

# La metavirtualidad de la “realidad virtual” Globalización, Educación e Internet

José de Jesús Hernández Velasco

Universidad Autónoma de Querétaro

Recibido: enero de 2006; aceptado para su publicación: mayo de 2006

---

## Resumen:

El ser humano, entendido como *misterio*, históricamente se ha confrontado con la tecnología, **misterio** creado por el mismo hombre. Sin embargo, en la así llamada “Sociedad de la Información” los des-encuentros con la tecnología informática adquieren formas antes nunca imaginables. Internet, y la realidad virtual que propone, se asienta como uno de los vehículos por excelencia de las modernas formas de comunicación interpersonal y de adquisición de conocimientos, por tanto, se alza peligrosamente como el estandarte que hace de la educación una actividad de vanguardia. Los educadores debemos permanecer alertas ante esta tendencia globalizadora de tecnologización, más o menos encubierta en el océano infinito de la navegación virtual, pues en ella se pueden observar una serie de intereses metavirtuales de poder y de fabricación de personalidades. Una *actitud serena* ante los artefactos tecnológicos es de gran ayuda en la lucha contra el determinismo provocado por la técnica.

**Palabras clave:** Metavirtualidad, tecnología, realidad virtual, educación, Internet, globalización, subjetivación

---

## Una vida cada vez más “empujada” hacia lo virtual

**L**a vida diaria de las personas se está viendo cada vez más empujada hacia lo *virtual* como un espacio de acción e interacción. Lo virtual procura reproducir lo real, lo cual, sin lugar a dudas, en el ámbito de la experimentación científica y de otras áreas de investigación, resulta inmensamente ventajoso. Reproducir a través de ambientes virtuales la resistencia de un edificio o las probabilidades de sobrevivir con el cinturón de seguridad ante un impacto automovilístico, el entrenamiento de pilotos

aviadores a través de aparatos simuladores, son sólo algunos ejemplos de la infinidad de ventajas que trae consigo la experimentación virtual.

Lo *virtual*,<sup>(1)</sup> sin embargo, puede al mismo tiempo hacer perder lo concreto y la *materialidad de lo real*; en otras palabras, la recreación de lo real en lo virtual desvirtúa, con frecuencia, la realidad. Como muestra, dirían algunos, “basta un botón”: lo virtual no siempre ofrece *alteridad* y como consecuencia tampoco deja lugar a la singularidad del individuo. Además, resulta paradójico que la ciencia, ahora anclada en la tecnología (tecnociencia), en su constante pretensión por llegar al *conocimiento verdadero*, es decir, verídico, no hace otra cosa, en muchos de los casos, que inventar o, mejor dicho, virtualizar la realidad. En otras palabras, el rigor científico se recrea pero al mismo tiempo se pierde debido a la invención de realidades que ayudan a explicar la *realidad* de manera *virtual*. ¿Qué decir o pensar de todo esto?, ¿será sólo cuestión de tiempo para que logremos acostumbrarnos a que tal mundo nos parezca real?

Los amantes de Internet y, en general, de la vida virtual, se auguran que, dentro de poco, el ser humano tendrá la posibilidad de vivir en el vasto y cada vez más denso mundo de la tecnología virtual; como si se tratase de un océano (ciberespacio) en el cual podrá navegar con libertad (Dreyfus, 2003, p. 65). En este sentido, Michel Serres considera que la ciencia y la técnica se ocupan más bien de lo posible que de la realidad misma, sin embargo, reconoce que nuestro morar en el mundo es un morar cada vez más en la virtualidad, “así nuestros transportes y nuestros encuentros, nuestros hábitats se van haciendo más virtuales que reales”, pero “¿podremos morar en esas virtualidades?” (Serres, 1994, pp. 12-13).

Todo este movimiento tecnológico y su expresión en el ámbito de la virtualidad, contiene lo que llamamos una *metavirtualidad*, es decir, una intención intelectual y, por tanto, de control sobre las personas que va más allá de la mera disposición, uso y/o abuso de la tecnología. La sociedad global y su pretenciosa carrera por la apropiación de la información y el conocimiento, como medio de poder, empapa y enfanga el camino por una educación que respete *misterio* del ser humano frente al **misterio** tecnológico.

## Artefactos tecnológicos y de maquinaria intelectual en la experiencia de sí

Es un hecho innegable que, gracias a la tecnología informática, se está planteando un nuevo modo de vernos y comprendernos a nosotros mismos con, desde y a través de los artefactos

electrónicos. Pero este hecho de observarnos y comprendernos en formas aparentemente nuevas y modernas es tan antiguo como la invención de la rueda y su influencia en la variación de la propia percepción del así catalogado hombre primitivo. Repasando un poco la historia, podemos encontrar que desde antes de los inicios de lo que hoy se conoce como la ciencia moderna, ya se fantaseaba con tecnologías que nos ayudarían a superar limitaciones y abrir posibilidades inimaginables. Por ejemplo, Leonardo da Vinci, representante por excelencia del Renacimiento, trazó sus máquinas imaginarias en los trabajos de Roger Bacon, un autor del siglo XIII que ya fantaseaba con artefactos inimaginables para su época.

Es posible construir veleros para navegar sin remeros de modo que sean mucho más grandes y puedan surcar ríos y mares con la destreza de un único timonel, mucho más rápidos que si estuviesen llenas de hombres... es posible construir carruajes que se muevan sin caballos, por medio de una fuerza milagrosa... construir una máquina milagrosa para volar en la que un hombre, sentado en ella, logre maniobrarla empleando un aparato especial que haga batir sus alas tal como hacen los pájaros (...) (Ciannochi, 1998, p. 12)

No podemos, por tanto, afirmar que la ideación tecnológica, o las así llamadas *tecnofantasías*, sea una cuestión exclusiva de la modernidad. Lo cierto es que en la actualidad la tecnología informática, por su peculiaridad e incidencia, se asienta, con una firme pretensión, en su idea por la construcción de una *realidad virtual*, inevitablemente, según nuestro parecer, en forma de oxímoron, <sup>(2)</sup> o si se prefiere, como una realidad que acontece paradójicamente en el ciberespacio, esto es, en el terreno virtual. A este respecto, Don Ihle, en su libro *Los cuerpos en la tecnología*, afirma que “muchos de los mitos tecnológicos pretenden hacernos ver (...) máquinas electrónicas que pueden trasportarnos a esas realidades virtuales o “Hiper-algo” alejándonos de la realidad que domina la vida cotidiana” (Ihde, 2004, p.16). El autor también intenta replantear la comprensión de la ciencia en términos de una moderna encarnación instrumental y material de la tecnología.

