



La fragilidad del sujeto y sus amenazas desde la realidad virtual

Subject's fragility and its threats from virtual reality

Pablo De la Vega¹

Master of Arts en Filosofía por la Hochschule für

Universidad Rafael Landívar

Red Internacional ALEC

Guatemala, Guatemala

<https://orcid.org/0009-0001-7547-170X>

eticadlv@gmail.com

URL : <https://www.unilim.fr/trahs/5587>

DOI : 10.25965/trahs.5587

Licence : CC BY-NC-SA 4.0 International

Resumen: La multiplicación de las dimensiones de la realidad acarrea consigo una serie de posibilidades que han permitido reproducir dinámicas humanas del mundo físico en ámbitos no contemplados con anterioridad. La realidad virtual se configura como el nivel de más significación actual para replantearse lo que es el ser humano, lo cual hace que esta funja como una potencialidad ontológica sin parangón. Sin embargo, su amplitud trae consigo una amplia serie de dificultades, que cuestionan las bases ontológicas de la constitución del ser humano y la manera cómo sea dado a lo largo de la historia la interacción entre los individuos. Estas potencialidades recrean amenazas que patentizan la fragilidad del sujeto. Es por ello necesario reflexionar sobre estas dificultades, analizando las características que la virtualidad recrea y cómo funciona en la construcción de la identidad personal y la autoconcepción del individuo. Aceptar que lo virtual constituye también una dimensión de la realidad humana que extiende sus características y que influye severamente en la transformación de su ontología permitirá descubrir nuevos caminos de reflexión y análisis que alejen las amenazas que buscan socavar lo humano y, ante su fragilidad, se presenten como herramientas para continuar trabajando en la igualdad y la dignidad de cada individuo.

Palabras clave: sujeto, realidad virtual, ontología, identidad, fragilidad del sujeto

Résumé : La multiplication des dimensions de la réalité entraîne une série de possibilités qui ont permis de reproduire la dynamique humaine du monde physique dans des domaines non envisagés auparavant. La réalité virtuelle est configurée comme le niveau le plus important actuellement pour repenser ce qu'est l'être humain, ce qui en fait une potentialité ontologique sans précédent. Cependant, son ampleur entraîne une large série de difficultés, qui remettent en question les bases ontologiques de la constitution de l'être humain et la manière dont se donne

¹ *Philosophie*, Múnich, Alemania y Máster en Estudios Avanzados en Literatura Española e Hispanoamericana, *Universitat de Barcelona*, España. Profesor universitario de pregrado y posgrado en varias universidades de Guatemala. Ha sido consultor de Naciones Unidas y es miembro de la Red Internacional ALEC y OCUA.

l'interaction entre les individus tout au long de l'histoire. Ces virtualités recréent des menaces qui montrent la fragilité du sujet. Il est donc nécessaire de réfléchir à ces difficultés, en analysant les caractéristiques que recrée la virtualité et comment elle fonctionne dans la construction de l'identité personnelle et de la conception de soi de l'individu. Accepter que le virtuel constitue également une dimension de la réalité humaine qui étend ses caractéristiques et influence gravement la transformation de son ontologie nous permettra de découvrir de nouvelles voies de réflexion et d'analyse qui écartent les menaces qui cherchent à miner l'humain et, compte tenu de sa fragilité, présentés comme des outils pour continuer à travailler sur l'égalité et la dignité de chaque individu.

Mots clés : sujet, réalité virtuelle, ontologie, identité, fragilité du sujet

Resumo: A multiplicação das dimensões da realidade traz consigo uma série de possibilidades que têm permitido reproduzir a dinâmica humana do mundo físico em áreas antes não contempladas. A realidade virtual configura-se como o nível mais significativo atualmente para repensar o que é o ser humano, o que a faz servir como uma potencialidade ontológica sem paralelo. Contudo, sua amplitude traz consigo uma ampla série de dificuldades, que questionam as bases ontológicas da constituição do ser humano e a forma como se dá a interação entre os indivíduos ao longo da história. Essas potencialidades recriam ameaças que mostram a fragilidade do sujeito. É necessário, portanto, refletir sobre estas dificuldades, analisando as características que a virtualidade recria e como ela atua na construção da identidade pessoal e na autoconcepção do indivíduo. Aceitar que o virtual constitui também uma dimensão da realidade humana que amplia as suas características e influencia severamente a transformação da sua ontologia permitir-nos-á descobrir novos caminhos de reflexão e análise que afastem as ameaças que procuram minar o humano e, dada a sua fragilidade, apresentados como ferramentas para continuar trabalhando pela igualdade e dignidade de cada indivíduo.

Palavras chave: sujeito, realidade virtual, ontologia, identidade, fragilidade do sujeito

Abstract: The multiplication of reality's dimensions entails with it a series of possibilities that have allowed to reproduce human dynamics of the physical world in areas not previously contemplated. Virtual reality is configured as the most currently significant level to rethink what the human being is, which makes it serve as an unparalleled ontological potentiality. However, its breadth brings with it a wide range of difficulties, which question the ontological bases of the constitution of the human being and how the interaction between individuals is given throughout history. These potentialities recreate threats that patent the fragility of the subject. It is therefore necessary to reflect on these difficulties, analyzing the characteristics that virtuality recreates and how it works in the construction of personal identity and the individual's self-conception. Accepting that the virtual also constitutes a dimension of human reality that extends its characteristics and severely influences the transformation of its ontology will allow us to discover new paths of reflection and analysis that remove the threats that seek to undermine the human and, given its fragility, they are presented as tools to continue working on the equality and dignity of each individual.

Keywords: subject, virtual reality, ontology, identity, subject's fragility

Introducción

La transformación de la persona, del concepto del propio yo y del imaginario que constituye lo que es cada individuo ha adquirido una dimensión sin parangón en los albores del siglo XXI. Esto se debe a la enérgica irrupción de lo virtual y las nuevas tecnologías, que han permitido un aumento en los terrenos en los que el ser humano se desenvuelve. Lo que anteriormente se limitaba a la realidad física y las relaciones de los objetos que la conforman, creando valores de intercambio simbólicos y conceptuales entre las cosas del mundo (dando pie al comercio, la adquisición de bienes y la propiedad) son ahora maneras de desenvolvimiento e interacción en los mundos virtuales, canjeando abstracciones, funciones algorítmicas y simulaciones a precios desorbitados².

Aquello que antaño era valorado en trabajo físico, siendo retribuido con elementos materiales necesarios para la subsistencia vital, como granos básicos y legumbres, hoy en día se trastrueca en la compra de elementos de ocio digital, como trajes especiales, armas virtuales ineludibles y pasos de baile para videojuegos³. Todo este cambio en las formas de vida invita a un replanteamiento de lo que somos como seres humanos, preguntándonos si estos derroteros son de beneficio para el desarrollo de la humanidad o suponen algún tipo de riesgo para las actuales y próximas generaciones, en especial en la manera cómo se construye la denominación y comprensión de lo que es el ser humano.

