctica», un camino recorrido, «un lugar practicado»⁵⁷. Este poder, en principio, se establece en micropoderes (hablando de prácticas nodales), mediante la composición numérica que cada ordenador exige para responder a billones de operaciones por segundo. Dichas operaciones responden a una actividad de pensamiento del ser humano, que pretende trasladar sus experiencias a través de la traducción a números binarios (compuestos de ceros y unos). Luego se cuantifica la información, se codifica y se convierte en unidades mínimas de información llamadas *bits*⁵⁸. Cada bit representa tanto un valor en la información como una praxis de pensamiento que, al entrar en el lenguaje de la programación, entra en el lenguaje lógico de lo explícito y de lo detallado. Una vez codificada, la información se compila y aparece en el lenguaje adaptativo de la internet, que puede ser leído, traducido y entendido por cualquier individuo digital. Cada uno de estos micropoderes representa una capa lingüística que manifiesta el poder político en la *digitaliza-ción* como unidad funcional y total en la comprensión de la *netopraxis*.

55 Víctor Manuel de la Cueva, Luis Humberto Gonzales Guerra y Edgar Gerardo Salinas Guiron, *Estructura de Datos y algoritmos fundamentales* (Monterrey: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey, 2020), 15.

56 Rafael Alberto Moreno Parra, *Un uso de algoritmos genéticos para la búsqueda de patrones* (Bogotá: Ediciones de la U, 2019), 47.

57 Augé, *Los «no lugares»*, 85.

58 Latorre, *Ética para máquinas*, 53.

El poder, al ser circuito, implica una *dynamis* relacional, en la cual la subjetividad, al insertarse en el mundo de lo digital, inicia, en palabras de Hannah Arendt, un «aparecer, hacerse visible, por primera vez, ante los ojos del otro, entrar a formar parte de un mundo común»⁵⁹: el mundo de la información digital. Por consiguiente, el poder se hace político en este mundo solo cuando existe una praxis del lenguaje común. Es decir, cada palabra, cada fotografía, cada imagen, cada carácter es experimentado en sí mismo y por el otro en el acto de comunicar algo, de hablar algo, y también en la manera como este hablar genera una serie de afecciones en el otro, que responde a partir de un «like», un comentario, un «compartir», un «reproducir», entre otros.

Este lenguaje común exterioriza la subjetividad; ya no es el mundo de la interioridad y de la privacidad del algoritmo como lenguaje técnico, sino el mundo de lo público que se hace cada vez más en lo publicado⁶⁰. Los individuos publican su intimidad, entran en el juego relacional de pertenecer a ese circuito de poder a través del *like*; se abren campo para «pertenecer», que en su doble acepción significa extensión y relación⁶¹; es decir, para extender su subjetividad a través del *digitus* en los otros y establecer una relación común con las otras subjetividades digitales. Esta extensión y relación política, se denomina *comunidad digital*.

En la comunidad digital, el lenguaje adaptativo reafirma y argumenta lo intuitivamente presente en el lenguaje técnico. Allí, en el lenguaje adaptativo de lo digital es donde se reconoce a un «alguien». Ya no es una simple cosa que se visualiza a través de una pantalla, es un alguien que pertenece a un mundo en relación⁶². Esta es la dura batalla que debe vivir la ontodigitalización cada día: arrancar de la cultura pesimista de la deshumanización digital y comprender que el estatus del poder político en el lenguaje digital se legitima en la pluralidad de la comunidad, en un mundo relacional, en lo que Zygmunt Bauman denomina «condición común», que no es otra cosa que el espacio deseado e imaginado⁶³.

Cuando existe pluralidad digital, existe comunidad digital, y cuando esta existe, se legitima y se valida ese circuito relacional que construye consensos comunes, que surgen, en primera instancia, cuando el individuo hace parte de una comunidad digital, al pertenecer a una red social. Allí se «aceptan» unos «términos» que no son más que políticas que definen el pertenecer a dicha comunidad. En ese acto comunitario se resignifica el mundo como experiencias, el mundo como praxis, el mundo como presencia, el mundo como lenguaje. En este último no solo se reside, sino que se valida lo político, ya que su importancia no radica

59 Hannah Arendt, *¿Qué es la política?* (Barcelona: Paidós, 1997), 18.

60 Jesús Conill Sancho, «Recuerdos biográficos», en *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina* coord. Domingo García Marzá et al., (Madrid: Tecnos, 2018), 20.

61 La palabra latina de pertenecer proviene del latín *pertinere*, que significa extender de un lado a otro o relación con, o, de.

62 Jordi Pigem, *Ángeles o robots: la interioridad humana en la sociedad hipertecnológica* (Barcelona: Fragmenta, 2018), 176.

63 Zygmunt Bauman, *Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil* (Ciudad de México: Siglo XXI, 2009), VII.

en la subjetividad, sino en el espacio de aparición, como lo señala Hannah Arent⁶⁴. Por esta razón, el poder político de lo digital, aunque se establezca desde el lenguaje técnico del algoritmo, se valida en el lenguaje adaptativo de la *net*. En ella, el ser humano es lenguaje y la realidad y la virtualidad se funden en una misma cosa.

En la comunidad digital, el circuito político establece prácticas lingüísticas, mediante las cuales se da una relación comprensora entre el individuo y los procesos técnicos y adaptativos del lenguaje digital. Esta relación, al estar empujada por un circuito político, implica un movimiento, no corporal, sino de pensamiento, realizando operaciones que co-crean los contextos de la *net*, posibilitando desde la perspectiva ontológica, una actualización no solo del individuo que mora en el mundo digital, sino del ecosistema de dicho mundo.

Estos movimientos son co-gobernados por estructuras jerárquicas del circuito político de lo digital y se presentan por capas que responden a ecosistemas, plataformas, servicios, contenidos, y usos. Este movimiento representa una unidad y no puede comprenderse de manera fragmentaria. Por ejemplo: el ecosistema de una aplicación requiere de plataformas, ofrece un servicio e incluye al usuario para crear el contenido por ellos. Todos tienen unas esferas de poder distinto y un movimiento distinto, desde los más primitivos (usuarios digitales) hasta movimientos más complejos, como los ontodigitalizadores, que no solo tienen una comprensión tanto del lenguaje adaptativo de la *net* como de su lenguaje técnico, incluido el lenguaje algorítmico.

Lo más importante del poder político como circuito es su operación (praxis) tanto lingüística como racional, la intersubjetivización de la comprensión ontológica que se configura allí, una especie de marco de pensamiento hermenéutico que dilucida la conducta humano-digital que permite que las «condiciones de aceptabilidad»⁶⁵ no sean peyoradas, sino que, al contrario, los individuos digitales acepten las condiciones de unos términos para poder vivir en el mundo digital y, además, cimenten autónomamente una serie de prácticas afectivas y concretas, poniendo así en marcha unos juegos de producción que terminan siendo parte de su vida cotidiana. De esta manera, surge una *psicopolítica*, como lo mencionara Byung-Chul Han, que es aquella política neoliberal que pretende ser positiva, y que busca agradar en lugar de subyugar y someter. Dirá el mismo Byung-Chul Han:

La psicopolítica [...] en lugar de operar con amenazas, opera con estímulos positivos. No emplea la medicina amarga, sino el me gusta. Lisonjea al alma en lugar de sacudirla y paralizarla mediante el shock. Seduce en lugar de oponerse a ella. Le toma la delantera. Con mucha atención toma nota de los anhelos, las necesidades y los deseos, en lugar de desimpregnarlos. Con la ayuda de pronósticos, se anticipa a las acciones, incluso actúa antes que ella en lugar de entorpecerla.⁶⁶

64 Arendt, *¿Qué es la política?*, 26.

65 Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad*, 43.

66 Byung-Chul Han, *Psicopolítica* (Barcelona: Herder, 2015), 57.

El concepto de gobierno que se guarda en el circuito político del lenguaje algorítmico se concreta en el ámbito de una «relación-nosotros». El circuito, como poder político, legitima unos modos de relación y de comprensión. En él, la comunidad digital tiene sus formas de vida, construye sus propias creencias, define mínimos de relacionamiento y se valida desde sus experiencias lingüísticas; es ahí, dirá Habermas en donde la «pretención de validez lleva implícita la afirmación de que algo es digno de ser reconocido».⁶⁷ Por consiguiente, el poder político, es poder de lenguaje, y como el lenguaje, es concepto; entonces, a través este se reconfiguran los conceptos de relación, seguridad, libertad, democracia, sociedad civil y economía.

Relación

Las relaciones son lenguajes abreviados, la ventana del individuo digital al mundo se da por medio del *carácter*, el cual no solo se constituye en una unidad de información, sino en la presentación del ser digital en su construcción intersubjetiva. Un relacionamiento que le otorga una identidad a través de una letra o un punto o imagen. Este relacionamiento desde el carácter le otorga una identidad para ser mencionado, tuiteado, posteado o compartido. Con el carácter desaparece la empatía y aparece el principio de precaución (*pre-cautio*), como le llama Sherry Turkle⁶⁸, es decir, los encuentros relacionales prevén un tipo de cuidado y desconfianza del otro que me sale al encuentro.

Seguridad

El ser humano es un dato, una información para estructuras burocráticas digitales que pretende ser una especie de *publicatio sui* y termina siendo un *self-tracking*, una especie de autocontrol desde la perspectiva subjetiva y un panóptico digital desde la objetiva; un registro y control total de la vida, como dirá Byung-Chul Han:

Hoy se registra cada clic que hacemos, cada palabra que introducimos en el buscador. Todo paso en la red es observado y registrado. Nuestra vida se reproduce totalmente en la red digital. Nuestro hábito digital proporciona una representación muy exacta de nuestra persona, de nuestra alma, quizás más precisa o completa que la imagen que nos hacemos de nosotros mismos.⁶⁹

Libertad

La frase estoica *cum me habeo omnia mea mecum habeo*⁷⁰ pretende representar la estructura ontológica del propio sometimiento del sujeto y estar liberado de cualquier tipo

67 Habermas, *Teoría de la acción comunicativa*, 189.

68 Sherry Turkle, *En defensa de la conversación: el poder de la conversación en la era digital* (Madrid: Ático de los libros, 2017), 18.

69 Han, *Psicopolítica*, 93.

70 «Si me poseo a mí mismo, tengo todo lo mío conmigo». En García et al., *Homenaje a Adela Cortina*, 113.

de coacción externa. Aquí el hacer (praxis)⁷¹ es más importante que el deber, el cual ya no forma parte de la subjetividad del ser, sino de la subjetividad digital que, a través de prácticas comunicacionales, crea vínculos de esclavitud de la persona con el artefacto. El ser humano pretende ser libre al opinar, escribir en el muro o postear una imagen; sin embargo, aquí se hace más palpable la frase aristotélica de que el hombre es «esclavo de lo que dice», una pseudolibertad que no emancipa, sino que enajena e induce a convertirse en esclavo: el hombre se produce a sí mismo, y al producirse a sí mismo es producido por otros.

Democracia

En el circuito político del poder desde la *netopraxis*, la democracia es *netocracia*⁷², esto es, una especie de dispositivo político de la red que pretende construir nuevos sistemas de gobierno, en el cual todos son productores y consumidores, y los creadores de los ecosistemas digitales se constituyen en la nueva clase dominante de la era de la información y de los datos. Se trata de una nueva organización social desde lo digital, cuyo algoritmo está programado para que los usuarios digitales participen de los hechos de un Estado, no a través de un sufragio, sino mediante un clic que puede desde expresar una opinión simple hasta incidir la escogencia de un presidente.

Sociedad civil

En el desarrollo ontológico de las interconexiones se redefinen las estructuras político-sociales del ciudadano del siglo XXI. La sociedad civil son sociedades digitales; los ciudadanos son algoritmos objetivizados que se representan y son representados mediante ecosistemas virtuales que constituyen en derechos y deberes su presencia en dicho ciberespacio⁷³. El concepto de ciudad se traslada a unidades de bits que recrean, al modo de la caverna platónica, una representación de la ciudad fácticamente situada. Este tipo de sociedades están estrechamente relacionadas con los nuevos conceptos de ciudades y ciudadanías hiperconectadas, en las que las palestras de encuentros están mediadas por datos informáticos y algoritmos establecidos para diseñar y desarrollar conductas⁷⁴.

Economía

Decía Juan Manuel López Zafra, en su libro *Alquimia*, que los datos son el petróleo del siglo XXI⁷⁵, para hacer referencia a que el mundo económico es movido por la ciencia de los datos. Estos se convirtieron en el lenguaje del poder digital, que responde a sistemas

71 Byung-Chul Han, *Buen entretenimiento* (Barcelona: Herder, 2018), 45.

72 Jan Söderqvist y Alexander Bard, *La netocracia*, 39.

73 Lévy, *Cibercultura*, 161.

74 Gabriel Benítez-Gutiérrez, «Ciudad digital: paradigma de la globalización urbana», *Bitácora* 27, n.º 1, (2017) 82. Colombia. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v27n1.51349>

75 Juan Manuel López Zafra y Ricardo A. Queralt Sánchez de la Mata, *Alquimia: cómo los datos se están transformando en oro* (Barcelona: Deusto, 2019), 11.

de procesamiento de experiencias humanas traducidas en algoritmos que no solo brindan información y conocimiento, sino que expresan un circuito de poder que puede controlar e incidir desde la bolsa de Nueva York o Shanghái hasta unas elecciones democráticas en los países⁷⁶. Por eso, afirma Yuval Noah Harari:

Los economistas interpretan cada vez más la economía como un sistema de procesamiento de datos. Los profanos creen que la economía consiste en campesinos cultivando trigo, obreros fabricando ropa y clientes comprando pan y calzoncillos. Pero los expertos ven la economía como un mecanismo para acopiar datos sobre deseos y capacidades, y transformar estos datos en decisiones.⁷⁷

La significatividad ética del lenguaje de la programación algorítmica

Sería imposible abordar el concepto político que trae consigo el lenguaje algorítmico de la *netopraxis* sin tocar las implicaciones éticas que allí se pueden encontrar; en otras palabras, la dimensión lingüístico-práctica de un algoritmo que aparentemente es abstracto, pero en su lenguaje adaptativo revela la acción ontológica de un ser humano moral que regula su actividad digital a partir de un intercambio de subjetividades, en el que la posición comunicacional de los individuos digitales se da a través de una serie de determinaciones narrativas como un «me gusta» o un «no me gusta» para expresar un concepto valorativo de aquello que es «bueno» o «malo».

Esta posición que asume el individuo digital está mediada por políticas de «uso» de los medios digitales que el individuo se compromete a respetar una vez que acepta los términos. Cuando se crea el usuario en la red, inicia una acción que le da acceso a un mundo que, al igual que el mundo fáctico, se regula por preceptos de control y vigilancia (ya sea de la plataforma o de otros usuarios) y se monitorean sus modos lingüísticos de tal manera que, mediante prácticas aparentemente morales, como «ocultar anuncio» o «reportar anuncio», enseñan a construir bien a partir de la tensión en lo que Paul Ricoeur denomina *descripción y prescripción*⁷⁸.

Esta descripción y prescripción se construye a partir de una estructura de praxis digital llamada *significatividad*⁷⁹, que en el caso de la ética devela un conjunto de significados que denota la intencionalidad de una vida digital realizada; es aquella experiencia que vive

76 RTVE. «Así influyeron Cambridge Analytica y Facebook en la victoria de Trump». Acceso: 20 de marzo de 2018. <https://www.rtve.es/noticias/20180320/asi-influyeron-cambridge-analytica-facebook-victoria-trump/1700142.shtml>

77 Harari, *Homo deus*, 401.

78 Ricoeur, *Sí mismo como otro*, 172.

79 Concepto heideggeriano (*Bedeutsamkeit*) que hace referencia a la relación simbólica y significativa del ser en la estructura de mundo. Se ha tomado esta categoría para construirla bajo la óptica de una práctica digital que en su uso lingüístico-simbólico denota una legitimación de la acción del individuo en el mundo de la digitalización. Ver Heidegger, *Ser y tiempo*, 108.

el individuo digital con el artefacto y las plataformas de servicio que allí encuentra⁸⁰. No es considerada como una deshumanización, sino como una prótesis que constituye una extensión del ser ético del individuo⁸¹. Esta intencionalidad ética se desarrolla en el marco de una normatividad que regula su acción, que aparentemente es arbitraria por la libre expresión, pero se construye bajo una subordinación y complementariedad simbólica del algoritmo que, en sí, representa a lo humano en sus acciones y palabras. Como dice Yuval Noah Harari: «Los organismos son algoritmos. Todo animal (*homo sapiens* incluido) es un conjunto de algoritmos orgánicos modelados por la selección natural a lo largo de millones de años de evolución»⁸².

Esta significatividad no solo devela un carácter relacional de familiaridad que el individuo mantiene con el mundo digital, sino la significación de lo que la estructura del mundo digital le aporta en su comprensión ontológica. Carga consigo un conocimiento que, de modo hermenéutico, manifiesta una serie de costumbres (*ethos-more*) que le permite *entender-se* para los demás desde la perspectiva lingüística; es decir, su posibilidad de ser se da en el plano de hacerse comprender en lo lingüístico, y lo lingüístico es simbólico, y lo simbólico es algorítmico. Este conocimiento, en la perspectiva del lenguaje adaptativo, le permite una construcción de mundo como práctica relacional.⁸³

Pero ¿en qué consiste esta significatividad ética del lenguaje en ese mundo digital? En su condición óptica de posibilidad. Esto es, en un modo particular que articula la perspectiva de la acción humana con la acción algorítmica instalada en el artefacto, las cuales, de cierta manera, se encuentran en la palabra y en el lenguaje, como afirma Heidegger⁸⁴. Ello garantiza de algún modo una relación de complementariedad entre la praxis humana del lenguaje técnico del ontodigitalizador y la del lenguaje adaptativo del individuo digital. Esta articulación manifiesta la relación familiar entre lo deontológico y lo teleológico del ser en cuanto digital, ya que dicha relación siempre buscará una especie de bienestar, un vivir mejor, como señala Ortega y Gasset: «El hombre no tiene empeño alguno por estar en el mundo. En lo que tiene empeño es estar bien. Solo esto le parece necesario y todo lo demás es necesidad solo en la medida en que haga posible el bienestar»⁸⁵.

En primer lugar, esta relación deontológica y teleológica de la digitalización es donde el individuo se comprende y comprende el mundo digital desde la perspectiva ética; su presencia es presencia existencial que posibilita la dimensión de la bondad y de la normatividad. El mundo digital no es una herramienta, es un mundo que lo obliga a tener los mismos comportamientos éticos que el mundo fáctico. Tales comportamientos son prácticas

80 Coeckelbergh, *Ética de la inteligencia artificial*, 75.

81 Parente, *Del órgano al artefacto*, 21.

82 Harari, *Homo deus*, 350.

83 Byung-Chul Han, *Caras de la muerte: investigaciones filosóficas sobre la muerte* (Barcelona: Herder, 2020), 163.

84 Heidegger, *Ser y tiempo*, 109.

85 Ortega y Gasset, *Meditación de la técnica*, 34.

lingüísticas que revelan una primacía de la ética sobre la moral; por ejemplo, cuando los individuos se insertan en el mundo de la digitalización con un usuario, no están pensando que una norma los regula y ni siquiera leen los términos de las aplicaciones, solo les interesa la intencionalidad de la vida lograda que este mundo le pueda facilitar.

En segundo lugar, la praxis digital utiliza el lenguaje como medio para alcanzar esa perspectiva teleológica que en última es la optimización, tanto de la calidad y producción de la información construida como del ser situado, que aprende a moverse en unas estructuras de interfaz de programación de aplicaciones (API)⁸⁶ que son integradas a redes sociales y que se incorporan cada vez más en los comportamientos y costumbres del individuo digital. Ejemplo claro de ello es la actualización, una praxis que tiene un fin en sí misma, pero no es un hecho acabado, sino inacabado; su objetivo es la perfección constante del algoritmo, y al perfeccionarse el algoritmo, le da aún más calidad de vida al usuario.

En tercer lugar, estos comportamientos y costumbres no son más que prácticas que desde la significatividad ética comprenden los nexos significativos entre la vida y sus modos de actuar. Entiéndase aquí vida no como la estructura biológica, sino en el sentido que Paul Ricoeur denomina «ético-cultural»⁸⁷, una especie de función que permite entender la finalidad de la actualización digital, con las prácticas lingüísticas llevadas a cabo desde lo técnico y lo adaptativo. No obstante, estas prácticas son elegidas porque son sugeridas, ni siquiera hacen parte del plan de vida de un individuo. En la medida en que este se inserta cada vez más en el mundo digital, inicia prácticas que responden al fin de la *net* en sí misma. Esta ya está definida y tiene unas lógicas que espera de los individuos digitales, lo cual hace que estas lógicas coincidan y se adecuen a un ideal de vida del ser humano fáctico y situado.

El estatuto epistémico de la significatividad ética radica en el entramado significativo de la reflexión filosófica sobre la práctica relacional entre el individuo y el artefacto o el algoritmo, reflexión que no recae sobre la máquina, sino sobre el humano que se apoya en la máquina para su progreso. Esta significatividad ética expresa aún más su estructura reflexiva desde la inteligencia artificial. Allí el algoritmo, como sistema lingüístico, se abre camino para profundizar en aquellos temas que tienen que ver con el bien, el mal, el deber, la virtud y el vicio, entre otros. Ejemplos de ello se pueden descubrir en los asistentes virtuales de voz como Alexa, de Amazon; Assistant, de Google; Cortana, de Microsoft; Bixby, de Samsung, y, de manera especial, Siri de Apple⁸⁸. Este último, cuando se le preguntan cosas que atentan contra la dignidad humana, solo responde: «No contestaré eso, porque no está bien decirlo»⁸⁹. Si bien es una respuesta aparentemente mecanizada, en ella se ve una necesidad humana de humanizar cada vez más el algoritmo.

86 Joyanes, *Industria 4.0*, 22.

87 Ricoeur, *Sí mismo como otro*, 183.

88 Joyanes, *Industria 4.0*, 22.

89 Responde a pruebas y ensayos que hizo el investigador con algunos términos.

En la significatividad ética, los algoritmos asumen cada vez más comportamientos humanos que proponen principios de conductas que, aunque nacen de prácticas humanas, se instalan para ser práctica de las máquinas o de la digitalización. La codificación algorítmica de la ética no pertenece al individuo digital, sino al ontodigitalizador que, a través del lenguaje técnico, traduce o pretende traducir una acción humana a números binarios y, en cierta forma, garantiza un cumplimiento normativo según el país o el lugar donde se ubica el *dominio*. El individuo digital asume esta codificación desde el lenguaje adaptativo e intenta, desde su «uso», responder a conductas lingüísticas y comunicacionales.