Estas ideas de crear un nuevo *hábitat* humano en las realidades virtuales son promovidas por los *tecno-utópicos* e intelectuales de la así llamada alta tecnología (*high technology*) que, entre otras exageraciones y basados en nociones como la hiper-realidad, la virtualidad y la corporeidad virtual, consideran que la realidad virtual superará la vida real porque, como dice la frase hecha, “la realidad ya no es suficiente”. De tal forma que no resulta sorprendente que los científicos se hayan convertido en “realistas instrumentales en el sentido de que manipulaban y remendaban con su instrumento lo que pensaban con seguridad que había en la ‘realidad exterior’” (Ihde, 2004, pp. 15-18).

Aunado a esas actuales y siempre viejas pretensiones tecno-científicas, se hermana todo un discurso de *poder* (político, ético, económico, cultural, social, educativo...) que requiere igualmente de toda una maquinaria tecnológica-intelectual, la mayor de la veces fantástica, sostenida por una infinidad de artefactos y dispositivos, también considerados tecnológicos, que por su ambigüedad no alcanzan a ser del todo percibidos por el ser humano. Es en este movimiento entre la maquinaria tecnológica-intelectual, con una marcada intención de poder, y el uso de los aparatos tecnológicos en donde se evidencia un profundo encuentro y des-encuentro entre el *misterio* humano y el **misterio** tecnológico, éste último más o menos oculto, pero que por su incidencia resulta peligroso, sobre todo en el campo de la educación y del compromiso con el *saber*.

En opinión de muchos, hemos pasado de una visión económica del mundo basada en la fuerza de trabajo, si se quiere de la *fuerza bruta*, a una economía de la *fuerza intelectual* (en su materialización tecnológica). A este respecto el binomio *poder/saber* son inseparables y es precisamente en las aguas del conocimiento y la información, y de la supuesta posesión de la verdad, donde se hierven una infinidad de intereses de todo tipo, excepto el interés de propiciar una humanidad más humana, que busque incondicionalmente un sincero respeto por el propio hacer-se, pensar-se, decir-se, relacionar-se y amar-se, que emanaría de una profunda *experiencia de sí*, esencia de toda condición humana entendida como *misterio*.

Jorge Larrosa, retomando la perspectiva de Michel de Foucault, y considera que la experiencia de sí del ser humano se encuentra dominada, controlada y regulada por mecanismos de poder y de saber, o si se quiere, por un campo de dominio intelectual.

No es que en la naturaleza humana estén implicadas ciertas formas de experiencia de sí que se expresan históricamente mediante ideas distintas (cada vez más verdaderas o, en todo caso, pensables desde los logros y las dificultades de la verdad) y se manifiestan históricamente en distintas conductas (cada vez más libres o pensables desde el difícil camino de la libertad), sino que la misma experiencia de sí no es sino el resultado de un complejo proceso histórico de fabricación en el que se entrecruzan los discursos que definen la verdad del sujeto, las prácticas que regulan su comportamiento y las formas de subjetividad en las que se constituye su propia interioridad. Es la experiencia misma de sí lo que se constituye históricamente como aquello que puede y debe ser pensado. La experiencia de sí, históricamente constituida, es aquello respecto a lo que el sujeto se da su ser propio cuando se observa, se descifra, se interpreta, se describe, se juzga, se narra, se domina, cuando hace determinadas cosas consigo mismo, etc. Y ese ser propio siempre se produce con arreglo a ciertas problematizaciones y en el interior de ciertas prácticas. (Larrosa, 1995, p.270)

Es como si la experiencia de cada ser humano viniera transferida por una especie de campo virtual intelectual (metavirtual), previamente planeado, de una estructura estructurante de lo que el *misterio* de la persona debería ser y que no permite su propio estructurarse en la constante confrontación con la verdad que, como afirma Jorge Larrosa en la cita anterior, se va conformando en medio de la diversidad de conductas y del “difícil camino de la libertad”. Por el contrario, la experiencia de sí se encuentra atravesada por senderos ya trazados, quizá menos espinosos, que definen y constituyen al individuo con el baremo del poder y de su oculta y a la vez descarada “verdad”: el interés económico y el de la posesión de la verdad.

Este breve análisis desemboca en un serio cuestionamiento sobre los universales antropológicos que declaran, en forma dominante, lo que es y debería ser la *naturaleza humana* y, en consecuencia, en la problematización y cuestionamiento de los mecanismos de producción de la experiencia de sí que ponen en marcha las prácticas pedagógicas-educativas, e incluso aquellas psicológicas-terapéuticas, para propiciar, según ellas, el sano desarrollo de la autoconciencia, la autonomía y la autodeterminación, o si se prefiere para el “desarrollo integral” (Larrosa, 1995, p. 272) de la persona. De ello hablaremos más ampliamente en el tercer apartado.

¿Los educadores sabemos realmente el terreno que pisamos? ¿existe entre los maestros la preocupación por no reproducir discursos constructores de un cierto tipo de alumno y de persona? Para la mayoría de los educadores resulta evidente observar que el nuevo (y siempre viejo) estandarte de la actual práctica educativa es la tecnología informática, en especial, Internet; incluso, sin necesidad de un gran esfuerzo reflexivo, podemos dilucidar las problemáticas que se desprenden de la misma, como son la simple descarga de información, el envasado y distribución de conocimientos, la poca interacción personal, búsqueda insaciable de afecto, etc. Pero los educadores tendríamos que estar atentos a no reducir el campo de influencia de la informática, por decirlo de algún modo, al *soft-ware* y el *hard-ware* de la computadora, es decir, a lo que superficialmente provoca la tecnologización y virtualización educativa. Debemos saber leer que la dificultad de fondo tampoco se encuentra en las millones de páginas almacenadas en la web y ni siquiera en la dependencia cibernética que acarrea el fenómeno telemático, con todo y los graves trastornos de personalidad que puede provocar.

Con todo y las maravillas que ofrece Internet, este artefacto de la tecnología, insistimos, es también un instrumento de poder y de regulación de personalidades. En él no sólo se pierde la intimidad y se crea la dependencia (cualquiera con un poco de experticia puede ingresar a nuestros correos y enviarnos publicidad no deseada o puede enamorarse de

alguien perteneciente a un país lejano), sino que se constituye como un verdadero dispositivo ideológico para la fabricación de cierto tipo de personalidades, un modelo de ser humano que conviene a quienes detentan el poder económico e intelectual.

Es como si Internet, utilizado principalmente en el campo de la educación, además de ofrecer información, de agilizar la comunicación y de prestar fabulosos servicios pedagógicos, se constituyera, y de hecho se constituye, en un artefacto que modela el comportamiento, intelectual y afectivo de la persona. Internet se postula literalmente como un ordenador de la experiencia de sí. De aquí que las prácticas pedagógicas y educativas, con todos sus recursos tecnológicos e informáticos, se encuentran atravesadas, a veces aniquiladas, en su intención primigenia. Es como si la realidad virtual de la que hablamos, estuviera sustentada por una realidad *metavirtual* que sugiere y/o esconde muchos otros intereses, entre estos, el de moldear personalidades para el consumo y así infundir un cierto tipo de pensamiento.

