

ANÁLISIS EPISTEMOLÓGICO DE LA IDENTIDAD DEL SUJETO META INFORMACIONAL

IDENTITY, METAINFORMATION, EPISTEMOLOGICAL TRENDS, IXION, NEFELE

Villegas-Soto, Francisco Javier; antiago, Mijael Altamirano; Bermea,
Adalberto De Hoyos

Francisco Javier Villegas-Soto

maltamiranos@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional, México

Mijael Altamirano antiago maltamiranos@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional, México

Adalberto De Hoyos Bermea maltamiranos@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional, México

Revista de Investigaciones Universidad del Quindío

Universidad del Quindío, Colombia

ISSN: 1794-631X

ISSN-e: 2500-5782

Periodicidad: Anual

vol. 34, núm. 2, 2022

riuq@uniquindio.edu.co

Recepción: 21 Abril 2022

Aprobación: 16 Junio 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/517/5173391004/>

Resumen: El desarrollo tecnológico ha dado como resultado la comunicación de distintos signos a través de la historia del ser humano. Sin duda, el momento más significativo se lleva a cabo en la modernidad, al establecer una ruptura decisiva con el objeto, ubicándolo como el producto de la razón pensado por el sujeto. Estamos ciertos que este cambio se ha reflejado en el interior, intencionalidad e identidad de este último. En este orden de ideas, el problema detectado en este artículo es la forma en que el objeto desaparece dentro de los procesos virtuales y se sustituye por el lenguaje inmerso en interpretaciones que llevan a la generación de un proceso meta informacional inundado de anonimato e incertidumbre, situación que impacta en la construcción de identidad del sujeto. Se detecta que dentro de estos procesos meta informacionales, el sujeto es atado a la representación y establece una dinámica cíclica que proyecta su identidad, dando como resultado un proceso de sometimiento al signo que el mismo individuo ha codificado a través de sus intereses y la forma de acercarse a su realidad. Este artículo explora este proceso de sometimiento, utilizando la metáfora de Ixión y Néfele, la cual describe adecuadamente el comportamiento de la identidad meta informacional.

Palabras clave: Identidad, meta información, tendencias epistemológicas, Ixión, Néfele.

Abstract: Technological development has resulted in the communication of different signs throughout the history of human beings. Undoubtedly, the most significant moment took place in modernity, when it established a decisive rupture with the object, placing it as the product of reason thought by the subject. We are certain that this change has been reflected in the interior, intentionality and identity of the latter. In this order of ideas, the problem detected in this article is the way in which the object disappears within virtual processes and is replaced by language immersed in interpretations that lead to the generation of a meta-informational process flooded with anonymity and uncertainty, a situation that impacts on the construction of the subject's identity. It is detected that within these meta-informational

processes, the subject is tied to the representation and establishes a cyclical dynamic that projects his identity, resulting in a process of submission to the sign that the same individual has codified through his interests and the way he approaches his reality. This paper explores this process of submission, using the metaphor of Ixion and Nefele, which adequately describes the behavior of the meta-informational identity.

Keywords: Identity, meta-information, epistemological tendencies, Ixion, Nephelē.

INTRODUCCIÓN

El concepto tecnología de definición Bolter (1984) deriva de la virtud que tiene la tecnología de definir o redefinir el papel del sujeto frente a la naturaleza. Esta capacidad que Sloterdijk (citado en Méndez, 2013) denominaría tecnogénesis; se define como un proceso ontogénico de la información que afecta el desarrollo del lenguaje y su capacidad de transmitir signos y significantes, que posteriormente, se convertirán en significados en la forma que los sujetos los relacionen coherente y correspondientemente, dentro de sus contextos.

De esta forma, las tecnologías son fundamentales en el proceso de creación de realidades donde las interpretaciones correctas o no, que desarrollan los sujetos, afectarán categóricamente los trazados sociales. Por este motivo, Quintanilla defiende la idea de que “la historia de las civilizaciones es la historia de sus técnicas” (2017, p. 25). Tomar en cuenta este desarrollo de realidades implica integrar dentro de estos procesos históricos el papel del sujeto y la forma en que su identidad se construye cuando estos significados regulan sus comportamientos, manifestando conductas y hábitos dentro de sus vidas diarias.

Por su parte la educación ha sido el baluarte de estas prácticas al ofrecer los elementos conceptuales, procedimentales y condicionales para poner en movimiento estos signos. Si bien, existieron proyectos de gran magnitud que buscaron la homogeneización de las prácticas a través de la educación, un elemento indispensable para tomarse en cuenta es que “un hecho capital del cambio social es que las personas siempre interpretan bien o mal algún aspecto del propósito o práctica de algo que es nuevo para ellas” (Fullan citado en INEE, 2008, p. 44). Esta novedad se refiere a la incorporación de nuevas prácticas dentro de su vida diaria, y el papel del sujeto frente a estas prácticas. Sobre esto último, se puede decir que han existido diferentes rupturas en las prácticas del sujeto frente a la naturaleza y retomando la tecnología de definición, se puede inferir que estas rupturas han estado acompañadas de la incorporación de una nueva tecnología que ha marcado notablemente un antes y después de ellas.

El problema que se puede detectar dentro de estas rupturas y que es un presupuesto que guía el análisis del presente artículo, es la capacidad de interpretación de los nuevos mensajes, una condición que se agudiza con la llegada de los modelos de virtualidad que eliminan el objeto y lo sustituyen por simulaciones de este. Colocando al sujeto frente a un elemento completamente nuevo que tiene la intención de sustituir los elementos de acción del sujeto frente a la naturaleza.