Con la inteligencia artificial, la significatividad ética optimiza la función práctica del mundo digital, ya que estas prácticas no se realizan de manera solipsista, sino que se basan en construcciones de la *net*. La estructura existencial de esta codifica una serie de información que le indica al individuo digital cómo actuar frente a su práctica colectiva. Es decir, la ética es programable, ya no está únicamente en el plano de la reflexión, sino que se encuentra también en la codificación algorítmica del ontodigitalizador y de la práctica del individuo digital, como lo menciona José Ignacio Latorre en su libro *Ética para máquinas*:

De momento, los programas más potentes que ejecutamos en nuestros ordenadores están escritos por humanos. La ética que hoy en día codificamos en un algoritmo concreto está escrita por humanos línea a línea en un código. Son los humanos quienes se reúnen y discuten el detalle, la casuística de cada subrutina de decisión. En consecuencia, una parte de la ética que programamos está en manos de esos programadores.⁹⁰

Ahora bien, la significatividad ética no solo es programada de modo explícito; también evoluciona en la actualización tanto del algoritmo como de los datos⁹¹. No se trata, por tanto, de comportamientos estáticos que se esperan de cualquier individuo digital, sino que su constante mejora produce modelos de comportamientos más precisos, basados en la especificidad de los datos. Los datos son la información de las conductas y de la ética de las decisiones (*data-driven*).⁹² En los datos, la significatividad accede a la articulación del mundo simbólico digital y remite una información a la otra, formando una compleja *net* de significados que se entrelazan y que afectan las libertades de elección de las subjetividades de manera global. En palabras de Yuval Noah Harari:

Los gigantes de los datos [...] captan nuestra atención al proporcionarnos de forma gratuita información, servicios y diversión y después revenden nuestra atención a los anunciantes. Pero la mira de los gigantes de los datos apunta probablemente mucho más allá que cualquier mercader de la atención que haya existido. Su verdadero negocio

⁹⁰ Latorre, *Ética para máquinas*, 207.

⁹¹ Esta evolución responde a lo que en la cuarta revolución se denomina *machine learning*, como aprendizaje autónomo. En IBM. «Machine Learning». Acceso: 21 de octubre de 2020. <https://ng.cl/wonso>

⁹² López Zafra y Queralt Sánchez, *Alquimia*, 227.

no es en absoluto vender anuncios. Más bien, al captar nuestra atención consiguen acumular cantidades inmensas de datos sobre nosotros, que valen más que cualquier ingreso publicitario.⁹³

La significatividad ética redefine la noción ontológica en su trascendencia y su concepción de autonomía y de libertad, ya que los datos poseen un algoritmo que monitorea los deseos e intereses que la persona humana tiene en la red⁹⁴. Por medio de este algoritmo, el individuo digital asume comportamientos que lo redireccionan hacia lo que espera el algoritmo, perdiendo así su capacidad de decidir por sí mismo, esto es, su autonomía, pues, desde la perspectiva de la libertad, no responde a la acción de la voluntad de sí, sino a la estructura de la voluntad del algoritmo. La ley de generar una acción ya no es proporcionada por la capacidad racional del ser humano. Este tiene ahora una prótesis racional que toma decisiones y le indica su responsabilidad legal, ya no en el plano natural sino en el plano de la producción de efectos digitales.

Con la significatividad ética, se cuestiona que la libertad sea la piedra angular, como le llamaba Kant, en relación con la razón pura y a la razón práctica⁹⁵. En la construcción de la sociedad digital, la libertad no responde a leyes internas; su exterioridad se le ha endilgado a leyes binarias que le indican al individuo las condiciones morales en que tiene que opinar. Ya no es la práctica o movimiento de una facultad, sino el movimiento lingüístico que depende de contingencias sociales y naturales. En el marco de la *netopraxis*, la libertad es la facultad de obedecer a la razón digital, frente a ciertos impulsos que provienen de las experiencias y sensibilizaciones construidas en la relación entre ser humano y vida digital.

La libertad ya no responde solamente a estructuras de horizonte antropológico. Las máquinas, mediante la significatividad ética, pretenden tener voluntades propias, construir, mediante algoritmos, estructuras de carácter ético-moral que, en últimas, terminan siendo una extensión de la práctica humana. Cuando se habla de *carácter*, no se aborda aquí desde una perspectiva psicologista del individuo, sino como facultad de construcción de una comunidad políticamente establecida e instalada en la polis digital, que amplía sus relaciones con la comunicación de las subjetividades que allí se encuentran.⁹⁶

Al igual que con la libertad, en la polis digital también se redefine el concepto de justicia, que ya no se enmarca en la facticidad natural de la convivencia humana, sino en la digital. La digitalización proporciona una comprensión de justicia mediante contratos de usuarios, cuyos caracteres sitúan al individuo digital en una posición de usuarios obedientes.

93 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 100-101.

94 El ejemplo claro son los intereses de búsqueda en plataformas que ofrecen servicios de ventas de artículos como Mercado Libre, OLX, eBay o Amazon, que una vez que el usuario ingresa a dichas plataformas, posteriormente recibe por medio de su correo artículos relacionados con lo consultado.

95 Immanuel Kant, *Fundamentación de la metafísica de las costumbres* (Barcelona: Ariel, 1996), 221.

96 Mauricio Montoya Londoño, *Ética y hermenéutica: un diálogo entre Paul Ricoeur y John Rawls* (Bogotá: Universidad de la Salle, 2011), 117.

Estos contratos, aunque se establecen entre las partes (usuario digital y plataformas), no garantizan una simetría en la construcción de su principio de igualdad, ya que los algoritmos son construidos para ofrecer un servicio, y dicho servicio conlleva grandes asimetrías en la relación, ya que usualmente los usuarios son los que crean los contenidos por la información suministrada, y las estructuras digitales asumen esta información como producto que puede ser comercializado con otras instituciones digitales, violando de esta manera lo que John Rawls denominó *justice as fairness*, que en su doble significación se traduce como «equidad e imparcialidad»⁹⁷.

Equidad e imparcialidad que se ausentan de la construcción relacional entre el ser humano y el artefacto, ya que la gran desigualdad no se establece ya por riquezas monetarias, sino por datos de información. Como lo advierte Yuval Noah Harari:

En realidad, en el siglo XXI podrían surgir las sociedades más desiguales de la historia. Aunque la globalización e internet salvan las distancias entre países, amenazan con agrandar la brecha entre clases, y cuando parece que la humanidad está a punto de conseguir la unificación global, la propia especie podría dividirse en diferentes castas biológicas [...] en el siglo XXI, sin embargo, los datos eclipsarán a la vez la tierra y la maquinaria como los bienes más importantes, y la política será una lucha para controlar el flujo de datos. Si los datos se concentran en unas pocas manos, la humanidad se dividirá en diferentes especies.⁹⁸

En general, como señala Pere Ruiz Trujillo:

La ética debe huir de las posturas extremas y optar por la razón. En este caso, adoptar un punto de vista racional que exige alejarse tanto del optimismo entusiasta del tecnófilo como de las pesimistas posturas del conservadurismo tecnofóbico. La prudencia debe imponerse para afrontar de manera crítica los retos que nos plantea el mundo tecnológico contemporáneo en general y las diversas tecnologías en particular. Pero al mismo tiempo sería irracional de modo acrítico a las innegables ventajas que aporta el progreso. Es tarea de la ética tomar la distancia necesaria para reflexionar.⁹⁹

Para cumplir dicho cometido, la significatividad ética debe establecer horizontes de sentido, que restablezcan y redefinan los nuevos comportamientos relacionales emergentes que se suscitan en el mundo digital, haciendo del algoritmo una práctica que garantice el bien común y el bienestar de toda la humanidad.

97 Montoya Londoño, *Ética y hermenéutica*, 147.

98 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 96-100.

99 Pere Ruiz Trujillo, *Ética de las nanotecnologías* (Barcelona: Herder, 2020), 181.

La producción estética del lenguaje algorítmico

El concepto de *producción estética* en la digitalización, se desarrolla en el marco del lenguaje técnico del algoritmo, que, por su construcción binaria, construye una serie de prácticas nodales que configuran, desde el lenguaje adaptativo, una «voluntad de ser»¹⁰⁰, es decir, genera unas emociones en la psique, estableciendo una relación afectiva entre el ser humano y el espacio digital; una especie de entrañamiento que, a través del sentimiento sublime, lo vincula no solo a un mundo de exterioridad, sino a una acción de *necesidad* de ser captado como sustancia estética. La reproductividad no se entiende aquí al estilo fordista, sino como aquella práctica que prolonga la presencia de algo o de alguien, en este caso, de un «producto» que se expone mediante la publicación para generar juicios de valor digital: «me gusta», «no me gusta», «Compartir» «Reproducir de nuevo», entre otros. La finalidad de la *reproducción estética* está en su capacidad de captar la presencia de una voluntad de ser, que se manifiesta en el mundo digital.

Esta voluntad de ser parametriza la presencia del ser como existencia lograda (productos), una hechura que no responde al curso natural de la historia humana, sino de la construcción imaginaria de un algoritmo que pre-determina la acción humana en sus deseos, sueños y anhelos, tal como lo expresa el adagio tecnológico: «Dar a la gente lo que quiere, antes de que lo quiera»¹⁰¹. Un algoritmo que crea necesidad en el individuo y lo hace pensar y sentir en torno a ella, estructurando así una arquitectura ontológica que lo hace desear lo no necesitado. En el algoritmo, la necesidad (*necesse*) ya es una forma, una figura que es inevitable, que necesita ser satisfecha, y le da completud a la voluntad de ser. Como dice Louis I. Khan: «la forma implica una armonía de sistemas, un sentido del orden y de lo que individualiza una existencia»¹⁰². En otras palabras, la necesidad es una imagen que perfecciona el sistema de *software*, y con él, la práctica de los individuos digitales; la necesidad reclama el deseo de la voluntad de ser, pretendiendo una completud de sustancia estética que, construida como hechura, es captada como posible.

El algoritmo, al representar una voluntad de ser, cumple una función social, que desde el lenguaje adaptativo es un *para qué* estético que, más que una proposición, implica una experiencia teleológica que se configura mediante modelos de mercado que miden los deseos de individuos empíricos, y que luego se trasladan a la construcción ontológica de seres digitales. Es una estructura proyectiva que pre-establece la necesidad y conduce (*ductus*) a los individuos digitales a captar la necesidad como una realidad de esencia propia, como si aquello captado produjera una oxitocina en el individuo y lo llevara a desear algo o a alguien que no es. Sin embargo, el ser digital expuesto produce tanta carga de poder que lo empírico fáctico termina coincidiendo con lo digital, aniquilando así al individuo democrático racional,

100 Marta Zátanyi, *Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo XX* (Buenos Aires: La Marca, 2016), 14.

101 Este adagio se le atribuye a Steve Jobs, cofundador de Apple. Sin embargo, no se encuentran fuentes en que él lo haya mencionado.

102 Zátanyi, *Aportes a la estética*, 14.

reemplazándolo por el individuo automático e irracional. En tal sentido, cabe citar a Walter Benjamin: «El nuevo arte sería el que se adelanta a poner en acción a ese sujeto, el que se le enseña a dar sus primeros pasos»¹⁰³.

Cuando los deseos del individuo empírico coinciden con los del individuo digital, estos deseos se vuelven productos: se fabrican, se exteriorizan y se exponen (*expositio*) como modelos que invitan a ser reproducidos por otros individuos, y se sitúan como *ductos*, entendida esta palabra como conducir, generar una conducta, movilizar a que sea asumido lo expuesto tal y como se capta. El producto es el *pragma* de la praxis algorítmica; es resultado, no una práctica particular. Es la consecuencia de la voluntad de ser, cuyo aquí y ahora¹⁰⁴ se establece en la reproducción del «me gusta» como juicio estético que genera un sentimiento de sensibilidad, e incluso un principio de culto, un reconocimiento divino, no en el dios de una teología, sino en el carácter creador de novedad e innovación presentado en su actualización, que si bien representa un tiempo presente, es *fluir*, genera una dinámica permanente, un movimiento constante, que hace que el producto esté vigente. Como dice Theodor Adorno: «El arte es interpretable al hecho de su ley de movimiento»¹⁰⁵.

En la producción estética, el producto se establece en el marco referencial ético del lenguaje técnico y del lenguaje adaptativo. Ambos manifiestan posibilidad de ser, ambos manifiestan principios de autonomía en su comprensión; pero, en su ley de movimiento, están estrechamente ligados el uno al otro. El concepto de *praxis* técnica del algoritmo, pasa a ser *pragma* o producto adaptativo. Es una misma realidad que se abre campo para «ser», no en el sentido existir, sino de ser captado y sensible a la vista de otro. El producto, como *pragma* estético, desarrolla una evolución técnica y adaptativa; lo adaptativo muestra su forma compleja, pero lo técnico guarda su contenido; su esencia no muere, se actualiza cuando se capta, se reproduce y se comparte; cuando el valor cúlctico de la mirada de quien lo percibe lo reconoce como necesidad de ser aquello que está expuesto¹⁰⁶.

En este marco referencial ético de la producción estética, se sitúa el producto como una *intencionalidad* social, ya que su publicación pretende generar una afección ontológica en la estructura digital. Esto quiere decir que el producto, cuando es publicado, no solo representa una «obra abierta» para ser captada, sino que es una *in-formación*, que da a conocer un modelo de esteticidad de la vida, que informa, pero que no genera valor de conocimiento. La intencionalidad social se encuentra en la adicción informativa de la esteticidad, mas no en el conocimiento que se pueda extraer de ella, como señala Byung-Chul Han:

La ciencia positiva guiada por los datos no produce ningún conocimiento o verdad.
De las informaciones nos damos por enterados. Pero enterarse de las cosas todavía

103 Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Buenos Aires: Ed. La Marca, 2017), 33.

104 Benjamin, *La obra de arte*, 51.

105 Theodor Adorno, *Teoría estética* (Madrid: Akal, 2020), 11.

106 Walter Benjamin, *Iluminaciones* (Bogotá: Taurus, 2018), 35.

no es ningún conocimiento. Es en virtud de su positividad adictivo y acumulativo. Las informaciones como positivities no cambian ni anuncian nada. Carecen por completo de consecuencias. En cambio el conocimiento es una negatividad. Es exclusivo, exquisito y realizador.¹⁰⁷

El producto, al publicarse, legitima su carácter de in-formación que, más que ser contemplada, da a conocer sugerencias o estándares estéticos que se instalan en la cultura digital. La in-formación en sí misma se abre campo para ser forma de poder; es ella queriendo reproducirse. El poder, como afirma Byung-Chul Han, «es un fenómeno de la forma»¹⁰⁸. Es entonces una forma que aparece como «no violenta», que accede al otro desde la voluntad de ser, haciendo que la voluntad del algoritmo se confunda con la voluntad del individuo fáctico. La esteticidad del producto también es producción de poder; el arte digital no solo capta la atención y genera sensibilidad, sino que es un sistema de producción de poder que propone voluntades pre-determinadas: «Poder significa la probabilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación social»¹⁰⁹.

Este poder se ejemplifica claramente en la imagen digital como producto y no como concepto, ya que al «hacerse» pretende generar una serie de vinculaciones afectivas en los otros; pretende venderse para ser consumida, esto es, asumida por la masa digital, e instalarse como paradigma que exige ser reproducido y distribuido¹¹⁰. En la producción estética, la imagen digital se constituye en un *pragma* de la *net*; en ella se revela un circuito de afecciones y experiencias que dan cuenta de estructuras ontológicas y culturales que definen espíritus subjetivos que se bastan a sí mismos.¹¹¹ La imagen digital al ser *pragma*, es «hechura» humana; ya no es solo una simple fotografía, sino la re-construcción de la realidad, no como es, sino como se desearía que fuera. Como dice Byung-Chul Han: «Huimos hacia las imágenes para ser mejores, más bellos, más vivos»¹¹². En la imagen digital, además de la intencionalidad, también descansa un *sentido* social que manifiesta un poder simbólico; un lenguaje que legitima una presencia que necesita ser expuesta no desde la facticidad concreta, sino desde presupuestos imaginarios, ya que la realidad es asumida como defectuosa y necesita ser corregida a través de sistemas de aparatos, como Photoshop, o mediante filtros que enajenan la perfección de la realidad.¹¹³

La imagen digital, se instala como una voluntad de ser, pero no una voluntad desde la particularidad, sino desde la generalidad; implica *pluralidad*¹¹⁴, es un hacer compartido

107 Byung-Chul Han, *La agonía del Eros* (Barcelona: Herder, 2018), 88-89.

108 Byung-Chul Han, *Sobre el poder* (Barcelona: Herder, 2017), 13.

109 Han, *Sobre el poder*, 21.

110 Alejandra Uslenghi, *Walter Benjamin: culturas de la imagen* (Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013), 55.

111 Byung-Chul Han, *La expulsión de lo distinto* (Barcelona: Herder, 2017), 97.

112 Han, *En el enjambre*, 49.

113 Benjamin, *La obra de arte*, 84.

114 Hannah Arendt, *La pluralidad del mundo* (Bogotá: Penguin Random House, 2021), 51.

que es producido por múltiples singularidades que se caracterizan no como «críticos», sino como «seguidores». Desaparece el análisis de lo expuesto, para darle cabida al «yes, Mr.» de lo publicado. Su juicio de valor recae en la ridiculización de lo publicado; como dice Gilles Deleuze: «dictan nuestra percepción»¹¹⁵. Esto es lo que sucede, por ejemplo, con el «meme», el «*sticker*», el «emoji», que se constituyen en formas de reproducción e implican una in-formación estética difusa, que no responde a la realidad y carece de veracidad y conocimiento, en una especie de juego lingüístico que sitúa a la imagen como arte político¹¹⁶, cuyo poder está en el algoritmo que posibilita recrear la imagen como metáfora de la vida.

En la producción estética, la imagen digital es lenguaje algorítmico que alcanza su madurez de culto, cuyo poder se encuentra en los distintos elementos que componen su aparente aura. Ya no es una imitación de la naturaleza, sino que ella es naturaleza entendida de otro modo; en el modo de las circunstancias digitales. Ya no se es artista, sino creador que, desde el lenguaje de la programación, capta la realidad como materia sensible para generar en los individuos sentimientos que vinculan la subjetividad de la persona con la universalidad de la imagen, y el punto de encuentro entre los dos es el *sentido de lo bello*¹¹⁷, esto es, la capacidad de gusto que encuentra el individuo digital al sentirse interpelado por la imagen. Entiéndase por *gusto* la «aprehensión que subsiste en estado de sentimiento y que sufre una formación tal que inmediatamente encuentra lo bello donde se halle y sea lo que fuere»¹¹⁸. Para que la universalidad objetiva de la imagen digital genere un sentimiento de gusto en la subjetividad del individuo digital, debe existir una serie de características que componen la unidad funcional del sentido de lo bello: el píxel, la resolución, la profundidad y la comprensión¹¹⁹.

El píxel

Conformado por un conjunto de puntos representados por bits que construyen una imagen, el píxel es la reafirmación de la presencia de la naturaleza en el mundo digital, que conformado por un conjunto de puntos representados por bits construyen una imagen. En ella, se reconoce el poder político que puede incidir en la cognición del individuo digital y cuya estetización pretende generar una reacción de aquel que capta la imagen¹²⁰. En el píxel la imagen no es una obra, es un producto que utiliza el mundo digital como vehículo

115 Gilles Deleuze, *Conversaciones* (Valencia: Pre-textos, 2006), 70.

116 Jacques Rancière, *Disenso: Ensayos sobre estética y política* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2019), 217.

117 Concepto hegeliano tomado de: G.W.F. Hegel, *Lecciones de estética* (Ciudad de México: Ed. Coyoacán, 2011), 63.

118 Hegel, *Lecciones de estética*, 64.

119 Estos conceptos representan las características de la imagen digital. Aunque existen como conceptos, aquí se abordan desde la filosofía estética de la imagen, el cual pretende proporcionar un análisis desde la estetización del lenguaje de la *Netopraxis*. En Felipe Gómez. «8 características de la imagen digital que debes conocer», *Deusto Formación* (blog), 23 de marzo de 2015, <https://www.deustoformacion.com/blog/disenso-produccion-audiovisual/8-caracteristicas-imagen-digital-que-debes-conocer>

120 Walter Benjamin, *Estética de la imagen* (Buenos Aires: La marca Editora, 2018), 195.

para instaurar una cultura de la propaganda, de modo tal que el espectador termina siendo actor en cuanto reacciona mediante un «me gusta», un «compartir» o una opinión en los comentarios. El *sensorium* estético del píxel es dado por la combinación determinante de colores (rojo, verde y azul) que da vida a millones de colores, cuya pretensión es la definición como comprensión crítica de la belleza de la imagen. Lo no bello en la imagen digital es aquello que no está transversalizado por la tecnicidad de la *high-definition*.

La resolución

En el sentido de lo bello, la resolución representa el acceso a la imagen digital, no desde su totalidad, sino en el detalle (*détail*); en ese fragmento que agudiza el campo sensorial de la percepción¹²¹. Su poder no radica en la imagen en sí, sino en la relación que tiene esta con la realidad. La experiencia fáctica le proporciona al individuo un conocimiento de la realidad mediante el cual, una vez que se traslada al mundo digital, puede confrontar la naturaleza material con lo inmaterial de la imagen digital. El aparato de puntos que conforman la resolución de la imagen se constituye en las formas armónicas que, desde la perspectiva nodal, dan vida a la unidad funcional de la imagen. La profundidad

La profundidad, expresada en bits por píxeles (bpp), es la cualidad que carga consigo la significación de la imagen digital. Es el aura de la primera imagen antes de reproducirse y compartirse. La profundidad radica en el arraigamiento del individuo frente a lo captado. La pérdida de la profundidad es la pérdida del píxel en la copia de lo reproducido. La profundidad no depende de la singularidad del individuo digital, sino de la arquitectura del artefacto que define su correspondencia o decadencia. Su correspondencia depende de la resolución del dispositivo virtual, mientras que su decadencia depende del individuo digital, ya que en su *com-partir* la resolución se desgasta, cayendo al extremo de la vulgaridad. En palabras de Walter Benjamin, es quitarle la envoltura al objeto, es arrancar su singularidad mediante la reproducción¹²²

La comprensión

En la producción estética, la imagen se constituye en una in-formación, por consiguiente, su comprensión no radica en la adquisición de conocimiento, sino en su capacidad de comprimirse, esto es, en la pérdida de su peso digital. Para que la imagen pueda reproducirse, debe salir del *locus* digital donde fue creada, para acceder a la singularidad compartida mediante la *descarga*, que es la pérdida de resolución y profundidad. La descarga le permite a la imagen mantenerse en el espacio y en el tiempo digital, no por su significación sino por su rapidez. La comprensión radica entonces en su capacidad de reproducirse de manera fácil y rápida.