Tiempo atrás, y simplificando la argumentación, los estudios de economía enseñaban que los elementos más indispensables en la producción eran la tierra, el trabajo y el capital; actualmente, el conocimiento y la información se entronizan en la lista no sólo como uno más de los elementos de la producción del capital, sino como *los* instrumentos por excelencia de dominio y regulación de las personas. Estaríamos en grado de afirmar, sin pocas reservas, que el conocimiento, aquél racionalista y calculable, en manos de los dispositivos de control, encabeza jerárquicamente cualquier elenco de aspectos necesarios para dirigir el rumbo de las sociedades, en general, y de las personas, en particular.

A pesar de esto, el conocimiento, e incluso el poder, supondrían responsabilidad y compromiso, por tal motivo cabría preguntarnos: ¿a qué tipo de conocimiento nos referimos y cuál sería su consecuente compromiso? ¿La responsabilidad de estos cambios deben ser atribuidos sobre todo a la tecnología? ¿Internet se postula única y exclusivamente como un medio propicio para experimentar nuevas formas de adquisición de la información y el conocimiento, de comunicación personal, de compra-venta de artículos de todo género y de un sin fin de recursos aparentemente inofensivos para el ser humano? o ¿acaso en el ciberespacio se conjuran fuerzas de poder y dominio cuya finalidad es suplantar la conciencia de los individuos por una *conciencia representativa* (Larrosa, 1995, p. 270) plagada de discursos y dispositivos políticos, de estrategias sociales, culturales, comerciales y educativas? ¿cómo afecta la globalización tecnológica la práctica educativa en el mundo entero y, sobre todo, a nuestro concreto contexto social?

Es imposible encontrar una sola respuesta a dichas preguntas; lo cierto es que la educación es tomada por asalto, como una de las áreas centrales en donde se suscitan respuestas y

adaptaciones a las tendencias actuales. El campo de la educación resulta el terreno propicio para sembrar los mejores productos que alimentarían el *misterio* humano o el terreno también propicio para producir cualquier tipo de droga en aras del entorpecimiento intelectual y la producción en serie de personalidades. Culpar a la globalización y a toda la maquinaria intelectual que conlleva, materializada en la tecnología informática, es condecorarla con un poder absoluto que no tiene y no le pertenece ampliamente; aunado al poder que de por sí tiene sobre la vida actual de las personas le entregamos resignadamente nuestro poder de pensar y decidir, estaríamos confirmando aquello contra lo que precisamente nos rebelamos. En el fondo, el poder relativo del **misterio** tecnológico se convierte en absoluto, porque el *misterio* absoluto del ser humano se lo entrega con creces, aparentemente.

Insistimos, la verdadera finalidad de la tecnología informática, como lo es Internet, no es acaparar por horas la atención de un individuo, de sujetar su persona a un mar de páginas y sitios virtuales y, probablemente, ni siquiera la de su ideologización e indoctrinación. Al parecer, el **misterio** que esconde y descara al mismo tiempo, es aquél del interés económico, por tanto, se requiere de constituir formas de pensar y de estructuración antropológica que permitan lograr dicho objetivo. De ahí que lo vivido y experimentado en un ambiente virtual está estructurado por una metavirtualidad de intenciones de poder y dominio.

Pero *pensar*, según Jorge Larrosa (1995), significa más bien someter a consideración distintas presuposiciones implícitas en una variedad de comportamientos en situaciones prácticas; esto no conviene a las propuestas antropológicas previamente supuestas por la lógica del poder y del mercado. Pensar no sería exclusivamente una cuestión de lógica y coherencia de discursos, sino que incluye actitudes personales y decisiones; en este sentido, lo que menos importaría en la tendiente estructuración del sujeto, es formar actitudes críticas que le conduzcan a decisiones cada vez más libres y responsables. Porque pensar, por último, implicaría construir una determinada autoconciencia personal que sirva de principio para la vida, de criterio para la crítica y la transformación (Larrosa, 1995, pp. 280-281).

Es claro que se puede pensar *sin, con, a través, gracias y a pesar* de Internet, pero para ello se requiere de un hacerse cargo de la propia experiencia de sí, comprometerse con el conocimiento y discernir el uso adecuado y el abandono oportuno de dicha tecnología.

La Red y, en general, la intención global por tecnologizar todos los ámbitos posibles de la vida humana, es fuente constituyente de subjetividades y modificadora de la experiencia personal. A continuación analizaremos con más detenimiento el poder intelectual,

constituyente de personalidades, que tiene la Red en casi todos los ámbitos de la vida de las personas y, en específico, al interno de las prácticas educativas.

## **Internet: una tecnología constituyente de personalidades**

A las relaciones que se establecen entre el campo intelectual de poder y gobierno en vistas a la subjetivación del *misterio* humano se les llaman, en términos foucaultianos, *tecnologías del yo* (Larrosa, 1995, p. 286). Es en este sentido en el que el **misterio** tecnológico adquiere su amplitud de influencia, más allá del mero artefacto material (computadora). La expresión material de la tecnología informática está fundada en una intención subjetivadora y reguladora (metavirtual) del *misterio* humano; intención que proviene de lo que se denominamos como un *campo intelectual*.

Foucault, citado por Larrosa (1995), define las tecnologías del yo como aquellas en las que el individuo establece una relación consigo mismo, es decir, como aquellas prácticas "que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad" (Larrosa, 1995, p. 290). O como él mismo las define en un curso impartido en 1980/81, *Subjectivé et vérité*:

... [son] los procedimientos, tal como existen sin duda en cualquier civilización, que son propuestos o prescritos a los individuos para fijar su identidad, mantenerla o transformarla en función de un cierto número de fines, y gracias a relaciones de autodominio (*maitrise de sou sur soi*) o de autoconocimiento (*connaissance de sou par soi*). (Larrosa, 1995, p. 290).