Es decir, esas tecnologías de definición que habían sido capaces de definir el papel del sujeto frente a su contexto, dentro de los modelos de virtualidad, se transforman en abstracciones que dependen de interacciones que van más allá del sujeto, se generan en redes de datos que sustituyen lo tangible y manifiestan nuevos simbolismos, que a su vez son interpretados por el sujeto afectando sus marcos de acción y consecuentemente, condicionan el desarrollo de significados frente a este tránsito de datos entrelazados.

Dando como resultado que el sujeto desarrolle un tipo de identidad que se basa en hábitos y tendencias de consumo y apropiación de cierto cúmulo de datos. El objetivo de este artículo es analizar cómo se generan y relacionan los procesos metainformacionales, lo que a su vez ayudará a responder la siguiente pregunta de investigación. ¿Cómo se desarrolla la identidad dentro de los procesos metainformacionales?

METODOLOGÍA

Este artículo utiliza el análisis de contenido, busca entender cómo se manifiestan los significados dentro de los procesos virtuales simulados y cuál es su impacto en el desarrollo de trazados sociales que incorporan el uso masivo de tecnología virtual. Sobre todo, analizar las características epistemológicas que conlleva este tipo de tecnologías y su impacto en construcciones sociales como la contemporánea, que buscan aprovechar interdisciplinariamente los elementos del sujeto y su contexto para generar procesos educativos, sociales, económicos fiables y productivos.

Para generar los niveles de interpretación sintáctica, semántica y pragmática, se revisaron diferentes concepciones de sujeto dentro de la literatura, así como el estudio contemporáneo de éste relacionado con el uso de tecnología.

Se realizó una búsqueda de artículos relacionados con el proceso de construcción de identidad, su análisis y posturas contemporáneas. La búsqueda constó de artículos que datan de 2018 a la fecha, los cuales, desarrollan el tema de identidad digital. Los artículos contienen las palabras clave identidad, tecnología y sociedad, para ser considerados dentro de este análisis. Una vez recuperados los artículos se realizó una primera lectura para identificar tres temas principales, filosofía e identidad, desarrollo tecnológico e identidad y, por último, sociedad y tecnología. Con estos tres temas se desarrolló el marco teórico que da cuerpo a este artículo que sirvió para ubicar el análisis posterior.

De esta forma, se obtuvieron las categorías principales dentro de este análisis para entablar un diálogo entre las mismas, que apoye el análisis del concepto de sujeto y su pertinencia en los modelos sociales contemporáneos. Dentro de la construcción del concepto de sujeto, se identificaron, las categorías, que forman la parte sintáctica, que incluyen: verdad, información y simulación, dentro de la parte semántica las categorías racionalidad, sujeto racional e identidad digital, y dentro de la parte pragmática, las categorías objetividad, tecnología y metainformación.

Estas categorías generaron un diálogo que sustenta la incorporación de una nueva interpretación dentro del concepto de sujeto que sea viable en las sociedades virtuales contemporáneas y que se ejemplifica con la metáfora de Ixión

y Néfele, aludiendo al sometimiento a la simulación y el proceso cíclico de la metainformación.

DESARROLLO

La discusión sobre el desarrollo de identidad se remonta a la paradoja de Teseo cuando navegando se da cuenta del deterioro en su barco y lo repara, busca madera y sustituye la parte dañada. Al terminar se percata que el daño es más grave y tiene que reparar aún más el barco, de esta forma pasa el tiempo y Teseo sustituye cada parte de su barco por una exactamente igual, hasta que este último está completamente reparado.

Sin embargo, cuando Teseo desecha sus piezas, un rival las tomaba y utilizaba para reparar su propia embarcación, dando como resultado, un barco exactamente igual al de Teseo. La pregunta que se puede realizar en este momento es sobre la identidad de ambos barcos, al final ¿Cuál es el barco original? Sanfélix (1994) identifica tres barcos, el barco dañado, el reparado y el emulado por el rival de Teseo. Así, también, afirma que se pueden establecer dos distinciones entre los tres barcos: i) Es una cuestión cualitativa implica que el barco reparado y el original son cualitativamente iguales, se sustituye cada pieza por otra exactamente igual. Eso indica que pueden parecer iguales por la sustancia de las piezas; ii) La distinción es numérica o cuantitativa, esas piezas tienen la misma cantidad y forma, lo que implica que sean dos barcos idénticos, consecuentemente, son el mismo barco. Estas distinciones son ontológicas y gnoseológicas. La primera en la medida en que se percibe al sujeto y su identidad, la segunda en la forma en que se construye.

De ahí, Parfit (citado en Bares, 2020, p. 155) muestra una posible solución a esta dicotomía, al tratar de conjuntar ambas posturas y así establecer una identidad en el sujeto que no depende de estos dos elementos definiendo una identidad continua y espacial. Según este autor, se puede mantener una identidad cualitativa y cuantitativa en la medida que “los estados mentales de un sujeto P en un tiempo T esté [sic] relacionados de la forma adecuada con los estados mentales de un sujeto en un tiempo anterior [...] para aceptar que son el mismo sujeto”.

Estos estados mentales representan las piezas de la embarcación. No necesariamente tienen que ser idénticas, basta con que generen una relación coherente con otras, o sean el resultado de éstas, presentadas de forma desarrollada. Es decir, son cualitativamente significativas entre sí.

