Relaciones entre teoría y acción en las sociedades contemporáneas

Joaquín Herrero Pintado
Metafísica 2, Grado de Filosofía, UNED

Mayo de 2014

Introducción

La progresiva universalización de la tecnología como factor mediador en la relación interpersonal hace que esté surgiendo una nueva forma de organización social a la que genéricamente denominamos "cibersociedad". En este trabajo nos proponemos pensar filosóficamente sobre ella y analizar si son aplicables las mismas categorías que las que vemimos utilizando en la reflexión filosófica de la sociedad. Analizaremos los nuevos modos de acción contemporáneos en este entorno considerando que cualquier sistema de interrelación social produce un mundo de instituciones éticas y políticas y exploraremos su posible conceptualización teórica aportando elementos para una futura ontología del ser cibersocial.

El análisis marxista de la sociedad

Desde una concepción general materialista, el análisis marxista del ser social es una ontopraxeología que considera la transformación de la naturaleza por los hombres el fundamento esencial del pensamiento humano.[1] Es la praxis humana junto con las imposiciones de la naturaleza que el hombre trata de transformar los elementos que crean la realidad social objetiva en la que el hombre se desarrolla.

De acuerdo con el filósofo checo Jindřich Zelený, Marx identifica tres formas de objetualidad en la realidad social que analiza[2]:

1. la producida por la cooperación de los individuos
2. la no mediada por la actividad humana y correspondiente a la naturaleza en bruto, es decir, no modificada por el trabajo
3. la propia de la subjetividad humana

En esta ontología del ser social hay dos categorías básicas que sirven para introducir el resto de conceptos sociales: realidad y trabajo.

[1] (Martínez, 1991, p. 343)
[2] (Martínez, 1991, p. 337)

Respecto al primero, el concepto de *realidad*, el análisis marxista considera la *naturaleza* un elemento externo al ser humano que resulta ser el "sujeto-objeto de la actividad histórica" y que, debido a la praxis humana, es refigurada de forma teórica y práctica. La naturaleza presenta siempre un resto que no es ni humano ni social y que resulta inevitable, por lo que se debe atribuir prioridad ontológica a la materialidad.[3]

Para Lukacs los sujetos refiguran la realidad ("*reflejo*"), no se limitan a reproducirla, pues incorporan en ella conocimientos y necesidades que están determinados por el contexto histórico en el que se desenvuelven los sujetos ("*posibilidad* objetiva") objetivándola así como ciencia, arte, filosofía o instituciones que emergen como una "*segunda naturaleza*" imponiendo sus leyes a la sociedad. [4]

Respecto a la categoría de *trabajo*, los análisis marxistas sobre la sociedad la definen como la transformación de la naturaleza, la "puesta de las legalidades causales de la naturaleza al servicio de los designios teleológicos del ser humano" sirve de fundamento al proceso de humanización y permite pensar otros elementos como consecuencia del trabajo, como por ejemplo el *tiempo,* como producción anterior, actual y futura; la *causalidad*, ya que los nuevos objetos producidos por el trabajo son consecuencia de la utilización teleológica de la causalidad natural y social o la *justicia,* ya que se puede pensar en una teoría de la justicia basada en el derecho del trabajador a la posesión de su trabajo.[5]

Los idealismos de la praxis

Aun reconociendo la importancia de lo material y la naturaleza en la humanización y desarrollo social del hombre hay autores, incluso dentro del enfoque marxista, que conceden prioridad ontológica al sujeto y no al ámbito de la naturaleza. Este es el caso de autores a los que podemos encuadrar dentro de posturas fenomenológicas pero no es el caso de Marx mismo, en quien no hay ningún subjetivismo de la praxis sino que cree en la prioridad y centralidad de la naturaleza externa, cuyos aspectos no humanizados son ineliminables del análisis social.

Por tanto la fenomenología supone un idealismo de la praxis en el sentido de que desplaza la prioridad ontológica de las instancias objetivas materiales y las hace depender de instancias subjetivas.