La Red, como tecnología del yo, impuesta por la actual civilización moderna y global, fija, mantiene y transforma identidades en función de ciertos intereses; además, ejerce poderes de autodominio y de autoconocimiento, regalando a sus usuarios, mediante una vida virtual, la aparente certeza de poder alcanzar cualquier tipo de conocimiento, de aparente posesión de la sabiduría; otorgándoles el beneficio de una sensación placentera de invulnerabilidad e inmortalidad y, por tanto, de plena felicidad y autorrealización. En otras palabras, Internet se postula, cada vez más y con mayor fuerza, como una especie de *dispositivo pedagógico virtual* que constituiría la nueva experiencia del *misterio* humano. Internet se ofrece, como el medio educativo por excelencia en el que se aprenden o se

modifican las relaciones de la persona consigo misma y con el otro. La tecnología informática, estructurante tecnológico del *misterio* humano, acarrea una nueva concepción de nuestro cuerpo y nuestra alma, de lo que significa aprender y educar. En otras palabras, el **misterio** regulador y constituyente de subjetividades, permea, y en ocasiones fractura, la realidad del *misterio* humano con maravillosas y tremendas formas de lo que debería constituir la experiencia humana.

A este último respecto, existen grupos como los *extropianos*,<sup>(3)</sup> que animan a las personas a abandonar la experiencia física corporal para introducirse plenamente en la vida virtual. A pesar de estas posturas, el cuerpo y las emociones (funciones del alma), lo sabemos, juegan un rol crucial en nuestra capacidad para dotar de sentido la realidad, otorgar relevancia a sus hechos y experimentar que nos afectan, para confiar en las personas y, por último, para asumir compromisos incondicionales que den sentido a nuestras vidas (Dreyfus, 2003, p. 103). Internet es también una realidad más en donde la corporeidad y afectividad del ser humano pueden ponerse en relación con el mundo y con su cotidianeidad, pero es igualmente cierto que el ciberespacio puede constituirse como un lugar en donde nuestro cuerpo y nuestras capacidades se dejan arrastrar hasta el punto de vivir con un sentido de irrealidad e incorporeidad, en medio de la pretensión inconsciente por abandonar nuestros cuerpos vulnerables en un ambiente de aparente inmortalidad y de la libre e indiscriminada expresión de los afectos. Lo queramos o no, siempre existirá una relación entre lo que la vida virtual ofrece y lo que requiere sacrificar; en otras palabras, en la vida virtual se juega un dilema siempre presente en el *misterio* humano: su *dialéctica de base*, es decir, la tensión entre la grandeza y la miseria de su propia condición, la lucha infinita entre lo que es y lo que debería ser, entre la virtud y el vicio, la constante confrontación entre sus potencialidades y su inherente fragilidad, entre lo bello y tremendo que supone el interactuar con los demás. Lucha dialéctica que también se hace patente cuando la tecnología, creada por el mismo ser humano, paradójica y aparentemente lo supera y domina, revirtiéndose en su contra el poder constitutivo y estructurante que el *misterio* debería tener sobre el **misterio**.

Todo esto nos lleva a pensar que Internet tendrá consecuencias profundas, para bien y para mal, consecuencias que hoy todavía no podemos prever. Sin embargo, es importante constatar que las ventajas que ofrece la Red se presentan en forma y lenguajes exagerados. Para H. L. Dreyfus (2003), “cualquiera que sea el cambio futuro que introduzca la vida virtual, no vendrá por cuenta de la calidad de la información, ni de la sustitución de la presencia en situaciones de la realidad, ni de la posibilidad de encontrar una vida plena de sentido”. Sin negar el peligro latente de la vida virtual, Dreyfus va más allá de la anterior

afirmación comentado que, en el futuro, será importante cultivar una cierta simbiosis con la tecnología informática, en especial aquella virtual.

Todo apunta a que es importante cultivar cierta simbiosis donde podamos preservar las capacidades de nuestros cuerpos para detectar lo que nos es relevante, adquirir destrezas o habilidades, involucrarnos personalmente y asumir compromisos reales con sus respectivos riesgos, y explorar las capacidades sorprendentes de Internet para almacenar cantidades astronómicas de información, conectarnos con otras personas, permitirnos ver lugares distantes y experimentar situaciones con otros mundos y otras personas sin arriesgarnos (Dreyfus, 2003, p. 106)

El fenómeno Internet, como se observa, es un fenómeno presente, inevitable y hasta podríamos decir *necesario* en el actuar de la experiencia humana. Pero como ya lo hemos mencionado, la problemática no se encuentra necesariamente en su expansión y en sus fines regulatorios, sino en nuestra capacidad o no de involucrarnos para explorar sus bondades y de asumir un compromiso con los peligros que supone. A este respecto, existe un pasaje iluminador de F. Nietzsche (2002) que nos ayuda a centrar la atención en aquello que es debido. En el tratado segundo de la *Genealogía de la Moral*, Nietzsche refiere el complejo proceso de fabricación que supondría un Yo estable, estableciendo su relación con nuestra capacidad de hacer promesas, la sinceridad y la violencia; es decir, acentuando nuestra capacidad de involucrarnos y comprometernos en medio de los riesgos con la realidad, en nuestro caso, los riesgo que supone la realidad virtual y su intención metavirtual.

¡Cuántas cosas presupone todo esto! Para disponer así anticipadamente del futuro, cuánto debe haber aprendido antes el hombre a separar el acontecimiento necesario del casual, a pensar causalmente, a ver y a anticipar lo lejano como presente, a saber establecer con seguridad lo que es fin y lo que es medio para el fin, a saber en general contar, calcular – cuánto debe el hombre mismo, para lograr esto, haberse vuelto antes *calculable, regular, necesario*, poder responderse a sí mismo de su propia presentación, para finalmente poder responder de sí *como futuro* a la manera como lo hace quien promete . Esta es la larga historia de la procedencia de la *responsabilidad*. Aquella tarea de criar un animal al que le sea lícito hacer promesas incluye en sí como condición y preparación, según lo hemos comprendido ya, la tarea más concreta de hacer antes al hombre, hasta cierto grado, necesario, uniforme, igual entre iguales, ajustado a regla y, en consecuencia calculable. (Nietzsche, 2002, pp.76-77)

Experimentar lo calculable, lo necesario y regulador parece ser una condición sin la cual no podemos responder a nuestro incalculable *misterio*, ni responder al presente y mucho

menos al futuro. Para separar lo causal de lo necesario, debimos haber experimentado previamente lo casual, la uniformidad y el ajuste a las reglas. Para valorar nuestro *misterio* requerimos antes la experiencia de una suma inmersión en los distintos **misterios**, entre ellos el tecnológico, el cual nos acapara y nos lanza, al mismo, tiempo, hacia nosotros mismos. Hasta este momento estaríamos en grado de “hacer promesas”, comprometernos.

## El poder “real” y “virtual” de la tecnología informática en la Educación y la producción de subjetividades

### Sujetos inconscientes de la tecnología

Existen varios estudios que, si bien son paralelos al interés de nuestra reflexión, resultan centrales y de gran confluencia para la comprensión de estas fuerzas dominantes que se encuentran detrás de los discursos políticos, éticos, educativos y de incentivación en el uso de las tecnologías informáticas, y que, con frecuencia no dan espacio a realizar promesas y compromisos con nosotros mismos y los demás. La incursión en estas perspectivas críticas será breve pero necesaria de argumentar.