121 Claudia Molina Guixot, «Mirando a través de las ventanas digitales», en *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales*, edit. Elías Pérez, Emilio Martínez, Fabiane Silva dos Santos (Valencia: Universitat Politècnica de València, 2019), 495-501.

122 Benjamin, *Estética de la imagen*, 195.

En conclusión, el lenguaje algorítmico se constituye en la disposición estructural de la *netopraxis* como práctica que pretende indagar por la comprensión (*begreifen*) de los saberes establecidos y anclados en la gubernamentalidad de unas lógicas de poder, así como por el entendimiento (*verstehen*) participativo de una comunidad digital que dispone unas afectaciones concensuadas y que, en la disponibilidad discursiva que se construye desde el lenguaje digital, no solo manifiesta afectaciones desde lo político, lo ético y lo estético, sino que guarda consigo una *significación* de palabras (circuito-significatividad-reproductividad-necesidad-voluntad de ser) que se exterioriza en el lenguaje como fenómeno de la vida humana en lo digital, en otras palabras, en una práctica humana volcada al lenguaje digital.

Recapitulación

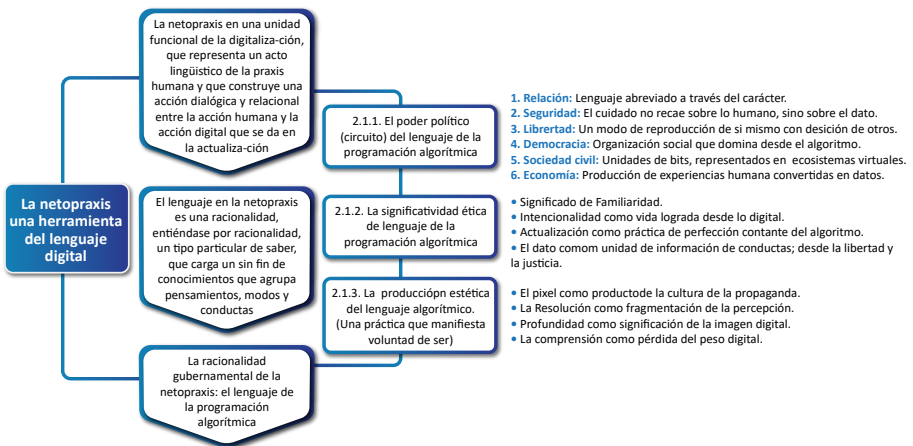


Figura 2. La netopraxis, una hermenéutica del lenguaje digital.



Capítulo 3. La bionetopraxis,
una práctica de gobierno sobre la vida

El objetivo de este capítulo es abordar un concepto de la filosofía política de la tecnología, la *bionetopraxis*, como práctica de gobierno sobre la vida, entendida esta última no como existencia individual situada, sino como cultura, esto es, como un sistema de ideas vitales que expresan una dependencia que las sociedades modernas manifiestan con respecto al mejoramiento de la vida, a lo que Antonio Diéguez denomina «biomejoramiento»¹. Como lo aclara Roberto Esposito parafraseando a Rudolf Kjellen:

Esto se comprende mejor considerando que la palabra griega *bíos* designa no solo la vida natural, física, sino tal vez, en medida igualmente significativa, la vida cultural. Esta denominación apunta también a expresar la dependencia que la sociedad manifiesta respecto a las leyes de la vida.²

Desde esta perspectiva, la *bionetopraxis* es una antropotécnica construida y diseñada por la acción humana instalada a través del lenguaje algorítmico que configura una ontología del presente que se desarrolla a la par con las expresiones tecnológicas del hoy. Es la evolución de la *netopraxis* que, una vez instalada en el artefacto, lleva que este inicie unos modos de dominio que pretenden mejorar la naturaleza humana, instalándose así en el *ethos* cultural. La *bionetopraxis* se diferencia de la *netopraxis* no solo por su dominio sobre la vida, sino porque ella misma representa un campo conceptual de las prácticas de gobierno digital que no son operadas por humanos, sino por robots que producen mecanismos de control a través del algoritmo³.

En la *bionetopraxis* el algoritmo deja de ser un lenguaje simbólico, para transformarse en una práctica que obedece a una lógica de control sobre la vida, no desde el estudio genético del hombre, sino respecto al conjunto de experiencias que rodean su vida fáctica; una práctica que elimina la dicotomía entre lo digital y lo no digital, y presenta una misma subjetividad, un mismo ser humano comprendido de diferentes maneras en la realidad social. En la *bionetopraxis* se construye una voluntad de poder que ya no es ejercida por los humanos a través de máquinas, sino por las propias máquinas, a través de *software* para control de lo humano. Desde ella, se comprende un mundo digito-cultural de relaciones que

1 Antonio Diéguez, *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano* (Barcelona: Herder, 2019), 14.

2 Esposito, *Bios: biopolítica y filosofía*, 28.

3 Albert Cortina y Miquel-Àngel Serra, ¿Humanos o posthumanos? *Singularidad tecnológica y mejoramiento humano* (Barcelona: Fragmenta, 2015), 28.

transmiten una serie de informaciones que dirigen y orientan el pensamiento de los seres humanos, haciéndoles creer que están necesitados de algo. Como lo expresó Michel Foucault en su lectura sobre la antropología kantiana: «El mundo es un espacio de dominio donde un sistema de necesidad es posible».⁴

Como escenario de la *bionetopraxis*, este mundo digito-cultural —construido en posibilidades absolutas del algoritmo, por su pretensión de exactitud y verdad— constituye un sistema de estructuras cognitivas y conductuales, motivadas por unos estudios de mercados de fines ya realizados con un objetivo definido: construir prácticas que permitan pensar como máquinas, prácticas que, como dice Pierre Bourdieu, «tienden a parecer como necesarias, incluso como naturales, por el hecho de que están en el principio de los esquemas de percepción»⁵. Esto sucede porque la práctica ya no le pertenece al humano, sino a la máquina, que diseña unas nuevas subjetividades en un mundo social.

En la *bionetopraxis* se desentraña la indagación por una ontología del presente. Se evoca la pregunta ¿Qué es el hombre? (*Was ist Der mensch?*), planteada por Kant⁶ y retomada por Martín Buber cuando trazabiliza una comprensión en la totalidad de sus relaciones con el ente⁷, o la definición de Antonio Gramsci cuando se pregunta ¿Qué es el ser humano?⁸, o la encuesta en línea de Dominique Vinck que indagaba desde la perspectiva cultural por la pregunta: ¿Quién eres tú, humanista digital?⁹ Pues bien, para la *bionetopraxis*, el ser humano es un *dato* que, a partir de prácticas procesadas a través de un *software*, convierte el mundo efectual, los sentimientos y las emociones en información que le permite a este orientarlo en la toma de decisiones¹⁰. Estas decisiones, al cruzarse con otras informaciones (diferentes culturas) dan como resultado un conocimiento sobre lo humano, para estudiarlo, analizarlo y construir este conocimiento en un algoritmo que genera paradigmas socio-técnicos. No

4 Michel Foucault, *Una lectura de Kant: introducción a la antropología en sentido pragmático* (Madrid: Siglo XXI, 2008), 91.

5 Pierre Bourdieu, *El sentido práctico* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2013), 87.

6 Immanuel Kant, *Antropología en sentido pragmático* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2014), 3. En esta perspectiva, Kant lo define como aquel habitante del mundo, lo que pertenece al mundo: «Todos los progresos de la cultura a través de los cuales se educa el hombre tiene el fin de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas para emplearlos en el mundo; pero el objeto más importante del mundo a que el hombre puede aplicarlos es el hombre mismo: porque él es su propio fin último». En Immanuel Kant, *Antropología en sentido pragmático*, 4.

7 Martín Buber, ¿Qué es el hombre? (Bogotá: Skla, 1982), 117.

8 La concepción del hombre en Gramsci no se desvincula de la cultura como un juego dialéctico relacional: «El hombre es un proceso y precisamente el proceso de sus actos. Queremos saber qué somos hoy, no en cualquier tiempo y en cualquier vida, sino en función de lo que hemos visto, de lo que hemos hecho y meditado» Antonio Gramsci, *Cultura y literatura* (Barcelona: Provenza, 1977), 139.

9 Dominique Vinck, *Humanidades digitales: la cultura frente a las nuevas tecnologías* (Barcelona: Ed. Gedisa, 2018), 133. Desde aquí se aborda al humanismo desde el pensamiento de Milad Doueihi como digital, ya no como un ente clásico. «Una nueva condición de existencia que trae consigo una transformación en categorías, valores, relaciones, objetos, representaciones, territorios y prácticas». En Dominique Vinck, *Humanidades digitales*, 19.

10 Pigem, *Ángeles o robots*, 63.

se trata de prácticas digitales que actúan en genomas de la naturaleza humana, sino de algoritmos que construyen una *cultura*, esto es, un ser que reside en un lenguaje simbólico y codificado que carga consigo una estructura lógica de control que gobiernan y permiten el funcionamiento de los sistemas informatizados¹¹.

Esta cultura, entendida como forma de vida—elaboración de la concepción de mundo¹²—*co-habita* en la estructura del *hardware* de una máquina, le pertenece (*gehören*) a un conjunto finito de reglas bien definidas por la lógica algorítmica, desde donde se entiende un estatuto de comprensión de esos modos genuinos que acontecen en la digitalización. Esta, a su vez, parametriza mediante una serie de prácticas unos objetivos que el ser humano debe cumplir a cabalidad para obtener resultados comportamentales que satisfacen su necesidad. Como lo explica John Bracken, director de innovación de medios de la Fundación James L. Knight, en una entrevista con Andrés Openheimer:

Si yo soy Facebook¹³, mi misión no es la defensa de la democracia, mi misión es que entres en mi plataforma y mantenerte ahí la mayor cantidad de tiempo posible [...] el algoritmo de Facebook conoce nuestras preferencias por haber estudiado nuestros hábitos de lectura, y a partir de eso va a tratar de complacernos dándonos información que nos mantenga contentos y conectados a su plataforma.¹⁴

En la *bionetopraxis*, la cultura como vida no tiene un carácter de disposiciones heredadas al modo weberiano¹⁵, ni de creación simbólica al modo de Peter Sloterdijk¹⁶, ni de experiencia de acogida en una comunidad al modo de María Teresa López¹⁷, ni de represión al modo freudiano¹⁸, sino que es entendida en un estatuto de *funcionalidad* (*Funktionalität*), esto es, un carácter de utilidad¹⁹ que la técnica ejerce sobre el ser humano haciéndolo sujeto digital²⁰. Esta funcionalidad guarda una estrecha relación entre el sujeto y el artefacto—llámese

11 Alfonso Mancilla Herrera, Roberto Ebratt Gómez y José Capacho Portilla, *Diseño y construcción de algoritmos* (Barranquilla: Universidad del Norte, 2018), XXIII.

12 Gramsci, *Cultura y literatura*, 5

13 Red de vínculos sociales cuyo objetivo es «dar soporte para producir y compartir contenidos» En Rockcontent. «Facebook: ¡todo sobre la red social más usada en el mundo». Acceso: 20 de marzo de 2020. <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>

14 Andrés Oppenheimer, ¡Sálvese quien pueda! El futuro del trabajo en la era de la automatización (Bogotá: Debate, 2020), 92.

15 Max Weber, *Economía y sociedad: esbozo de sociología comprensiva* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2016), 517.

16 Peter Sloterdijk, *Estrés y libertad* (Buenos Aires: Godot, 2017), 16.

17 María Teresa López de la Vieja, «Normas e interés: la cultura de la acogida», en *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina*, coord. Domingo García Marzá et al. (Madrid: Tecnos, 2018), 531542.

18 Sigmund Freud, *El malestar en la cultura* (Madrid: Alianza, 2017), 16.

19 El carácter de utilidad está basado en los fines de la vida, lo útil está adherido al concepto del fin que cumple en sí mismo. John Stuart Mill, *Sobre la libertad* (Madrid: Alianza, 1988), 15.

20 Sujeto entendido en la aserción unívoca del término: «sujeto sometido al otro por el control y la dependencia». En Esposito, *Bios: biopolítica y filosofía*, 59. En este caso, el otro son los sistemas digitales.

aplicación, plataforma, servicio, ecosistema—, el cual se gesta a partir de un doble juego que hace que lo digital penetre de manera directa la vida, convirtiéndola en distinta de sí, pero a la vez idéntica a sí. Este doble juego se entiende desde la peculiaridad de una práctica llamada *input* (entrada) y su correlato *output* (salida); es decir, la entrada de una información a los ecosistemas digitales que le dan al ser humano un estatuto de existencia en el espacio digital, y una salida expresada mediante algoritmos de control que inciden en su mente.

Con el *input* y *output* de la funcionalidad cultural, el ser humano aprende la condición digital a lo largo de la vida hasta crearse «a sí mismo» en los sistemas de información y ecosistemas digitales, «sí mismo» que se desprende de su facticidad mediante la práctica del *input*, teniendo un desplazamiento del centro de gravedad ontológico al algoritmo como dato que, a través del *output* del *software*, determinará y orientará la facticidad humana. De esta manera se logra, como lo menciona Pedro Baños, «un control y dominio social»²¹. En otras palabras, el concepto de *bíos* expresado en la *bionetopraxis*, es el de una cultura cuyo carácter de utilidad implica una serie de prácticas que, desde la perspectiva analítica del sistema digital—sin intervención humana y de un modo automatizado—, configura patrones, conductas, lenguajes y relaciones que convierten al ser humano en información, y le ofrecen formas de mejoramiento continuo, una especie de *bien-estar-digital* que busca cada vez más la felicidad en la relación humana²². Esta cultura anclada a estructuras actualizadas del algoritmo no generará valores o principios de consensos éticos, sino satisfacción de necesidades. En palabras de Andrés Oppenheimer: «Los algoritmos están diseñados para satisfacer al consumidor, más que para cumplir una función cívica»²³.

La *bionetopraxis* centra su mirada en la práctica del *output*. Si la práctica era entendida al modo de Paul Veyne como «el hacer humano», ahora se refiere especialmente al «hacer digital» (*digital machen*), el cual se comprende como un conjunto de algoritmos que, a través de técnicas y artefactos, permiten que el hombre se haga cada vez más «digital», por estar sometido a un constante proceso de actualización que lo hace presente en cada circunstancia de los sistemas de información. En el *output*, la vida se pone el centro para tener soberanía sobre ella. Por ello, la *bionetopraxis* no es una práctica de gobierno *de* la vida, sino *sobre* la vida, por la capacidad de sometimiento político que ella guarda en el lenguaje algorítmico.

La característica fundamental de la práctica del *output* en la *bionetopraxis* es su capacidad de dominio. No se trata aquí del dominio del otro que el humano espera lograr a través de la máquina, sino del dominio que el ecosistema digital espera de su propio algoritmo, a través de la construcción de mecanismos que aseguren, por su propia actualización, la reproducción de una serie de comportamientos, lo que, desde la perspectiva de la enajenación, se considera esclavitud o, como dirá Pierre Bourdieu, «la apropiación personal»²⁴. La práctica del *output*

21 Pedro Baños, *El dominio mental: la geopolítica de la mente* (Barcelona: Ariel, 2021), 16.

22 Bertrand Russell, *La conquista de la felicidad* (Barcelona: Penguin Random House, 2019), 135.

23 Oppenheimer, *¡Sálvese quien pueda!*, 17.

24 Bourdieu, *El sentido práctico*, 87.

no puede tener un dominio sobre la cultura si no ha construido unos sistemas de vínculos personales, de confianza, brindándole al individuo unos beneficios que, de manera soterrada e intuitiva, guardan un aparato de relaciones permanentes de dominio.

Además de ello, la práctica del *output* no existiría si este no estuviera construido en el sistema lógico del algoritmo y en su forma de conectarse con las emociones humanas²⁵. Por medio de él, el ser humano es un algoritmo²⁶, y al ser este un sistema lógico definido y codificado, necesita de un mundo —un ecosistema o una plataforma digital— que defina sus propiedades óptico-digitales que sostengan y validen su existencia. Por consiguiente, en el *output*, el mundo ya no le pertenece al ser humano, sino que él le pertenece al mundo digital. El ser humano ya no es alguien exterior que objetiviza ese tipo de mundo para manipularlo, sino que es manipulado por el algoritmo; es el objeto del juego que construye un sistema concreto de pertenencia, el cual le ofrece unas experiencias, unas emociones, unas formas de relaciones políticas y democráticas, de significaciones y sentido. Así, no se trata de un universo simbólico, sino de un mundo en constante movimiento de actualización, de cuyo concepto emergen nuevas existencias contenidas en un *hardware* y controladas y gobernadas por *software*. No es, por consiguiente, un solo mundo, sino que puede haber muchos mundos (*es mag viele Welte sein*)²⁷, dependiendo del algoritmo que controla.

El ser humano, independientemente de en qué mundo del *software* esté, siempre será mirado como un *dato*, ya que su estructura existencial en lo digital la conforman los algoritmos, y al entenderse como un algoritmo, pretende ser esencia (*Wesen*)²⁸ por estar contenido y pertenecer a. Sin embargo, por ser dato, está expuesto como información a toda una comunidad digital, perdiendo de esta manera su capacidad de interioridad y privacidad, tal como lo expresa Zygmunt Bauman:

Todo aquello que es privado se hace hoy, potencialmente, en público. Y por ello, está potencialmente disponible para consumo del público, y sigue disponible por un tiempo, que puede ser la eternidad, ya que internet no está pensada para olvidar, nada de lo que en algún momento se ha grabado en alguno de sus servidores.²⁹

En la *bionetopraxis*, la práctica del *output* se naturaliza, construyendo una armonía entre la vida orgánica y la vida técnica³⁰ de manera simultánea, dándole mayor fuerza al prototipo ideal de vida que el algoritmo guarda. Pareciera que el algoritmo permanentemente le hace ver al ser humano que carece de algo, amplía una necesidad y, por arte de magia, le propone una solución.

25 Joyanes, *Industria 4.0*, 359.

26 Harari, *Homo deus*, 350.

27 Foucault, Una lectura de Kant, 91.

28 Byung-Chul Han, *Ausencia: acerca de la cultura y la filosofía del Lejano Oriente* (Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2020), 13.

29 Zygmunt Bauman y David Lyon, *Vigilancia líquida*, 31.

30 Jorge William Montoya Santamaría, *La individuación y la técnica en la obra de Simondon* (Bogotá: Aula de Humanidades, 2019), 170.

Ahora bien, esto no es ajeno a la misión que cumple el algoritmo en los sistemas de programación digital: por una parte, solucionar problemas³¹ y, por otra, generar formas de tomas de decisiones. En estos dos aspectos, la práctica del *output* es fundamental, ya que la cotidianidad de su práctica naturaliza una política cultural a través de estructuras de necesidad-oferta, es decir: ¿Qué necesidades se identifican en los procesos fácticos del mundo natural, para ofrecer nodos de perfección de vida desde la digitalización?

El algoritmo pretende mejorar al ser humano y su entorno de vida, pero no para ser prótesis digital, sino para ser información, un dato digital. Por esta razón, en la *bionetopraxis* el ser humano, al ser un dato, es una información que debe mejorarse mediante el seguimiento y control de todo lo que haga parte de su cultura fáctica para hacer de su vida más placentera. En otras palabras, el ser humano se concibe como un problema que debe resolverse permanentemente, y este debe decidir lo que quiere ser y qué hacer.

Mediante la práctica del *output*, la *bionetopraxis* penetra la cultura del ser humano aprovechando la relación que este tiene con la técnica, identifica y prevé sus necesidades futuras y las presenta como una vulnerabilidad que debe solucionarse. Al respecto, Roberto Esposito afirma:

La naturaleza o la vida, humana en cuanto tal, ahora se vuelve problema. No un supuesto, sino algo «puesto», el producto de una serie de causas, fuerzas tensiones, que resultan ellas mismas modificadas en un incesante juego de acciones y reacciones, de impulsos y resistencias.³²

Esta vulnerabilidad problemática no nace de un fenómeno natural —como el frío, el calor, la lluvia, alimentarse, entre otros, al modo ortegasiano—, sino de un algoritmo que estudia el comportamiento humano, lo estandariza y construye los mecanismos y las defensas para contrarrestar aquello que el sujeto percibe como algo «negativo». El *output* propone unas estructuras robotizadas que, además de reemplazar la práctica humana, hacen que el humano dependa cada vez más del algoritmo que manifiesta un robot. Así, generan por ejemplo, la necesidad de tener relojes inteligentes con sensores que leen el «dato» vital para medir las horas de sueño, el pulso o la frecuencia cardíaca y respiratoria; o cualquier otro tipo de artefactos inteligentes: anillos, ropa, lentes de contacto, chips subcutáneos, píldoras con cámaras, audífonos y medidores de saliva, entre otros³³.

Esta necesidad construye un sistema de dependencia que hace que el ser humano vea en lo digital su propia condición de existencia y se deje regular de tal manera que no quede espacio para otras posibilidades. En otras palabras, el algoritmo se inscripta en el código natural orgánico e impone una nueva cultura, es decir, una vida digital que se constituye en la necesidad de las necesidades, haciendo del humano una máquina productora de afecciones y prácticas. Como lo señala Mark Coeckelbergh:

31 Alfonso Mancilla, Roberto Ebratt Gómez y José Capacho Portilla, *Diseño y construcción*, 7.

32 Esposito, *Bíos: biopolítica y filosofía*, 51.

33 Oppenheimer, *¡Sálvese quien pueda!*, 185-212.

La IA puede que no se preocupe de nuestros fines humanos. Al no tener un cuerpo biológico, puede que no llegue siquiera a entender nuestro sufrimiento. Bostrom ofrece el experimento mental de una IA a la que se le da la finalidad de maximizar la fabricación de clips, y lo hace convirtiendo a la tierra y a los humanos que viven en ella en recursos para producir clips.³⁴

Pero ¿qué significa que el ser humano sea un problema? No es esta una pregunta sobre la indagación de la naturaleza humana como las que han planteado Max Scheler³⁵, Ernst Cassirer³⁶, Jhon Locke³⁷ o Hans Blumenberg³⁸, sino acerca de la comprensión del ser humano en el universo digital y de la relación que guarda consigo mismo y el plexo de relaciones con los otros en un mundo digito-cultural. El problema no radica en la indagación sobre qué es el ser humano, sino sobre quién es. Y este *quién es el ser humano* está determinado por la forma del «aparecer» (*erscheinen*), ya no desde la facticidad hermenéutica de la *Dasein* de Heidegger, sino respecto a su forma de presentarse ante el mundo en las estructuras algorítmicas.