Este es el caso de Merleau-Ponty[6], cuyo objetivo fue integrar la "filosofía de las esencias" de Husserl con la "filosofía del ser" de Heidegger proponiendo así una perspectiva basada en el papel del cuerpo situado en el mundo y que percibe fenómenos. El cuerpo es así percibido en el contexto del mundo y en relación con él pero no como objeto ni como sujeto sino en su capacidad de desarrollar actividades de interacción según sus posibilidades. Acción a partir de

[3] (Martínez, 1991, p. 338)
[4] (Martínez, 1991, p. 326)
[5] (Martínez, 1991, p. 329)
[6] (Dourish, 2004) capítulo 4

un cuerpo.[7] Dichas acciones no solo son las propias de los cuerpos físicos compuestos de extremidades sino que incluyen el repertorio de habilidades situacionales y culturales desarrolladas por el individuo, por lo que cada cual desarrolla una percepción ampliada de sí mismo que incluye no solo su cuerpo sino su potencia de actuación.

El mundo es más que un fenómeno interno que relacionamos con datos procedentes de los sentidos. En el enfoque fenomenológico que sirve de base a los análisis contemporáneos que estudiaremos el mundo está lleno de significado ya que incluye aspectos físicos así como sociales e históricos.

Merleau-Ponty enfatiza el concepto de "reversibilidad" de la percepción, un concepto este que sitúa al individuo en interacción con la sociedad pues se refiere a cómo mediante nuestra actividad podemos averiguar cómo los demás nos perciben, lo cual ha sido utilizado para efectuar taxonomías de acciones y análisis de actividades de grupos, especialmente la percepción fenomenológica ha sido útil para entender la forma como la tecnología media la comunicación interpersonal.

También distingue dos niveles de interactividad humana al explicar su concepto de intersubjetividad: un nivel de *comunicación* y un nivel de *cooperación* y asegura que la intersubjetividad es una coexistencia comunicativa y no cooperativa. La praxis sería, por tanto, comunicación, no cooperación para transformar el mundo. La prioridad ontológica se desplaza hacia la praxis humana y no hacia la materia, por tanto estamos ante una ontología fenomenológica. [8]

La intersubjetividad fue el tema que desarrolló otro fenomenólogo: Alfred Schutz[9] relacionando la acción colectiva con la intersubjetividad. Schutz desarrolla un modelo del mundo social en el que el significado intersubjetivo de las acciones se consigue por la atribución consciente de racionalidad que otorgamos a las acciones de los demás por relacionarlas con sucesos pasados e intenciones futuras.

Veremos que estos análisis sociales de orientación fenomenológica producen mucho rendimiento al ser utilizados para caracterizar la cibersociedad.

El hombre como creador de mundos de acción artificiales

A pesar de las dificultades teóricas para distinguir entre lo natural y lo artificial que detalla Fernando Broncano podemos afirmar que el ser humano en su faceta de ser poético (poiesis) es, como reconoce la ontología marxista, un ser creador y transformador de la naturaleza mediante el trabajo. También es creador de complejidad, tanto material como funcional y formal y además diseñador intencional. "Un diseño es un plan de acción cuyo resultado es un

[7] "embodied action"
[8] (Martínez, 1991, p. 343)
[9] (Dourish, 2004, pp. 122-126)

artefacto o sistema artificial", algo mucho más complejo que una simple secuencia de medios y fines.[10]

Aunque hay animales que disponen de técnicas (entendidas como patrones estables de conducta) de transformación del medio hay, sin embargo, un salto específicamente humano cuando se comienzan a "construir instrumentos para fabricar instrumentos" lo cual indica la necesidad de "cierto tipo de cultura, de inteligencia y de intencionalidad, de control" para que se pueda decir que una creación es artificial.[11] Las consecuencias de los diseños humanos artificiales es que "cada desarrollo técnico, cada innovación, abre un conjunto de posibilidades pragmáticas: amplía el horizonte de lo pragmáticamente posible, lo cual no implica que seamos conscientes de esas posibilidades".[12]

A continuación nos ocuparemos de analizar desde categorías filosóficas el nuevo horizonte pragmático abierto debido a los desarrollos tecnológicos en el último cuarto del siglo XX que durante el siglo XXI están consolidando una nueva forma de interrelación humana, un espacio comunicativo científico, ético y político, es decir, un espacio de praxis, al que denominamos "cibersociedad".