Por otra parte, para ser consideradas idénticas cuantitativamente, no necesitan tener la misma cantidad, sino, tener suficientes enlaces internos para poder ser consideradas parte del mismo sujeto. Esta conjunción se ha pensado desde diferentes posturas. Para entenderlas hay que integrar las categorías identidad, sujeto y objeto. Dentro de ellas se genera un sistema de intercambio que Yañez (2005) define como Sistema Complejo Adaptativo (SCA).

Dentro de este sistema, se establecen relaciones simbólicas que perfilan un cierto tipo de identidad. Un proceso que se perfecciona como la “emergencia resultante de la dinámica de la estructura y la organización del [sujeto] entendido como sistema” (Zúñiga, 2012, p. 2). Es decir, se genera una identidad en la medida que se agotan las relaciones que pueden existir entre los objetos y el sujeto. Quedando aquellas que satisfacen las necesidades de un contexto específico.

La identidad es la característica propia de un sujeto en un momento y lugar determinado.

Algo parecido al barco de Teseo, reformulado por la visión analítica de Parfit, donde el barco a pesar de estar constituido por elementos diferentes al original guarda cierta relación con su utilidad de navegar, haciendo de éste, el mismo barco, con la misma cantidad de piezas y su mismo fin. Consecuentemente, la identidad se establece como un medio para realizar algo, como lo plantea Yáñez (2005), sirve para enfrentar las exigencias del entorno, una cualidad que Salas, confirma al enunciar que:

El sujeto como sistema abierto que se autoorganiza necesita extraer energía e información del exterior, es decir que para ser autónomo tiene que depender del mundo externo para organizar su comportamiento, e incluso el sujeto toma del mundo exterior el orden cronológico (2002, p. 190).

En esta afirmación se puede observar que el orden temporal del que habla Parfit; lo que pasó con la embarcación de Teseo, es decir la utilidad de sus partes intercambiadas y las relaciones que existen entre los símbolos, que a su vez devienen en comportamientos del sujeto, o si es el caso, las funciones de la embarcación por la utilidad de sus partes. Se integran para establecer la identidad de un sujeto capaz de autorregularse en esa formación identitaria, a través de una “acción cognoscente de la realidad en que habita; este mismo acto tiene el carácter de autorreferencial porque es constitutivo de sí mismo como una unidad diferenciada de los demás” (Yáñez, 2005, p. 33).

El sujeto entonces es capaz de diferenciarse de otros y establecer su relación simbólica en beneficio de su realidad, mediante la confrontación y generación de significados propios, capaces de ser expuestos en un entorno dinámico. Funciona como un sistema, donde se extrae información del entorno y se elimina el caos de signos que se manifiesta en una unidad diferenciada, dando como resultado una identidad que atiende a las exigencias del contexto a través de ciertas acciones y no otras, las más útiles para cada sujeto, lo que desemboca en una dinámica de utilidad frente al entorno, generando tecnologías que le ayuden a evitar el caos que representa la realidad.

Este intercambio y confrontación de símbolos, se ha generado gracias a la incorporación de estas tecnologías a lo largo de la historia de la humanidad. El desarrollo simbólico se debe a que el sujeto establece ciertos caminos sobre otros. A saber, los que le han resultado más factibles para comunicar un símbolo, mismo que han partido desde la capacidad figurativa con los lenguajes iniciales, hasta el desarrollo abstracto a gran escala con la revolución digital. Es precisamente en esta revolución, donde se debate el desarrollo de la identidad que integra el análisis como el propuesto por Shumway (2021) o el de las tecno personas de Echeverría y Almendros (2020). Estas propuestas, analizan el impacto de las tecnologías sobre la identidad, dentro de una sociedad con una alta demanda de ellas para realizar tareas cotidianas.

Ahora bien, entendiendo la identidad como un medio para satisfacer necesidades del entorno, entonces en un entorno con alta demanda tecnológica, la identidad sufre cambios tanto en su percepción como en su construcción, por lo tanto, demanda ser analizada desde una mirada epistemológica, especialmente la que se genera dentro de sociedades donde el anonimato y la incertidumbre son parte cotidiana de los intercambios simbólicos y la epistemología procedimental

que caracterizó a ciertos niveles de desarrollo y trazado social, se vuelven abstractos.

Navarro define este proceso como metainformacional y lo describe como la manera en que los:

Entornos facilitan las interacciones personales directas serán más bien los que permiten las interacciones indirectas, anónimas y ciegas entre innumerables agentes mutuamente desconocidos e inaccesibles los verdaderamente trascendentes. Estas interacciones no se organizan por medio de la intencionalidad individual de las conciencias interactuantes, sino gracias a una suerte de intencionalidad trans consciente encarnada en el propio sistema global de información que es la Red (2005, p. 152)

El sujeto meta informacional, que se propone en este artículo, es el que genera cierto tipo de relaciones con y dentro de los procesos informacionales que se involucran en la cotidianeidad social, económica, política, educativa.

Dicha cotidianeidad, inmersa en un anonimato, que se genera para mantener la continuidad de las impresiones simbólicas dentro de la red. Implica que las mismas existan sin necesidad de que el sujeto se encuentre presente; basta con que exprese, codifique e interactúe con algún medio digital. Para construir una sociedad donde se experimentan y viven de manera particular las experiencias, impactando la forma en que el sujeto se identifica dentro de ellas.