En un artículo sumamente iluminador, y desgarrante al mismo tiempo, *Tecnologías del yo y educación*, Jorge Larrosa (1995) elabora, a partir de la obra de M. Foucault, las *inercias* que mantienen encasilladas las prácticas pedagógicas y terapéuticas en la producción de las personas (*subjetivación*). Larrosa intenta ofrecer un modo distinto de pensar las relaciones pedagógicas, ya que éstas se encuentran sujetas a su vez, a una previa concepción de lo que debería ser el hombre, en otras palabras, sujetas a un tipo de pensamiento antropológico o, lo que es lo mismo, “de la creencia arraigada de que es una ‘idea de hombre’ y un proyecto de ‘realización humana [la que] fundamenta la comprensión de la idea de educación y el diseño de las prácticas educativas” (Larrosa, 1995, p 270).

Existe otra arraigada creencia de que la educación, y en concreto la práctica pedagógica, realiza una función meramente *mediadora* en la conformación de la personalidad de los individuos. Sin embargo, para Larrosa, la pedagogía es en rigor, y ocultamente, productora de personas (Larrosa, 1995, p. 261). En consecuencia, los dispositivos de dominio y poder, como lo es la tecnología informática del cual echa mano cada vez más la educación y las prácticas pedagógicas, vienen insertados con toda una intención de inductación y de reconstrucción antropológica para varios fines e intereses.

La pretensión de reconstruir con ciertas *tecnologías* intelectuales la condición humana, es una modalidad presente desde que se tiene memoria. Platón, por ejemplo, consideraba que el individuo es *bueno* cuando es dueño de sí mismo y no se deja vencer por los apetitos (*La República*, 430e). La *razón* no debe permitir que el alma se vea dominada por los placeres; en esta forma de concebir la naturaleza humana se observa la sujeción a un dispositivo intelectual (tecnología) de subjetivación, productora de personas. Es una tecnología de campo intelectual la que previamente señala un modelo antropológico. En este caso, el paradigma antropológico sería aquél del hombre controlado, reflexivo y, sobre todo, guiado por la razón, del que habla Larrosa (1995, pp. 264-265).

En la moral estoica cristiana, también está contenido un paradigma antropológico de lo que debería ser la naturaleza humana. Su exacerbada aplicación en el puritanismo impuso los atributos que debía poseer toda personalidad y, por tanto, también se desarrollaron una serie de tecnologías de control moral y de autodomínio individual que responden, en teoría, al modelo de hombre requerido y convenientemente *útil* para quien detentaba el poder (Hunter, s/f, citado por Larrosa, 1995, p. 215).

En un ejemplo más, podemos referirnos al *gentleman* de la época cortesana, típico de la sociedad burguesa de la Inglaterra del siglo XVIII. La construcción de este otro tipo de personalidad también fue implementada por varias tecnologías de poder y regulación. “La personalidad del cortesano o del gentleman [estaba] organizada en torno a un conjunto de técnicas corporales y mentales para la presentación y la administración de un yo público estilizado y sociable” (Larrosa, 1995, pp. 215-216), una especie de hombre *metrosexual* de nuestros tiempos.

En otras palabras, la educación “es sólo uno de entre los varios sistemas de formación de la personalidad históricamente disponibles [y que no] garantiza la inmunidad” (Larrosa, 1995, p. 217) respecto a cualquier “intervención gubernamental” o formas institucionalizadas de poder.

Podríamos seguir remontándonos en la historia, pero también en lo más cotidiano de nuestro diario vivir, como educadores, aplicamos nuestras propias tecnologías en la producción de personalidades y de previas concepciones de lo que se supone sería el *verdadero conocimiento*. En esas tecnologías que asumimos como propias, inconsciente y hasta voluntariamente, encontramos los parámetros de nuestra supuesta definición, descripción y normatividad antropológica a seguir. La experiencia de sí, constituida históricamente por aparatos de poder, nos refieren lo que supuestamente *es*, o *debería ser*, un sujeto *íntegro*, sano y plenamente desarrollado.

Por tanto, implícita o explícitamente, las teorías sobre la naturaleza humana definen su propia sombra: definen patologías y formas de inmadurez en el mismo movimiento en el que la naturaleza humana, lo que es el hombre, funciona como un criterio de lo que debe ser la salud o la madurez. (Larrosa, 1995, p. 271)

Las tecnologías del yo, que pretenden constituir la experiencia humana regulándola mediante diversos dispositivos pedagógicos (en su materialidad tecnológica, como es el caso de Internet), no siempre propician un diálogo íntimo y profundo del yo consigo mismo, por el contrario, se trata de un diálogo en constante referencia a los intereses de la producción de personalidades.

El proceso por el que se gana y se modifica la autoconciencia no se parece entonces a un proceso de progresivo descubrimiento de sí, a un proceso en el que el verdadero yo iría alcanzando poco a poco transparencia para sí mismo e iría encontrando los medios lingüísticos para expresarse... (Larrosa, 1995, p. 310).

Desgraciadamente, la autoconciencia no se nos va develando paulatinamente y, por tanto, tampoco vamos aprendiendo formas nuevas y cada vez más profundas de describirnos, sino que, más bien se trata de un *estancado proceso* que va fabricándose e inventándose fuera de nosotros mismos y que nos dice lo que debemos pensar y decir del propio yo. Se nos niega, y nosotros mismos nos negamos, la posibilidad de caminar por un sendero en forma de espiral en donde pueda quedar de manifiesto nuestra altura, anchura y profundidad, hacia la consecución de nuestra propia personalidad.

La realidad virtual puede allanar o interrumpir el camino de la propia experiencia humana, por tanto, del autoconocimiento. La realidad virtual nos permite tocar realidades lejanas que por nuestros propios medios no podríamos alcanzar, pero al mismo tiempo sugiere estacionarnos en una constante vía de pasividad que evita cualquier senda de frustración en vistas a un mayor compromiso y conocimiento de nosotros mismos. Este allanamiento o interrupción se ve también reflejado en la tarea educativa que acompaña al *misterio* humano, porque en cuanto a educación se refiere, se corre el riesgo de "predicar al viento" porque los valores propuestos, de por sí justos y bien fundados, terminan por caer en el vacío, en el sentido de que no tocan lo concreto del corazón humano; por el contrario, se corre el riesgo de ir a tientas, como ciegos en medio de la "selva oscura" –diría Dante–, de los datos y la información, perdiendo, además del tiempo, la vida. A este respecto, Ian Hunter, citando a Bernard William, hace una seria consideración de este ciego caminar, de este andar sin sentido.