Cibersociedad

Como ya indicamos antes Lukacs considera que la praxis humana actuando sobre sus posibilidades objetivas conduce a objetivaciones sociales cuyas leyes se imponen como una especie de segunda naturaleza. Para él la utilización consciente de la ciencia y la técnica en la vida cotidiana produce un efecto desantropomorfizador que eleva la concepción cotidiana del mundo a un nivel superior.[13]

A finales del siglo XX la aplicación consciente de la ciencia y la técnica a la vida cotidiana ha producido un efecto aún más profundo que el anticipado por Lukacs ya que el uso de las redes de comunicaciones en la vida cotidiana ha creado, además de una elevación de esta, un nuevo espacio al que llamamos cibersociedad, término este que procede del prefijo "ciber" entendido como el arte de dirigir y manejar sistemas tecnológicos complejos y "sociedad" entendido como un conjunto de personas que trabajan para un bien común. Lejos de ser una versión tecnológica de la vida cotidiana que se desarrolla en la naturaleza la cibersociedad se está constituyendo cada vez más como una realidad distinta y susceptible de ser analizada filosóficamente.

En su comentario sobre la Ética de Spinoza[14] Deleuze define el estado de sociedad como un contrato que presenta dos momentos. Un primer momento de renuncia personal a cambio del

[10] (Broncano, 2000, pp. 99-131)
[11] (Broncano, 2000, p. 114)
[12] (Broncano, 2000, p. 125)
[13] (Martínez, 1991, p. 324)
[14] (Deleuze, 2009, p. 132)

beneficio de un todo y un segundo momento en el que el todo formado se transfiere a un Estado, sea este monárquico, aristocrático o democrático.

En la constitución de la cibersociedad no aparece un momento de renuncia personal tan claro ya que no existe "la debilidad y la impotencia del estado de naturaleza en el que cada uno siempre corre el peligro de encontrarse con una fuerza superior a la suya y capaz de destruirle" que lleve a los hombres a sumar "su potencia respectiva para formar un todo de potencia superior"[15]. El estado de naturaleza en la cibersociedad es más bien un estado de insuficiencia epistemológica o técnica que impide al individuo ser competente socialmente pero que puede superar adquiriendo dichas competencias. La amenaza para el individuo aislado no es tanto la destrucción como el aislamiento participativo.

Manuel Castells plantea el término "sociedad red" para definir esta nueva organización social que estamos aquí caracterizando indicando que es propia de una época inmersa en el paradigma tecnológico del "informacionalismo" y que con su propia lógica ha introducido una nueva noción de espacio y tiempo, tal como vimos antes que Marx decía acerca de la categoría de 'trabajo': un espacio de flujos vincula lugares distantes mediante significados compartidos y surge un "tiempo atemporal" debido a la tendencia sistémica a comprimir el tiempo cronológico como en el caso de las transacciones financieras en fracciones de segundos.[16]

Elementos para una ontología de la cibersociedad

La particularidad de la cibersociedad es que no se desarrolla en una naturaleza ajena al ser humano y que deba ser considerada ontológicamente autónoma y más central, sino que se da en el seno de la red global de comunicaciones conocida como Internet que actúa como "naturaleza" de ella pero que, a diferencia de la naturaleza real, es también una construcción artificial humana. Por tanto el análisis ontológico requerido deberá relacionar la cibersociedad y sus categorías con Internet y sus categorías y estas dos a su vez con la sociedad humana tradicional con la que tiene una estrecha relación pero de la que no es un reflejo exacto.