El problema de estas sociedades es la capacidad de generar conocimiento de forma procedimental, lo que caracteriza a las sociedades altamente informatizadas como de las que hablan Echeverría y Almendros (2020), una tecnosociedad, en la cual, la forma de generar conocimiento se establece por la capacidad de las tecnociencias, para generar objetos de conocimiento que son resultado de la lógica interna de los datos que describen los fenómenos tangibles.

Antes de la era digital, los objetos de conocimiento se tornaban antropocéntricos, debido a que describen los fenómenos sociales, y naturales inmediatos, utilizaban la medida del sujeto para establecer relaciones y consecuencias. Esta medida, desarrolló tendencias epistemológicas que han guiado las investigaciones científicas sobre supuestos realistas o idealistas que se han orientado en la forma de obtener conocimiento, lo cual, puede ser empírica o racionalmente.

Como resultado la ciencia y el papel del sujeto frente a ella, se caracterizó por las etnografías, las interpretaciones libres, los sistemas deductivos y la inducción controlada. Todas estas corrientes metodológicas, desarrolladas en la medida que se percibe el objeto y la forma en que se construye el proceso de estudio de este. Consecuentemente, definiendo el papel del sujeto frente al mundo y desarrollando en él, elementos epistemológicos y ontológicos que lo caracterizan, que le otorgan cierta identidad como sujeto racional.

Estas características de sujeto racional marcaron la forma en que se proyecta en su entorno a través de su identidad, dando surgimiento a etapas de universalidad en las ciencias y la concepción del sujeto que, llegada la era digital, se inclinan hacia la duda, pero no una duda de verdad como la que desarrolla Descartes, más bien una duda de pertinencia a las exigencias del entorno, donde la medida del sujeto se muestra diferente, se muestra relacional entre datos.

La descripción de la identidad como interacción con el contexto, se ubica en la medida que describe y se acerca a su realidad inmediata. Sobre esto, De Gortari lo sintetiza de la siguiente forma:

El universo, [como el] objeto único que la ciencia descubre y explica, es el conjunto total de los procesos que existen de manera independiente a cualquier sujeto y al modo como éste los conozca, los ignore o se los imagine. (1978, p. 12)

Este enunciado resume el papel del sujeto frente y dentro de la ciencia y, por lo tanto, el desarrollo de una identidad propia de ese objeto de estudio, donde a través de sus relaciones con los procesos naturales, descubre y comprende el conjunto de fenómenos que emanan de esa relación, volviendo el universo objetivo, inteligible y expresable, marcando las líneas que definen su comportamiento ante cierta contingencia, de cierta manera y no de otra, es decir la más adecuada para establecer una relación con su realidad, manifestando una identidad.

Dentro de estas relaciones con la naturaleza es necesario rescatar el papel que ha jugado el conocimiento para poder enfrentarse y comprender la naturaleza, como el mismo De Gortari expresa “Así el hombre continuó[a] impulsando el proceso de hacerse por sí mismo, afirmando y desarrollando su humanidad” (1978, p. 15). Es decir, adopta una identidad que lo relaciona con su contexto, a través de una forma de acercarse a este y develarlo en un proceso científico, que se manifiesta constituyente de su propia identidad.

¿Cómo se vuelve sujeto dentro de la metainformación? Sobre Ixión y el sometimiento a la virtualidad

El conocimiento, la naturaleza y la identidad siempre han estado conectados, desde que el hombre inició la tarea de comprender el universo, se generó una unión que definiría el camino de conocimiento en el devenir, una especie de himeneo que buscó tanto el cumplimiento de sus necesidades, como la adecuada reciprocidad con la naturaleza y sus formas. De esta manera cuando el hombre se preguntó por la razón de las cosas, y buscó la justa medida entre él y la naturaleza, desarrolló lenguajes convencionales para objetivar los fenómenos y al mismo tiempo, se identificó dentro de ellos. Con la llegada de la era digital, este acercamiento se rompe y se ata a la simulación. Para ejemplificar este alejamiento o ruptura se utiliza la metáfora de Ixión y Néfele.

Ixión reino sobre los Lapitas, al casarse con Día prometió a su padre riquezas. Para no cumplir esta promesa lo asesinó quedando marcado por siempre, Zeus sintió piedad de él y perdonó su pecado. Ixión manifestando su ingratitud trató de violentar a Hera y cuando Zeus se enteró de esto, moldeó a Néfele con la forma de Hera, al no darse cuenta, Ixión la tomó y engendró a Centauro, con esto sufrió otro castigo, Zeus lo ató a una rueda ardiente y lo obligó a girar eternamente por los cielos. (Grimal, 1981, pp. 293–294).

La duda sobre la realidad y los hechos, que caracterizó el desarrollo de la ciencia, y por lo tanto, el papel del hombre frente al mundo, fue lo que llevo a Ixión a girar eternamente después de tratar de violentar a Hera, pues no se dio cuenta que Néfele ocupaba su lugar, puede decirse de él, que al igual que el hombre, se ha entregado a la representación de la realidad; en esa violación al

himeneo que orientó el desarrollo del conocimiento con la realidad. Al violentar ese matrimonio entre Zeus y Hera, Ixión recibió su castigo engendrando a los centauros, maestros de la técnica pues como señala Ortega y Gasset:

Al hombre le es dada la abstracta posibilidad de existir, pero no le es dada la realidad. (...) Porque el ser del hombre y el ser de la naturaleza no coinciden plenamente. Por lo visto, el ser del hombre tiene la extraña condición de que en parte resulta afín con la naturaleza, pero en otra parte no, que es a un tiempo natural y extranatural, una especie de centauro ontológico, que media porción de él está inmersa, desde luego, en la naturaleza, pero la otra parte trasciende de ella (2000, p. 55).