En Boston hay una pintura misteriosa más bien grande de Gauguin llamada ¿De dónde venimos?... ¿quién somos?... ¿dónde vamos? Todo el mundo tiene siempre dificultades con la última pregunta... Lo que es cierto es que no hay ninguna esperanza de responder la última pregunta a menos que tengamos alguna idea para responder las dos primeras... Cualquier comprensión de la realidad social debe estar basada en la comprensión de su historia, y no se puede leer su historia sin introducirse en sus propios productos culturales y en los de otros tiempos.(Hunter, s/f, p. 202; las cursivas son nuestras)

Cada persona, respondiendo a su llamada a ser y estar en el mundo, sigue un camino que es del todo único e irrepetible. Sin embargo, aun en la maravillosa originalidad de cada uno, la mayoría de los senderos que se recorren están ya marcados en sus líneas fundamentales, algunos de estos caminos son inevitables por la propia condición humana, otros simplemente son impuestos por un interés ajeno al profundo respeto del *misterio*. ¿Cómo andar el propio sendero en medio de caminos ya señalados, a veces inevitables?, ¿podemos escapar de esa estructuración subjetivante y regulatoria que propone la tendencia global y sus tecnologías del yo?

La realidad virtual invita siempre a salir de lo cotidiano, del momento presente que no se puede aprehender del todo, pero que requiere de una significatividad. El ausentarnos de nuestra realidad es un movimiento natural y necesario, porque el corazón humano, su *misterio*, experimenta que la realidad no le es suficiente y requiere de un abrirse a nuevas realidades que colmen su inquietud. Pero frente a la búsqueda de lo eterno y de lo inquebrantable de sus deseos, expresados con frecuencia en la realidad virtual, el hombre se (des)encuentra con su propia vulnerabilidad. Y es, con frecuencia, en la realidad virtual, el **misterio**, como fuga y confirmación, como deseo y límite, donde el *misterio* se pregunta sobre su propia ambivalencia, sobre su fragilidad y grandeza, sobre sí mismo y sobre el otro (y el Otro).

## Una “mirada” a lo cotidiano de nuestra realidad

En una época en la que, por influencia de la mentalidad técnica, se lamenta la pérdida del *misterio* humano como olvido de su profundidad, altura y anchura del ser, es importante *mirar* a otra serie de situaciones vitales, también comunes y cotidianas, que la propuesta de la realidad virtual hace perder de vista (Ricoeur, 1969, pp. 347 ss.). Al respecto, Franco Imoda (1995), haciendo caso a esta importante llamada a seguir observando los aspectos vitales y maravillosos del cotidiano, recupera elementos como el juego, la risa, la búsqueda,

el dolor, la soledad, la insatisfacción y algunas otras *situaciones privilegiadas (momenti di verità)* del ser humano que permiten continuar creyendo que la realidad virtual nunca superará la realidad diaria, por más envolvente y tremenda que aparezca ante nuestros ojos.

Estas situaciones merecen el calificativo de privilegiadas porque se presentan ante todo como los *momentos de verdad*. Una verdad que se manifiesta como nueva y de la cual no se puede escapar. No es posible entonces esconderse en las apariencias, en el parecer, en el “hacer cuenta que” [...] Aquello que hasta entonces se había evitado, postergado, puesto entre paréntesis, conscientemente o no, voluntariamente o no, ahora se impone con prepotencia en la conciencia. Es una ocasión, una oportunidad para clarificarse nuevamente, un verdadero descubrimiento que, recibido y aceptado, puede constituir el inicio de un cambio, de una vida nueva. (Imoda, 1995, pp. 34-36)

Los *momenti di verità* no son entendidos en el sentido de la verdad racional y científica, aparentemente única y absoluta, sino como experiencias “verdaderas” que invitan a la persona a tomar conciencia de su propia existencia y de las cosas; “verdades” que invitan a observar y *mirar* el mundo de forma nueva, que son, en otras palabras, situaciones y momentos pedagógicos por excelencia y que brindan claridad. Son verdades que no tienen necesariamente un “carácter extraordinario”, sino que se refieren a “acontecimientos más normales de la vida” y privilegiados para el sujeto humano. A este respecto, podríamos decir que Internet está dejando de ser un fenómeno extraordinario para constituirse en un acontecimiento normal de la vida. Y es precisamente éste último carácter de normalidad el que nos posibilita su admiración privilegiada, que posibilita su mirar(lo) para saber mirar(nos)

Pero saber mirar y, por tanto, descubrir lo extraordinario en la ordinariedad no es un ejercicio sencillo, se necesita de una mirada educada. Aprender a mirar es, según Larrosa (1995) “acostumbrar al ojo a desplazarse ordenadamente, a focalizar en forma conveniente, a capturar los detalles significativos. Es también convertir el espacio, un puro centelleo, en una serie de contornos, de formas re-conocibles, de fondos y figuras, de continuidades y transformaciones” (p. 324). La actual dispersión de figuras, formas, fondos, mensajes, discursos e imágenes en nuestro mundo, no permite una mirada ordenada, porque “una mirada educada es una mirada que sabe dónde y qué debe mirar. Y que sabe en todo momento qué es lo que ve”; e incluso, es conciente del acto propio de ver (Larrosa, 1995, p. 324).

Quizá estamos ante un problema no de realidades o de confrontación entre lo real y lo virtual, sino ante el dilema del *saber mirar*. Del saber ver(se) y mirar(se), es decir, acoger lo ordinario de nuestro mirar, para transformar(nos) y educar(nos) nuestro apreciar nuestra realidad cotidiana y aquella virtual. Mirar, dejándose engañar y seducir para después mirar y saberse engañado y seducido. Para Larrosa (1995) “Aprender a mirar es, por tanto, reducir la indeterminación y la fluidez de las formas: un arte de la especialización ordenada, de la constitución de singularidades espacializadas, de la creación de ‘cuadros’” (p. 324), que impide la propia conformación de la experiencia de sí y, por tanto, de la inevitable confrontación con nuestros límites y deseos. Aprender a mirar “es también aprender a vencer la indeterminación y la fluidez de la mirada misma: un arte de la focalización ordenada”, o de la regulación de subjetividades (p. 324).