En este escenario artificial el nuevo materialismo sería el estudio de la red como condición de posibilidad de la cibersociedad pero considerandola como un producto más de la praxis humana y no como un ente de carácter autónomo por lo que su ontología deberá tener categorías que indiquen que es una objetivación más del desarrollo técnico y además una esfera social en sí misma ya que la red con su propio debate ético sobre categorías tales como la "neutralidad" (libre acceso para todos los tipos de contenidos) y una serie de actores enfrentados en un debate ético: activistas que defienden una red neutral y gobiernos y corporaciones que ven posible aplicar en la red mecanismos de control social.

En segundo lugar hay que considerar la cibersociedad, que es, como la sociedad, un fenómeno emergente a partir de la vida cotidiana y su ontología deberá por tanto dar cuenta de las prácticas sociales que hacen que emerja y de su interrelación con el nivel de red y sus prácticas

[15] (Deleuze, 2009, p. 130)
[16] (Himanen, 2004, p. 184)

sociales. Es en la cibersociedad, y no en la red, donde se crea el concepto de ciberciudadanía debido al uso de mecanismos de participación y de colaboración que son la esencia de este nuevo modelo de sociedad.

Teoría de la acción en los mundos artificiales

El análisis fenomenológico de Merleau-Ponty ha tenido gran influencias en la teorización de los mundos artificiales. Ha servido para evidenciar el hecho de que la interacción física con aparatos tecnológicos (tangible computing) explota nuestra familiaridad con el mundo. El mundo, por tanto, es más que un referente para encontrar metáforas que ayuden a interactuar con la tecnología sino que nuestra relación con el mundo (lo cual incluye la tecnología) es una de experimentación y es por medio de esa interactuación como el mundo revela su sentido. Es decir, no podemos pensar el mundo descontando cómo físicamente nos relacionamos con él. El mundo se presenta "encarnado"[17] por lo que cualquier relación con el mundo implica una forma de estatus participativo con una materialidad ya que todas las cosas con las que nos relacionamos (sean manzanas o conversaciones) están "encarnadas" en el mundo y este es el factor que las hace reales. Por consiguiente los contenidos no son una idea platónica ajena al soporte que los contiene. Una información en soporte papel no puede ser transferida a soporte electrónico sin cambiar: el papel es más que simplemente un soporte pues contiene notas manuscritas, tachaduras, o incluso la elección de lápiz o bolígrafo para hacer anotar. Todo esto comunica mucha información que excede el contenido original. [18]

El análisis de Merleau-Ponty de este "cuerpo fenomenológico" ampliado es de gran utilidad para abordar el estudio del individuo en cibersociedad no como una racionalidad "descarnada"[19] sino como un agente situado en un mundo, aunque este sea artificial, e interactuando con él.

Praxis y ética en los mundos artificiales

Estas comunidades han surgido a partir de la combinación de las posibilidades objetivas (en terminología lukacsiana) de la tecnología y de una subcultura que ha surgido en relación directa con tales posibilidades: la subcultura hacker.

Delfanti define al hacker como "un herético, un rebelde contra las instituciones y la burocracia, un hedonista que trabaja por diversión y por hacer del mundo un lugar mejor"[20]. Según la mitología comúnmente aceptada los hackers nacen en el Massachusetts Institute Of Technology (MIT), en Boston, USA, aunque rápidamente se diversificó y propagó debido a lo

[17] Traducción de los términos ingleses "embodied", "embodiment" usados por Dourish (2004).
[18] (Dourish, 2004, pp. 126-128)
[19] "disembodied" (Dourish (2004)
[20] (Delfanti, 2013, p. 79)

diversificada que resulta la industria del software que abarca desde departamentos universitarios y empresas hasta garajes, aunque todos comparten un mismo ethos: sentido de comunidad, libre circulación de la información, acceso a las fuentes, desconfianza en las autoridades centralizadas, creadores de belleza. [21]

El movimiento hacker elabora su cultura a partir de los movimientos contraculturales de los años 60 del siglo XX. Delfanti cita diversos autores que apuntan al surgimiento de un nuevo espíritu en el interior del capitalismo que recoge los valores de carácter libertario y hedonista que surgen en 1968 y que reorienta la praxis capitalista hacia valores claramente arraigados en el ethos mertoniano[22] buscando de un bien común, no tanto por motivaciones religiosas tal como interpreta Weber, sino por conectar las ideas de progreso, futuro, ciencia y tecnología con ideas de solidaridad institucional, justicia social y también con ideales cívicos como la socialización de la producción, la distribución y el consumo.