Este centauro, que es análogo a la identidad del sujeto informacional, capaz de poseer habilidades sobre la tecnología, es hijo de la unión entre el Ixión y Néfele, está traducida como la nube informacional que el mismo desarrollo del conocimiento, generó al separarse de la realidad como Ortega y Gasset afirma, y que se presenta como un derecho por una “una noción que tenemos de nosotros mismos como seres desvinculados, emancipados de la cómoda, pero ilusoria, sensación de estar inmersos en la naturaleza y capaces de objetivar el mundo que nos rodea” (Taylor, 1996, p. 26).

Un derecho que ha ido acompañado de la tecnología para poder atender necesidades. Somos centauros en la mirada de Ortega y Gasset (citado en Méndez, 2013), producto de nuestra técnica, de la forma de crear conocimiento y definirnos en ese camino. Las tecnologías de definición, se observan como agregados a nuestra capacidad intelectual o productos de ella, Sloterdijk da un salto antropológico al plantear que “el ser humano es el producto de una serie de técnicas aplicadas sobre sí mismo” (citado en Méndez, 2013, p. 176).

Dentro de la unión tácita representada por Zeus y Hera; conocimiento y realidad, al separar al sujeto de ella y, por tanto, el propio camino del conocimiento generó esta nube cuando se planteó desarrollar mecánicamente la comprensión del universo. ¿Y el castigo que el propio conocimiento impone por tratar de violentar la realidad y ceder ante la representación? Dentro de los modelos informacionales el lenguaje elimina a la cosa y se enfrenta a un proceso de interpretación intra e intersubjetiva. esta interpretación, moldea la forma en que el sujeto se construye; empezando por deconstruir la conceptualización que teníamos del ser humano y consecuentemente de su identidad.

[Este] –animal tecnogénico– ha llegado a un punto de progreso científico-tecnológico en el cual la crisis del horizonte humanista es irreversible [...] Lo monstruoso es una condición ontológica que consiste principalmente en el hecho de que el ser humano se concibe a sí mismo como gestor de sí. (Méndez, 2013, p. 180)

La tradición sobre el objeto formando al sujeto se rompe cuando Kant propone un giro, donde el sujeto piensa el objeto. Esta revolución permitió la generación de distintas miradas sobre el objeto y su tratamiento. Todas las miradas tienen dos elementos importantes heredados de Kant: la estructura de la razón y las sensaciones. Una sin la otra se convierte en caos “Dicho de manera más precisa, desde la perspectiva kantiana, la razón está compuesta por las formas puras de la sensibilidad [...] y por las categorías o formas puras del entendimiento” (Maximiliano, 2019, p. 136).

Esto último implica, que sólo podemos conocer dentro de los fenómenos a través de las categorías que contiene el sujeto y desarrolla dentro de sus marcos

de referencia. Esta posibilidad establece un tipo de conocimiento condicionado a la experiencia del individuo, que refleja su identidad, percepción, necesidades y a la vez los constituye en un ejercicio de retroalimentación, un hacerse a sí mismo. Por otro lado, este objeto ya no es físico, en la actualidad, se muestra como datos, representaciones de la realidad, modelos que pierden consistencia, debido a que “los modelos teóricos simplifican demasiado, no puede[n] garantizar que aquello con lo que se quedan sean siquiera un mínimo reflejo de la realidad” (Popper citado en Rivadulla, 2012, p. 65).

¿Entonces qué son? En 1978 en su ensayo cultura y simulacro Baudrillard introduce a ellos como una estrategia de lo hiperreal donde “el momento crucial [de estos modelos] se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada (...) cuando lo real ya no es lo que era [en una clara intención de ocupar su sitio]” (1978, pp. 14–15) ahora los hechos depende de la manera en que se mueva esta información; de cómo se auto contenga y auto constituya, de como esta metainformación (objeto haciendo al objeto o en este caso simulacro tratando de ocupar el lugar de lo real) constituye al sujeto; que igual que Ixión gira en el cielo que el mismo edificio, con la gran “posibilidad de crear nuevos mundos a su gusto y medida[.]diseñar [su] propia felicidad, el itinerario complejo y completo de una nueva existencia reformulada esta vez según el criterio de los usuarios” (Antolines, 2010, p. 212).

El sujeto constituye al sujeto, manifestando necesidades, intereses, percepciones o estos criterios de los que habla Antolines; pero no será mejor definir esta constitución como objeto formando al objeto; pues dentro del lenguaje que sustituye al objeto, el sujeto también es consumido en el intercambio dentro de la virtualidad, pues en ella se reflejan las necesidades de este y se genera identidad en red, convirtiéndolo en objeto y como menciona Navarro:

Lo más fascinante de este mecanismo es que, a través de él, son las decisiones de otras personas perfectamente anónimas e indeterminadas para ego las que, en definitiva, le suministran la información que probablemente vaya a determinar sus propias decisiones. Nos encontramos así en una suerte de interacción social indirecta entre unos agentes que se mantienen, respectivamente, en una condición de opacidad casi perfecta [...] guiados por una mano invisible (2005, p. 146)

El problema es la manera que la virtualidad establece sensaciones sobre el sujeto y el cómo estas sensaciones afectan el formato de categorizarlas por el sujeto, pues algunos dispositivos tienen el objetivo como bien señala Castañares “aislar a los usuarios del contexto físico circundante y bombardearlos con una serie de estímulos producidos por imágenes que el cerebro interpreta de forma muy semejante a como lo hace en presencia del objeto representado.” (2011, p. 63). Al respecto, Antolines refiere que éstas juegan con lo proximal y deforman lo distal, lo que en suma el “mañana es hoy y hoy es ya, el instante, un delicado click [dentro de la] seductora tecnología” (2010, p. 210).