Trazar un camino que dé respuestas a estas interrogantes se vuelve algo sobremanera necesario. Y no por la errónea creencia de poder brindar ahora resolución a las cuestiones que la historia intelectual humana ha intentado descifrar (recordemos que la pregunta por el *qué soy* se remonta desde los inicios griegos de la cultura occidental, en el lejano siglo IV a.C., dándose con anterioridad en culturas orientales como el hinduismo y el budismo), sino porque los avances tecnológicos de la actualidad recrean problemáticas que antaño no se presentaban y corresponden con *amenazas* a la constitución de lo que es el ser humano, haciendo más complejo responder estas interrogantes.

Si la noción subjetiva de lo que un individuo es, ha sido profundizada por la filosofía, la teología, la psicología, la sociología y, con más notoriedad hoy en día, con la biología, la neurociencia y demás ciencias cognitivas, los campos de acción de la persona sobrepasan ahora las esferas de la realidad, logrando la convivencia en entornos digitales, la configuración de la identidad a través de la exposición en las redes y el planteamiento de si es posible *upload* en una computadora funciones cognitivas, es decir, aspectos tan íntimos como la memoria y los recuerdos. Todo esto convierte al yo en una *fragilidad*, un aspecto tan endeble y modificable que resquebraja las propias bases ontológicas de su constitución. Es por ello imperativo tener presente estas amenazas y fragilidades, para que los cambios vertiginosos de la creciente tecnología no socaven lo *humano*, siendo utilizadas en beneficio de la dignidad de cada persona.

² Por ejemplo, en el 2021, el *non-fungible token* (NFT) denominado *Everydays: the First 5000 Days* fue vendido en la casa de subasta británica Christie's por un valor de USD 69.3 millones, siendo la obra digital más cara jamás vendida (Reyburn, 2011).

³ En el famoso videojuego *Fortnite*, la moneda utilizada es denominada *V-Buck*, que adquiere el valor de \$ 8.99 por cada 1000 *V-Bucks*, pudiendo incluso fluctuar su costo en dólares (Tassi, 2023). Con ellos se pueden comprar bailes y armas. Es de mencionar que la adquisición de trajes especiales que simulan personajes de la cultura popular puede variar entre los USD 7.00 y 134.00 (CBC Kids News, 2021).

La multiplicación de las dimensiones reales

Una primera línea de reflexión corresponde a la pregunta por la realidad y lo existente. El campo de lo que es, donde el ser humano se desenvuelve, se disponía por certeza material y por contingencia ideal desde antaño, antes de la revolución tecnológica del siglo XX. Esto se debe a que se patentizaba la existencia de un mundo físico y cuestionaba –desde las nociones religiosas y posicionamientos a favor de lo allende a la vida terrena– si no existía una naturaleza que sobrepasara estos límites materiales. El anhelo humano de manifestar una vida después de la muerte, sin demarcarse esta solamente al tiempo en la Tierra, promovía distintos posicionamientos que afirmaban que no somos seres exclusivamente corporales.

Estas afirmaciones no se hacían sin fundamento. Si bien las nociones religiosas y espirituales pueden cuestionarse, uno de los elementos que más fuerza ha tenido para dar cuenta de que no existe solo lo material es la reflexión sobre la índole ontológica de las ideas y los pensamientos, aquello que tiende a denominarse como *mental*. Toda imaginación, toda idea, toda representación y pensamiento cuenta con un carácter intangible, abstracto, adimensional e informal, patentizando su esencia no material. Si bien, no se pone en tela de juicio la proveniencia de este contenido⁴, en su mayoría de nacer empírica, sigue siendo debatible la naturaleza de lo mental. Todo esto ha formado la *dualidad ontológica* en la historia intelectual humana, conocida también como *dualismo de la substancia* (Beckermann, 2011) y, con ello, la propuesta de que existe una realidad más allá de la materia, en donde pueden caber, siempre con un grado de incertidumbre, lo anímico, lo espiritual y lo divino.

Pero ¿qué pasaría si considerar solo dos niveles ontológicos constituyentes de la realidad fuera impreciso, necesitando aumentar las dimensiones? Situarse en el contexto actual permite identificar sin dificultad posibilidades plurales. La física cuántica, verbigracia, da cuenta de una multiplicidad de entidades constituyentes que se relacionan entre sí, cambiando la noción antigua de materia e indagando por las *partículas elementales*⁵ que forman el andamiaje del universo, las cuales se vinculan dependiendo del tipo de interacción (por ejemplo: electromagnética, termodinámica o gravitacional) y que podrían, incluso, dar cuenta de lo mental.

Este conocimiento se logra a través de cálculos y mediciones, lo cual ha llevado a varios científicos a considerar el ámbito matemático como otro nivel ontológico elemental del universo, más abstracto e intangible, pero con absoluta objetividad y certeza⁶. Aquí se debe hacer una consideración. Este es el terreno de la realidad que parece conformar el universo *dado*. La labor científica busca entender estos elementos y así poder explicar lo que existe. Sin embargo ¿sería posible también crear niveles y ámbitos de realidad que busquen transformar aquello que da el universo por aspectos más apetecibles, afines a las voliciones y deseos humanos?

4 Esto es a lo que tiende, o bien, la *intencionalidad* según es entendida desde los ámbitos fenomenológicos y de filosofía de la mente. Una definición más precisa es la dada por Jaworski: “*Intentionality is the feature some mental states have of being directed at something – of being about or of or for something*” (2011: 30).

5 El modelo estándar de la física cuántica es el que, a la fecha, expone los elementos constituyentes más simples: “*In the current view, then, all matter is made out of three kinds of Elementary particles: leptons, quarks, and mediators*” (Griffiths, 1987: 46).

6 Penrose considera un *triplismo*, el cual se constituye de “*these three forms of existence—the physical, the mental, and the Platonic mathematical—as entities belonging to three separate ‘worlds’, drawn schematically as spheres*” (2004: 17).

Cada existencia está condicionada por el cúmulo de vivencias que le deparan. A lo largo de la historia, el ser humano ha buscado cambiar lo dado para hacer más propicia y cómoda su estancia en la Tierra. Esto ha llevado a un vasto número de transformaciones de la naturaleza, viendo cada elemento como un utensilio, cuyo conocimiento permitiría transformarlo en una herramienta moldeable a placer. Esto es la dicotomía *episteme-techné* de la filosofía platónica (Platón, 2004), donde conocer la naturaleza conllevará dominarla y dominarla permitirá transformarla.

Las ciencias, con sus teorías y planteamientos, derivándose además del *deseo* de cambiar lo que es dado, han propiciado la creación de la ingente cantidad de objetos que existen, logrando así transformar la constitución del mundo y construir una realidad más acorde con las voliciones humanas. Fruto de esto son los vastos niveles de industrias culturales, objetos de ocio, sistemas de clasificación simbólica, modelos estructurales de interacción y creación de conceptos, que hoy en día han llegado a consolidarse como deportes, *hobbies*, mobiliario de uso cotidiano, actividades profesionales, sistemas académicos, utensilios de computación y la gran y ampulosa esfera de quehaceres que combinan objetos y actividades en nuestra cotidianidad.