Esta mezcla promiscua entre hippies y yuppies aunque resulte una amalgama de opuestos tiene un resultado coherente pues el hilo conductor es la creencia utópica en el potencial emancipatorio de las nuevas tecnologías de la información. Según esto la subcultura hacker, aun siendo un movimiento crítico nacido en el interior del capitalismo, seria también uno de los elementos que permiten su subsistencia, si bien diversificando el capitalismo en nuevos y complejos espíritus que ya no pueden pensarse unidireccionalmente.[23] En terminología Deleuziana podríamos decir que la cultura hacker es un movimiento rizomático y por tanto sin jerarquías, un plano de consistencia creado por la conjunción de diversas líneas de fuga con la intención de "exploración, […] producir lo real, crear vida, encontrar un arma", una desterritorialización de las aspiraciones políticas de 1968 y una re-territorialización en el ámbito de la tecnología dentro de instituciones capitalistas.[24]

Casos como el de Aaron Swartz, cuyo suicidio parece relacionado con las presiones recibidas tras hacer público en Internet el repositorio privado de documentos JSTOR como consecuencia de los valores hacker que acabamos de mencionar, indican que el movimiento hacker, a pesar de surgir en su interior, se plantea también como un movimiento de resistencia al capitalismo. El éxito obtenido en su convocatoria por impedir la aprobación de la Ley SOPA/PIPA (que pretendía regular las actividades en Internet) movilizando en dos semanas a 300.000 personas a través de Internet que mediante la elaboración de materiales online (infográficos, anuncios, artículos y reuniones) consiguieron modificar el voto del senador Ron Wyden. El hecho de que sitios web de referencia como Wikipedia, Reddit o Craigslist cerraran por un día en apoyo a esta movilización demostró que la cibersociedad no es una mera copia tecnológica de la sociedad sino una sociedad en sí misma y que ambas se sitúan en una confrontación ética efectuando dicha lucha con distintas armas: regulatorias por parte de la sociedad, de movilización cooperativa por parte de la cibersociedad. [25]

---

[21] (Delfanti, 2013, pp. 77-80)
[22] Universalismo (criterios impersonales de verdad), comunismo (la ciencia se fabrica en comunidad para el bien de la comunidad), desinterés y escepticismo organizado.
[23] (Delfanti, 2013, pp. 71-74)
[24] (Deleuze & Parnet, 1980, pp. 57-58)
[25] (Goodman, 2013)

Tomando esto en cuenta, la ética hacker conecta bien con la elevación de la vida cotidiana propuesta por Lukacs pues tiene sus mismos ingredientes: participación consciente en la lucha revolucionaria e introducción de categorías filosóficas y científicas en la cosmovisión cotidiana.[26]

Por otra parte, al ser la cibersociedad un fenómeno emergente respecto a la sociedad humana, los aspectos éticos deben incluir un análisis sobre los aspectos de inclusión y exclusión en esta red. La Internet Society[27], que podemos considerar la encarnación en forma de organización de muchos de los valores de la comunidad hacker, trabaja estos aspectos éticos promoviendo la "lucha por la igualdad en el acceso a Internet" que contrarreste la tendencia hacia una lógica de optimización de la red que sustituya la ética por la supervivencia y haga de la cibersociedad un lugar exclusivo.[28] En España disponemos de un "Observatorio de la Cibersociedad"[29] que ya ha cumplido diez años y que más que un observatorio supone un estímulo a la creación de proyectos específicos de un entorno de cibersociedad que serían difícilmente replicables en el entorno de sociedad habitual, como son sus proyectos de nuevas posibilidades de aprendizaje en el ecosistema de Internet ("Hybrid Learning") y un proyecto de educación financiera ("Finanzas para mortales").