Este aparecer implica un movimiento de construcción de subjetividades que no trabajan por una supervivencia humana, sino en una «apariencia» (*Anschein*), esto es, un «dejarse ver», una necesidad de ser percibido por el otro en un ecosistema virtual, apariencia que es reconocida a través de una glosotécnica como el «like» o el «compartir». Lo importante aquí no es que el ser humano aparezca, sino los modos como *aparece*. Ejemplo claro de ello es la fotografía digital, que evidencia las imperfecciones del rostro, las cuales es necesario corregir a través de filtros de Photoshop que el mismo algoritmo carga de manera automatizada y que sugiere en su pantalla con la palabra «editar» para iniciar un proceso de gestación de subjetividad que produce placer, no por dejarse ver, sino por el reconocimiento obtenido de aquellos a quienes les gusta la imagen.

El aparecer (*erscheinen*), por tanto, no es iniciativa humana; proviene de la técnica, que obliga al ser humano a definir una serie de conductas desde su ambiente natural y a traducirlas ontológicamente en formas de vida, determinando así, por medio de un algoritmo, su actividad humana. Por consiguiente, la vida ya no es un desarrollo histórico de sucesos que acaecen de manera continua, sino que ella se formula a través de un lenguaje finito y ordenado que, de manera lógica, se diseña para instruir de forma imperativa. La vida termina convirtiéndose en un indicador analítico que permite predecirse no sobre el ¿qué es el ser humano?, sino respecto a los modos cómo se define que aparezca el ¿quién es el

34 Coeckelbergh, *Ética de la inteligencia artificial*, 25.

35 Max Scheler aborda el problema del hombre desde una postura metafísica, poniendo el concepto de «espíritu» como una ontología diferenciadora del resto de seres vivos. En Max Scheler, *El puesto del hombre en el cosmos* (Buenos Aires: Losada, 1994), 12.

36 Una comprensión construida desde las bases culturales del mito, lenguaje, arte y religión. Entender al ser humano, es entender un sistema de un todo orgánico. En Ernst Cassirer, *Antropología filosófica: introducción a una filosofía de la cultura* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018), 402.

37 No se pretende abordar un problema de carácter racional sobre el conocimiento que es quizás lo que se pretende en la obra de Locke. En John Locke, *Ensayo sobre el entendimiento humano* (Bogotá: Ed. Skla, 2019).

38 Hans Blumenberg, *Descripción del ser humano* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2011), 37.

ser humano? El algoritmo que se manifiesta en la práctica del *output* se convierte en una política que reglamenta y define unos nuevos estándares de vida; estudia su naturaleza para fijar unos cánones respecto a la manera de presentarse ante el mundo, en sus lenguajes, comportamientos y pensamientos. Se trata, como lo advierte Carlos Eduardo Maldonado, de «una herramienta que define la función de la vida»³⁹.

Por otra parte, el *output* orienta a la toma de decisiones. Este problema radica en el poco conocimiento que el ser humano tiene de sí mismo y de su entorno, lo que conduce a que deposite su vida al servicio de la técnica digital⁴⁰. El ser humano del hoy construye unos lazos de confianza entre su seguridad y la máquina, dándole a los ordenadores el poder no solo para aprender su «dato» de vida, sino para analizar, estandarizar y proyectar cada una de sus acciones. Estas decisiones son *automatizadas* (*αὐτόματος*), no necesitan de la acción humana; la máquina tiene el poder de incidir en el pensamiento y en la mente del ser humano, para orientarlo a una acción en particular⁴¹. De esta manera, lo automatizado se convierte en una práctica singular que pertenece al *conatusbots* de la máquina, actualizándose en cada momento de su operación, realizando un tránsito de lo automatizado a la automatización.

La automatización: una práctica singular de la bionetopraxis

Como se ha mencionado, la *automatización* es una práctica concreta del hacer de la máquina que se justifica en sí misma; es decir, en su función técnica, asume una voluntad de poder, por la cual el ser humano pierde su capacidad de elección. Si el ser humano quiere aparecer (*Erscheinen*) ante el mundo, obligatoriamente debe convertirse en un dato y este, a su vez, en conocimiento para los otros. En tal sentido, dirá Sebastian Raschka y Vahid Mirjalili, la automatización «ofrece alternativas eficientes para capturar el dato en conocimiento; mejora gradualmente la predicción de las acciones y ayuda a tomar decisiones a partir del análisis extraídos de la información de dicho dato»⁴². Con la pérdida de la elección, aparece la inseguridad que se reproduce en el poder simbólico del lenguaje algorítmico, mostrándola como natural en la acción cotidiana de la digitalización. Así, como señala Frege, «se pone a disposición en las prácticas lingüísticas»⁴³; en este caso, las prácticas lingüísticas digitales.

39 Carlos Eduardo Maldonado, *Política + tiempo = biopolítica: Complejizar la política* (Bogotá: Ed. Desde Abajo, 2018), 85.

40 Por ejemplo desde la perspectiva de posición geográfica Waze, Google Map, Circuit planificador, GPS Garmin, o Maps.me En Florencia del Médico, «¿Cuáles son las mejores aplicaciones de mapas?» en Maplink, Acceso: 6 de marzo de 2020. <https://maplink.global/es/blog/mejor-aplicacion-de-mapas/>

Desde la movilización, los carros autónomos como el *Waymo* de Google, el *Aicon de Audi*, el *Luxury* de Mercedes, el *Bee concept* de continental y el *Autopilot* de Testa entre otros. En Sofia Solórzano, «De los países de América Latina, los carros autónomos estarían al alcance de Chile y México», *La República*, 8 de septiembre de 2020. <https://www.larepublica.co/globoeconomia/en-la-region-los-carros-autonomos-estarian-al-alcance-de-chile-mexico-y-brasil-3056621>. Así existen más robots que desde la perspectiva financiera, educativa, médica, política y social ejercen un «dominio» en el ser humano entrando a su mente que permite que éste responda a la sugerencia del algoritmo.

41 Nick Bostrom, *Superinteligencia: caminos, peligros, estrategias* (Madrid: TEELL, 2016), 111.

42 Sebastian Raschka y Vahid Mirjalili, *Python Machine Learning* (Bogotá: Marcombo, 2019), 24.

43 Pedro Posada Gómez et al., *Frege: lógica, lenguaje, significado, verdad y ontología* (Cali: Univalle, 2016), 99.

Esta voluntad de poder que orienta decisiones desde el *output* de la *bionetopraxis* no es una esencia al modo nietzscheano⁴⁴, sino una capacidad práctica que, a través de unos intereses algorítmicos, ejerce una fuerza dominadora que opera un control total. ¿De qué? Del individuo y su sistema de ideas vitales, o sea, de su *cultura* (*bíos*), entendida esta como formas de existencia humana que construyen un mundo de vida existencial y relacional a partir de prácticas, interpretaciones y significados⁴⁵. Dicha fuerza dominadora, que en este caso es el dominio que absorbe la intimidación y la voluntad humana, transmuta esta última en intereses técnicos y la reproduce de manera masiva, pero la personaliza según el interés de la información del individuo, y casi sin sospecha, de manera sibilina y sin llamar la atención, orienta la respuesta de los seres humanos haciéndoles creer que son ellos quienes deciden mediante su volición y su práctica⁴⁶.

Con esta capacidad práctica de la automatización, se configura una comprensión ontológica del hoy, cuya visagra comprensora es resultado de la integración de la estructura orgánica y técnica, en la cual la segunda modifica el ser de la primera; una traspolación decisiva que conduce a que ahora los ecosistemas digitales tengan voluntad, entendida no como facultad del alma humana, sino como práctica creadora que construye mundos posibles de realización existencial. Una práctica creadora que, si es reproductora de subjetividades carentes de autodominio y autocontrol, vacía de conocimiento y exesivamente distractora y entretenida, surte un efecto como el del «Soma» del *mundo feliz* de Aldous Huxley, que produce bienestar⁴⁷.

La automatización es una práctica concreta del *output* de la *bionetopraxis*, construye una supercultura de la vida y posibilita un gobierno mundial que tiene control en sí mismo⁴⁸. Como práctica, establece una relación social entre la subjetividad fáctica y el artefacto, una tensión simultánea de dominación no violenta y respetuosa, por la cual el individuo termina cediendo su capacidad de libertad frente a la fascinación de lo que observa. Lo que le importa no es su sujeción al artefacto, sino la satisfacción que le produce la utilidad del mundo digital, desconociendo los intereses de dominio que carga el algoritmo. Aquí la *auto-matización* pretende asumir capacidades humanas como la libertad y la toma de decisiones, y propone una superación de los límites biológicos que la cultura ha establecido, haciendo de estas prácticas una evolución permanente, ya no biológica, sino informática, como afirma Manuel Crespo Rodríguez⁴⁹.

44 F. Nietzsche, *La voluntad de poder* (Madrid: Edaf, 2006), 13.

45 Günter Dux, *Teoría histórico-genética de la cultura: La lógica procesual en el cambio cultural* (Buenos Aires: Aurora, 2017), 71.

46 Han, *Psicopolítica*, 29.

47 Aldous Huxley, *Un mundo feliz* (Bogotá: Penguin Random House, 2019), 76.

48 Bostrom, *Superinteligencia*, V.

49 Manuel A. Crespo Rodríguez, *Transhumanismo, un tipo de posthumanismo: ensayos sobre el transhumanismo y el debate bioético acerca del mejoramiento humano* (Texas: Coppel, 2021), 65.

La práctica de la automatización del *output* guarda consigo una serie de capas prácticas que configuran un entramado de poder que moviliza formas de pensamiento, cuyas formas de pensamiento subsisten en la interacción informativa que guarda el artefacto del individuo. La capacidad del robot del algoritmo las recrea continuamente con la actualización, cuya acción expresa una apropiación de conocimiento de quién es el individuo, le propone un beneficio diferencial según su hábito de interactividad, asegura una configuración antropológico-digital y reproduce estructuras ontológicas inseparables del algoritmo dominador, en lo que Nick Bostrom y Julian Savulescu denominan «pertenencia de identidad social» desde el mejoramiento humano⁵⁰. Pero ¿cuáles son esas capas prácticas de la *auto-matización* del *output*? Son ellas el escaneado, la traducción y la simulación.⁵¹

Escaneado

La práctica del escaneado representa el primer estadio de la automatización como capacidad de gobierno por parte del algoritmo. Su concepto se deriva de la palabra moderna *scan*, cuyo dispositivo digital pretende explorar un tipo de realidad, descomponiéndola en su materialidad fáctica y convirtiéndola en partículas informáticas denominada *bit*. Para que la automatización tenga un dominio de control sobre la cultura humana, debe emprender una práctica de desentrañar el mundo natural y social de los individuos, generando para ello un proceso de desarrollo mecánico-estructural de posibles mundos que se equiparen (paradigmas) a la naturaleza no digital, y naturalizándolo de tal manera que le haga pensar al ser humano que se encuentra en una misma realidad, como lo expresa Manuel A. Crespo:

The conventional picture of the universe in terms of physics is based on the paradigm of the universe as a machine. Contemporary physics is based on the mechanistic paradigm, in which the world is analyzed in terms of its underlying mechanisms; in fact, the mechanistic paradigm is the basis for all of modern science.⁵²

El escaneado, además de desentrañar una realidad e intentar equiparar un universo cultural físico con uno informático, detecta las propiedades relevantes que configuran un *modus vivendi*; la manipula (entiéndase este concepto como una forma de alterar la lógica de un fenómeno); lo hace pasar por una serie de posibilidades tecnológicas, como el dígito, transformándolo en una serie de cifras informativas que construyen un lenguaje técnico que al expresarse en la apertura al mundo digital es comprendido en el lenguaje adaptativo de

50 Nick Bostrom y Julian Savulescu, *Mejoramiento humano* (Zaragoza: TEELL, 2017), 340.

51 Estas tres categorías han sido trabajadas por Nick Bostrom como capacidades necesarias en la emulación del cerebro, que es aplicado a la inteligencia artificial. Sin embargo, no son asumidas como conceptos filosóficos que intentan comprender un tipo de práctica concreta que aporta a la configuración ontológica del presente digital. En Bostrom, *Superinteligencia*, 32.

52 «La imagen convencional del universo en términos de física se basa en el paradigma del universo como una máquina. La física contemporánea se basa en el paradigma mecanicista, en el cual el mundo se analiza en términos de sus mecanismos subyacentes; de hecho, el paradigma mecanicista es la base de toda la ciencia moderna» En Crespo Rodríguez, *Transhumanismo*, 61.

las plataformas. Como dice Pierre Lévy: «Las informaciones codificadas de manera digital pueden transmitirse y copiarse indefinidamente sin pérdida de información, pues el mensaje original casi siempre puede ser reconstruido íntegramente»⁵³.

Mediante el escaneado, la automatización construye un complejo sistema de prácticas que le permiten no solo una *conservatio vitae* en el universo computacional del algoritmo, sino el acceso a dicha vida mediante el control del campo de las afecciones y emociones. Con la automatización, la práctica digital supera la inteligencia humana⁵⁴. La práctica algorítmica deja de ser una prótesis de la acción humana, se libera para constituirse no en una ontología propia (ser), sino en una política de práctica propia; en consecuencia, el concepto de libertad se transmuta, ya que no se entenderá como una forma de ser, sino como un derecho-jurídico de pertenencia, y solo así se dará un pleno dominio sobre los otros⁵⁵. El ser humano termina siendo objeto de pertenencia de aquello que creó⁵⁶.

Traducción

En el segundo estadio de la automatización, se constituye la traducción como práctica que genera dispositivos de gobierno desde mecanismos autónomos del *software*. Desde la perspectiva del *output* de la *bionetopraxis*, la traducción implica una práctica de reflexividad de la concepción del mundo del lenguaje y de las experiencias; asume la realidad desde la transformación de su facticidad en un procesamiento de información traducidos a códigos binarios que caracterizan en imágenes y audios una «perspectiva» de mundo cultural que pretende no ser una duplicación de la facticidad, sino una sola realidad, representando una serie de interpretaciones pragmáticas en la relación entre el individuo y la digitalización.

Esta traducción se refiere a un proceso hermenéutico, cuya práctica interpretativa consiste en el juego de transición del lenguaje técnico al lenguaje adaptativo. La traducción le concede a la automatización la posibilidad de conocimiento, haciendo que lo extraño sea comprensible, ya no para el otro, sino para sí mismo⁵⁷. El robot busca, por medio del algoritmo, encontrar modos de superación; detecta sus propios errores e intenta modificar los errores de la facticidad, a través de un «hacerse» comprensible para el individuo digital.

La traducción es una traslación de la realidad al ajuste geométrico por medio de bits, que ajusta las distorsiones e imperfecciones de lo escaneado y mejora su calidad en el juego del acto de expresar el espíritu del algoritmo, cuya función es analizar la realidad, orientarla hacia

53 Lévy, *Cibercultura*, 37.

54 Nick Bostrom describe cómo la inteligencia artificial ha desarrollado una serie de programas en los cuales la inteligencia humana se ha visto superada por la inteligencia artificial. Entre ellos tenemos: el programa de damas de Arthur Samuel, CHINOOK; el programa Backgamon BKG, Traveller; Logistello, en el juego de Otello; Deep Blue, en el ajedrez; Proverb en el crucigrama, Scrabble, Bridge, Jeopardy, Póker, Carta Blanca y Go, entre otros. En Bostrom, *Superinteligencia*, 13.

55 Esposito, *Bíos: Biopolítica y filosofía*, 114.

56 Richard Sennett, *El artesano* (Barcelona: Anagrama, 2010), 61.

57 Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, 42.

toma de decisiones y predecir el futuro para corregir y controlar posibles errores. Esta práctica cumple un papel fundamental en la vida social: significar las experiencias desde una autoridad que no es impuesta, sino cordial.⁵⁸ La automatización corrige al individuo, desde su gramática y su sintaxis hasta su decisión errada de irse por una carretera distinta. La traducción significa de tal manera la realidad que no solo la conoce, sino que la guía con un potencial de conocimiento que hace que la experiencia del robot tenga mayor validez y autoridad que el mismo individuo. Un ejemplo de ello es el algoritmo del juego de damas, cuyo programa implicaba el mejor movimiento posible para ganar, combinando una búsqueda de treinta y nueve billones de finales, tantos finales posibles que no cabe la posibilidad de que sea superado por lo humano⁵⁹.

La traducción conduce a la construcción de un modelo de vida virtual que se convierte en el *redpill* de Matriz⁶⁰, cuyo referente de vida pretende ser más importante que la realidad fáctica. La traducción en la automatización nace de la necesidad de guardar la equivalencia con un tipo de realidad de vida; se origina en la facticidad, pero no se queda en ella, sino que se procesa en datos y se devuelve, mejorada, a la realidad. Es una especie de praxeología digital, cuya programación teórica nace de su apuesta práctica de la interacción con los individuos digitales. Estos a través de la relación ser humano-máquina, le proporcionan información acerca de sus subjetividades —llámense sentimientos, emociones, gustos, placeres o aficiones— que el algoritmo escanea y traduce en necesidades para el individuo, controlando así estas afecciones mediante el habitar digital, entendido este habitar como la necesidad que siente el individuo, como adicción a los ecosistemas digitales⁶¹.

Simulación

En el tercer estadio de la automatización se da la simulación, cuya función principal es optimizar lo escaneado y representar un cerebro humano que, a través de *software* entrenado, pretende caracterizar una inteligencia general que estudia millones de comportamientos humanos, los calcula a través de datos informáticos, los resume en categorías comportamentales y predice una serie de definiciones emocionales en el individuo digital⁶².

Esta simulación no es de carácter biológico-cerebral, puesto que no se da a través de neuronas sensoriales; es de carácter digital, pues se basa en millones de *datos* que generan estímulos que están previamente supuestos en la realidad factica. Los datos crean hipótesis —simulación—, generan cambios y movimientos conductuales, y dirigen las mentes de los individuos⁶³. Con la simulación, el algoritmo se convierte en un cerebro predictivo que construye

58 Byung-Chul Han, *La sociedad paliativa* (Barcelona: Herder, 2021), 23.

59 Bostrom, *Superinteligencia*, 12.

60 Crespo Rodríguez, *Transhumanismo*, 132.

61 Susan Schneider, *Inteligencia artificial: una aproximación filosófica sobre el futuro de la mente y la conciencia* (Madrid: Kōan, 2021), 19.

62 Coeckelbergh, *Ética de la inteligencia artificial*, 21.

63 Albert Cortina y Miquel-Àngel Serra, *¿Humanos o Posthumanos?*, 28.

unas formas de comportamiento que se basan en la cultura digital y no en la astrofísica⁶⁴.

La simulación no representa una realidad, sino un circuito cultural construido por dendritas digitales hiperconectadas con millones de posibilidades de acción, que da respuesta a cualquier movimiento humano. De esta manera, cada práctica digital está cubierta de manera predictiva mediante una digito-interocepción⁶⁵ que está encriptada en el algoritmo y, a través de un *software* inteligente, dirige y orienta emociones. La simulación en la automatización construye escenarios de emociones y afecciones que generan satisfacción en el ser humano, una especie de felicidad de no pensar por sí mismo y delegar su actividad predictiva (exclusiva del cerebro) al *software*⁶⁶. Si el estado de tutela del hombre en la perspectiva kantiana es la incapacidad de servirse de su entendimiento⁶⁷, en la automatización, la responsable de la conducción no es la voluntad del individuo digital sino la máquina o el ecosistema digital, puesto que una vez que el individuo introduce su información en una plataforma digital, activa una especie de opio que lo orienta, controla y conduce, un productor de emociones que, en últimas, se convierten en bucles o nichos afectivos⁶⁸, donde se resignifican las prácticas y acciones del sentir de los sujetos⁶⁹.

En síntesis, el objetivo de la simulación es captar las propiedades del cerebro humano mediante funcionalidades computacionales, otorgándole así a la máquina una inteligencia de dominio, una inteligencia que, como lo advierte Nick Bostrom, «podría usar su superpoder de manipulación social para persuadir a los colaboradores humanos de que le sirvan como sus piernas y manos»⁷⁰. Se da entonces un giro en la comprensión de la prótesis de Sloterdijk; la máquina ya no es la prótesis, en la simulación, el ser humano es la prótesis.

La automatización del bíos: una netoplusvalía cultural desde el poder de los datos

Es claro que, en la *bionetopraxis*, la automatización se constituye en una práctica digital que construye sobre estructuras de experiencia humana con los artefactos, esto es, sobre formas de entender la existencia que, a través de una serie de dispositivos computarizados, programaciones, algoritmos y datos, legitiman una fenomenología cultural desde la tecnología y muestran un carácter categorial y sensorial en la experiencia del individuo⁷¹. En la automatización no se presenta una dualidad conceptual de realidades (fáctica-digital), sino que expresa

64 Lisa Feldman Barrett, *La vida secreta del cerebro* (Barcelona: Paidós, 2019), 56.

65 «La interocepción es la representación que hace el cerebro de todas las sensaciones de nuestros órganos internos y de nuestros tejidos, de las hormonas de nuestra sangre y de nuestro sistema inmunitario» En Feldman Barret, *La vida secreta del cerebro*, 83.

66 Frédéric Lordon, *La sociedad de los afectos: por un estructuralismo de las pasiones* (Madrid: Adriana Hidalgo Editora, 2018), 305.

67 Kant, ¿Qué es la ilustración?, 87.

68 Feldman Barret, *La vida secreta del cerebro*, 103.

69 Fernando Castro Torres, *El presente que nos habita*, 11.

70 Bostrom, *Superinteligencia*, 97.

71 Jan Patočka, *Introducción a la fenomenología* (Barcelona: Herder, 2005), 15.

cada vez más una relación encarnada del modo descrito por Don Ihde, en la cual todos los procesos tecnológicos terminan siendo *una extensión de*. En este caso, lo humano termina siendo una extensión alfanumérica del algoritmo, que se presenta al mundo en un sentido lógico, estructural y funcional que valida unas formas emergentes de la vida⁷².