Realidad virtual como potencialidad ontológica

Estas actividades, incluso, han obtenido magnitudes anteriormente inimaginables, relegando el aspecto material, y, haciendo uso de los prolíferos campos computacionales, han llegado a formar *realidades virtuales*, ampliando así las dimensiones ontológicas que se consideran y surgiendo estas ahora ya no como algo *dado*, sino como algo *producido*. La realidad virtual puede definirse como “un espacio inmersivo, interactivo y generado por computadora”⁷ (Chalmers, 2023: 189), en la cual lo que contiene este espacio ya no es una dimensión física en sí, sino una *simulación*, recreada por circuitos integrados electrónicos y patrones algorítmicos que representan en una pantalla aquello que se da en la materialidad.

Profundizar en esta dinámica es importante, más en el concepto de simulación. Baudrillard explora este tema e indica que “la simulación ya no es la de un territorio, de un ser referencial, de una sustancia. Ella es la generación por modelos de un real sin origen ni realidad: hiperreal”⁸ (1981: 10). Esta generación de lo real se posiciona como un problema, puesto que las diferencias con lo material se difuminan y logran presentarse engañosas, llegando a considerarse también como lo auténtico dado. La cuestión por lo simulado lleva a posicionar sus contrapuestos y buscar aclarar las diferencias. Para ello se coteja el término disimular con el de simular:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Uno se refiere a una presencia, el otro a una ausencia. Pero la cosa es más complicada, porque simular no es fingir. [...] Así pues, fingir o disimular dejan intacto el principio de realidad: la diferencia es siempre clara, ella sólo está enmascarada. Mientras que la simulación pone

7 “An immersive, interactive, and computer-generated space”. Traducción del autor del artículo.

8 “La simulation n’est plus celle d’un territoire, d’un être référentiel, d’une substance. Elle est la génération par les modèles d’un réel sans origine ni réalité: hyperréal”. Traducción del autor del artículo.

en duda la diferencia entre “verdadero” y “falso”, “real” e “imaginario”⁹ (Baudrillard, 1981: 12).

Por tanto, la denominación de simulación baudrillariana enfatiza el inexorable carácter de no poder discernir entre lo virtual y lo físico, transformando la realidad, expandiéndola e incorporando nuevos niveles de realidad: esto es una *hiperrealidad*. Ella es producto, no solo del avance tecnológico y del deseo de transformación de la existencia, sino también se da como una consecuencia de las dinámicas sociales creadas por la globalización, por el mundo capitalista que entrelaza sistemas de interacción económica, política y cultural, haciendo más angostas las conexiones y permitiendo vincular a través de interfaces electrónicas las enormes brechas geográficas.

Pero, si se habla de dimensiones constituyentes de la realidad difuminadas por el concepto de lo hiperreal anteriormente abordado, ¿puede considerarse a la realidad virtual como una verdadera realidad como lo es la realidad física? Sí. Esta respuesta afirmativa se denomina *realismo virtual* y admite que la “realidad virtual es una realidad genuina, con el énfasis especialmente en la visión de que los objetos virtuales son reales y no una ilusión”¹⁰ (Chalmers, 2023: 106). Con ello, se ha creado un nuevo nivel de lo que existe, de esencia distinta a lo material y lo mental: lo *virtual*, con lo cual se puede interactuar.

Esta característica es fundamental, pues da cuenta de que los objetos virtuales son entidades creadas con diferentes grados de poder causal, por ejemplo, funcionan como simples efectos decorativos del espacio en que se encuentran, los cuales no pueden ser penetrados (solidez). Al mismo tiempo, todos tienen un tipo de relación con el lugar donde acaecen, siendo su actividad de acuerdo con diferentes orientaciones y pudiendo cambiar entre la pasividad (objetivos virtuales fijos) o actividad (objetos virtuales movibles). Esto último les da carácter de animación, simulando ser entidades animadas del mundo físico, como animales, simples objetos o seres humanos (Chalmers, 2023)¹¹.

Póngase el ejemplo del famoso videojuego *Minecraft*, donde uno puede aventurarse en primera persona a través de entornos de supervivencia (*survival mode*), entrando en contacto con criaturas hostiles (*mobs*), que van desde animales, plantas en movimiento y seres antropomorfizados, a los cuáles se puede atacar con distintas herramientas. Al mismo tiempo, existe otro modo de juego en el cual uno puede crear y configurar su entorno (*creative mode*), construyendo distintas obras arquitectónicas, desde casas a edificios, y modificando incluso el ambiente natural, con movimientos de tierra, excavaciones y labrando en distintas elevaciones los terrenos. Todo esto permite dar cuenta de la versatilidad del videojuego, donde la realidad virtual permite llevar a cabo distintas actividades que simulan el mundo físico.

9 “*Dissimuler est feindre de ne pas avoir ce qu'on a. Simuler est feindre d'avoir ce qu'on n'a pas. L'un renvoie à une présence, l'autre à une absence. Mais la chose est plus compliquée, car simuler n'est pas feindre. [...] Donc, feindre, ou dissimuler, laissent intact le principe de réalité: la différence est toujours claire, elle n'est que masquée. Tandis que la simulation remet en cause la différence du «vrai» et du «faux», du «réel» et de l'«imaginaire»*”. Traducción del autor del artículo.

10 “*Virtual reality is genuine reality, with emphasis especially on the view that virtual objects are real and not an illusion*”. Traducción del autor del artículo.

11 Chalmers (2023) profundiza en esto, diciendo que estas categorías corresponden a una clasificación aún más amplia, pues muchos objetos virtuales pueden, no solo pertenecer a distintos grados de poder causal, sino crear otros grados más específicos.

Si bien este es un ejemplo de entretenimiento correspondiente con una dinámica más lúdica (dirigida a un grupo infantil y juvenil), existen otros tipos de videojuegos que presentan entornos virtuales más complejos y afines a la cotidianidad, verbigracia, *Second Life*¹². En él, un jugador interactúa en un entorno tridimensional, creando un *avatar* humano configurado de acuerdo con una amplia gama de posibilidades de moda y replicando dinámicas relativas a la vida cotidiana: trabajar, educarse en una institución, ir de compras, alimentarse, comercializar de acuerdo con la moneda de cambio, realizar actividades de ocio (desde algún deporte hasta asistir a conciertos o a la iglesia) e, incluso, tener relaciones interpersonales de amistad y afectividad (llegando hasta a recrear matrimonios y encuentros íntimos). Todo esto se establece a través de una armonía comunitaria de acuerdo con las leyes vigentes, instituidas en los parámetros del videojuego.

Esta variopinta gama de ambivalencias y posibilidades, de las bifurcaciones hiperreales y el carácter ontológico de las virtualizaciones, posicionan la realidad virtual como una *potencialidad ontológica*, donde lo contingente se amplía a medida que crece el ámbito tecnológico, dibujando una infinitud de caminos por los cuáles trastocar el mundo material y transforman lo que anteriormente se consideraba como realidad, ampliando el terreno de posibilidades, permitiendo que las dinámicas que se recreen sean una extensión de los quehaceres físicos. Esto, no obstante, lleva a una problemática. Si el carácter hiperreal da cuenta de la difuminación de lo simulado, siendo esto ya una realidad, ¿qué pasa con las dinámicas constituyentes a la subjetividad humana, caracterizadas en la identidad, personalidad e interacción con otros individuos, aspectos desempeñados ahora en la amplia virtualidad? A continuación, se procederá a reflexionar sobre estas dinámicas.