Estos estímulos generan que la información se despliegue de una forma peculiar dentro de los medios digitales, a su vez, este proceso permite la generación de redes de comunicación entre “sujetos” que impacta en un tipo de identidad, una forma específica de acercarse al “objeto” y entablar relaciones con este. El sujeto y su lenguaje sustituyendo al objeto genera una “identidad digital”. González y López (2018) identifican dos niveles de uso de las tecnologías educativas. El primero implica un uso hedonista-utilitario que satisface las

necesidades de los usuarios, el segundo implica un acceso interactivo que incorpora bienestar y capital social, y que sirve para generar y sostener redes de comunicación entre individuos.

La tarea de la metodología es establecer herramientas para estudiar estas características y utilizarlas de forma eficiente en el proceso de adaptación de las nuevas herramientas de definición en los procesos de identidad del sujeto. El modelo formalista busca la generación de un lenguaje simétrico para describir la realidad, mientras el modelo mecanicista, funciona en tanto pueda verificar la realidad a través de un lenguaje que genere leyes, en el caso del modelo social, las relaciones son la base para comprender el funcionamiento de la realidad, esta herencia metodológica arrastra consigo tendencias epistemológicas que recuperan los lenguajes que generan cada uno de los modelos mencionados y establecen relaciones de causalidad en sus diferentes contextos. Algo que se proyecta hacia la universalidad, sin embargo, las tendencias de desarrollo, tanto de conocimiento como de identidad en el sujeto, se inclinan hacia la holoversidad, que necesita la relación de los objetos y el papel del sujeto en la adquisición de conocimiento y desarrollo identitario, que integre todas las posibilidades que existen en el contexto.

RESULTADOS/CONCLUSIONES

Dentro de los medios digitales actuales, se necesita acercarse a los objetos virtuales que desarrollan identidad de una manera específica, la interconexión dentro de las identidades digitales, merecen tener un acercamiento especial, pues el sujeto no se encuentra ante un contexto donde puede verificar en la experiencia como en el caso de un modelo realista empirista, o realista racional. Existe una brecha que separa el proceso analítico de estos ambientes simulados, donde las tendencias se inclinan a sistematizar modelos a través de los hábitos de los usuarios, dejando la tarea en un estrato descriptivo como el caso de la descripción de la identidad de los adolescentes, desarrollado por González y López (2018).

A pesar de estos esfuerzos, aún hace falta generar propuestas en cuestiones específicas donde el sujeto es el centro de desarrollo de conocimiento, identidad y eje rector para la transformación dentro de los medios digitales. Dentro de este artículo se revisaron algunas descripciones del concepto de sujeto, destacaron las que observan al sujeto como sistema abierto, un sistema que integra interactuantes, mismos que se describen dentro de los tres elementos de análisis semántico, sintáctico y pragmático. En conjunto, desde la perspectiva de este artículo, estos elementos moldean una identidad y sirven para entender el comportamiento contemporáneo denominado metainformacional y representado por la metáfora de Ixión y Néfele.

Los elementos semánticos, son aquellos que a través de interpretaciones, la incorporación o eliminación de significados generan guías de referencia para significar el entorno, los elementos sintácticos son aquellos que se encargan de masificar cierto tipo de signo y significante, que al llegar al sujeto, se retroalimentan en un ciclo de interpretación, que a su vez, ayuda a generar nuevos significados que serán aplicados en los siguientes elementos, los elementos pragmáticos, que son aquellos, que sirven para establecer una guía funcional con el contexto, a través de prácticas eficientes, y desarrollo de tecnologías

especialmente diseñadas para distribuir cierto tipo de contenido. Mismas que desembocaron en las tecnologías que dan lugar a la metainformación (tabla 1).

Tabla 1

Distribución de los elementos semánticos pragmáticos y sintácticos que condicionan la generación de conocimiento e identidad

Semántico	Pragmático	Sintáctico
Racionalidad	Objetividad	Verdad
Generar conocimiento.	Relacionar la realidad.	Correspondencia y coherencia.
Sujeto racional	Tecnología	Información
Modelo de identidad.	Define el papel del hombre frente al entorno.	Signos sobre otros.
Identidad digital	Metainformación	Simulación
Hábitos digitales.	Codificación de intereses.	Sometimiento

Elaboración propia

La tabla 1 muestra los elementos que se pueden considerar los interactuantes de un sistema de símbolos, que a través de la forma en que se percibe el sujeto y la manera en que se construye, definen su identidad y su papel frente a su realidad. La perspectiva gnoseológica, la podemos observar en la primera columna, siendo aquella que define la fuente del conocimiento, la racionalidad que a su vez limita una identidad racional y desemboca en la generación de una identidad digital, que se manifiesta en hábitos de consumo y formas de acceso a los contenidos digitales, estos pueden ser racionales o empíricos dependiendo de la forma en que se acerquen o definan la forma de construcción de conocimiento. Lo que nos lleva, a la segunda columna, los elementos pragmáticos, que son la forma de acercarse al objeto y definir herramientas para generar conocimiento. Lo que genera una episteme característica de cada etapa de desarrollo de la tecnología, siendo representativa de las sociedades informacionales, la episteme procedural. La posición ontológica se puede observar en la tercera columna, siendo la relación del sujeto con la realidad. Que puede ser coherentista o correspondentista, como en el caso de las verdades modernas, o simplemente descriptiva y demasiado abstracta como en las sociedades informacionales, lo que arrastra, al sometimiento de la simulación ejemplificada en la metáfora de Ixión y Néfele.