Con respecto al análisis de la praxis propia de la cibersociedad hay que decir que, a pesar de su base tecnológica, el concepto de racionalidad de la cultura hacker no se circunscribe a un mero cálculo estratégico sobre medios, sino que tiene un claro componente discursivo respecto de la determinación de los fines, como muestra el caso de Aaron Swartz citado anteriormente. En este sentido recupera, aunque solo en parte, la idea de la creación de una comunidad ideal de comunicación propias de la Escuela de Erlangen para apostar también por un principio de transubjetividad en el que los acuerdos se basen en consultas y diálogos aunque no inciden tanto en el establecimiento, (como propone Habermas) de unas normas para asegurar un proceso discursivo éxito sino más en la línea de Apel ponen el énfasis en la creación de comunidades, en la creación de "redes híbridas de actores", es decir metodologías de trabajo en grupos multidisciplinares.[30]

El papel que en Habermas tienen las normas para una comunicación efectiva es sustituido por la creación de herramientas de comunicación en Internet que faciliten el libre intercambio de ideas y la posibilidad de llegar a conclusiones mediante el trabajo en comunidad. No es que las herramientas mismas aseguren la comunicación sino que al ser de ámbito global permiten que la red híbrida de actores que se constituye globalmente siempre contenga algún microexperto[31] que logrará hacer oir su voz gracias que la comunidad es consciente de las dinámicas de grupo que deben evitar, tales como la uniformidad de pensamiento o la

---

[26] (Martínez, 1991, p. 323)
[27] http://www.internetsociety.org/es
[28] (Himanen, 2004, p. 147)
[29] http://www.cibersociedad.net/
[30] (Delfanti, 2013, pp. 119, 146)
[31] La partida de ajedrez que el campeón mundial Gary Kasparov jugó en 1999 contra "el mundo" es un ejemplo de éxito de estas comunidades globales compuestas por una red híbrida de actores. Nielsen (2012) analiza cómo la comunidad que se enfrentó a Kasparov fue capaz de comunicarse y establecer estrategias de juego a pesar de contener tanto expertos como aficionados. Es especialmente interesante el análisis que Nielsen hace de las jugadas 10 y 26 en las páginas 15 a 26 de la obra citada.

autocensura, denominadas “groupthink”[32] por Irving Janis. En lugar de una única comunidad ideal de comunicación de ámbito global, la cultura hacker suele elegir la creación de comunidades de práctica compartida[33] (*shared praxis*) con una serie de valores compartidos en forma de un cuerpo de conocimientos y técnica. Las disciplinas científicas y tecnológicas han mostrado ser un campo que se adapta bien a la creación de comunidades de comunicación efectiva porque la mayor parte de las especialidades científicas poseen un conjunto grande de técnicas compartidas.

En esta línea se expresa Richard Rorty al explicar su concepto de racionalidad y oponerlo al concepto de “la fuerza del mejor argumento” de Apel y Habermas, que “debe ser complementada y ampliada con otra noción de este tipo: ‘la fuerza del mejor vocabulario, la fuerza del mejor lenguaje’. A fin de eliminar la distinción entre procesos de aprendizaje y desvelamiento del mundo encuentro útil evitar la noción de ‘el mejor’ argumento y sustituirla por la de ‘el argumento que mejor funciona para un público dado’[34] haciendo buena la idea ya comentada de Nielsen de la “práctica compartida” como precondición para que sea posible una comunicación eficaz en el seno de una comunidad.

El fenómeno de la “biología ciudadana”[35] analizado por Delfanti (2013) y el de “ciencia en red”[36] descrito por Nielsen indican por tanto un nuevo tipo de praxis cientifica desarrollada por la creación de comunidades de comunicación a partir de las posibilidades de cooperación propias de la cibersociedad.

