XI Jornadas de Jóvenes Investigadorxs
Instituto de Investigaciones Gino Germani
26, 27 y 28 de octubre de 2022

Tamara Jesús Chibey Rivas

Doctoranda en Filosofía, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina (UNC-IDH-CONICET)

Eje 4: Medios y tecnologías digitales

**Sujeto informacional: experiencias que transforman y procesos de subjetivación en red**

**Resumen:**

Últimamente las mediaciones y prácticas tecnológicas, se han vuelto más frecuentes y casi indispensables en la vida cotidiana. Un ejemplo son las periódicas revisiones del estado de perfil en Facebook e Instagram; los chats por WhatsApp; las reuniones por video llamada en Google Meet, Zoom, y las simulaciones virtuales. Si bien las tecnologías han simplificado en algún sentido nuestras vidas, también han forzado una apertura en la imagen que un sujeto percibe de sí mismo, incidiendo tanto en su identidad, como en sus decisiones y acciones. Esta investigación pretende vincular el concepto de experiencias que transforman (Paul, 2014) y una propia formulación del concepto de información a partir del simondoniano (2015): información con sentido y personal. La hipótesis sostiene que, el concepto propuesto por L.A. Paul puede contribuir a explicar cómo se conciben las *transformaciones informacionales* mediadas por tecnologías digitales, pues ambas inauguran y crean nuevas subjetividades, lo cual repercute en la configuración del *yo*.

**Palabras claves:** Experiencias que transforman – Información – Medios digitales – Procesos de subjetivación en red – Valor subjetivo

1. **Introducción**

La pandemia del COVID-19 generó un escenario complejo, y a la vez, novedoso de comunicación en red. Complejo porque a partir de ella se hizo necesaria la vinculación con los medios digitales en espacios donde las tecnologías habían sido, en algún punto, desplazadas por la presencialidad. Por ejemplo, como ocurre con las reuniones virtuales de trabajo, y también, las reuniones virtuales escolares. Novedosa pues, esta medida, es decir, la incrementación de tecnologías digitales, propuso nuevos espacios de reflexión. Por ejemplo, grupos de investigación por Google Meet y Zoom, reuniendo a integrantes de diversos países, o bien, congresos y coloquios virtuales. Así, las tecnologías digitales permitieron hasta ahora un incremento y acelerado curso de información a los distintos sujetos. Sujetos que, desde esta perspectiva, pueden considerarse como *sujetos informacionales*.

El caso de las redes sociales (RRSS) puede ser muy ejemplificador de este fenómeno: en septiembre del 2021, a través de una nota publicada en el diario *El País,* se puso en evidencia que los informes internos realizados por Facebook indicaban que el “32% de las chicas dicen que cuando se sienten mal con sus cuerpos, Instagram les hace sentir peor”. De la noticia anterior es posible establecer dos supuestos iniciales: (a) la información que se comparte en las RRSS tiene un impacto importante en la experiencia de los sujetos; (b) ciertas RRSS potencian el carácter transformador y el valor subjetivo que el sujeto asigna a su experiencia X.

Esta investigación se plantea: ¿Cómo las prácticas y mediaciones tecnológicas[[1]](#footnote-0) en red transforman la experiencia de los sujetos? L.A. Paul (2014) acuña el concepto de *experiencia que transforma* para caracterizar a las nuevas experiencias que nacen de la toma de decisiones y que cambian tanto el punto de vista epistémico como personal del sujeto; éstas añaden nueva información relevante que el sujeto asigna con un valor subjetivo. Paul (2014), cuando ejemplifica la experiencia que transforma con la experiencia de probar la fruta del durian, define valor subjetivo como “el valor revelador de descubrir la naturaleza intrínseca de la experiencia de probar un durian” (p. 38). Se podría decir que, hay novedad en el contenido que genera esta nueva clase de experiencia, radical y diferente a las anteriores. En virtud de lo anterior, la hipótesis de esta investigación sostiene que, el concepto propuesto por L.A. Paul puede contribuir a explicar cómo se conciben las *transformaciones informacionales* mediadas por tecnologías digitales, pues ambas inauguran y crean nuevas subjetividades, lo cual repercute en la configuración del *yo*.