Posibilidades mediatas y mediadas

El auge de las redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *X*, *WhatsApp* y *TikTok*, entre otras, muestra la evolución de la comunicación humana y sus modos de interacción. Incluso, la reciente pandemia del Covid-19 obligó a utilizar no solo estas herramientas sino otras formas de contacto humano, proponiendo videoconferencias, uso remoto de las computadoras y el trabajo en casa como maneras pertinentes de llevar a cabo las responsabilidades laborales que en ese momento no se podían desarrollar en la oficina. *Zoom*, *Microsoft Teams* y *Google Meets* fueron algunas de las plataformas más utilizadas para llevar a cabo estas actividades. Un aspecto importante por resaltar es la fácil disponibilidad de estas aplicaciones, ya que el acceso gratuito en las versiones básicas permitió su uso inmediato y diligente. Por su parte, las versiones pagadas ampliaban en gran manera el número de participantes, herramientas y beneficios, siendo ideales para corporaciones o instituciones educativas.

Un primer posicionamiento debe ser destacado en estas dinámicas. Si bien el empleo de estas herramientas virtuales se caracteriza por su disponibilidad y novedad, también crean ciertas *necesidades* que influyen al individuo. Dos necesidades básicas pueden identificarse: la necesidad de pertenencia a un conjunto y la necesidad de ser distinto a los demás¹³ (Krämer et. al. 2017). Para ello, cobra suma

12 Llamativo es que *Second Life* fue creado en 2002, años antes de redes sociales como Facebook o Instagram, y a la fecha posee más de 64 millones de usuarios (Douglass, 2023).

13 Tómese esto en sentido positivo, puesto que la necesidad de ser distinto a los demás va en la línea de ser alguien que resalte, no como el cúmulo olvidado, sino que “la impresión que otros reciben de uno pueda ser controlada” para beneficio del individuo (Krämer et. al., 2017: 43).

relevancia la presentación individual. Tanto las redes sociales como las plataformas de videoconferencia y demás mundos virtuales permiten al individuo transformar las antiguas formas de presentación personal y poder intervenir en estos procesos. Esto resalta aspectos favorables que permiten posicionar al individuo como perteneciente al grupo con el cual interactúa. De esta forma surge lo *mediato* y lo *mediado* como aspectos que intervienen en estas prácticas de presentación.

Primero, lo *mediato*, porque no se da de manera súbita, sino que la comunicación es acordada y programada, pudiendo uno decidir, verbigracia, en qué momento conectarse a la videoconferencia e incluso en qué momento encender la cámara. En las redes sociales, esto también sucede. Uno decide cuándo y cómo presentarse, pudiendo tomar su tiempo en interrelacionarse. A diferencia de una comunicación física e interpersonal, cualquier pregunta o comentario invita a una respuesta inmediata, lo cual puede afectar la calidad de respuesta que se brinda debido a la necesidad de una pronta contestación y, con ello, afectar también la percepción del interlocutor. Esta característica de mediatez permite flexibilizar el tiempo de presentación, buscando siempre los objetivos de pertenencia y aceptación a través de la mediación del contenido que uno va a presentar.

Esto influye el segundo aspecto, pues al ser *mediado* permite que uno pueda interceder y configurar la forma en que se presenta, es decir, el atuendo a utilizar, el espacio dónde uno se expone, el tipo de imagen que le representa, ciertos rasgos, la postura y el contorno que se aprecia, entre otras. Estas dinámicas han tenido algunas dificultades en el ámbito de la videoconferencia, porque se vulnera la intimidad del hogar, obligando a muchos a tener que mostrar su lugar de habitación. Si bien para varias personas esto no es problema, otras buscan maneras de matizar su espacio. La creación de filtros virtuales (*filters*) fue una herramienta sobremanera útil para las conferencias, haciendo de este tipo de simulación una de las aplicaciones más utilizadas. Simular un trasfondo (*background*) como una oficina, una casa ordenada, un piso con vistas al parque o una extensa biblioteca son algunas de las maneras con las que uno se puede presentar. En las redes sociales ese aspecto de mediación se fortalece más al manejar uno distintas opciones del perfil que está presentando. Aquí es posible seleccionar la imagen que se desea publicar y con ello uno puede simular emociones, posesiones, incluso puede editar (dado el avance de las tecnologías virtuales) su entorno y facciones para ser estéticamente más atractivo y aceptado en un grupo específico.

La mediatez y la mediación son fundamentales en la realidad virtual para completar el proceso de *impression management*. En él “se intenta controlar la impresión que los otros individuos construyen sobre uno mismo”¹⁴ (Krämer et. al., 2017: 44), contribuyendo así con el cumplimiento de la necesidad de pertenencia a un conjunto y la necesidad de ser distinto a los demás. Aquí oscilan dos posicionamientos: la identidad personal (*personal identity*), lo cual constituye lo que somos como individuos, y las autoconcepciones (*self-conceptions*), que corresponden con los pensamientos de cómo consideramos que somos (Floridi, 2014).

Si bien la identidad personal es construida por el cúmulo de experiencias e impresiones vitales, así como la confluencia de hechos y relaciones personales, esta no constituye un producto del deseo, es decir, uno no puede construir su identidad a voluntad, sino que es un producto complejo de distintos aspectos volitivos e independientes de una persona. Si bien la autoconcepción ideal conllevaría una sintonía con la identidad personal, aquella se muestra en lo común diferente con

14 “Bei dem Individuen versuchen, den Eindruck, den sich anderer über sie bilden, zu kontrollieren”. Traducción del autor del artículo.

esta. Este paraje es parte de los retos de la psicología del individuo, donde un trabajo de interiorización y autoconocimiento reflexivo erige el andamiaje armónico entre lo que uno es y cómo uno se ve. Si bien, la autoconcepción busca maneras de transformar la identidad personal, muchas veces sigue otros derroteros que fingen o aparentan la identidad con el fin de hacer más efectivo el *impression management*.

Aquí la realidad virtual posibilita *aparentar la armonización*, construyendo una falsa concepción de uno mismo y sosteniendo la disociación. En esta situación, la autoconcepción es maquillada a través de la presentación en las redes sociales, teleconferencias y demás plataformas virtuales con caracteres, actividades, emociones y actitudes que no corresponden con la identidad personal, buscando la efectividad del *impression management*. Estas simulan una característica que no es correspondiente con el ser, por ejemplo, presentar en el perfil de *Instagram* fotografías con objetos de lujo, como automóviles u otros enseres, simulando poseerlos cuando uno no es dueño de estos. El aspecto físico también se vuelve maleable en estos contextos, donde aplicar ciertos filtros permite modificar los rasgos corpóreos¹⁵, con el objetivo de que sean vistos con más aceptación del público. Al ser utilizadas estas posibilidades de manera irreflexiva se vuelven amenazas para el sujeto.