En la automatización, la evolución humana no se da en el sentido darwinista, pues no se ancla a estructuras biológicas; la evolución radica en encriptar la esencia del ser humano en un algoritmo que produzca un conocimiento exacto de este, para perfeccionar sus decisiones y orientarlo hacia un proceso de satisfacción individual y social. La nueva forma de vida, específicamente digital, se fundamenta en determinaciones algorítmicas del robot, configurando así cada vez más condiciones de mejoramiento continuo, de tal manera que lo «humano» frente a la automatización se constituye en una discapacidad ontológica⁷³ que, en palabras de Byung-Chul Han, desencadena una «cultura de la complacencia»⁷⁴

La automatización, como práctica, centra su acción de manera especial en la construcción de escenarios antropotécnicos que forman estructuras de la organización de la conducta, a partir de un sistema de información que garantiza de manera intuitiva un control en la producción del sustrato «natural» de la vida (cultura), el cual responde más a un sistema de producción que a experiencias elaboradas por la facticidad humana. Estos escenarios son alimentados por humanos y controlados por sistemas computacionales, mecánicos y electrónicos que imponen formas de pensamiento, de vestir, de hablar y de presentarse en la red. Los hilos algorítmicos están presentes en cada decisión o en cada acción humana: consultar el correo, hacer una búsqueda en Google, entrar a una aplicación, comprar y pagar en línea, etcétera. Toda la acción humana es pronosticable y manipulable por los billones de datos que alimentan un robot automatizado⁷⁵.

Con la automatización, el algoritmo ha aprendido de la experiencia humana. Y su aprendizaje, como afirma Richard Sennett, es «expansivo porque los algoritmos se vuelven a escribir a través de la retroalimentación de los datos»⁷⁶. El humano ya no es actor, es expectador de su propia obra, la cual, una vez construida, se distancia de él para hacer su propia labor, de tal manera que él ya no participa de esta. El humano se vuelve un «extraño» un «extranjero» en su propia producción, porque para el algoritmo es «degradado a mera materia», a mera producción⁷⁷. El ser humano se convierte entonces en el producto de una serie de acciones robotizadas que orientan y definen los estándares de vida y bienestar.

Por ello, la automatización no es solo un hacer estructurado que implica algoritmos de control. Es también un campo de prácticas que producen cultura a partir de un conocimiento

72 Max van Manen, *Fenomenología de la práctica: métodos de sentido en la investigación y la escritura fenomenológica* (Popayán: Universidad del Cauca, 2016), 182.

73 Timothy Morton, *Humanidad: solidaridad con los no-humanos* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2019), 74.

74 Han, *La sociedad paliativa*, 12.

75 Han, *La sociedad paliativa*, 87.

76 Sennett, *El artesano*, 61.

77 Han, *Hiperculturalidad*, 15.

lógico-estructural derivado de los procesos sistémicos de los datos, con el objetivo de construir no experiencias evolutivas de la naturaleza humana, sino predicciones (*Vorhersagen*)⁷⁸. Es casi que un mirar hacia adelante, una previsión de las condiciones del proceso formativo del desarrollo espíritu-digital del ser humano. Por consiguiente, la cultura como *bíos* no es tradición, no es conducta heredada; es una manera de vivir instantánea, que no da cabida a la construcción de experiencias, interpretaciones y significados, sino a la obediencia de comportamientos digitales seductores y permisivos. La automatización, al predecir, construye el escenario (mundo digito-cultural) y pone las reglas de juego, interviene en la facticidad humana y sugiere millones de posibilidades comportamentales. La cultura ya no es constructividad⁷⁹, sino una forma sugerida, de modo que la automatización ahora es automatización del *bíos*.

Pero ¿qué significa *automatización del bíos*? Significa que la concepción del mundo ya no es elaboración humana, sino del lenguaje algorítmico del robot, que propone una estructura de dominación «elegante», no represiva, no disciplinaria, no coercitiva, sino amable, como quien establece una experiencia domesticadora, en la que «el poder [...] opera de una forma seductora y permisiva»⁸⁰. Así, el *bíos* que se despoja del aura humana, ya no es solo naturaleza; es la hibridación de lo humano con la máquina⁸¹. Lo humano ahora está contenido en la máquina, no como cuerpo biológico, sino como cuerpo (extensión) del *hardware*, de modo tal que el lenguaje, las expresiones y las experiencias ahora son sugeridas por el algoritmo, configurando así una ontología de la defactización e instalando una ontología del ordenador.⁸²

El *bíos* como cultura se constituye en una abundancia de datos estructurados de autoaprendizaje definido a partir de la aprehensión de un sinfín de conocimientos que, traducidos en datos, orientan unas formas de vida, esto es, formas prácticas que se llevan a la vida fáctica con naturalidad, haciéndole creer al humano que son decisiones propias, cuando es que la cantidad de información la que configura ciertas formas de pensamiento que lo llevan a actuar conforme al objetivo del algoritmo, que es aprender permanentemente mediante modelos informáticos, en los cuales el *output* ya conoce de antemano las decisiones humanas. El *bíos* como cultura es predictivo; la cultura se aprende del algoritmo y etiqueta al individuo digital mediante un entrenamiento, en el cual el *input* y el *output* juegan con múltiples datos que, de manera binaria, proponen valores representados en letras del alfabeto, imágenes, audios y filtros, entre otros. En pocas palabras, el algoritmo pretende humanizarse en el conocimiento del ser humano, bajo la dinámica descentralizada de su aura (aquí y ahora), proponiendo de esta manera un modelo de vida.⁸³

78 Sebastian Raschka y Vahid Mirjalili, *Python Machine Learning*, 24.

79 Marvin Harris, *Antropología cultural* (Madrid: Alianza, 2017), 28.

80 Han, *La sociedad paliativa*, 23.

81 El concepto de «hibridez» se inspira en el carácter de disposición que manifiesta la cultura desde la perspectiva de Bhabha. En Homi K. Bhabha, *El lugar de la cultura* (Buenos Aires: Manantial, 2002), 143.

82 El concepto de ordenador responde a toda máquina tecnológica que recibe, procesa y transforma datos en información eficiente a los seres humanos. En Definición ABC. «Los ordenadores». Acceso: 10 de Junio de 2010. <https://www.definicionabc.com/tecnologia/ordenador.php>

83 Alexander Preukschat et al., *Blockchain: La revolución industrial de internet* (Barcelona: Paidós, 2019), 201.

La automatización del *bíos* implica un giro en la comprensión de mundo, un cambio de lógica, para concebir el algoritmo como el nuevo paradigma de la cultura: una cultura de producción de sujetos transformados no por el desarrollo histórico del espíritu de la naturaleza, sino por la disrupción digital propuesta por cada objeto conectado. La producción de la cultura propone unos estándares emergentes de ontologías del presente construido a partir de la revolución 4.0, que define unos estándares de vida, modos de comunicarse, nuevas experiencias relacionales y, por que no, cambios de pensamiento. La cultura responde a una fabricación inteligente (*smart facturing*): construye visión de mundos, ofrece experiencias, recrea el lenguaje, cambia sistemas de organizaciones. En otras palabras, con el algoritmo automatizado surge una nueva forma de existencia simbólica, mediada por sistemas de procesos industriales y tecnológicos que diseñan unas estructuras de sistémicamente organizadas y dirigidas por máquinas superinteligentes⁸⁴.

La automatización del *bíos*, al basarse en prácticas como la *big data*, la inteligencia artificial, los sistemas *ciberfísicos*, el internet de las cosas, la tecnología aditiva y el *cloud computing*, tiene como característica fundamental la producción de sistemas de experiencias que mejoren la interacción del humano con los servicios digitales⁸⁵. Esta producción es iniciada por la mano humana (*digitus*) con el procesamiento de los datos tomados del mundo fáctico de la experiencia; se extraen de ella componentes y características simbólicas y estructurales que organizan socialmente la cultura (lenguajes, conductas, creencias, relaciones), y se traducen en características de rango numérico de 0,1, esto es, en una secuencia sistémica de números binarios que caracterizan una forma fidedigna de la realidad, que se muestra como prevalente por su capacidad predictiva. Hoy la evolución de la cultura se rige por sistemas automatizados de alta tecnología e independientes de la mano humana. Esta práctica de la automatización es la nueva dinámica impulsora que mueve y dirige cualquier actividad humana: emociones, sentimientos, pensamientos, necesidades. Estas palabras, la cultura que produce la automatización «tiene como fin satisfacer los deseos humanos»⁸⁶.

La automatización como práctica simula, a modo de perceptrón, el cerebro humano y propone facultades «mentales» (*mentis-pensar*) que procesan datos para generar un mayor rendimiento en el algoritmo autónomo que aprende y construye cultura⁸⁷. Esta construcción produce subjetividades que son fabricadas mediante el control y conforme a los objetivos de los algoritmos. A partir del análisis predictivo, el algoritmo predice, espera, unos comportamientos que se apropian de la cultura digital cada vez más. Esta producción se hace a partir de una materia prima llamada «experiencia humana», la cual se recrea y perfecciona en la traducción de datos que, como se ha mencionado anteriormente, configura

84 José Luis Orihuela, *Culturas digitales: textos breves para entender cómo y por qué internet nos cambió la vida* (Pamplona: Eunat, 2021), 58.

85 Joyanes, *Industria 4.0*, 3.

86 José Antonio Marina y Javier Rambaud, *Biografía de la humanidad: historia de la evolución de las culturas* (Barcelona: Ariel, 2018), 25.

87 Steven Pinker, *La tabla rasa: la negación moderna de la naturaleza humana* (Barcelona: Paidós, 2018), 25.

comportamientos presentes y predice el comportamiento del futuro. Como lo señala Shoshana Zuboff: «Ahora los procesos automatizados llevados a cabo por máquinas no solo conocen nuestra conducta, sino que también moldean nuestros comportamientos en igual medida»⁸⁸.

La automatización como práctica produce una serie de actividades que recrean unos modos de existencia y expresión. Estos modos, al ser traducidos en datos, generarán hiperactividad a través de los sistemas de información que son explotados en el mercado mundial digital. El *bíos* se configura a partir de un trabajo gratuito que realiza el ser humano al alimentar permanentemente los ecosistemas digitales, haciendo de cada experiencia técnica una cultura valorada en la medición de datos. De ello dan cuenta diversos autores, como Yuval Noah Harari, que afirma que «quien posee los datos, posee el futuro»⁸⁹, o Juan Manuel López, según el cual: «los datos son el petróleo del siglo XXI»⁹⁰. Un ejemplo claro es Facebook, que proporciona un escenario de realización digital, pero no ofrece contenido alguno; los contenidos y la información deben ser proporcionados por los millones de usuarios que interactúan en dicho ecosistema. En las plataformas digitales no existen seres humanos, sino datos, datos que se convierten en información y conocimiento para otros ecosistemas que procesan algoritmos de vida y de conductas. A ello se refiere Víctor Hugo Gómez cuando señala que «las formas de poder, la calidad del trabajo, el consumo, la idea de progreso, de desarrollo, de crecimiento, de racionalidad técnica, e incluso, la misma comprensión de la naturaleza repercuten en el diario acontecer de millones de seres humanos»⁹¹.

En la automatización, el *bíos* se desvaloriza. Su actividad es explotada por el sistema capitalista digital, movido por instituciones burocráticas que hacen de la «experiencia humana» su propiedad y la analizan mediante algoritmos predictivos proporcionando que proporcionan unas formas de control y toma de decisiones, convirtiendo así cada experiencia humana en economía.⁹² El *bíos* se comercializa y su cultura se disipa en la red, ya que cada clic o navegación representa un sistema económico que no se ve, pero define y madura unas máquinas inteligentes que orientan comportamientos de vida. Esta conversión de la cultura en economía, como lo señala Byung-Chul Han, «viene acompañada de la conversión de la economía en cultura. Se añade a los bienes de consumo una plusvalía cultural»⁹³, plusvalía que, al establecerse en los ecosistemas digitales, cambia el escenario de comprensión del sentido del «valor», cuya relación no se da por la proporción del esfuerzo del trabajo y su producción, sino en el plano del consumo y la extracción de lo que se consume para convertirlo en dato que se analiza, y de esta manera predecir futuros comportamientos y orientarlos a tomar decisiones de consumo.

88 Shoshana Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder* (Barcelona: Paidós, 2021), 21.

89 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 96.

90 López Zafra y Queralt Sánchez, *Alquimia*, 11.

91 Víctor Hugo Gómez, *La técnica: el umbral entre la cultura material y el materialismo de consumo* (Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2020), 43.

92 Emilio Ontiveros, dir., y Verónica López Savater, coord., *Economía de datos: riqueza 4.0* (Madrid: Ariel, 2017), 13.

93 Han, *La sociedad paliativa*, 16.

La automatización como práctica construye una plusvalía que marca la diferenciación valorativa y económica entre la práctica del individuo digital y los bienes y servicios que le ofrece el algoritmo. El ser humano no solo es el constructor de la información y quien suministra los datos, sino que, además, paga por los servicios y la información que él mismo ha construido, solo para garantizar una pseudofelicidad⁹⁴. Sin percatarse de su actividad, convierte su propia experiencia humana en sistemas de economía, no para sí, sino para el algoritmo que lo atrapa para que siga generando actividad digital a través de un clic en el «like», el «compartir», el «guardar», el «reproducir», y el «subir» información, entre otros.⁹⁵ Es una explotación de la experiencia cultural que es extraída como producción que necesita comercializarse, a cambio de una condición nueva de existencia digital. De tal manera que no solo es plusvalía⁹⁶, sino *netoplusvalía cultural*, puesto que se constituye en un dominio dinamizado por una red algorítmica automatizadamente ofrecida que establece una serie de políticas que, a través de poderosas instituciones, orientan la acción del mercado en lo que concierne no solo al trabajo, a la tierra y al dinero, sino a la cultura misma como expresión de la experiencia humana, que es extraída sin ninguna violencia y mediante acciones voluntarias del individuo digital⁹⁷.

La netoplusvalía cultural representa el beneficio de los ecosistemas digitales sobre la actividad del individuo digital. No existen contratos, sino cláusulas de uso; no existe remuneración económica, sino reporte (en horas) de uso; no hay marcador de tiempo en la actividad masiva, sino notificaciones que te recuerdan que debes interactuar; no hay emociones fácticas, sino emoticones que representan sentimientos y estados de ánimo frente a la actividad digital. La netoplusvalía es una categoría política eminentemente práctica que manifiesta una forma de existencia (sobrevivir) en los escenarios digitales. Es plusvalía que ya responde a un concepto de beneficio, renta e interés derivado del valor del esfuerzo del trabajo, sino a un beneficio obtenido a partir de un *bíos* transformado en extracción de experiencias humanas, cuyas experiencias serán vendidas así mismo. En pocas palabras, como lo expresa Shoshana Zuboff: «Hay mucha gente monetizando los datos hoy en día. Uno entra en Google y le parece que todo aquello es gratis. Pero no lo es. Les estamos dando información y ellos venden nuestra información»⁹⁸.

La netoplusvalía cultural promovida por la práctica de la automatización tiene su incremento valorativo en el efecto de «cadena» de la actividad interactiva de la masa digital⁹⁹. Su aumento es exponencial en lo que se denomina «momento inicial» de la publicación, en el cual se valoriza más el contenido que el seguidor o el que comparte el contenido.

94 Yuval Noah Harari, *De Animales a dioses* (Bogotá: Penguin Random House, 2019), 416.

95 Byung-Chul Han, *Hiperculturalidad* (Barcelona: Herder, 2018), 106.

96 Carlos Marx, *El Capital: Crítica de la economía política*, vol. 2 (Barcelona: Herder, 2012), 250.

97 Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 61.

98 Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 290.

99 Thomas M. Siebel, *Digital Transformation: Survive and Thrive in an Era of Mass Extinction* (New York: Rosetta Books, 2019), 23.

Esta información, una vez visualizada, produce una serie de serotoninas que inciden en el comportamiento social y conductual. Basta, por ejemplo, que en la plataforma de Twitter se publique —en la posibilidad de sus caracteres— un título provocador para generar cientos de comentarios, me gusta, compartir etcétera.¹⁰⁰

Esta netoplusvalía cultural no se da por el esfuerzo de un individuo digital, sino de millones de individuos digitales que, al convertirse en datos, no generan relaciones, sino que las «obtienen» y «comparten»¹⁰¹. En la automatización, el *bíos* se vuelve propiedad, que se convierte a su vez en lenguaje eufémico de «servicios»; se ofrecen sistemas de optimización de calidad de vida a cambio de la información que, en últimas, es el mismo individuo, pasando así de un simple conocimiento a un sistema de control total. Como advierte Shoshana Zuboff: «A partir de esa reorientación desde el conocimiento hacia el poder, ya no basta con automatizar los flujos de información referida a nosotros, el objetivo ahora es automatizarnos (a nosotros mismos)»¹⁰².

No se trata, por tanto, de una antropotécnica de la digitalización, sino de una lógica racional que se deriva de la práctica del poder digital sobre la experiencia humana. El algoritmo, al extraer dicha experiencia, la convierte en datos, extrae de ellos información y la comercializa en un *dominio* de red (poder) que impone fuerzas productoras a partir del juego interactivo entre el *input* informático del individuo digital y el *output* del ecosistema digital. Como resultado de ello se obtienen unos «datos conductuales» que son orientados por servicios digitales a cambio de tiempo invertido alimentando los escenarios virtuales. Se trata de una especie de lo que en alemán se denomina *etwas austauschen* (intercambiar algo) o, como decían los latinos, *do ut des* (doy para que des), pero con la diferencia de que el ser humano es explotado de manera soterrada e intuitiva, silenciosa y amable, haciendo parecer que es el ser humano quien usa lo digital, cuando en realidad lo digital termina usando al humano. En la netoplusvalía cultural, el «sobrevalor» no radica en el esfuerzo del trabajo, sino en la captación y venta de las emociones y de los gustos¹⁰³, que son la mercancía del presente y del futuro. Así, el ser humano pierde poder de individuación y se convierte en pluriinformación compartida.

En la netoplusvalía cultural, el valor pierde su aura, su capacidad de significación y reconocimiento; el «valor de uso» no es proporcional a la actividad del ser humano, quien cede su esfuerzo por el tiempo que dedica en los sistemas informativos. Las plataformas crean sus algoritmos para mantener conectados a los individuos trabajando de manera gratuita para

100 Beatriz Fainholc, «Un análisis contemporáneo del Twitter», *Revista de Educación a Distancia (RED)*, n.º 26 (2015): 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/231971>

101 Esto se constituye en una práctica que Edward Snowden le denomina protocolos compartidos, el cual hace referencia al lenguaje de las máquinas que es de acceso al otro. En Edward Snowden, *Vigilancia permanente* (Barcelona: Planeta, 2019), 27.

102 Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 22.

103 Harari, *De animales a dioses*, 385.

las principales empresas tecnológicas del mundo, de tal manera que estos se convierten, más que clientes, en producto¹⁰⁴. El individuo digital termina dando más que los servicios digitales. Son ejemplos de ello empresas como Uber, que tiene plataforma de automóviles, y no tiene un solo automóvil; Alibaba, que tiene una aplicación de hotelería sin tener ningún hotel; Rappi, aplicación de restaurantes, farmacias y otros servicios que no cuenta con instalaciones físicas; Facebook, plataforma interactiva que cuenta con millones de usuarios sin haber creado ningún contenido¹⁰⁵. Cada una de estas empresas muestra cómo los datos son lo que cuenta, pues, como dice Bill Schmarzo: «quien tiene los datos, tiene el poder»¹⁰⁶.

Desde la comprensión de la netoplusvalía cultural, el beneficio de las empresas tecnológicas no se genera por el servicio que prestan, sino por el tiempo que los usuarios emplean en sus ecosistemas¹⁰⁷. El tiempo y las experiencias humanas que se exponen en los ecosistemas digitales imprimen un valor en la asimetría entre la materia prima y los beneficios de las empresas tecnológicas: el salario del individuo digital es su satisfacción de consumo, mientras que el de las empresas digitales es la capitalización de los datos, de la información suministrada y producida durante el tiempo que se estuvo navegando en la plataforma. Con la automatización nunca habrá justicia distributiva que ponga en la misma condición la relación humana y la digital. La racionalidad del capital se instala como visagra relacional y genera procesos de explotación de la necesidad humana frente a las nuevas formas de existencia digital¹⁰⁸.

En otras palabras, la *netoplusvalía cultural* en la automatización es la sobrevaloración del beneficio adquirido por el algoritmo respecto a la cultura fáctica de los individuos, la traduce en cultura mercantil para consumir; la única mercancía que debe producirse y venderse es la concepción de mundo que tiene el ser humano, esto es, sus emociones, afecciones, experiencias, sentimientos, intereses, gustos, hobbies, consultas e identidades¹⁰⁹. El dominio de la máquina sobre lo humano a través de la automatización se mantiene vigente y actualizado, pero no por el valor mismo del servicio prestado por el algoritmo del robot, sino por el valor de uso pasivo que el humano le da al robot¹¹⁰.

104 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 101.

105 Ocho Marketing, «¿Por qué las grandes empresas airbnb, Facebook, Alibaba, y Uber?» Acceso: 24 de octubre de 2021. <https://www.ochomarketing.mx/por-que-si-las-grandes-empresas-airbnb-facebook-alibaba-y-uber/#>

106 Bill Schmarzo, *Big data: el poder de los datos* (Madrid: Anaya, 2014), 27.

107 Julio Luis Palmero, José Sánchez Rodríguez y Juan Manuel Trujillo, «Utilización de internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes», *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 14, n.º 2 (2016): 13-59. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14232080715>

108 Rafael Rodríguez Prieto, «Mecanismos de explotación en el capitalismo digital: modelos de plusvalía en la red», *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 17, n.º 2 (2020): 132. <https://doi.org/10.5209/tekn.69454>

109 John D. Kelleher y Brenda Tierney, *Data Science* (Cambridge: The MIT Press, 2018), 37.

110 Coeckelbergh, *Ética de la inteligencia artificial*, 75.

La netoplusvalía cultural, a diferencia de la plusvalía de Marx, sí es medible, por su concepción de «datos»¹¹¹, esto es, por lo humano transformado en información para otros y para sí mismo, una inseparable determinación de la plus-digitalización que configura estructuras de producción y reproducciones tanto sociales como ontológicas, cuyas existencias son visibles y medibles a través del clickear o del «me gusta»¹¹².