La estructura se ordena de la siguiente manera. En primer lugar, como antecedente se presentará la *episteme posmoderna* (Rodríguez, 2019) y *episteme de la información* (Costa, 2021), luego una reflexión sobre la puesta en práctica del modelo estándar de decisión racional. En segundo lugar, se introducirá el concepto de *experiencia que transforma* (L.A Paul, 2014) y su vínculo con la *información* (Simondon, 2015) con el fin de dibujar el concepto de *información con sentido y personal*. Aquí, se esbozará cómo el sujeto mediado por la información transforma y es transformado cada vez que se conecta a internet y su vínculo con la creación de nuevas subjetividades y configuración del *yo*.

1. **Episteme e (ir)racionalidad**

El escenario del cual es estudio el fenómeno antes mencionado pertenece al ámbito de la era digital, como bien la entiende Flavia Costa –y otros autores más– como *Tecnoceno*. Durante décadas se le llamó Antropoceno a una época encabezada por el hombre, el ser humano. Pues, desde finales del siglo XX, con la incorporación del internet y los diversos medios digitales, el ser humano fue desplazado de la ecuación y reemplazado por la técnica. Aquella época donde la producción de conocimiento y subjetividad está dada por los procedimientos técnicos, es llamada Tecnoceno. En su libro, Costa (2021) denomina *episteme de la información* al momento actual contemporáneo que, también visualizó Pablo Manolo Rodríguez (2019) en *Las palabras en las cosas*, ciñéndose del concepto foucoltiano *episteme moderna*, y, proponiendo una nueva episteme denominada *episteme posmoderna*: esta episteme desplaza la figura del hombre por la figura de la información (comunicación y sistema). Costa (2021), agrega tres de las acepciones más frecuentes de información: (1) como noticia o acontecimiento poco redundante; (2) como magnitud estadística, refiriéndose a la TMI (teoría matemática de la información); y (3) como vida, aludiendo a la genética molecular. Se podría decir que, ambos autores comprenden a esa episteme como un nuevo orden informacional, según el cual, el sujeto se ve desplazado por la información hacia lo digital.

Además, hay que considerar otro elemento para comprender está transición epocal y son los planteamientos de Paula Sibilia (2015), donde señala: un desplazamiento que se vive desde la vida analógica a lo digital; de la mecanización industrial de la vida a la digitalización de ésta; de las sociedades disciplinarias (en palabras de Foucault) a las sociedades de control (desde Deleuze); en la cual, hay que entender al cuerpo humano como máquina informática y digital en red, o bien, como cuerpo mecanizado. Esto quiere decir, no un sujeto pasivo, sino un sujeto mediado por las formas de vida (info)tecnológicas: un sujeto que se desplaza desde un “locus interior” hacia una “gradual exteriorización del yo” (Sibilia, 2008, p. 131); un sujeto que es afectado por la información, pero que, también produce información, esto es, un sujeto informacional, que transforma y es transformado cada vez que se conecta a internet, como ocurre con la noticia recientemente expuesta.

Por otra parte, pareciera ser que el modelo que está subordinado a la episteme de la información, o posmoderna, es efectivamente el de lo racional. Es así como la irracionalidad se expresa en sentido negativo como aquello que excede de la norma de lo racional (Bortolotti, 2015), y no como una definición propia. Es preciso pensar que la agencia humana está compuesta de tomas de decisiones y que aquellas decisiones que están basadas en preferencias (por ejemplo, deseos, creencias, estados) racionales son más valoradas. No obstante, también es adecuado mencionar que, gran parte de las decisiones que un sujeto toma en su vida cotidiana están fundadas en preferencias de tipo irracional, y no por eso deberían ser juzgadas con menos preocupación. Más aún si nos situamos en el “mundo tecnológico” más específicamente en los mundos virtuales, como menciona Lawler (2022):

esos mundos promueven como nunca antes posibilidades de existencias futuras sobre las que quizás las personas no puedan deliberar y resolver racionalmente (…) ¿Podemos decidir racionalmente implantarnos una tecnología que cambie nuestro sistema sensorial? ¿Podemos racionalmente decidir alterar, gracias a artefactos tecnológicos, de una vez y para siempre, nuestras experiencias? (p. 2).