El *misterio* humano ha dejado de verse a sí mismo, perdiendo al mismo tiempo su capacidad de asombro por los distintos **misterios** que le rodean, incluido aquél tecnológico. Pero sobre todo, ha vuelto su mirada hacia lo llamativo, lo extraordinario, lo virtual, perdiendo(se) de vista lo ordinario, siendo que esto último conforma su realidad más extraordinaria. Verse a sí mismo supone siempre un riesgo, porque “uno no se ve sin ser al mismo tiempo visto, no se dice sin ser al mismo tiempo dicho, no se juzga sin ser al mismo tiempo juzgado, y no se domina sin ser al mismo tiempo dominado” (Larrosa, 1995, p. 327). Porque la experiencia de sí, de la cual hemos venido hablando, se constituye en aparatos de producción de la verdad (en el sentido racional y científico) y de mecanismos y tecnologías de sumisión, pero también de los momentos privilegiados y de verdad propios de la persona, tan propios y ordinarios que no les miramos más. Es por eso que nuestra mirada, aunque sea de cosas evidentes, es mucho menos libre de lo que pensamos. Nuestra mirada está educada por todos esos aparatos de dominio intelectual que la constriñen o ciegan, y que paradójicamente le permiten ver.

Mirarse de otro modo, “¿no es otra forma de decir vivir o vivirse de otro modo, ser otro? Y ¿no es la lucha indefinida y constante por ser otros de lo que somos lo que constituye el infinito trabajo de la finitud humana y, en ella, de la crítica y la libertad?” (Larrosa, 1995, p. 324).

## **La indoctrinación virtual y el peligro del desequilibrio personal**

Es innegable que la cultura informática requiere de un desarrollo eficaz para su buen-uso dentro de todos los ámbitos de la vida, en especial aquél educativo, pero es igualmente

evidente el hecho de que el ser humano, en cuanto *misterio*, debe tomar conciencia, saber mirar la grandeza y oculta miseria del **misterio** tecnológico. Nuestro morar en el mundo, un mundo cada vez más virtual, no está exento de una infinidad de influencias, de aparatos reguladores, que tienden a determinarnos; pues bien, tampoco debemos olvidar que el ciberespacio constituye un enorme potencial de *indoctrinación* que radica en la capacidad de “crear un mundo nuevo, propio y global: la realidad virtual” (Chomsky y Dieterich, 1995, p. 146).

Internet, y el trasfondo político-globalizante que esconde, como parte de ese **misterio** tecnológico, promete nuevas formas de vida, en teoría, más satisfactorias; sin embargo, las iniciativas al respecto han dejado mucho que desear. Una investigación realizada en la Universidad de Carnegie-Mellon, reveló que un alto porcentaje de los usuarios de Internet se sentían solos y deprimidos, sin que necesariamente las personas padecieran de algún tipo de adicción a la red. Robert Kraut, profesor de Psicología Social del Instituto de Interacción Humana Computarizada de dicha universidad, quedó sorprendido de los resultados “porque son contra-intuitivos con respecto a lo que sabemos sobre el uso social de Internet... No se trata de casos extremos: hemos estudiado a adultos normales y sus familias y, en promedio, para aquellos que más utilizaban Internet, la vida empeoró” (Harmon, 1998). Significa que, según las investigaciones, el uso prolongado de la red suscita la pérdida de comunicación con las personas más cercanas, como pueden ser los miembros de una familia y el círculo habitual de amigos.

Por todo lo anterior, es evidente que se requiere de un saber educativo que sea preventivo para ayudar a valorizar provechosamente las potencialidades de la red y saber defenderse de sus riesgos. Las intervenciones posibles son muy variadas y van desde favorecer una *equilibrada apropiación tecnológica* mediante el discernimiento de sus contenidos, de su cualidad dinámica, ética, estética y de información, hasta ayudar a situarse en esta *macroplaza electrónica* para dialogar e interactuar con los demás y continuar, de esta forma, con el diálogo educativo hacia el encuentro del saber.

Internet, estrictamente hablando, no es una *nueva realidad* o una tecnología que simplemente se nos ha impuesto y ante la cual parecería que sólo podemos reaccionar de dos maneras: aceptarla tal cual es o evitarla por completo, es decir, tratarla como una nueva realidad tecnológica que nos determina y por tanto, debemos asumirla acríticamente o, por el contrario, como una nueva realidad tecnológica que debemos evitar indiscriminadamente, quedando igualmente determinados y a la deriva de nuestra decisión.

Sentirnos víctimas de esta invasión tecnológica o evadir su potencialidad como recurso de apoyo a la actividad humana o, lo que es peor, experimentar impotencia y aparentar, por tanto, una descontrolada sumisión nos conduciría a confirmar aquello que precisamente deseamos evitar: otorgarle el sumo poder a *algo* que no lo tiene, y que es obra del mismo hombre. La satanización y la condena de las nuevas tecnologías, sólo son muestras de indefensión; la verdadera lucha está en el campo de batalla, en el sobreponerse y preocuparse por un trabajo preventivo y de apropiación ante este nuevo y siempre viejo teatro virtual de comunicaciones.

Los educadores, con frecuencia, nos vemos atrapados entre la negativa y el coqueteo hacia la tecnología informática. Por un lado, nos proponemos condenar algunos usos de Internet pero, por el otro, también celebramos sus ventajas. Experimentamos cierta envidia cuando los estudiantes pueden encontrar todo lo que sabemos sobre una plataforma informática, incluso, sin tener que asistir a nuestro salón de clase; pero, ocultamente, nos alegramos cuando la red nos ofrece materiales de última mano que facilitan y evitan esas largas búsquedas a pie de librería en librería, además, ahorrando unas cuantas monedas a nuestro bolsillo.

Pero la cuestión es todavía más profunda y, quizá, especulativa: ¿qué sucedería si Internet pasara, en la realidad de todo ser humano, a ocupar un lugar central en nuestras vidas? ¿Qué acontecería si se propagará de tal manera que constituyera una de las pocas, poquísimas, alternativas culturales y educativas futuras, por ende, de subjetivación? Hubert L. Dreyfus resume estas inquietudes cuestionando la paulatina integración de nuestras vidas al ciberespacio: “¿nos haremos más suprahumanos o infrahumanos?”

## **Conclusión: la actitud “serena” frente a los objetos tecnológicos**

La cuestión sobre la tecnológica se encuentra presente en el ambiente actual, su aroma se esparce prácticamente por todos los ámbitos de nuestras vidas. Para Martin Heidegger (2002): “sería necio arremeter ciegamente contra el mundo técnico. Sería miope querer condenar el mundo técnico como obra del diablo” (p. 20). Lo queramos o no, nuestra dependencia de la técnica es prácticamente una exigencia y su imparparable perfeccionamiento constituye un desafío; la dificultad se encuentra cuando “nos encontramos tan atados a los objetos técnicos, que caemos en relación de servidumbre con ellos” (p. 20). En opinión del filósofo, es posible servirnos de forma apropiada de ellos, manifestando nuestra libertad cada vez que nos desembarazamos de ellos. “Podemos decir

sí al inevitable uso de los objetos técnicos y podemos a la vez decirles no en la medida en que rehusamos que nos requieran en modo tan exclusivo, que dobleguen, confundan y, finalmente, devasten nuestra esencia” (p. 20), es decir, en la medida en que no nos permiten pensar, meditar y vivir en *apertura al misterio*. A esta actitud del poder decir “sí” y “no” a la técnica, la capacidad de “dejarlos descansar en sí mismos como cosas que no son algo absoluto, sino que dependen ellas mismas de algo superior” (28-29), Heidegger (2002) la llama: *Serenidad*.