Delfanti indica que la interconexión vía Internet de equipos tecnológicos baratos, el uso de herramientas software de colaboración, la disponibilidad de información y datos de dominio público, el uso de licencias copyleft que permiten la reutilización de contenido y una cultura de participar y compartir ha creado una forma alternativa de producción científica en el ámbito de la biología fuera del circuito academico y empresarial habitual que ha resultado eficaz en configurar el entorno tecnocientífico. [37]

Por su parte Nielsen usa el concepto de “brecha de ingenio” acuñado por Thomas Homer-Dixon para describir la distancia entre los problemas a los que se enfrenta una sociedad dada y su capacidad para resolverlos, no tanto para entenderlos ya que nuestra capacidad de análisis científico es considerable. Esta brecha en la praxis de la solución puede resolverse en su opinión mediante el nuevo tipo de instituciones que surgen al usar las nuevas herramientas en red que de hecho están redefiniendo las relaciones entre la sociedad y la ciencia[38].

---

[32] (Nielsen, 2012, p. 77)
[33] (Nielsen, 2012, pp. 75,78-82)
[34] (Niznik & Sanders, 2000, p. 115)
[35] Do-It-Yoursef Biology
[36] Networked Science
[37] (Delfanti, 2013, pp. 147, 176-9)
[38] (Nielsen, 2012, p. 171)

La racionalidad de la accion

Como comenta Fernando Broncano: "La tecnología ha desbancado al mundo físico y al mundo social de su lugar de objetos privilegados de reflexión que ocuparon en las edades clásicas de la filosofía y en épocas más recientes respectivamente"[39]

Esta reflexión ha llevado a poner en cuestión los modelos vigentes de racionalidad de corte económico y sociológico que presuponen un actor racional cuya praxis es el resultado de decisiones estratégicas. Por ejemplo para Mosterín conocer los fines y disponer los medios para alcanzarlos explica la racionalidad humana, una racionalidad que, como comenta Martínez, "es monológica e individualista, no tiene en cuenta a los demás"[40] por lo que no es aplicable a escenarios eminentemente sociales y colaborativos como los que estamos analizando aquí.

Los nuevos modelos de racionalidad aplicables al mundo artificial de la cibersociedad incorporan una objetividad debilitada pues reconocen que nuestro acceso a la información está condicionado por nuestra "posición" (Amartya Sen) o por los "marcos culturales que, tanto favorecen como constriñen las acciones y elecciones individuales" (Swidler)[41], siendo estos conceptos coherentes con los de "posibilidades objetivas" de Lukacs o el agente situado en un cuerpo que se desprende de Merleau-Ponty. Esta situación de carencia de información suficiente impide el cálculo estratégico del actor racional de Mosterín por lo que Herbert Simon propone la "satisfacción de preferencias" como base de la racionalidad humana, mecanismo este que funciona mejor con poca información que con mucha por basarse en heurísticas rápidas, frugales y ajustadas, lo que ha hecho que a esta racionalidad se la denomine "ecológica" o "acotada".[42]

La política en los mundos artificiales

Ya hemos visto cómo la cibersociedad nace como un movimiento "grassroot", rizomatico y una ética hacker comunitaria en pugna con las instituciones políticas tradiciones que tratan de re-territorializarlo mediante iniciativas regulatorias, es por ello que cualquier ontología de la Cibersociedad debe incluir categorías relativas al poder y la dominación ya que la política en su afán por garantizar la paz social construye *Leviatanes* hobbesianos de los que no está libre la emergente sociedad que estamos estudiando.

En esta línea Deleuze[43] advierte sobre los mecanismos ocultos de poder ocultos bajo el desarrollo tecnológico, advirtiendo que las sociedades tecnológicamente avanzadas se convierten en "sociedades de control" y el capitalismo que las mueve ya no es un capitalismo

---

[39] (Broncano, 2000, p. 19)
[40] (Martínez, 1991, p. 361)
[41] (Delfanti, 2013, p. 28)
[42] (Álvarez, 2002)
[43] (Deleuze, 1992, p. 6)

orientado a la producción sino orientado al producto en el que la fábrica cede su protagonismo a la corporación empresarial y las conquistas del mercado se miden en términos de adquirir control.