La construcción virtual del sujeto

Dados estos elementos, es necesario aclarar cómo se da la construcción del sujeto desde la realidad virtual. Puesto que estos cambios se han dado en las últimas décadas, transformando el entorno y los ambientes que rodean al ser humano, es importante hablar de una *reontologización*, la cual se utiliza de la siguiente manera:

Con el fin de referir a una forma muy radical de reingeniería, una que no solo designa, construye o estructura un sistema (por ejemplo, una compañía, una máquina o algún artefacto) de nuevo, sino una que también transforma fundamentalmente su naturaleza intrínseca, eso es, su ontología o su esencia. En este sentido, por ejemplo, nanotecnologías y biotecnologías no están simplemente reingenierizando, sino realmente reontologizando nuestro mundo.¹⁶ (Floridi, 2013: 6).

Esta reontologización ha afectado, también, a la manera en que somos como seres humanos. Para entender este proceso es importante dejar de lado las suposiciones que reducen el ser únicamente al aspecto corporal, poniendo de bordes la extensión del cuerpo y, como frontera, las terminaciones de la piel. La manera cómo funciona nuestra relación con el mundo da cuenta de que somos una *mente extendida*

15 Actualmente se utiliza ampliamente el *Deepfake*, el cual corresponde a la técnica de falsificar imágenes, sonidos y videos, incrustando los rasgos físicos de una persona en otro cuerpo, diciendo algo o haciendo algo, buscando fingir que es real. Esto hace parecer que una persona tiene ciertos rasgos físicos o bien que participa en ciertos actos, muchas veces, inescrupulosos. La inteligencia artificial del *Deelfake* ha permitido crear también rostros modificados, mezclando rasgos físicos de distintas personas y haciéndoles parecer seres humanos reales.

16 “In order to refer to a very radical form of re-engineering, one that not only designs, constructs, or structures a system (e.g. a company, a machine, or some artefact) anew, but one that also fundamentally transforms its intrinsic nature, that is, its ontology or essence. In this sense, for example, nanotechnologies and biotechnologies are not merely re-engineering but actually re-ontologizing our world”. Traducción del autor del artículo.

(*extended mind*). Clark y Chalmers (1998) argumentan sobre esta postura, indicando que muchos de los procesos cognitivos no tienen presencia únicamente en el cerebro humano, sino que uno se ayuda de elementos externos al cuerpo para poder ejecutar funciones intelectuales, verbigracia, las notas del teléfono, donde uno escribe ideas, datos e información de acceso inmediato (siempre que tenga el celular a la mano, algo que hoy en día es sumamente común).

Este tipo de memoria funciona como la memoria cerebral, en la cual uno guarda información a la cual puede acceder a través del recuerdo en el momento que plazca. Por tanto, así como uno puede memorizar la dirección de sus padres, es posible también escribir esta dirección y guardarla en el celular. Pese a ser un método de memorización y acceso a la información distinto en forma, en contenido, en el objeto del recuerdo, es el mismo. Esto hace ver que nuestra mente se extienda allende el cuerpo, permitiendo utilizar elementos externos en nuestra cotidianidad para llevar a cabo nuestras labores cognitivas.

Clark y Chalmers (1998) concluyen con esto que sobrepasar los límites mentales constituye también parte elemental de lo que es uno mismo, siendo esta información contenida en elementos externos también parte de la identidad de una persona como un ente cognitivo. Cada ser humano se convierte, por tanto, en un sistema extendido más allá de las fronteras biológicas y adecuándose a elementos externos, como celulares, computadoras, mobiliario y demás utensilios. Dada esta cuenta y las nuevas dimensiones ontológicas de la realidad anteriormente tratadas, se pueden plantear la siguiente pregunta: ¿es por ende aquello que presento en la realidad virtual, desde un perfil hasta un avatar, una extensión de lo que soy? Desde esta perspectiva, la respuesta es afirmativa. Incluso, esto puede llevar a la *corporeización virtual*¹⁷, en la cual “un cuerpo virtual (un avatar) es el propio cuerpo”¹⁸ (Chalmers, 2023: 219).

Al indicar que el cuerpo de alguien no está hablando de una suplantación o una distorsión de la propia identidad, sino de una expansión, entendiéndose que, así como lo mental tiene funciones formales fuera del cuerpo, el cuerpo tiene aspectos de sensibilidad y experiencia más allá de la materialidad. Esta propuesta identifica algunos factores que envuelven la corporalidad y sirven de base para entender cómo es que ciertos aspectos pueden ser contraproducentes en la realidad virtual.

Para Chalmers (2023), un cuerpo físico se convierte en el *locus* (lugar) por el cual se lleva a cabo el actuar y la percepción del mundo con el cual cualquier ser humano se relaciona. Asimismo, el cuerpo es el *locus* de la presentación personal, siendo el aparato con el cual uno puede darse a conocer a los demás e interactuar con ellos. Esto lleva a que sea también el *locus* de la identificación individual, puesto que uno es anuente al reconocimiento de su cuerpo en contraposición con otras corporeidades u objetos. Por último, el cuerpo es el *locus* de la existencia, del cual no es posible despegarse en algún momento de la vida, sino se convive estrechamente con él en el entorno de realidad física en el cual un ser humano se encuentra. En el momento en que el cuerpo perece, imposibilitando continuar cumpliendo sus funcionalidades, es donde la vida física acaba.

17 Es de mencionar que los detractores de esta propuesta la denominan una *ilusión de propiedad del cuerpo* (*body ownership illusion*), empero, desde la perspectiva de la *extended mind*, esto no es una ilusión, siendo al mismo tiempo, una parte de la realidad corporal (Chalmers, 2023).

18 “A virtual body (an avatar) is one’s own body”. Traducción del autor del artículo.

Ahora, estas características que hacen del cuerpo el *locus* del actuar, de la percepción, de la presentación, de la identificación y de la existencia, ¿pueden darse también en la realidad virtual? Nuevamente la respuesta es afirmativa. El avatar que se elige en un videojuego, el perfil de la red social, las imágenes que se comparten de una persona, constituyen extensiones de lo que un individuo es en la medida en que se convierten en el *locus* de un actuar virtual, de una percepción virtual, de una presentación virtual, de una identificación virtual y de una existencia virtual.

Por tanto, todas estas áreas de la corporalidad pueden darse también en la realidad virtual, siendo en esta medida productos que presentan la identidad personal a través de la construcción de lo que se tiene como autoconcepción. Un ejemplo de ello es la funcionalidad del individuo en un *masive multiplayer online role-playing game* (MMORPG)¹⁹. En él, la persona elige un avatar, teniendo comúnmente la posibilidad de configurarlo para presentarse en el videojuego. Posteriormente, este avatar es colocado en un mundo virtual, siguiendo una trama narrativa que le permite interrelacionarse con elementos del entorno o con otros jugadores. En esta dinámica se lleva a cabo un actuar, verbigracia, el tener una pelea con un enemigo, con lo cual se perciben las maniobras de ataque para tener una defensa acorde y evitar ser herido. Aquí, cada jugador identifica su avatar y al mismo tiempo los personajes contrincantes. Salir victorioso o perdedor condicionará la continua existencia en este videojuego.