A través de la Serenidad podemos buscar senderos, siempre tortuosos, que permitan abrirnos hacia una apertura y apropiación de las nuevas tecnologías. Las ataduras del determinismo tecnológico, esto es, de sus cuerdas ideológicas o del rechazo y/o el uso inconsciente de Internet, como es el caso, constituyen mordazas de acero posibles de quebrantar, pues los *objetos técnicos-misterio* pueden ser apropiados por el *misterio* con apertura. En este sentido, llama la atención la concepción tan respetuosa con que Heidegger(2002) se refiere no sólo al *misterio* humano, sino incluso hacia las cosas u objetos técnicos, al **misterio** tecnológico, pues “estos nos prometen un nuevo suelo y fundamento sobre los que mantenernos y subsistir, estando en el mundo técnico pero al abrigo de su amenaza” (29-30), al abrigo de su miseria.

Resulta encantadora la metáfora. El *abrigo* de la tecnología, por un lado, nos proporciona una manera de subsistir, de ser y estar en el mundo, pero de igual forma, el abrigo tecnológico está hecho de una piel tremenda y amenazadora. De tal manera que, no tenemos otra seguridad que la inseguridad con que nos abraza la tecnología; podemos estar fascinados por su corte, su talle y textura, pero también se nos exige considerar el precio que debe pagarse por tal cobijo. Normalmente los buenos abrigos son pesados de llevar.

De ahí la necesidad de estudiar a fondo las consecuencias en nuestras vidas, al interno de las aulas de clase, de esta nueva y siempre antigua relación entre el *hombre y la máquina*,

a fin de que el primero pueda beneficiarse no de un delirio de omnipotencia que le generaría la ilusión de poder aprender y obtener el conocimiento de *todo*, sino de una clara conciencia de sus potencialidades y de sus nuevos límites y, sobre todo, de los peligros que pueden surgir por una manipulación intencional de la realidad generada por las nuevas técnicas virtuales. (Jacobelli, 1998, p. 176)

que, como hemos venido analizando, se inspiran y sostienen en políticas capitalistas neoliberales de mercado y de pretensiones de subjetivación. Por el contrario, sobreponerse con Serenidad a estos aparentes determinismos nos abre a la posibilidad de actuar y aprovechar libremente de las grandezas que ofrecen las nuevas tecnologías; criticar

arbitrariamente o evadir las miserias que esconden, no significa necesariamente ser conscientes ni caminar más allá de la mera especulación y victimismo, tan frecuentes ante un panorama que para muchos es verdaderamente desalentador.

Nuevamente, llevar al extremo una postura y satanizar algún aspecto de la realidad, como lo es la presencia de Internet en nuestras vidas, puede ser contradictorio para la misma persona. Es decir, no podemos convertirnos en feroces perseguidores de *hackers* y al mismo tiempo vivir de lo que refutamos o, si se quiere, estar inmersos en el ciberespacio y devaluar categóricamente cualquier bondad del mismo. Volviendo a nuestra metáfora, el amenazante abrigo de la tecnología informática ofrece un cálido cobijo por las noches de su navegación, pero el despertar exige necesariamente deshacerse de esta prenda para continuar a vivir lo ordinario de nuestra vida, porque lo extraordinario de la misma consiste en vivir lo ordinario, su cotidianidad.

## Referencias

- Ihde, Don. (2004) *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Editorial UOC. Barcelona.
- Imoda, Franco. (1995). *Sviluppo umano e mistero*. Edizioni Piemme. Casale Monferrato.
- Nietzsche, Friedrich. (2002). *La Genealogía de la Moral*. Madrid. Alianza.
- Dreyfus, Hubert L. (2003). *Acerca de Internet*. Editorial UOC. Barcelona
- Jacobelli, Jader. (1998). *La realtà del virtuale*. Roma. Editori Laterza.
- Larrosa, Jorge (Ed). (1995). *Escuela, Poder y Subjetivación*. Madrid. La Piqueta.
- Ciannochi, Marco. (1988). *Leonardo da Vinci's Machines*. Beccoci Editore. Florence.
- Heidegger, Martín. (2002). *Serenidad*. Barcelona. Ediciones del Serbal.
- Serres, Michel. (1994). *Atlas*. Madrid. Cátedra.

Chomsky, Noam y Dieterich, Heinz. (1995). *La Sociedad Global. Educación, Mercado y Democracia*. México. Contrapunto.

Ricoeur, Paul. (1969). *The symbolism of Evil*. Boston. Beacon Press.

## Notas

1. Lo virtual es entendido en un sentido muy amplio, es decir, como lo opuesto al mundo material, esto es, a lo que no se puede tocar con nuestros sentidos. Pero también, nos referimos a lo “virtual” en el sentido de las vivencias más cotidianas del ser humano, como pueden ser las relaciones cara a cara con los otros, el aprendizaje al interno de un aula que supone la presencia física del maestro y los alumnos, la expresión de sentimientos sin necesidad de un artefacto electrónico, etcétera.
2. Reunión de dos palabras con significado distinto.
3. La *extropía* es entendida como la difusión de un sistema de inteligencia, información, orden, vitalidad y capacidad de perfeccionamiento. Los *extropianos*, término de nuestro interés, son aquellos que buscan el crecimiento de la extropía. De ahí que el *extropianismo* es considerado como una filosofía transhumanista que se desprende de la extropía. Los transhumanistas van más allá del humanismo desafiando los límites humanos por medio de la ciencia y la tecnología combinados con un pensamiento crítico y creativo. Entre otras cosas, desafían el envejecimiento y la muerte como situaciones inevitables, persiguiendo un crecimiento continuo de las capacidades intelectuales, físicas y del desarrollo emocional. Contemplan la humanidad como una etapa transitoria en el desarrollo evolutivo de la inteligencia. Son partidarios del empleo de la ciencia para acelerar la transición de la condición humana a una condición transhumana o posthumana. El extropianismo está basado en siete principios: el progreso constante, la auto-transformación, optimismo práctico, tecnología inteligente, sociedad abierta, autodirección y pensamiento racional. Cf. More Max, *Los principios extropianos 3.0. Una declaración transhumanista*. En: [www.transhumanismo.org/articulos/Principios\\_Extropianos.htm](http://www.transhumanismo.org/articulos/Principios_Extropianos.htm) (visitada el 01 de diciembre del 2005).