Como práctica política de la automatización, la netoplusvalía configura ontologías del presente que se encarnan en los nuevos modelos de existencia emergente que surgen de la interacción de circuitos entre el individuo digital y las experiencias de consumo, las empresas digitales, los escenarios o lugares de interactividad y los algoritmos. En esta interacción de circuitos es donde se establece la abstracción del *valor*¹¹³, cuya significatividad se da en la tensión entre la fuerza de consumo como proporción de información y la fuerza de capitalización de datos a través de la abstracción de la información encontrada. Esta información se cruza con otras fuerzas de comercialización y, luego de ser analizada y nutrida por máquinas inteligentes, vuelve al individuo digital de manera más precisa y contundente, prediciendo en un gran porcentaje el interés de consumo de dicho individuo digital, configurando su ser y sus posibles comportamientos. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en la plataforma de Amazon¹¹⁴, en donde una vez que se consulta un producto, el algoritmo de la automatización proporciona un sinfín de otros resultados que pueden acompañar al producto de interés.

Por consiguiente, lo que hacen las tecnologías automatizadas es validar las relaciones sociales como relaciones de valor, de modo tal que los intereses y beneficios se producen al mejor postor¹¹⁵. Y ¿quién es el mejor postor? Las grandes empresas que manejan inteligencia artificial y utilizan su propio almacenamiento de datos para metafortalecer sus propios algoritmos¹¹⁶, es decir, máquinas superinteligentes que no necesitan de la mano humana. De esta manera, se produce una relación de pertenencia, no de la máquina al hombre, sino del hombre a la máquina. Como señala Shoshana Zuboff: «El nuevo aparato es la expresión material del imperativo predictivo [...] que supone la metamorfosis de la infraestructura digital, que deja de ser una cosa que tenemos para convertirse en una cosa que nos tiene a nosotros»¹¹⁷.

111 Richard Benjamins eldoia Salazar, *El mito del algoritmo* (Madrid: Anaya Multimedia, 2020), 153-155.

112 Franck Fischbach, *Marx: releer el Capital* (Madrid: Akal, 2012), 151.

113 Alejandro Bialakowsky, «Entrevista a Bruno Latour. Modos de existencia, ciencias sociales e innovaciones educativas», *Propuesta Educativa* 23, n.º 42 (2014), 50. <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713006.pdf>

114 Compañía originaria de los Estados Unidos, cuyo mercado principal es el comercio electrónico y el servicio de computación en la nube.

115 Bruno Latour, *Investigación sobre los modos de existencia: una antropología de los modernos* (Buenos Aires: Paidós, 2013), 42.

116 Lasse Rouhiainen, *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro* (Barcelona: Planeta, 2018), 152.

117 Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 277.

La netoplusvalía cultural legitima una lógica de producción mercantil¹¹⁸, según la cual lo importante no es la persona que está frente a la máquina, sino el dato que esta puede ser en el análisis de la automatización; su vida y todo su entorno fáctico se desvalorizan y se reducen a una mera producción y extracción de la experiencia¹¹⁹. La relación entre el individuo digital y el algoritmo no produce el uso del valor, sino del tiempo dedicado en dicha relación; entre más tiempo permanezcas en red, mayor información se obtendrá de lo humano. Los ecosistemas digitales se constituyen en los nuevos mercados del *bíos*, donde el *quid pro quo* es el intercambio entre los escenarios que posibilitan modos de existencia, a cambio de la existencia desarrollada en esos escenarios.

Al ser los ecosistemas digitales como los nuevos escenarios de mercados del *bíos*, se desarrollan formas políticas y culturales que configuran ciertas formas de estructuras socio-digitales en las que están en juego las dinámicas de producción, no solo para intercambiar, sino para consumir. El valor de la netoplusvalía cultural no radica en la asimetría entre el valor de uso de los ecosistemas digitales y el valor en sí mismo que emplea el individuo digital, sino en su consumo, ya que el consumo se constituye en una lógica de producción: entre más sea el consumo digital, mayor información tendrán estos ecosistemas para alimentar máquinas inteligentes que producirán, a través de dicha información, más contenidos para consumir.

Con la netoplusvalía cultural se genera la disrupción en el intercambio; no se intercambian cosas materiales, se intercambian personas y afecciones. El individuo digital se entrega de manera gratuita a la relación mercantil, haciendo de su relación con los sistemas digitales algo natural, y en esa naturalidad es donde la automatización del *bíos* controla, orienta, analiza, y decide en los sistemas de pensamiento, lenguajes, conductas, patrones de vida. Con la automatización desaparecen el sujeto y sus decisiones. Este es instrumentalizado, se convierte en mercancía de producción y su valor ontológico se reduce al valor informático que, en últimas, es un «valor de cambio». En palabras de Franck Fischbach: «es la acumulación de beneficios [...] el beneficio, en cuanto medio de acumular cada vez mayor medida el puro poder de explotar»¹²⁰.

Ante esta desaparición de la subjetividad, aparece la máquina inteligente, asumiendo el rol del individuo, decidiendo por él, tomando el control de sus experiencias humanas, proporcionándole escenarios con posibilidades infinitas de estudio y análisis. Tal como sucede en un ajedrez, la automatización ya sabe de antemano cual podrá ser la actuación del individuo¹²¹.

118 Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), *De la internet del consumo a la internet de la producción* (Santiago de Chile: Naciones Unidas, 2018), 66. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/38604>

119 Hinojosa, Vivi. «La tecnología, aliada para extraer información y mejorar la experiencia», *Hostertul*. 3 de octubre de 2018. https://www.hosteltur.com/109105_la-tecnologia-aliada-para-extraer-informacion-y-mejorar-la-experiencia.html

120 Fischbach, *Marx: releer El capital*, 30.

121 Coecklbergh, *Ética de la inteligencia artificial*, 76.

En la netoplusvalía cultural, el valor de cambio marca el carácter diferenciador entre la fuerza empleada para producir (trabajo) y la producción; desaparece el concepto de trabajo y aparece la necesidad de consumo, ya que el trabajo no será aun valor de cambio, lo serán las emociones, sentimientos y afecciones humanas. Ya no importa la fuerza empleada para producir, sino la capacidad de apertura (*apertûs*) que el individuo digital tenga en los ecosistemas digitales, ya que dicha apertura está mediada por la intensidad temporal en dichos ecosistemas.

La experiencia fáctica se constituye en el nuevo «valor de uso»¹²²: entre mayor cantidad de información se genere, mayor cantidad de consumo (producción) habrá. Este consumo tiene un precio natural y un precio de mercado; el primero es la situación que el individuo digital experimenta para satisfacer sus necesidades; el segundo es aquel beneficio que se obtiene en la comercialización de las experiencias traducidas en datos. Esto es lo que se denomina *beneficio digital*, que nace de la obtención de la experiencia fáctica que se traduce en información para ser vendida y compartida a otros ecosistemas.

Este beneficio digital es exclusivo de instituciones burocráticas-digitales sin rostro que co-participan de la construcción de las nuevas ontologías producidas por el cruce de grandes cantidades de información, nuevas ontologías que, a su vez, nutren la automatización de máquinas inteligentes que aprenden de lo humano para orientarlo con mayor exactitud y eficiencia. A partir de este beneficio digital, se impone con todas sus fuerzas la netoplusvalía, ya que la acumulación de información no es más que acumulación cultural que, en últimas, se convierte en acumulación de capital humano. La cultura se economiza, y con ella cada experiencia humana traducida en algoritmos de análisis y predicción de la vida¹²³.

Para que el beneficio digital pueda comprenderse en una netoplusvalía cultural, se requiere de una serie de elementos que configuran su racionalidad. Entre ellos, tenemos los conceptos de *tiempo*, *inter-cambio*, *dis-tribución*, *producción*, y *relación de clases*. Estas categorías constituyen el andamiaje estructural de la netoplusvalía como un plusvalor de la cultura en el escenario digital construido por supermáquinas automatizadas que producen y ponen en circulación datos e información de la vida humana para convertirlos en mercancía para la venta. En otras palabras, se trata de un proceso de transformación de la vida humana fáctica en dato informático, que luego se convierte en capital de experiencias digitales transformado en material de consumo, cuya transacción se transforma en dinero para las grandes empresas digitales. Por ello, es preciso describir cada una de estas categorías para una mayor comprensión de dicha estructura.

Tiempo

En la netoplusvalía cultural de la automatización, la acción significativa del valor

122 Este concepto, utilizado por Carlos Marx, es abstraído para aplicarlo a los ambientes digitales de esta investigación. En Carlos Marx, *El Capital, crítica de la economía política*, vol. 3 (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2016), 138.

123 Han, *No-cosas, quiebre del mundo de hoy*, 31.

se representa en la mensurabilidad y el cálculo de la permanencia del individuo en los ecosistemas digitales. En la digitalización el tiempo es *permanencia* (*per-manere-nte*), esto es, el estado situacional del individuo comprendiéndose en una la realidad digital¹²⁴. La permanencia, como tiempo, guarda una estrecha relación con la producción y el consumo. Es un círculo dialéctico y dialógico a la vez, ya que el ser humano, al entrar en cualquier ecosistema digital, proporciona sobre estructuras algorítmicas gran cantidad de información personal, una serie de datos sobre sus gustos y afecciones, datos que a través de análisis y predicciones se convierten en patrones de decisiones de consumo. A mayor permanencia del individuo en un ecosistema digital, mayor producción y consumo se generará para máquinas superinteligentes que usan dichos datos como estándares de construcción de vida.

La permanencia en la netoplusvalía cultural, a diferencia de lo planteado por Hegel, evidencia una estructura óptica de consumo. Este consumo no es la simple extracción de la materialidad negativa de las cosas; es la temporalidad empleada, un despliegue del ahora del individuo digital que se dispone en la ocupación de ser reconocido, una necesidad de ser percibido, ya no en el tiempo subjetivo de su situación actual, sino en la permanencia pública durante la cual se reproduce el acontecimiento: lo que fue aquí y ahora termina siendo reproducido allí y allá.

La permanencia, como tiempo digital, es databilidad y reproductibilidad. Esto quiere decir que el valor significativo de la relación entre el individuo y la máquina inteligente está mediada por la práctica de automatización que genera una netoplusvalía entre el valor de uso y el valor obtenido por parte de la máquina a través de los datos, o información del ser humano. Ya no es el tiempo humano que está en el mundo, es tiempo que le pertenece a la máquina; es la máquina la que empuja al ser humano a actuar, no para sí mismo, sino para los demás, a través del mundo digital. El tiempo digital es medible y pierde sentido ontológico, ya que lo que importa no es el ser situado, sino el dato extraído, la experiencia transformada en algoritmo de condicionante existencial, en donde la medición es proporcionada por la máquina y no por el individuo. Es una relación de uso, no desde la perspectiva humana a la máquina, sino de la máquina al individuo. El valor de uso radica en la extracción útil que obtiene la máquina de la experiencia de la vida fáctica, aquí radica el valor significativo de la permanencia en los ecosistemas digitales.

Inter-cambio

El inter-cambio constituye una práctica cuya lógica transaccional manifiesta lo que los latinos llamaban el *quid pro quo* (algo por algo)¹²⁵. Esto es, el trueque relacional entre el individuo y los ecosistemas digitales. Esta relación genera una fuerza de producción

¹²⁴ Fischbach, *Marx: releer El capital*, 85.

¹²⁵ Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 78.

permanente, por a cual el individuo, una vez que ingresa al mundo digital, deja huellas informáticas que develan y determinan su identidad como usuario. El ecosistema capta estas huellas, las analiza y las cruza con millones de informaciones que la hacen más robusta, precisa y exacta. Esta experiencia vuelve al mismo individuo para ser consumible generando un estado de satisfacción a su necesidad, una especie de pseudo-felicidad que desentraña unos modos de existencia y realización humana¹²⁶. En la netoplusvalía cultural, no existe un trueque, la experiencia que se da es la experiencia que se obtiene, con un valor agregado: la predicción comportamental en el uso de dichas experiencias. Estas experiencias son confundidas con servicios digitales, cuyo objetivo extraer, al mayor grado posible, cada una de las preferencias, para convertirse posteriormente en estructuras de dominación.

En el inter-cambio se anula la conciencia de lo que se transacciona, pues no se leen las cláusulas de uso; simplemente aparece el «aceptar» como forma impositiva de gobierno, generando de esta manera comportamientos de entrega de información personal: nombre completo, correos electrónicos, *hobbies*, música favorita, estudios, amigos, libros que más le gustan, entre otros. Esto quiere decir que lo que se intercambia es la estructura ontológica de cada ser humano que se expone a los ecosistemas digitales, de tal manera que dicha estructura termina cosificándose para ser usada por el mismo ser humano.

Dis-tribución

La dis-tribución, *dis* (separar) *tributum* (impuestos), más que impuestos, es la *contribución* que el individuo digital proporciona a los ecosistemas virtuales. Su ser se expone al modo de la sociedad del espectáculo de Guy Debord¹²⁷, en la cual el negocio se da en el *show business*, cuya exposición en este siglo está marcada por la necesidad del *like*. Este constituye la nueva forma transaccional de la contribución, los impuestos se devuelven al usuario en la satisfacción emocional de sentirse reconocido por la comunidad digital. La contribución de la convergencia de identidades sostiene el espiral financiero de las plataformas. Un ejemplo claro de ello fue respuesta de Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, ante las acusaciones lanzadas contra esta red social: «Estoy agradecido con todos ustedes por el trabajo que hacen aquí todos los días»¹²⁸. Se trata de un trabajo que es dinamizado con la práctica de «contribución» de información personal, que es distribuida como mercancía indiscriminadamente, separándola del aura de la persona humana. Esta dis-tribución es una práctica de la máquina que se constituye en poseedora del sujeto para mayor control.

La dis-tribución, como práctica, manifiesta lógicas de desigualdad social, en donde la asimetría no radica en el concepto monetario solamente, sino, en la experiencia del producto expuesto, en el número de reproducciones y en el número de *like*. El algoritmo configura

126 Harari, *De animales a dioses*, 422.

127 Guy Debord, *La sociedad del espectáculo* (Madrid: Pre-texto, 2016), 13.

128 BBC News. «Mark Zuckerberg antes las acusaciones contra la red social lanzada por una exempleada». Acceso: 6 de octubre de 2021. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-58811917>

subjetividades como productos hechos, conducidos y expuestos, que crean una dependencia en relación con lo automatizado. La dis-tribución separa la afección humana del dato, el cual extrae para meterlo en una «bolsa de información» que suma en la rotulación de experiencias que son compartidas y vendidas al estilo de Cambridge Analytica¹²⁹. El ser humano contribuye a alimentar al algoritmo, pero el algoritmo no contribuye en la facticidad humana, sino al estudio mercantil de empresas necesitan comprender hacia dónde se mueve el mercado comercial de las afecciones.

Reproduc-ción

Se entiende aquí por reproduc-ción, una práctica no humana, sino de sistemas binarios, que en su momento fue hecha por seres humanos, que ahora la inteligencia artificial rehace mediante la combinación algorítmica que automatiza (a través de la ciencia computacional) los comportamientos del individuo. Un ejemplo de ello puede verse en el comercial de Soriana que utiliza a Mario Moreno «Cantinflas» para promocionar el significado de ser mexicano¹³⁰. Casi treinta años después de la muerte del actor, este *deepfake* (video manipulado mediante la inteligencia artificial) logró reproducir de manera genuina los comportamientos y la voz del comediante. Así, la reproduc-ción ya no se da únicamente en el marco de la técnica al modo de Walter Benjamin¹³¹, ahora es reproduc-ción digital y función fundamental es producir sujetos, convirtiéndolos en mercancía de venta y consumo.

En tal sentido, la netoplusvalía se materializa en la forma concreta de comportamiento en masa, cuyo beneficio e interés se dan en la forma del valor de «cantidad», la reproduc-ción termina siendo de «sujetos» que sustentan la economía y funcionalidad de un algoritmo. La acumulación de datos, que en últimas son subjetividades traducidas en información no solo condiciona la estructura existencial de los ecosistemas virtuales, también condiciona sus sistemas de producción, tanto económicos como sociales; de tal manera que la cultura humana termina siendo objeto de la política digital, conforme a la cual lo reproducido se hace medible en la relación de contenidos y número de visitas, cuentas alcanzadas, interacciones con contenido y relación con la actividad del perfil. Al igual que Marx¹³², la reproduc-ción digital es un proceso inmediato de producción de identidades, cuya circulación se establece mediante estructuras cíclicas entre ecosistemas digitales que están relacionadas entre sí. Un ejemplo de ello es la red social Instagram, que articula los procesos de producción y los replica en tiempo real en la plataforma digital de Facebook. En otras palabras, el

129 Empresa que usa el análisis de datos para el desarrollo de campañas para marcas y políticos que buscan «cambiar el comportamiento de la audiencia» En BBC News. «5 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día». 20 de marzo de 2018. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43472797>

130 Milenio. «¿Cómo te quedó el ojo chato? Así revivieron a Cantinflas para comercial». 6 de octubre de 2021. <https://www.milenio.com/virales/cantinflas-asi-lo-revivieron-para-comercial-de-soriana-video>

131 Benjamin, *Estética de la imagen*, 27.

132 Marx, *El capital: crítica de la economía política*, vol. 2, 314.

individuo digital no solo es el creador del producto, sino que también es la mercancía, su comprador y su vendedor; el «capital» ya no se encuentra reflejado en un sistema económico, sino en un sistema de circulación afectiva que se establece en la relación de usuarios.

Relación de clase

La relación de clases sociales no se da en la interindividualidad de sujetos, sino entre algoritmos automatizados por la inteligencia artificial y usuarios digitales que no son conscientes de que el «servicio» de una plataforma es una ideología política de explotación. En la relación de clase digital, no existe violencia, ni mucho menos opresión, ella es vista como un *continuum* del ser en la máquina, cuya voluntad de poder se manifiesta en el sometimiento libre y espontáneo del usuario que utiliza dicho servicio. Como afirma Byung-Chul Han, «el sometimiento no necesariamente depende de la opresión»¹³³.

La relación de clase en la era digital manifiesta de manera categórica una desigualdad no solo social, sino de carácter biológico¹³⁴. No hay una «lucha de clases»¹³⁵ entre explotación y dominación, pues el ser humano cede al ordenamiento automatizado de lo digital; aunque aparece como relación de intercambio, lo que intuitivamente existe es una ideología de pretención mercantil, cuyo negocio es aprovechar la relación del individuo con el ecosistema digital para venderlo de manera sistémica a través de datos informáticos que revelan sus sentimientos, gustos, afecciones e intereses.

La relación de clase digital pone sobre la mesa el debate sobre la «mercancía», no en el estatuto del producto ajeno al que lo produce, sino en el de quien produce, que es a la vez, él mismo, el producto; el ser humano convertido en dato para ser manipulado, para ser perfeccionado a través de algoritmos superinteligentes que lo presentan como una relación digital de producción mercantil. De ello surge el mercado en el que la renta es dada al beneficio digital de las empresas como Amazon, Google, Facebook, que tienen propiedad privada y, en su sentido de pretensión, comparten de manera amable su propiedad privada de manera gratuita al usuario a través de aplicaciones, con el ánimo que estos consoliden dicha propiedad con su información.

El valor fundamental ya no es entonces el trabajo al modo de Adam Smith y de David Ricardo¹³⁶, pues a través de los elementos mencionados, la netoplusvalía pone como valor fundamental el *bíos* (cultura) como dato extraído; este será para las empresas digitales la mercancía, cuyo valor de uso está en la información sobre la identidad y afecciones de las personas. El valor de cambio no se da en la interrelación entre la empresa y el individuo digital, sino entre los algoritmos que orientan preferencias y gustos, transformándolos en

133 Han, *Hegel y el poder*, 10.

134 Harari, *21 lecciones para el siglo XXI*, 98.

135 Fischbach, *Marx: releer El capital*, 16.

136 Florencio Arnaudo, «Teoría de la plusvalía en Marx», *Cultura Económica* 31, n.º 86 (2013): 4349. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5089788.pdf>

lógicas de pensamiento, lenguajes y conductas. Mientras más tiempo permanezca en la red el individuo, mayor proporción de control tendrá el algoritmo sobre él y sus decisiones. Tal como lo señaló en su momento Carlos Marx: «Lo que determina la magnitud del valor de un objeto no es más que la cantidad de trabajo socialmente necesario, o sea el tiempo de trabajo socialmente necesario para su producción»¹³⁷.

El beneficio digital, que recae económica y políticamente sobre las empresas digitales, nace del tiempo, la producción y la dis-tribución de la cultura que se establece como principio orientador, configurando así un tipo de *bíos* que es expuesto y vendido como prototipo y modelo. El algoritmo, a través de la automatiza-ción, se apropia del individuo y de su facticidad, lo convierte en una información compacta de números binarios; recrea una cultura exacta que pretende obtener comportamientos que no respondan a la voluntad particular del individuo, sino a instrucciones ejecutadas por la inteligencia artificial que, en palabras de Foucault, es un dispositivo que pretende normalizar con su práctica una vida estandarizada y orientada, haciendo creer que es condición de posibilidad para la existencia¹³⁸.

Recapitulación

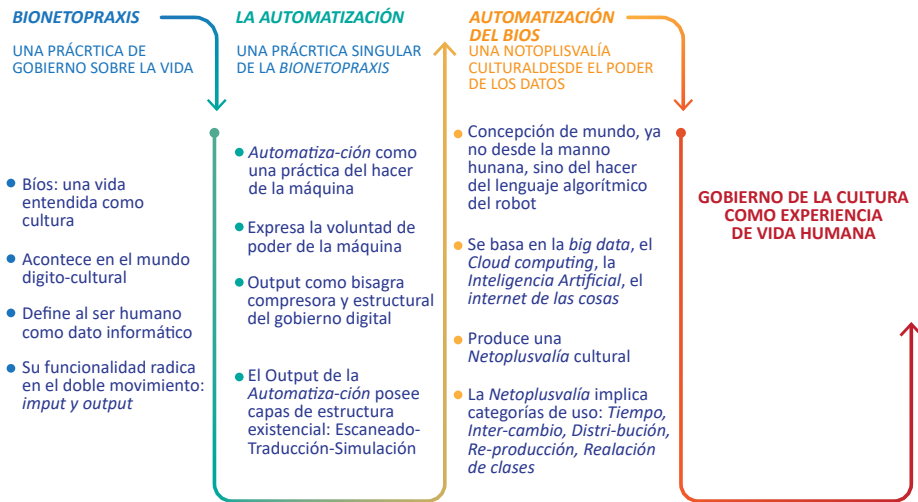


Figura 3. La *bionetopraxis*, una práctica de gobierno sobre la vida.

137 Carlos Marx, *El capital: el proceso de producción capital*, vol. 1 (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2008), 48.