Estas ideas han dejado ver de qué manera las configuraciones físicas se llevan a cabo formalmente en la realidad virtual a través de una reontología, permitiendo encontrar un parangón en el funcionamiento y pudiendo comprender, desde los parámetros de cada sujeto, que el personaje virtual también constituye una parte de la existencia de los seres humanos gracias al fenómeno de corporeización virtual. Aquí se aprecia cómo el *sujeto* se modela también dentro de los horizontes de esta nueva realidad, pues el percibir, desenvolverse, interactuar y recopilar información también funguen un papel preponderante para constituirse como un ente individual. Tras estas aclaraciones es pertinente ahondar en las dificultades y retos que atañen a este sujeto en la realidad virtual.

Amenazas y fragilidades que transforman ontologías

Muchas son las *amenazas* que emergen en la convivencia e interacción con la realidad virtual. Lin y Latoschick (2022) identifican algunas que atañen directamente al sujeto, afectando también a su privacidad, las cuales invitan a tener ciertas precauciones primarias en el empleo de la realidad virtual. Estas se acuerpan en un primer tipo de amenazas que se pueden denominar *informacionales* y relacionan los datos del mundo físico con lo virtual, siendo este el foco de acceso para infringir en la materialidad a través de la sustracción de información.

Entre ellas, se puede mencionar la *infracción de identidad* (*identity infringement*). Esta consiste en personificar a un individuo, haciendo que algún elemento virtual haga referencia a los nombres, la información e incluso el aspecto de una persona. Esto se ve desde la creación de perfiles falsos en redes sociales, como un *Facebook* ficticio de alguna celebridad, hasta la configuración de un avatar con las facciones de un sujeto específico. Uno de los objetivos más comunes de la infracción de

¹⁹ Los *videojuegos de rol multijugador masivo en línea* (MMORPG) son unas de las modalidades más afamadas de videojuegos a través de internet. En ellos, miles de personas alrededor del mundo se conectan para interactuar en mundos fantásticos, realizando ciertas actividades, completando niveles y cumpliendo con retos según cada videojuego. *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* o *RuneScape* son algunos ejemplos.

identidad es utilizarlos para cometer actos inescrupulosos, que pongan en juicio la ética de la persona, haciendo mofa y burla de ella, dañando su imagen pública y buscando, incluso, hasta chantajearle.

Puesto que quienes realizan la infracción de identidad no son las personas que representan, esto dirige a otro tipo de amenazas, entre las que se pueden mencionar las amenazas a la responsabilidad (*threats to accountability*). Esto se debe a que “el anonimato y el disfraz de la identidad también impiden el seguimiento de la responsabilidad de los avatares en la RV [realidad virtual] social”²⁰ (Lin y Latoschick, 2022: 11). Al no poder garantizar la identidad, muchos actos delictivos grupales e individuales son ocasionados, no pudiendo rastrear a la persona que los comete, escondiéndose tras un perfil falso, con información ficticia y buscando víctimas a las que puedan engañar haciéndose pasar por otras personas²¹. Es de mencionar que esto implica una enorme dificultad ya que muchas veces se jaquean distintas cuentas verdaderas, robando los datos para cometer posteriormente la infracción de identidad.

Esto lleva a una tercera amenaza: la revelación de la privacidad personal (*revealing of personal privacy*). Esto funciona en una doble vía: en principio, hurtando información de la web para poder cometer algún tipo de acto criminal en el mundo material, por ejemplo, el acoso, el robo, las extorsiones y algún otro tipo de daño al individuo. O bien, utilizar la información para cometer el delito en el mismo mundo virtual, verbigracia, utilizar los datos de una persona para crear alguna cuenta fraudulenta, acceder con un avatar a algún videojuego, hacerse pasar por una persona para hacer una estafa (*scam*) o bien, suplantar la identidad para acceder a las cuentas virtuales de la misma persona (*pishing*). Como se ve, se utilizan datos de las dinámicas materiales (datos geográficos, económicos, identitarios, etc.) para poder tener acceso a distintas plataformas virtuales.

Estas tres amenazas tienen un contexto legal ambiguo, lo cual se debe a que muchas de las normativas de los distintos estados aun no consideran sanciones para acciones que se comenten en el mundo virtual. Una de las problemáticas más comunes es la jurisdicción de la infracción, ya que muchos de los *hackers* que cometen estas fechorías tienden a habitar otros países, o bien, utilizar cuentas codificadas con direcciones de IP de países donde no se tiene un control de la red de internet. Lin y Latoschick (2022) resaltan también que hay muchas instancias judiciales que protegen el anonimato de los usuarios, por lo que es muy difícil poder acceder a la información personal siguiendo solamente un perfil o avatar. Estas ambivalencias e irresoluciones se traducen en *fragilidades del sujeto*, donde las amenazas refuerzan el carácter endeble que tiene nuestra constitución como individuos.

Un segundo tipo de amenazas se vuelve más trascendente y conlleva la configuración y concepción que un individuo tiene de sí mismo, pudiéndose denominar *transformación engañosa de la identidad*. Esta patentiza más la fragilidad humana, pues en vez de presentarse como posibilidades ontológicas de transformación positiva, se presentan como amenazas latentes a nuestra constitución humana. Habiendo resaltado con anterioridad que la realidad virtual es una verdadera realidad, así como la reontologización permite ver a lo virtual como un nuevo *locus*

20 “Anonymity and identity disguise also hinder the track of accountability of avatars in social VR [virtual reality]”. Traducción del autor del artículo.

21 Por ejemplo, al año 2019, Facebook daba de baja más de 5 mil 400 millones de perfiles falsos, una suma mayor al año 2018, que registraba 3 mil 300 millones de identidades fraudulentas (Fung y García, 2019).

de la existencia humana y dar paso a la corporeización virtual, afloran ciertas problemáticas correspondientes a este ámbito virtual.

Una de las amenazas que sale primero a flote puede ser denominada la *alterada correspondencia entre el sujeto virtual y el sujeto material*. Cualquier tipo de infracción a la corporeidad material implica un daño directo al sujeto. Esto afecta a nivel biológico y emotivo, creando heridas físicas y traumas psicológicos que pueden perdurar. Sanarlas implica todo un proceso médico y de salud mental. Pero de esto puede salir una pregunta, ¿de qué manera es dañado un sujeto cuando se infringen sus principios y daña la dignidad de su ser en la virtualidad?

Así como las amenazas informacionales, aquí el daño se da de una manera más profunda en el individuo, no siendo solo afectado por el manejo de datos. Incluso, si bien no siempre se da un daño físico, sí se tiene una alteración según el nivel de correspondencia que tiene una persona con sus perfiles y avatares, llegando a niveles superficiales de emoción o cambios profundos de impacto psicológico y biológico. Si bien, el ser jaqueado y víctima de hurto de información no deja a alguno indiferente, los miedos y temores que surgen del manejo de entidades virtuales puede complejizarse según cada individuo. Por ello este aspecto toma suma relevancia. La manera cómo la realidad virtual puede influenciar estados emocionales se patentiza en el cúmulo de sensaciones que estas promueven, alterando la receptividad y motivando a frustraciones, enojos, tristezas, entre otros aspectos. Lavoit et. al. identifican incluso “que un videojuego de RV puede potencialmente tener consecuencias emocionales dañinas para los usuarios, dependiendo de la naturaleza del contenido”²² (2020: 69). Las emociones que surgen de perder contra un contrincante o no lograr los objetivos propuestos pueden llevar a momentos de frustración severa que afecten de forma consistente el estado anímico general de la persona.