Desde la perspectiva de este artículo, cada uno de estos elementos trabaja de forma cíclica para construir una identidad con la misma morfología. Que representa, la manera en que los hábitos de los sujetos en las sociedades con alta demanda tecnológica y simulaciones van adquiriendo una identidad cíclica,

que sustituye a la identidad racional, por lo tanto, la verdad que caracterizó a la modernidad es disimulada por elementos que colocan al sujeto frente a una simulación, capaz de hacerle creer que existe algo solo con el intercambio metainformacional anónimo e incierto. Para ilustrar el comportamiento de estos elementos y la manera en que definen el papel del sujeto y su identidad (figura 1).

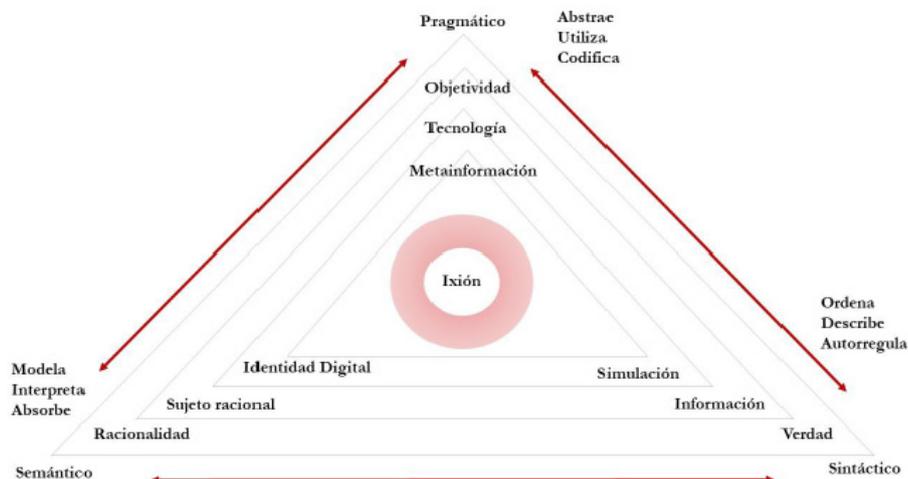


Figura 1
 Interactuantes en la construcción identitaria dentro de la metainformación
 Elaboración propia

Esta figura 1 muestra la forma en que se distribuyen los elementos que dan forma a la identidad dentro de la metainformación. La herencia moderna donde lo que era sinónimo de verdad, tenía que pasar por la racionalidad y la objetividad, dando como resultado una episteme lógica, tiene como resultado una identidad racional, un sujeto racional capaz de percibirse a sí mismo como medida de la verdad en sus actos.

Dentro de las sociedades industrializadas, la episteme que se caracterizó por la lógica interna se hereda a la elaboración de tecnologías de definición que inundaron los aspectos de la cotidianidad del sujeto, estableciendo un impacto dentro del desarrollo de su identidad y una episteme que se caracterizó por la inmediatez, la factibilidad y la irrefutabilidad. El resultado de estos elementos combinados fue una episteme procedural, donde importa el medio para lograr el fin. Característico de los medios industrializados y el desarrollo posterior de las tecnologías digitales a gran escala. Sin embargo, la episteme racional trató de heredar los procesos de identidad y de construcción de conocimiento dentro de estas sociedades digitales.

Sobre esto, se pueden observar elementos que emulan las condiciones de la realidad dentro de las simulaciones que se generan en los ambientes tecnológicos, tratan de hacer sentir las mismas cosas a los usuarios, que no diferencian lo real, de lo simulado. Esto tiene dos consecuencias inmediatas, existe una incapacidad de identificar lo que es verdadero y lo que es simulado, aquello verdadero que había caracterizado a la modernidad y la episteme racional, se desvanece cuando entran en juego simulaciones que colocan al sujeto frente a objetos que aparentan ser verdaderos por enunciar de manera ordenada los elementos a los que está acostumbrado el sujeto.

Este es el problema, la simulación dentro de los objetos digitales ofrece el orden de los elementos que forman un objeto, algo parecido a lo que sucede con la embarcación de Teseo, existe una alta coincidencia cuantitativa, los elementos aparentan ser los mismos que van sustituyendo al objeto real, sin embargo, no existe una coincidencia cualitativa, o al menos no dentro de los entornos en los que se mueve el sujeto. Dentro de la embarcación de Teseo el carácter cualitativo se manifiesta por la sustancia dentro de la forma. En la virtualidad no se trabaja con la misma sustancia, y esto puede generar que la identidad del sujeto sufra un deterioro al no tener esa característica a la mano para establecer una unidad identitaria, solo trabaja con las cuestiones cuantitativas de la forma. Por esta razón, la episteme dentro de estos ambientes se vuelve procedimental, trabaja con la forma y sus relaciones o eso es lo que se espera de un sujeto que se identifica dentro de estos ambientes. Que integre dentro de sus procesos, los elementos necesarios para atender la diferencia de las formas dentro de lo digital, que adquiera la lógica interna y procedimental de los elementos con los que trabaja; se espera que trabaje algorítmicamente para deducir consecuencias.