Las noticias recientes sobre los proyectos de interceptación de las comunicaciones de las agencias de inteligencia de muchos Estados y el análisis sistemático de los datos obtenidos a partir de las revelaciones de Edward Snowden han evidenciado aspectos de la Cibersociedad que no estaban siendo pensados desde posturas filosóficas, tales como las implicaciones para la libertad y la ciudadanía de la denominada "minería de datos" y su preocupante éxito en predecir el comportamiento social. [44]

Un punto de vista más positivo respecto a las posibilidades políticas de los ciudadanos en la Cibersociedad es la posibilidad que Criado y Rojas ven de que la tecnología aplicada correctamente en un entorno de cibersociedad pueda cambiar "la relación entre los ciudadanos y las instituciones públicas. Su aplicación podría facilitar alcanzar la fase final de evolución del gobierno electrónico, como sugieren Chun et al. (2010). Esta fase final, denominada gobierno 2.0, se caracteriza por la promoción de gobernanza compartida para transformar cómo operan las administraciones públicas, en términos de flujos de información, sin constreñimientos, y en el proceso de toma de decisiones colaborativas" mediadas por la tecnología.[45]

[44] (Pentland, 2014)
[45] (Criado Grande & Rojas Martín, 2013)

Bibliografía

Álvarez, J. F., 2002. El tejido de la racionalidad acotada y expresiva. En: *Festschrift in Honour Marcelo Dascal.* Campinas: Universidad de Brasil.

Álvaro, S., 2014. *IEML: Proyecto para un nuevo humanismo. Entrevista Pierre Lévy.* [En línea]
Available at: http://blogs.cccb.org/lab/es/article_ieml-projecte-per-a-un-nou-humanisme-entrevista-a-pierre-levy/
[Último acceso: 5 2014].

Broncano, F., 2000. *Mundos artificiales.* Barcelona: Paidos.

Cockton, G., 1988. Some experience! Some evolution!. En: *HCI Remixed.* s.l.:Massachusets Institute of Technology.

Criado Grande, J. I. & Rojas Martín, F., 2013. *Las redes sociales digitales en la gestión y las políticas públicas. Avances y desafíos para un gobierno abierto..* Barcelona: Escola d'Administració Pública de Catalunya.

De Michelis, G., 2008. The contribution of the Language-Action Perspective to a New Foundation for Design. En: *HCI Remixed.* USA: Massachusets Institute of Technology.

Deleuze, G., 1992. Postscript of the Societies of Control. *October,* Volumen 59, pp. 3-7.

Deleuze, G., 2009. *Spinoza. Filosofía Práctica.* Barcelona: Tusquets.

Deleuze, G. & Parnet, C., 1980. *Diálogos.* Valencia: Pre-textos.

Delfanti, A., 2013. *Biohackers. The Politics of Open Science.* London: Pluto Press.

Dourish, P., 2004. *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction..* Cambridge, Massachusets: MIT Press.

Goodman, A., 2013. *Democracy Now.* [En línea]
Available at:
http://www.democracynow.org/2013/1/14/freedom_to_connect_aaron_swartz_1986
[Último acceso: 5 2013].

Himanen, P., 2004. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.* Barcelona: Destino.

Martínez, F. J., 1991. *Metafísica.* 2011 ed. Madrid: UNED.

Nielsen, M., 2012. *Reinventing Discovery. The New Era of Networked Science..* Princeton: Princeton University Press.

Niznik, J. & Sanders, J. T., 2000. *Debate sobre la situación de la filosofía.* Madrid: Cátedra.

Winograd, T. & Flores, F., 2008. *Understanding Computers and Cognition.* Laflin, Pensylvania: Addison-Wesley.