Pero lo curioso de estas afectaciones es que causan también repercusiones en el cuerpo del individuo. Por ejemplo, el denominado *cibersickness*, donde el uso indiscriminado de los videojuegos durante un largo periodo puede ocasionar malestar general, vértigo y mareos (Lavoit et. al., 2020). Hoy en día es abundante la literatura que profundiza este y otros tipos de consecuencias, ahondando en la manera cómo son impactados el funcionamiento cognitivo, el sistema ocular, la postura de una persona, el cansancio muscular, la inestabilidad motriz, contracturas del dorso y la fatiga crónica. No deja de ser llamativo cómo un elemento virtual puede alterar sobremanera la fisiología debido a la alta carga de compromiso que un sujeto pone en llevar a cabo las tareas virtuales y las correspondientes reacciones de no lograr estos objetivos.

Otra amenaza de este segundo nivel puede ser considerada el *problema de la encarnación (embodiment)*. Como se abordó con anterioridad, la teoría de la mente extendida se vincula también con una propuesta del cuerpo extendido y la corporeización virtual, donde este plano de realidad es también el *locus* de la existencia. Con ello, la noción de privacidad corporal también se acompaña de los terrenos virtuales. Esto lo demuestran Lin y Latoschik (2022) al identificar que una de las grandes amenazas es que los abusos físicos se extrapolen a la realidad virtual. Esto implicaría que un avatar también puede ser víctima de una extralimitación o abuso por parte de otros usuarios²³. Aquí se está tomando al avatar como un

22 “That VR gameplay may potentially have harmful emotional consequences for users, depending on the nature of the content”. Traducción del autor del artículo.

23 En *Second Life* tienden a suceder este tipo de abusos, llevando incluso a los desarrolladores del juego a crear manuales y normativas de cómo evitar los abusos (Lin y Latoschik (2022).

elemento de la identidad personal y, por ende, la infracción cometida corresponde con un daño directo al sujeto.

Pero, una concepción del problema de la encarnación tiene que ver también con las utopías virtuales, donde se plantea que el cerebro humano, funcionando como una máquina, puede ser armonizado con las estructuras computacionales para compartir información de un individuo a un sistema operativo. Hoy en día, muchas personas que sufren con alguna dificultad motriz o audiovisual cuentan con el apoyo de mecanismos tecnológicos que les permiten llevar a cabo estas funciones. Incluso, muchos de estos implantes se realizan conectados al cerebro, lo cual incentiva a continuar con la investigación que vincula lo cerebral con aspectos tecnológicos virtuales. Si se logra emparentar lo mecánico con lo biológico de manera tan precisa y exacta sería posible *upload* información básica como las vivencias, recuerdos, emociones, sentimientos, es decir, el conjunto de aspectos correspondientes con la consciencia y el resto de las funciones cognitivas de cada individuo en una máquina.

Estas ideas entran en los debates y discusiones sobre la naturaleza humana pues, al poder uno cargar la información de su experiencia vital, ¿qué pasaría con todos estos datos en la memoria cerebral? ¿Se perdería o se copiaría duplicándose? Y si se duplica esta información, dado el avance tecnológico, ¿se podría hacer un *segundo ser* basado en toda la experiencia de vida de un sujeto, es decir, un duplicado ontológico de base virtual? O bien, si se llegara a descargar del cuerpo toda la información vital, ¿dejaría de ser uno mismo quien es, pudiéndose cargar en *otro cuerpo*, tal vez en otra persona, o bien, un androide con múltiples funciones mucho más elaboradas y eficaces que las humanas? ¿Sería esto una solución al problema de la muerte, siendo posible hablar de una eternidad virtual? Si bien estas ideas se dibujan como imposibilidades presentes, no dejan de ser posibilidades en el futuro, las cuales incentivan la investigación tecnológica en terrenos de inteligencia artificial y mundos virtuales, motivando simultáneamente la inversión económica y la transformación de políticas públicas de cara a estos nuevos retos.

Una última amenaza puede ser denominada *hiperconcientización mal dirigida*. En la medida en que mejor sea trabajada la *impression management*, más efectivos serán sus resultados con otras personas. Dada la globalización, el carácter materialista y el sistema capitalista imperante en la sociedad actual, esto se traduce en grandes remuneraciones económicas y fama a nivel mundial. Las grandes corporaciones y compañías están más anuentes del influjo que tienen las redes sociales y demás plataformas virtuales, por lo que crean estrategias para lograr aumentar la comercialización de productos. Con el fin de llegar directamente al público objetivo identifican *influencers* que puedan servirles como modelos de marca.

Al mismo tiempo, esta posición se vuelve la labor de moda en el siglo XXI. Millones son los sujetos que trabajan cotidianamente para lograr una posición de influencia, haciendo uso de las dinámicas de moda (como bailes en TikTok, fotografías en ciertos lugares para poner en Instagram, o algún mensaje reflexivo sobre una causa global para colgar en X) y así obtener los anhelados *likes*. Esto supone un cambio en la apreciación de lo virtual, pues “nada es demasiado pequeño, intrascendente o realmente privado para no decirlo”²⁴ (Floridi 2014: 63), siendo necesario actualizar esta información y ampliarla para generar la atracción del público.

Esto lleva al fenómeno de la hiperconsciencia de uno mismo o “*hyper-self-consciousness*” (Floridi, 2014), donde se adquiere con mucha más notoriedad la

24 “*Nothing is too small, irrelevant, or indeed private to be left untold.*”. Traducción del autor del artículo.

importancia de lo que uno muestra. Desafortunadamente, esta hiperconsciencia está mal dirigida, puesto que se pone atención a los aspectos que van a hacer que se tenga mejor influencia en las demás personas, en vez de aquello que verdaderamente hace crecer a la persona por sí misma. Para ello se enfocan en: a) aspectos estéticos, llegando a cambiar incluso la forma del cuerpo con el objetivo de ser más atractivo; b) en marcar cierto estatus, teniendo acceso a lugares seleccionados o conociendo otras personas afamadas; y c) llevar ciertas marcas, las cuales tienden a ser productos ostentosos, cuyo ingente valor lo hacen accesible solamente para un número reducido de personas.

La amenaza de hiperconcientización mal dirigida lleva también a una transformación de los valores, lo cual conlleva en varias personas la falsedad ideológica y práctica. Muchos sujetos se ven inmiscuidos en actos indignos, tanto hacia sí mismos como hacia los demás. La extrema sexualización del cuerpo, el seguimiento de corrientes ideológicas de dudable reputación, el fingimiento de acciones humanitarias, la vinculación con productos controvertidos y la teatralidad de sucesos y sentimientos, entre muchas otras prácticas, se dan solamente con el objetivo de obtener más *likes*. Si bien, la transformación de los valores ha sido cuestionada desde distintas perspectivas, viendo muchas veces lo controvertido de mantener los modelos tradicionalistas y conservadores, una transformación irreflexiva e irracional, basada en modas y objetivos comerciales, tampoco es el camino más perdurable para conseguir los fines de igualdad, armonía comunitaria y paz a nivel global.