138 João Roberto Barros II, «El giro subjetivo de Michel Foucault: Ontología del presente y de nosotros mismos» (VII Jornada de Sociología, Universidad de la Plata, diciembre de 2012), https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1703/ev.1703.pdf

Conclusiones

La *bionetopraxis* como práctica de gobierno digital intenta comprender la cuestión ontológica a partir del estatuto de la acción de la técnica y su incidencia en la conducta humana. Como acción, reifica el concepto de «práctica» como «hacer» humano, y lo instala en las nuevas lógicas existenciales del algoritmo que intenta dar respuesta —en su pretensión de verdad— a la crisis que ha generado la era tecnológica en la realidad de hoy¹³⁹. Esto es, el ser humano que se considera imperfecto, no asume su identidad fáctica y natural, sino que revela su imperfección en los espacios digitales, buscando respuestas de perfeccionamiento a través de filtros, *selfies*, *helfies*, *belfies*, entre otros¹⁴⁰, en una apertura a la hegemonía (*hegemon*) digital que instrumentaliza la cultura humana, la transforma en datos, y se alimentan con una perfección (recreándose a sí mismo) que vuelve a la facticidad humana a través del lenguaje adaptativo, que guarda intuitivamente una estructura simbólica de gobierno que pretende corregir las fallas humanas proponiendo infinidad de conductas, haciéndolas naturales a los ojos de la conciencia del individuo.

El lenguaje que encierra la práctica digital es la parte oculta del iceberg¹⁴¹, que no se conceptualiza a los ojos del individuo digital, que la asume como gramática adaptativa, alimentando así una política de identidad de datos que construye un «hacer» que determina conductas. El estatuto ideológico de la práctica digital que gobierna construye un drapeado de racionalidad (saberes) técnica que no solo calcula, sino que produce las variables de la conducta de vida, una especie de individuación pensada en la singularidad momentánea de las relaciones entre la persona y el algoritmo¹⁴², y a la vez propone una estructura de experiencias inmediatas que generan comportamientos, lenguajes, conductas, formas sociales, esto es, una cultura que reivindica la singularidad individual a partir de la pluralidad lingüística de la *neto*, del dominio de la red.

La *bionetopraxis* revela una estructura fundamental de la existencia humana, un individuo que se comprende cada vez más desde la lógica objetiva de la pantalla, de ecosistemas que, más que simples técnicas, guardan una primacía antropológica que trasciende de lo factico a

139 Antonio Diéguez, *Cuerpos inadecuados* (Barcelona: Herder, 2021), 34.

140 Computer Hoy. «Selfie, helfie, belfie... Llega el nuevo lenguaje de Instagram». 5 de agosto de 2014. <https://computerhoy.com/listas/internet/selfie-helfie-belfie-llega-nuevo-lenguaje-instagram-15703>

141 Veyne, *Cómo se escribe la historia*, 235.

142 Étienne Balibar, *Spinoza político: lo transindividual* (Barcelona: Gedisa, 2021), 105.

lo binario. Su centro se sitúa en la reflexión de la delegación del «hacer» humano al artefacto. Lo digital no le usurpa al individuo su papel, sino que él se lo entrega de manera voluntaria, permitiendo que el algoritmo y la «intención» que este guarda determinen sus futuros comportamientos y decisiones. A través de la práctica digital, el individuo se reproduce en un «otro» virtual, que no es objeto, sino que es la subjetividad presente que se abre al mundo; se trata de un intercambio de identidad que, a través del aparato lingüístico y experiencial, propone una forma de entender lo presente, lo que configura una dimensión del ser digital. En últimas, la *bionetopraxis* no es un concepto, sino una forma hermenéutica de convivencia cultural que constituye, como dirá Jean Grondin, «la práctica de la vida misma»¹⁴³.

Toda práctica digital que se automatiza representa la forma de gobierno de la *bionetopraxis*, que formula una nueva realidad cultural que produce ontologías del presente; una actitud que contiene racionalidades (saberes) que proponen una concepción de humano y de mundo. La cultura ya no son expresiones, la cultura encierra la vida (*bíos*), y esta, al situarse en el procedimiento del algoritmo digital, lo convierte en dimensión política de gobierno, un gobierno que ya no depende de instituciones hegemónicas como el Estado, la Iglesia, la familia o la sociedad, sino de categorías tecnológicas que se presentan como sustratos (superficie de supervivencia) filosóficos. Tales categorías, más que semánticas, corresponden a la naturalización de una identidad digital que penetra directamente la mundanidad de la vida, y, al hacerlo, se vuelve distinta de sí, pero es asumida e incorporada como una técnica similar.

Lo que queda claro es la dimensión positiva de la práctica digital, que se negativiza cuando esta comienza a ser parte de la automatización del algoritmo, que desplaza de manera categorial el «hacer» humano y se alimenta a sí misma por la autosuficiencia del cruce de datos que caracterizan una comprensión cultural desde la perspectiva del interés del *pro-gramma*. Es entonces cuando la ontodigitalización rompe su unificación, en el momento en que aparece la automatización que duplica una realidad de mundo y de existencia, haciendo de lo extraño algo natural, esto es, haciendo del dominio del algoritmo parte fundamental de la vida. Solo cuando esto se da en el estatuto de la práctica digital, aparece el gobierno y, en consecuencia, la forma de conducción de la cultura, de la existencia de la vida y de sus prácticas.

De manera muy esquemática, para operar en la facticidad cultural de lo humano, la *bionetopraxis* necesita de un movimiento de la lingüisticidad de la *netopraxis* hacia el control cultural como valor mercantil. Un control que en la *bionetopraxis* no se ejerce sobre los cuerpos biológicos, sino sobre la concepción de mundo, de tal manera que, al estilo de la canción *Another Brick in the Wall* de Pink Floyd, produce sujetos obedientes¹⁴⁴. El concepto de lenguaje digital no desaparece en ese movimiento, puesto que él encarna la cultura en sí mismo; el lenguaje es el mundo donde los individuos digitales navegan para hacerse entender y reconocer, para establecer diálogos de apertura (*apertús*), en los cuales sus interpretaciones pragmáticas dan muestras de su relación con los ecosistemas digitales.

¹⁴³ Grondin, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, 12.

¹⁴⁴ Pink Floyd, «Another Brick in the Wall» del Álbum *Wall* (1979), Video de Youtube, 5 de julio de 2010, <https://youtube.be/YR5ApYxkU-U>

La *bionetopraxis* aporta al sistema filosófico una forma de comprensión hermenéutica de la era digital, una determinación desde el lenguaje algorítmico que, más que una pretensión de distancia (por la forma literal de entender la virtualidad), es su carácter de funcionalidad lingüística y, por ende, le confiere una «totalidad significativa»¹⁴⁵. El algoritmo expresa en letras e imágenes un fenómeno singular de contexto y de individuo que reside en el dato encriptado, instalado y actualizado. No es el ser que fue, ni el que será, sino el que es. Es el presente que, más que un *hexis*, es un *ethos* (actitud)¹⁴⁶, como base fundamental sobre la cual la existencia humana desarrolla una racionalidad de vida, de cultura, de significar el mundo y comprenderse en él. Este mundo es el mundo digital, que si bien ha sido construido por la mano humana, su racionalidad ha pasado a formar parte de la construcción técnica de lo que ha sido creado; ya no es el autor el que se desprende de su obra, es la obra la que, con su autosuficiencia de datos, se separa de su creador y pretende ser igual a él, para crear otros mundos posibles de existencia y de encuentro.

La *racionalidad* es el producto de lo que fabrica la máquina, la aplicación, el servicio o ecosistema digital, la mercantilización de la cultura que, a través de un lenguaje, por ejemplo, el de la «notificación», mantiene permanentemente conectado al usuario o individuo con ese mundo digital. Parece curioso, pero la notificación le recuerda hacia dónde debe orientarse el individuo: tomar el teléfono, entrar en la aplicación, leerla, darle *like*, reproducir a través del «compartir» o «retweetear», comentar, etcétera. De esta manera, se producen sujetos uniformados que generan prácticas sobre la práctica de la *automatiza-ción* de la máquina. Con la notificación, el dato (el individuo) entra a formar parte de la estadística de la cuenta donde aparece. Por ejemplo, en el caso de Instagram: las cuentas alcanzadas, las cuentas de interacción, los seguidores, etcétera. Todos estos datos se cruzan y configuran experiencias digitales que modifican experiencias fácticas que crean permanentemente ontologías del presente en el marco digital.

La racionalidad digital crea racionalidades prácticas, que se alimentan a sí mismas y se convierten en racionalidades políticas de gobierno que generan economías de saberes a partir de la acumulación de datos. Lo digital se constituye en un aparato de relaciones (interacciones) que crean dicha economía, precedidas por múltiples interpretaciones y significados de valor cultural. Cuando esto sucede, la racionalidad que expresa la bionetopraxis es una «tecnología de conducción de la conducta», esto es, «no se trata simplemente de dominar a otros por la fuerza, sino de dirigir su conducta de un modo eficaz con su consentimiento, lo cual presupone necesariamente la libertad de aquellos que deben ser gobernados»¹⁴⁷.

En síntesis, la *bionetopraxis*, como práctica de gobierno, no es más que una forma de producir modos de existencia a partir de una *digitaliza-ción* política que produce subjetividades concretas a partir de experiencias automatizadas que regulan los comportamientos de los

145 Joan-Carles Mèlich, *La fragilidad del mundo* (Bogotá: TusQuetes, 2021), 37.

146 Gadamer, *El giro hermenéutico*, 215.

147 Castro-Gómez, *Historia de la gubernamentalidad*, 14.

individuos, analizan sus sentimientos y emociones, y los dirigen a que tomen decisiones desde el lenguaje algorítmico. De esta manera, se legitima y valida una ontología del presente en la era digital.

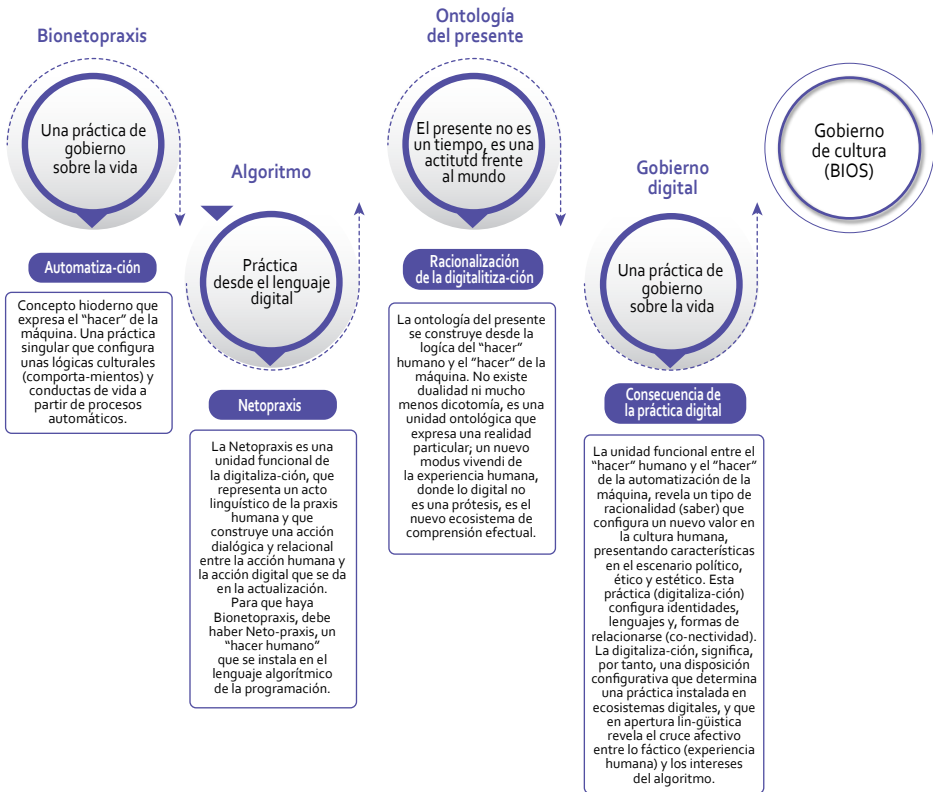


Figura 4. Comprensión sucinta de la *bionetopraxis* como práctica de gobierno

Palabras claves

actualiza-ción: Modo privilegiado de la digitaliza-ción que no solo posibilita una forma de presentarse ante el mundo digital, sino que es renovación constante de aquello que la caracteriza.

algoritmo: Condición simbólica de la escritura y la apertura comunicacional de la netopraxis.

automatiza-ción: Práctica singular del «hacer» de la máquina.

bionetopraxis: Práctica de gobierno sobre la vida.

círculo: Poder expresado a través del algoritmo.

cultura: Forma de existencia humana que construye un mundo de vida existencial y relacional a partir de prácticas, interpretaciones y significados.

cultura digital: Sistema de ideas vitales latentes y manifiestas que forman una mundaneidad de la conectividad.

digitaliza-ción: Praxis particular que comprende intencionalmente el ser digital.

dominio: Poder que, desde el carácter lingüístico, gobierna y dirige desde lo digital la conducta humana.

lenguaje: Práctica racional que salvaguarda unos dispositivos de contextos comunes.

lenguaje técnico: Lenguaje algorítmico que pretende construir una racionalidad comportamental desde los usos digitales.

lenguaje adaptativo: Es el sistema de relacionamiento que el individuo digital se encuentra, lo que aparece en la net.

net: Práctica que denota una forma existencial a la que se accede a través de una práctica lingüística.

neto: Dispositivo práxico cuya intencionalidad es el control y gobierno a través del lenguaje digital.

netopraxis: Discurso racional que devela una estructura de práctica existencial a través del lenguaje digital, que articula la acción humana y la acción digital.

nodo: Punto que construye un camino, una inerconexión existencial a través de prácticas vividas.

ontología del presente: Modo o actitud del ser humano frente a una realidad singular. En esta investigación, la realidad es eminentemente digital.

ontodigitaliza-ción: Práctica que expresa una condición de ser, en la cual se unifican dos realidades vitales: lo fáctico y lo digital. Se refiere a la configuración de nuevos seres que se da en escenarios digitales emergentes.

ontodigitalizador: Individuo que no presenta dicotomía entre lo fáctico y lo digital, sino que intenta integrarlo a través de una comprensión racional que se manifiesta a través de la net.

praxis digital: Práctica racional que pretende comprender intencionalmente el campo existencial del ser humano en las lógicas digitales.

productividad: Práctica digital que prolonga la presencia de algo.

pro-gramma: Práctica nodal que denota un espacio de juego lingüístico que describe estructuras existenciales previamente instaladas y que proyectan una virtualidad de posibilidades en el ser digital.

racionalidad: Saber que agrupa pensamientos, modos y conductas.

ser digital: Modo de presencia existencial de la subjetividad humana.

Bibliografía

- Accoto, Cosimo. *O mundo dado: cinco breves lições de filosofia digital*. Sao Paulo: Paulus, 2021.
- Adorno, Theodor. *Ontología y dialéctica: lecciones sobre la filosofía de Heidegger*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2017.
- Adorno, Theodor. *Teoría estética*. Madrid: Akal, 2020.
- Agamben, Giorgio. *Qué es un dispositivo. Seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2016.
- Agustín de Hipona. *Confesiones*. Madrid: Gredos, 2010.
- Aladro Vico, Eva. «El lenguaje digital, una gramática generativa». *Cuadernos de Información y Comunicación*, n.º 22 (2017), 79-94. <https://doi.org/10.5209/CIYC.55968>
- Arendt, Hannah. *¿Qué es la política?* Barcelona: Paidós, 1997.
- Arendt, Hannah. *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 2018.
- Arendt, Hannah. *La pluralidad del mundo*. Bogotá: Penguin Random House, 2021.
- Arnaudo, Florencio. «Teoría de la plusvalía en Marx». *Cultura Económica* 31, nº 86 (2013): 43-49. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5089788.pdf>
- Augé, Marc. *Los «no lugares»: espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2000.
- Balibar, Étienne. *Spinoza político: lo transindividual*. Barcelona: Gedisa, 2021.
- Baños, Pedro. *El dominio mental: la geopolítica de la mente*. Barcelona: Ariel, 2021.
- Barros II, João Roberto. «El giro subjetivo de Michel Foucault: ontología del presente y de nosotros mismos». Trabajo presentado en la VII Jornada de Sociología de la Universidad de la Plata, Argentina, diciembre de 2012. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1703/ev.1703.pdf
- Bauman, Zygmunt y David Lyon. *Vigilancia líquida*. Barcelona: Paidós, 2017.
- Bauman, Zygmunt y Thomas Leoncini. *Generación líquida: transformaciones en la era 3.0*. Barcelona: Paidós, 2018.
- Bauman, Zygmunt. *Comunidad: en busca de seguridad en un mundo hostil*. Ciudad de México: Siglo XXI, 2009.
- BBC News. «5 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día», 20 de marzo de 2018, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43472797>
- BBC News. «Mark Zuckerberg ante las acusaciones contra la red social lanzada por una exempleada», 6 de octubre de 2021, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-58811917>
- Benítez-Gutierrez, Gabriel. «Ciudad digital: paradigma de la globalización urbana». *Revista Bitácora Ur-*

- bano Territorial* 27, n.º 1, (2017): 79-88. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v27n1.51349>
- Benjamin, Walter. *Estética de la imagen*. Buenos Aires: La Marca, 2018.
- Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. Bogotá: Taurus, 2018.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: La Marca, 2017.
- Benjamin, Walter. *Sobre la fotografía*. Bogotá: Pre-textos América, 2019.
- Benjamins, Richard e Idoia Salazar. *El mito del algoritmo*. Madrid: Anaya Multimedia, 2020.
- Berardi, Franco «Bifo». *Futurabilidad: la era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Buenos Aires: Caja Negra, 2019.
- Bhabha, Homi K. *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial, 2002.
- Bialakowsky, Alejandro. «Entrevista a Bruno Latour. Modos de existencia, ciencias sociales e innovaciones educativas». *Propuesta Educativa* 23, n.º 42 (2014), 49-54. <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713006.pdf>
- Blanco, Javier, Diego Parente, Pablo Rodríguez y Andrés Vaccari. *Amar a las máquinas: cultura y técnica en Gilbert Simondon*. Buenos Aires: Prometeo, 2015.
- Blumenberg, Hans. *Descripción del ser humano*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Bostrom, Nick. *Superinteligencia: caminos, peligros, estrategias*. Madrid: TEELL, 2016.
- Bostrom, Nick y Julian Savulescu. *Mejoramiento humano*. Zaragoza: TEELL, 2017.
- Bourdieu, Pierre. *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2013.
- Buber, Martín. *¿Qué es el hombre?* Bogotá: Skla, 1982.
- Carrillo Canán, Alberto José Luis. «Soy mi pantalla móvil... Porto a toda la humanidad como mi propia piel. El teléfono móvil y la estructura de la experiencia». En *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, compilado por Alberto Constante y Ramón Chaverry, 123-142. Ciudad de México: Navarra, 2020.
- Cassirer, Ernst. *Antropología filosófica: introducción a una filosofía de la cultura*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018.
- Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Ciudad de México: Siglo XXI, 2015.
- Castells, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen II: El poder de la identidad*. Madrid: Alianza, 2000.
- Castells, Manuel. *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza, 2011.
- Castro Torres, Fernando. *El presente que nos habita: análisis del mundo contemporáneo y de la comunicación digital*. Medellín: Fondo Editorial Colegiatura, 2021.
- Castro-Gómez, Santiago. *Historia de la gubernamentalidad I: razón de Estado, liberalismo y neoliberalismo en Michel Foucault*. Bogotá: Siglo del Hombre, 2015.
- Ceriani, Alejandra. «El cuerpo en los tiempos de la digitalización: la corporalidad ubicua» Conferencia presentada en el 1.º Congreso Internacional de Enseñanza y Producción de las Artes en América Latina, La Plata, Argentina, octubre de 2017). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66189>
- Chillón, José Manuel. «Heidegger y la prudencia aristotélica como proto-fenomenología». *Ideas y Valores* 68, n.º 169 (2019): 133-152. <https://doi.org/10.15446/ideasylvalores.v68n169.63566>
- Coeckelbergh, Mark. *Ética de la inteligencia artificial*. Madrid: Cátedra, 2021.
- Collazo, Javier L. *Diccionario inglés-español de informática, computación y otras materias*. Ciudad de México: McGraw-Hill, 2001.

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. *De la internet del consumo a la internet de la producción*. Santiago de Chile: Naciones Unidas, 2018. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/38604>
- Computer Hoy. «Selfie, helfie, belfie... Llega el nuevo lenguaje de Instagram», 5 de agosto de 2014. <https://computerhoy.com/listas/internet/selfie-helfie-belfie-llega-nuevo-lenguaje-instagram-15703>
- Conill Sancho, Jesús. «Recuerdos biográficos». En *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina*, coordinado por García Marzá, Domingo, José Lozano, Emilio Martínez, Juan Siurana y Adela Cortina, 15-25. Madrid: Tecnos, 2018.
- Cortina, Albert y Miquel-Àngel Serra. *¿Humanos o posthumanos? Singularidad tecnológica y mejoramiento humano*. Barcelona: Fragmenta, 2015.
- Crespo Rodríguez, Manuel A. *Transhumanismo, un tipo de posthumanismo: ensayos sobre el transhumanismo y el debate bioético acerca del mejoramiento humano*. Texas: Coppel, 2021.
- Cueva, Víctor Manuel de la, Luis González y Edgar Salinas. *Estructura de datos y algoritmos fundamentales*. Monterrey: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey, 2020.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pre-texto, 2016.
- Definición ABC. «Los Ordenadores», 10 de Junio de 2010, <https://www.definicionabc.com/tecnologia/ordenador.php>
- Deleuze, Gilles. *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos, 2006.
- Diéguez, Antonio. *Cuerpos inadecuados*. Barcelona: Herder, 2021.
- Diéguez, Antonio. *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder, 2019.
- Dux, Günter. *Teoría histórico-genética de la cultura: la lógica procesual en el cambio cultural*. Buenos Aires: Aurora, 2017.
- Echeverría, Javier y Lola S. Almendros. *Tecnoperonas: cómo las tecnologías nos transforman*. Madrid: Trea, 2020.
- Escudero, Jesús Adrián. *Guía de lectura de Ser y tiempo de Martin Heidegger*, vol. 1. Barcelona: Herder, 2016.
- Esposito, Roberto. *Bíos: biopolítica y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu, 2011.
- Esposito, Roberto. *Comunidad, inmunidad y biopolítica*. Barcelona: Herder, 2009.
- Esposito, Roberto. *Las personas y las cosas*. Buenos Aires: Katz, 2019.
- Estrada Villa, Armando. «Heidegger y su concepto de mundo», *Ratio Juris* 1, n.º 3 (2005): 124-134. <https://doi.org/10.24142/raju.v1n3a8>
- Ezcurdia, José. «Inconciente, cuerpo e imagen digital: apuntes en torno a una crítica vitalista a la modernidad capitalista». En *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, compilado por Alberto Constante y Ramón Chaverry, 209-232. Ciudad de México: Navarra, 2020.
- Fainholc, Beatriz. «Un análisis contemporáneo del Twitter». *Revista de Educación a Distancia (RED)*, n.º 26 (2015): 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/231971>
- Feldman Barrett, Lisa. *La vida secreta del cerebro*. Barcelona: Paidós, 2019.
- Fernández, Carmen. *C#º: lo básico que debes saber*. Bogotá: Ediciones de la U, 2011.
- Ferrater Mora, José. *Diccionario de filosofía*. Madrid: Alianza, 2018.
- Fischbach, Franck. *Marx: releer El capital*. Madrid: Akal, 2012.