Al igual que en la embarcación de Teseo, ya no existe una diferencia entre lo cualitativo y lo cuantitativo, lo gnoseológico que se caracteriza por la forma que se concibe al sujeto, se rompe de la herencia moderna y la forma de construirse del sujeto se vuelve cíclica, en donde las opiniones de los demás y los intereses codificados, tienen impacto dentro de la formación de identidad; si es que aún se le puede llamar de esa forma, al no existir una correspondencia con el contexto, a no ser, que el sujeto-objeto resultante, se vuelva, anónimo, incierto, caótico y cíclico, manifestado en la ruptura de libertades y capacidad de expresión, sin una forma establecida de generar relaciones con el contexto.

Inclusive, existe una deficiencia en lo que Parfit vería como continuidad temporal, al no existir una correspondencia de utilidad con las partes que integran al sujeto, y que se manifiestan como simulaciones, este ya no es capaz de autorregularse y desarrollar una confrontación identitaria. Resultando, en un objeto que realiza las mismas acciones que los demás por la circulación del significante dentro de estos ambientes y matando al sujeto por causa del sometimiento a la simulación, impactando en la forma que se genera conocimiento, la episteme, la metodología y la propia identidad.

Por esta razón la metáfora de Ixión parece adecuada para ejemplificar el tipo de identidad dentro de la sociedad metainformacional, al ilustrar la manera que el sujeto se sometió a la simulación de la realidad encarnada por Néfele. La propia metáfora guarda una relación ontológica, debido a que encierra una convicción del sujeto frente a la realidad, Ixión quería violentar a Hera para estar a nivel de los dioses, se quería identificar a través de sus acciones, siendo capaz de poseer el objeto. El carácter epistemológico se describe en el castigo, girar eternamente será la forma en que Ixión se construya a sí mismo por esta sumisión.

REFERENCIAS

- Antolines, R. (2010). La casa de pandora, apuntes necesarios para vivir el simulacro de la segunda vida, en una u otra realidad. FERMENTUM: Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 20(58): 207–216. <https://www.redalyc.org/pdf/705/70522505004.pdf>

- Bares, M. (2020). Identidad personal y sujeto ético: dos modelos alternativos a Derek Parfit. *Scio: Revista de Filosofía*, Julio(18): 149–175. <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/1197/699-Texto>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Bolter, J. D. (1984). *El hombre de Turing: la cultura occidental en la era de la computación*. México: FCE.
- Castañares, W. (2011). Realidad virtual, mimesis y simulación. Avances e investigación en comunicación y nuevas tecnologías. *CIC:Cuadernos de Investigación e Información.C:Cuadernos de Investigación e Información* 16: 59–81. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.3
- De Gortari, E. (1978). *El método de las ciencias nociones elementales*. México: Grijalbo.
- Echeverría, J. y Almendros, L. S. (2020). *Tecnopersonas: como las tecnologías nos transforman*. España: Trea Ensayos.
- González, T., López, A. (2018). La identidad digital de los adolescentes: usos y riesgos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(2), 73–84. <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.17.2.73>
- Grimal, P. (1981). *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.
- INEE. (2008). *Hacia un nuevo modelo de supervisión escolar para las primarias mexicanas*. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/P1C131.pdf>
- Maximiliano, M. A. (2019). La angustia, más acá del conocimiento (anxiety, on this side of knowledge). *Affectio Societatis*, 16(30): 132–143. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6983257>
- Méndez, C. A. (2013). Peter Sloterdijk: pensar al hombre en una época poshumanista. *Revista Guillermo de Ockham*, 11(2): 173–185. <https://biblat.unam.mx/es/revista/guillermo-de-ockham/articulo/peter-sloterdijk-pensar-al-hombre-en-una-epoca-posthumanista>
- Navarro, P. (2005). ¿Una sociedad capaz de computarse a sí misma? El nuevo papel de los métodos de análisis sociológico en Internet. *Sociológica*, 20(58): 131–164. <http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/295/273>
- Ortega y Gasset, J. (2000). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid: Alianza.
- Quintanilla, M. Á. (2017). *Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de tecnología*. México: FCE.
- Rivadulla, A. (2012). *Racionalismo crítico y ciencias sociales: Karl Popper*. México: FCE.
- Salas, H. (2002). La idea de sujeto en la modernidad. *Anales de Antropología*, 36: 180–193. http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/download/23397/pdf_753
- Sanfélix, V. (1994). Las personas y su identidad. *Logos. Anales Del Seminario de Metafísica*, 28: 257–286.
- Shumway, D. (2021). *A new digital manifesto*. <https://anewdigitalmanifesto.com/>
- Taylor, C. (1996). *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. Barcelona: Paidós.
- Yáñez, J. (2005). *Constructivismo cognitivo: bases conceptuales para una psicoterapia breve basada en la evidencia*. Universidad de Chile.

Zuñiga, A. (2012). Antolines, R. (2010). La casa de Pandora, Apuntes necesarios para vivir el simulacro de la segunda vida, en una otra realidad. FERMENTUM: Revista Venezolana de sociología y antropología, 20(58): 207-216. <https://www.redalyc.org/pdf/705/7052250>