Conclusión: el asentamiento de la fragilidad

La suma de todos estos aspectos tiene su fundamento en la reontologización que la realidad virtual, siendo una dimensión construida, ha propiciado como nuevas potencialidades de la producción y comprensión del sujeto. Con ello, la mediatez y la mediación se vuelven herramientas idóneas para trastocar las formas de relación del ser humano con el entorno. Sin embargo, la posibilidad de tener más control sobre la manera en que uno puede presentarse a los demás hace que, más que lograr la armonía entre la identidad personal y la autoconcepción, se ronde en los terrenos de la apariencia, dando mucha más importancia a la manera cómo uno es percibido en el entorno virtual.

Esta dinámica se convierte en posibilidades amenazantes, brindando distintos niveles de peligro en el desenvolvimiento del sujeto en la hiperrealidad. Estas amenazas informacionales y de transformación engañosa del sujeto patentizan el aspecto frágil del mismo, puesto que los supuestos que antaño no se podían modificar (como la forma del cuerpo, las facciones, datos informacionales y de carácter de personalidad), hoy en día son absolutamente modificables.

Esta modificación de los aspectos más elementales de la persona constituye, más que una posibilidad positiva, una amenaza que resquebraja la manera cómo se ha construido lo que es el ser humano a lo largo de la historia. Por tanto, la constitución ontológica del ser humano viene a ser afectada por nuevos aspectos que patentizan el carácter endeble del individuo. El sujeto, por tanto, muestra una fragilidad sin precedentes. Esto se debe a que la realidad virtual, más que ampliar el terreno de comprensión de lo humano, ha servido para ampliar las dificultades que problematizan su constitución ontológica.

Lo que es el ser humano se vuelve más complejo de cara a la posibilidad de transformar a gusto la autoconcepción y fingir una vinculación con la identidad personal. Por ende, el trabajo de construcción del individuo se ve afectado por las

necesidades de aceptación, de pertenencia al conjunto, de llamar la atención siendo distinto a los demás y de lograr cumplir los estándares que la moda y otras ideologías de corte capitalista, fruto del sistema imperante, postulan.

Lo peor de todo es que esto se da en detrimento de valores que se aferran en mantener la dignidad de cada ser humano. La contemporaneidad es el resultado de una vasta cadena de repercusiones, inequidades, diferenciaciones y divisiones con las cuales, pese a que los seres humanos tienen mayor comprensión de su igualdad, se achacan más las brechas que distancian a las personas que pueden tener acceso a una vida digna y quienes no. La realidad virtual potencializa estas diferencias por fragilizar al sujeto, banalizar su concepción como individuo y matizar la concepción de lo humano en un sinnúmero de espectros.

Si bien, la naturaleza *real* de lo virtual es ineludible, convivir de la mejor manera con los entornos virtuales debería ser un objetivo significativo para la humanidad. De no trabajar en pro de la concientización del sujeto virtual se sustraerían los beneficios que este campo recrea y se convertiría en un ámbito de corrupción y violencia, de perversión e inequidad, haciendo que las dificultades y aspectos negativos de la vida física se extrapolen en el terreno virtual.

Empero, el panorama no es del todo negativo. Si bien, a partir de estos parámetros se refuerza la fragilidad del sujeto, ella misma puede servir de incentivo y motivación para buscar soluciones reales a los problemas humanos. La misma realidad virtual puede servir como terreno de prueba y experimentación de los problemas del mundo, sin afectar directamente a las personas. Estas motivaciones deben ser planteadas con apego a la dignidad humana, sabiendo de las afectaciones y consecuencias que tiene una mala práctica.

Desde esta perspectiva, la realidad virtual servirá para lograr una positiva construcción del sujeto, que armonice la autoconcepción con la identidad y que logre que la corporeización virtual adquiera una dimensión ontológica positiva para los seres humanos, superando lo endeble y frágil y convirtiendo al ser humano en alguien susceptible a la correcta comprensión de sí mismo en favor de su identidad personal. Los avances de estos campos traerán nuevos retos. Ser conscientes de nuestra fragilidad y de las amenazas permitirá combatir estas afrentas y encontrar propuestas que permitan el sostenimiento individual y colectivo, tanto en la virtualidad como en la realidad física, de la dignidad humana.

Referencias

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. París: Éditions Galilée.
- Beckermann, A. (2011). *Das Leib-Seele-Problem. Eine Einführung in der Philosophie des Geistes*. Stuttgart: Wilhelm Fink GmbH & Co. Verlags-KG.
- CBC Kids News. (2021, enero 12). *POLL – Do you think Fortnite skins are worth the money?* CBC/Radio-Canada. <https://www.cbc.ca/kidsnews/post/poll-do-you-think-fortnite-skins-are-worth-the-money#:~:text=skins%20are%20bought%20using%20V,are%20only%20old%20in%20bundles>.
- Clark, A. y Chalmers, D. (1998). *The extended mind. Analysis*, 58 (1), 7-19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7>.
- Chalmers, D. (2023). *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. Nueva York: W. W. Norton Company.

- Douglass, R. (2023, julio 28). *20 years on: Second Life, the fashion-forward metaverse that keeps on giving*. *Fashion United*.
<https://fashionunited.uk/news/business/20-years-on-second-life-the-fashion-forward-metaverse-that-keeps-on-giving/2023072870819>.
- Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- Floridi, L. (2014). *The 4th Revolution. How the Infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Fung, B. y García, A. (2019, noviembre 13). *Facebook has shut down 5.4 billion fake accounts this year*. *CNN Business*.
<https://edition.cnn.com/2019/11/13/tech/facebook-fake-accounts/index.html>.
- Griffiths, D. (1987). *Introduction to Elementary Particles*. Nueva York: John Wiley & Sons, Inc.
- Jaworski, William. (2011). *Philosophy of Mind. A Comprehensive Introduction*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Krämer, N., Eimler, S. y Neubaum, G. (2017). *Selbstpräsentation und Beziehungsmanagement in sozialen Medien*. En: Schmidt, J. y Taddicken, M. (Ed.). *Handbuch Soziale Medien* (pp. 41-60). Wiesbaden: Springer.
- Lavoie, R., Main, K., King, C. y King, D. (2020). *Virtual experience, real consequences: the potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay*. *Virtual Reality*, 25, 69-91.
<https://doi.org/10.1007/s10055-020-00440-y>.
- Lin, J. y Latoschik, M. (2022). *Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic review*. *Frontiers in Virtual Reality*, 3.
<https://doi.org/10.3389/frvir.2022.974652>.
- Reyburn, S. (2021, marzo 11). *JPG File Sells for \$69 Million, as 'NFT Mania' Gathers Pace*. *The New York Times*.
<https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/nft-auction-christies-beople.html>.
- Platón. (2004). *Georgias*. En: Dalfen, J. (Ed.). *Platon Werke: Übersetzung und Kommentar. 1. Auflage. VI.3*. Gotinga: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Penrose, R. (2004). *The Road to Reality. A Complete Guide to the Laws of the Universe*. Londres: Jonathan Cape.
- Tassi, P. (2023, octubre 1). *Here's How Much 'Fortnite' V-Bucks Prices Will Increase In October*. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2023/10/01/heres-how-much-fortnite-v-bucks-prices-will-increase-in-october/?sh=33c61b886e5d>.