- Florián Bocanegra, Víctor. *Filosofía y críticas del presente*. Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2019.
- Foucault, Michel. *Del gobierno de los vivos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- Foucault, Michel. *La hermenéutica del sujeto*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018.
- Foucault, Michel. *Nacimiento de la biopolítica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- Foucault, Michel. *Seguridad, territorio, población*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Foucault, Michel. *Sobre la Ilustración*. Madrid: Tecnos, 2017.
- Foucault, Michel. *Una lectura de Kant: introducción a la antropología en sentido pragmático*. Madrid: Siglo XXI, 2008.
- Freud, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza, 2017.
- Fukuyama, Francis. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Picador, 2002.
- Gadamer, Hans Georg. *El giro hermenéutico*. Madrid: Cátedra, 2018.
- Gadamer, Hans Georg. *Verdad y método*, vol. 1. Salamanca: Sígueme, 1991.
- Gadamer, Hans Georg. *Verdad y Método*, vol. 2. Salamanca: Sígueme, 1992.
- Gainza, Carolina. «Código, lenguaje y estéticas en la literatura digital chilena». *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica* 10, n.º 117 (2019): 117-130. <https://doi.org/10.25025/perifrasis201910.20.06>
- García Marzá, Domingo, José Félix Lozano Aguilar, Emilio Martínez Navarro, Juan Carlos Siurana, José Félix Lozano Aguilar y Emilio Martínez Navarro, coords. *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina*. Madrid: Tecnos, 2018.
- Gardner, Howard y Katie Davis. *La generación app*. Buenos Aires: Paidós, 2016.
- Gazzolo, Tommaso. «Foucault y el derecho: de la lucha al gobierno». En *Michel Foucault: Discurso y poder*, compilado por Adriana María Ruíz Gutierrez y David Antonio Rincón Santa, 77-106. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, 2017.
- Giner, Salvador. *Historia del pensamiento social*. Barcelona: Ariel, 2002.
- Gómez, Felip. «8 características de la imagen digital que debes conocer», *Deusto Formación* (blog), 23 de marzo de 2015, <https://www.deustoformacion.com/blog/disenio-produccion-audiovisual/8-caracteristicas-imagen-digital-que-debes-conocer>
- González, Antonio. *Estructuras de la praxis: ensayo de una filosofía primera*. Madrid: Trotta, 1997.
- Gramsci, Antonio. *Cultura y literatura*. Barcelona: Provenza, 1977.
- Grondin, Jean. *Introducción a la hermenéutica filosófica*. Barcelona: Herder, 2002.
- Guijarro, Santiago. «La aportación del análisis contextual a la exégesis». *Cuestiones Teológicas* 44, n.º 102 (2017): 283-300. <https://doi.org/10.18566/cueteo.v44n102.a04>
- Habermas, Jürgen. *El discurso filosófico de la modernidad*. Barcelona: Katz, 2017.
- Habermas, Jürgen. *Teoría de la acción comunicativa. Volumen 1: Racionalidad de la acción y racionalización social*. Madrid: Taurus, 2003.
- Han, Byung-Chul. *Ausencia: Acerca de la cultura y la filosofía del Lejano Oriente*. Buenos Aires: Caja Negra, 2020.
- Han, Byung-Chul. *Buen entretenimiento*. Barcelona: Herder, 2018.
- Han, Byung-Chul. *Caras de la muerte: investigaciones filosóficas sobre la muerte*. Barcelona: Herder, 2020.
- Han, Byung-Chul. *En el enjambre*. Barcelona: Herder, 2018.

- Han, Byung-Chul. *Hegel y el poder: un ensayo sobre la amabilidad*. Barcelona: Herder, 2019.
- Han, Byung-Chul. *Hiperculturalidad*. Barcelona: Herder, 2018.
- Han, Byung-Chul. *La agonía del Eros*. Barcelona: Herder, 2018.
- Han, Byung-Chul. *La expulsión de lo distinto*. Barcelona: Herder, 2017.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, 2018.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad paliativa*. Barcelona: Herder, 2021.
- Han, Byung-Chul. *No-cosas, quiebre del mundo de hoy*. Barcelona: Taurus, 2021.
- Han, Byung-Chul. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder, 2015.
- Han, Byung-Chul. *Sobre el poder*. Barcelona: Herder, 2017.
- Harari, Yuval Noah. *21 lecciones para el siglo XXI*. Barcelona: Penguin Random House, 2018.
- Harari, Yuval Noah. *De animales a dioses*. Bogotá: Penguin Random House, 2019.
- Harari, Yuval Noah. *Homo deus: breve historia del mañana*. Barcelona: Debate, 2019.
- Haraway, Donna J. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.
- Harris, Marvin. *Antropología cultural*. Madrid: Alianza, 2017.
- Hegel, G.W.F. *Lecciones de estética*. Ciudad de México: Coyoacán, 2011.
- Heidegger, Martin. *Meditación*. Buenos Aires: Biblos, 2010.
- Heidegger, Martin. *Ontología: hermenéutica de la facticidad*. Madrid: Alianza, 2011.
- Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta, 2009.
- Hernández, Donovan Adrián. «Wearable, e-cuerpo y nuevas subjetividades: ensayo sobre la onto-tecno-génesis del presente». En *La silicolonización de la subjetividad: reflexiones en la nube*, compilado por Alberto Constante y Ramón Chaverry, 21-34. Ciudad de México: Navarra, 2020.
- Hinojosa, Vivi. «La tecnología, aliada para extraer información y mejorar la experiencia». *Hostertul*, 3 de octubre de 2018, https://www.hostertur.com/109105_la-tecnologia-aliada-para-extraer-informacion-y-mejorar-la-experiencia.html
- Horacio. *Odas, Canto secular, Epodos*. Madrid: Gredos, 2007.
- Hui, Yuk. «¿Qué es un objeto digital?». *Virtualis* 8, n.º 15 (2017): 81-96. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/221>
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. Bogotá: Penguin Random House, 2019.
- Hyppolite, Jean. *Introducción a la filosofía de la historia de Hegel*. Barcelona: Calden, 1970.
- IBM. «Machine Learning». Acceso: 24 de Julio de 2020. <https://n9.cl/wonso>
- Juliao Vargas, Carlos Germán. *Una pedagogía praxeológica*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2014.
- Kant, Immanuel. *¿Qué es la ilustración?* Madrid: Alianza, 2004.
- Kant, Immanuel. *Antropología en sentido pragmático*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Kant, Immanuel. *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*. Barcelona: Ariel, 1996.
- Kearns, Michael y Aaron Roth. *El algoritmo ético: la ciencia del diseño de algoritmos socialmente responsables*. Madrid: Wolters Kluwer, 2020.
- Kelleher, John D. y Brenda Tierney. *Data Science*. Cambridge: The MIT Press, 2018.
- Kirkpatrick, David. *El efecto Facebook: la verdadera historia de la empresa que está conectando el mundo*. Barcelona: Gestión 2000, 2011.

- Kissinger, Henry. *Orden mundial: reflexiones sobre el carácter de las naciones y el curso de la historia*. Bogotá: Penguin Random House, 2016.
- Krauze, Ethel. «Mapa 21: Juventud, tecnología y entretenimiento». *El Financiero*, 2 de julio de 2013. <https://www.elfinanciero.com.mx/after-office/ethel-krauze-mapa-21-juventud-tecnologia-y-entretenimiento>
- Kurmakaeva, Anastasia. «¿Qué es EdgeRank y cómo funciona? ». *Human Level* (Sitio web), 2019, <https://www.humanlevel.com/diccionario-marketing-online/edgerank>
- Latorre, José Ignacio. *Ética para máquinas*. Barcelona: Planeta, 2019.
- Latour, Bruno. *Investigación sobre los modos de existencia: una antropología de los modernos*. Buenos Aires: Paidós, 2013.
- Lévy, Pierre. *Cibercultura: informe al Consejo de Europa*. Madrid: Antropos, 2007.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1998.
- Locke, John. *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Bogotá: Skla, 2019.
- López de la Vieja, María Teresa. «Normas e Interés: La cultura de la acogida». En *Ética y filosofía política: homenaje a Adela Cortina*, coordinado por Domingo García Marzá, José Félix Lozano Aguilar, Emilio Martínez Navarro, Juan Carlos Siurana, José Félix Lozano Aguilar y Emilio Martínez Navarro, 531-541. Madrid: Tecnos, 2018.
- López Zafra, Juan Manuel y Ricardo A. Queralt Sánchez de la Mata. *Alquimia: cómo los datos se están transformando en oro*. Barcelona: Deusto, 2019.
- Lordon, Frédéric. *La sociedad de los afectos: por un estructuralismo de las pasiones*. Madrid: Adriana Hidalgo Editora, 2018.
- Maldonado, Carlos Eduardo. *Política + tiempo = biopolítica: complejizar la política*. Bogotá: Desde Abajo, 2018.
- Mancilla Herrera, Alfonso, Roberto Ebratt Gómez y José Capacho Portilla. *Diseño y construcción de algoritmos*. Barranquilla: Universidad del Norte, 2018.
- Marina, José Antonio y Javier Rambaud. *Biografía de la humanidad: historia de la evolución de las culturas*. Barcelona: Ariel, 2018.
- Pinker, Steven. *La tabla rasa: la negación moderna de la naturaleza humana*. Barcelona: Paidós, 2018.
- Marx, Carlos. *El capital: el proceso de producción capital*, vol. 1. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- Marx, Carlos. *El capital: crítica de la economía política*, vol. 2. Barcelona: Herder, 2012.
- Marx, Carlos. *El capital: crítica de la economía política*, vol. 3. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2016.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 2000.
- Médico, Florencia del. «¿Cuáles son las mejores aplicaciones de mapas?». En Maplink, 6 de marzo de 2020, <https://maplink.global/es/blog/mejor-aplicacion-de-mapas/>
- Mèlich, Joan-Carles. *La fragilidad del mundo*. Bogotá: TusQuetes, 2021.
- Microsoft Corporation. «Main () y argumentos de la línea de comando», Acceso el 6 de abril de 2020. <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/programming-guide/main-and-command-args/>
- Milenio. «¿Cómo te quedó el ojo, chato? Así revivieron a Cantinflas para comercial», 20 de noviembre de 2021, <https://www.milenio.com/virales/cantinflas-asi-lo-revivieron-para-comercial-de-soriana-video>

- Mill, John Stuart. *Sobre la libertad*. Madrid: Alianza, 1988.
- Molina Guixot, Claudia. «Mirando a través de las ventanas digitales». En *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales*, editado por Elías Pérez, Emilio Martínez y Fabiane Silva dos Santos, 495-501. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2019.
- Montoya Londoño, Mauricio. *Ética y hermenéutica: un diálogo entre Paul Ricoeur y John Rawls*. Bogotá: Universidad de la Salle, 2011.
- Montoya Santamaría, Jorge William. *La individuación y la técnica en la obra de Simondon*. Bogotá: Aula de Humanidades, 2019.
- Moreno Ortiz, Juan Carlos, ed. *Tecnología, agencia y transhumanismo*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Moreno Parra, Rafael Alberto. *Un uso de algoritmos genéticos para la búsqueda de patrones*. Bogotá: Ediciones de la U, 2019.
- Morton, Timothy. *Humanidad: solidaridad con los no-humanos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2019.
- Nail, Thomas. *Ser y movimiento*. Bogotá: Universidad de los Andes y Universidad Nacional de Colombia, 2021.
- Neosentec. «10 ejemplos de la realidad aumentada en el 2017», (Blog), 14 de julio de 2017, <https://www.neosentec.com/ejemplos-aplicaciones-realidad-aumentada/>
- Netflix. *Black Mirror*, Temp.3, Cap. 6, «Caída en picada», escrito por Charles Brooker. Serie, 21 de octubre de 2016. <https://www.netflix.com/co/title/70264888>
- Nietzsche, Friedrich. *La voluntad de poder*. Madrid: Edaf, 2006.
- Noguera Fernández, Albert. «La teoría del estado y del poder en Antonio Gramsci: claves para descifrar la dicotomía dominación-liberación». *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences* 29, n.º 1 (2011): 245-264. https://doi.org/10.5209/rev_NOMA.2011.v29.n1.26799
- O'Connor, Joseph y John Seymour. *Introducción a la PNL*. Barcelona: Urano, 2007.
- Ocho Marketing. «Por qué sí las grandes empresas Airbnb, Facebook, Alibaba, y Uber», 24 de octubre de 2021, <https://www.ochomarketing.mx/por-que-si-las-grandes-empresas-airbnb-facebook-alibaba-y-uber/#>
- Olier, Eduardo. «Algoritmos: El poder del control social». *Telos*, n.º 110 (2019): 60-67. <https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2019/04/telos-110-cuaderno-geotecnologia-eduardo-olier.pdf>
- Ontiveros, Emilio, dir. y Verónica López, coord. *Economía de los datos: riqueza 4.0*. Madrid: Ariel, 2017.
- Oppenheimer, Andrés. *¡Sálvese quien pueda! El futuro del trabajo en la era de la automatización*. Bogotá: Debate, 2020.
- Orihuela, José Luis. *Culturas digitales: textos breves para entender cómo y por qué internet nos cambió la vida*. Pamplona: Eunat, 2021.
- Ortega y Gasset, José. *La misión de la Universidad*. Buenos Aires: Guadarrama, 2001.
- Ortega y Gasset, José. *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid: Alianza, 1982.
- Palmero, Julio Luis, José Sánchez Rodríguez y Juan Manuel Trujillo. «Utilización de internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes». *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 14, n.º 2 (2016): 13-59. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14232080715>
- Parente, Diego. *Del órgano al artefacto: acerca de la dimensión biocultural de la técnica*. Buenos Aires:

- Universidad Nacional de la Plata, 2010.
- Patočka, Jan. *Introducción a la fenomenología*. Barcelona: Herder, 2005.
- Pérez, John Alejandro. «Capacidades transhumanas». En *Tecnología, agencia y transhumanismo*, editado por Juan Carlos Moreno ortiz, 103-118. Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2020.
- Piastro Behar, Julieta. *Los lenguajes de la identidad: la subversión como creación*. Barcelona: Herder, 2019.
- Pigem, Jordi. *Ángeles o robots: la interioridad humana en la sociedad hipertecnológica*. Barcelona: Fragmenta, 2018.
- Pink Floyd. «Another Brick in the Wall» del Álbum Wall (1979), Video de Youtube, 5 de julio de 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U>
- Platón. *Banquete*. Buenos Aires: Orbis, 1983.
- Posada Gómez, Pedro, Jaime Sanclemente, Brayan Perilla, Henry Pinto y Santiago Morales. *Frege: lógica, lenguaje, significado, verdad y ontología*. Cali: Univalle, 2016.
- Preukschat, Alexander, Carlos Kuchkovsky, Gonzalo Gómez, Daniel Díez e Íñigo Molero. *Blockchain: la revolución industrial de internet*. Barcelona: Paidós, 2019.
- Querol, Ricardo de. «Zigmunt Bauman: "Las redes sociales son una trampa"», *El País*, 21 de enero de 2016. https://elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html
- Quintanilla, Miguel Ángel, Martín Parselis, Darío Sandrone y Diego Lawer. *Tecnologías entrañables*. Madrid: Libros de la Catarata, 2017.
- Rancière, Jacques. *Disenso: ensayos sobre estética y política*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2019.
- Raschka, Sebastian y Vahid Mirjalili. *Python Machine Learning*. Bogotá: Marcombo, 2019.
- Restrepo Ramírez, María Eugenia. *Cuerpo: Deleuze, líneas que conquistan territorios*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- Ricoeur, Paul. *Del texto a la acción*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Ricoeur, Paul. *Sí mismo como otro*. Madrid: Siglo XXI, 1996.
- Rockcontent. «Facebook: ¿todo sobre la red social más usada en el mundo», 20 de marzo de 2020, <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>
- Rodríguez Jaramillo, Antonio. «La ontología del presente: M. Foucault lector de Kant, Habermas lector de Foucault». *Praxis Filosófica*, n.º 13 (2011): 9-26. <http://hdl.handle.net/10893/1835>
- Rodríguez Prieto, Rafael. «Mecanismos de explotación en el capitalismo digital: modelos de plusvalía en la red». *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 17, n.º 2 (2020): 131-140. <https://doi.org/10.5209/tekn.69454>
- Rouhiainen, Lasse. *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Barcelona: Planeta, 2018.
- RTVE. «Así influyeron Cambridge Analytica y Facebook en la victoria de Trump», 20 de marzo de 2018, <https://www.rtve.es/noticias/20180320/asi-influyeron-cambridge-analytica-facebook-victoria-trump/1700142.shtml>
- Ruiz Trujillo, Pere. *Ética de las nanotecnologías*. Barcelona: Herder, 2020.
- Russell, Bertrand. *La conquista de la felicidad*. Barcelona: Penguin Random House, 2019.
- Sachs, Jeffrey D. *Las edades de la globalización: geografía, tecnología e instituciones*. Bogotá: Planeta, 2021.

- Scheler, Max. *El puesto del hombre en el cosmos*. Buenos Aires: Losada, 1994.
- Schmarzo, Bill. *Big data: El poder de los datos*. Madrid: Anaya, 2014.
- Schneider, Susan. *Inteligencia artificial: una aproximación filosófica sobre el futuro de la mente y la conciencia*. Madrid: Kōan, 2021.
- Sebastián Yarza, Florencio I. *Diccionario griegorspañol*, vol. 1. Barcelona: Ramón Sopena, 1998.
- Sennett, Richard. *El artesano*. Barcelona: Anagrama, 2010.
- Siebel, Thomas M. *Digital Transformation: Survive and Thrive in an Era of Mass Extinction*. New York: Rossetta Books, 2019.
- Simondon, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo, 2013.
- Sloterdijk, Peter. *Estrés y libertad*. Buenos Aires: Godot, 2017.
- Snowden, Edward. *Vigilancia permanente*. Barcelona: Planeta, 2019.
- Söderqvist, Jan y Alexander Bard. *La netocracia: el nuevo poder en la red y la vida después del capitalismo*. Madrid: Prentice Hall, 2002.
- Solórzano, Sofía. «De los países de América Latina, los carros autónomos estarían al alcance de Chile y México». *La República*, 8 de septiembre de 2020, <https://www.larepublica.co/globoeconomia/en-la-region-los-carros-autonomos-estarian-al-alcance-de-chile-mexico-y-brasil-3056621>
- Stalman, Andy. *Human Off On: ¿Está internet cambiándonos como seres humanos?* Barcelona: Deusto, 2018.
- Stiegler, Bernard. *La técnica y el tiempo I: el pecado de Epimeteo*. Madrid: Argitaletxe Hiru, 2003.
- Tanenbaum, Andrew S. y David J. Wetherall. *Redes de computadoras*. Ciudad de México: Pearson, 2012.
- Touraine, Alan. *Crítica de la modernidad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Turkle, Sherry. *En defensa de la conversación: el poder de la conversación en la era digital*. Madrid: Ático de los Libros, 2017.
- Uslenghi, Alejandra. *Walter Benjamin: culturas de la imagen*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.
- Van Manen, Max. *Fenomenología de la práctica: métodos de sentido en la investigación y la escritura fenomenológica*. Popayán: Universidad del Cauca, 2016.
- Veyne, Paul. *Cómo se escribe la historia: Foucault revoluciona la historia*. Madrid: Alianza, 1984.
- Veyne, Paul. *Foucault: Pensamiento y vida*. Barcelona: Paidós, 2017.
- Vinck, Dominique. *Humanidades digitales: la cultura frente a las nuevas tecnologías*. Barcelona: Gedisa, 2018.
- Weber, Max. *Economía y sociedad: esbozo de sociología comprensiva*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2016.
- Weir, Piter (Director). *La sociedad de los poetas muertos*, Película, 1989.
- Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza, 1975.
- Xolocotzi, Ángel, Ricardo Gibu, Vanessa Huerta y Pablo Veraza. *Heidegger: Del sentido a la historia*. Ciudad de México: Plaza y Valdez, 2014.
- Zambrano, Marcelo. «Las nociones de poiésis, praxis y techné en la producción artística». *Índex, revista de arte contemporáneo*, n.º 7 (2019): 40-46. <https://doi.org/10.26807/cav.voio7.221>
- Zátonyi, Marta. *Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo XX*. Buenos Aires: La Marca, 2016.
- Zuboff, Shoshana. *La era del capitalismo de la vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Barcelona: Paidós, 2021.

Tipología
Investigación

Impresión
Enero 2023

El siglo XXI ha traído consigo una serie de características que sitúa la cultura digital como el máximo exponente de la comprensión de los seres humanos. Características que configuran dispositivos ontológicos que no sólo muestran unos nuevos modos de ser, sino, unas prácticas que determinan pensamientos, comportamientos y lenguajes. La bionetopraxis es una condición de posibilidad, de comprender las nuevas relaciones existentes entre lo humano y lo digital, una unidad conceptual (ontodigitalización), cuya hermenéutica dilucida su componente de saber y de participación en los ecosistemas de programación y del Machine Learning. El ser humano cede su práctica y voluntad a los sistemas de información, que a través de los datos intenta comprender sus emociones, sentimientos y afecciones; ahora es la máquina quien toma decisiones, predice futuros y pronostica comportamientos, es una práctica de poder (Netopraxis) que determina quienes son y como serán los seres humanos del próximo siglo. La bionetopraxis es el nuevo concepto filosófico que expresa como la vida está siendo gestionada por prácticas algorítmicas, que configura seres digitales.



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Rectoría Sur

ISBN: 978-958-763-604-8



Bogotá D.C. Calle 81B No. 72B - 70
Teléfono +(57)1 - 291 6520
www.uniminuto.edu