 L.A. Paul (2014) en *Transformative experience* sugiere que hay un tipo de experiencia que no puede construirse racionalmente, y que el modelo imperante racional de toma de decisiones queda prácticamente obsoleto para este caso. Este tipo de experiencia son las que denomina como experiencia que transforman, o experiencias de cambio profundo –las cuales profundizaré en la siguiente sección–.

Aquí me quiero detener en una cuestión que no es menor, y es que el criterio de racionalidad con el cual los sujetos juzgan las creencias, deseos y estados mentales que, a mi parecer, opera como un prejuicio epistémico, pues bloquea la posibilidad de estudiar todo ese tipo de contenido y preferencias que un sujeto puede poseer, lo que igualmente puede tener un efecto en su subjetividad construida a través de la red o por medio de decisiones vinculadas al mundo tecnológico. Ya en el siglo IV a.c. Hipatia, quien descubriría que la tierra se movía de manera elíptica en torno al sol, era juzgada por sus hallazgos, debido a que en aquellos tiempos la figura del círculo era sagrada, por lo tanto, la tierra no podía moverse sino de esa manera. El descubrimiento de Hipatia no dio luz hasta siglos después con los descubrimientos de Keppler, precisamente, porque ya en esta época el criterio imperante permitía concebir el movimiento de la tierra de otra forma. A mi juicio, aquí se encuentra una analogía: lo sagrado de la figura del círculo para el siglo IV a.c. es equivalente a la forma en que valoramos y percibimos la racionalidad actualmente, asimismo como se piensa el modelo estándar de decisión racional; pensar aquel modelo como forma dominante obstaculiza la posibilidad de visibilizar algún otro elemento relevante para el conocimiento del comportamiento humano. Estos elementos son los contenidos y preferencias de tipo irracional que en ocasiones –y en varias ocasiones– motivan e impulsan las acciones de los sujetos, y, por tanto, están subsumidos en la toma de decisiones. Sobre todo, sujetos que están al frente de una pantalla, ya sea celular, computadora, o de un casco de realidad virtual; son formas de sentir que no son racionales y que por ello el modelo de toma de decisiones racional no considera. Ese contenido se denominará como *información con sentido y personal*, y sería el producto de una experiencia que transforma vinculada al mundo tecnológico. Éste escapa un poco a la caracterización simondoniana, a pesar de que igualmente se nutre de ella para su articulación. En cambio, se diferencia en que necesita también de un aspecto proposicional (abarcando contenido racional e irracional). Este tipo de información será relevante en la experiencia que vive el sujeto informacional en su toma de decisiones y en su estado posterior de novedad y radicalidad reveladora.

1. **De las experiencias que transforman a la información con sentido y personal**

El mundo tecnológico es un espacio online donde el sujeto no solo experimenta transformaciones, sino que también realiza y produce transformaciones tanto en él, en otros, como en el mismo espacio. Lawler (2022) lo define como “un mundo artificial o tecnológico es el resultado de un conjunto cristalizado, y dinámico a la vez, de prácticas tecnológicas” (p. 2). Con el fin de caracterizar el tipo de experiencia digital en el mundo tecnológico explicaré el concepto que L.A. Paul (2014) acuña como experiencias que transforman o experiencias de cambio profundo, que si bien no lo vincula directamente al mundo tecnológico no deja de ser una empresa promisoria.

Paul (2014) señala que las experiencias tienen dos formas de ser transformadoras: por una parte, pueden ser epistémicamente transformadoras, eso quiere decir que, agrega nueva información al sujeto que experimenta; y por otra, personalmente transformadora, es decir que, cambian la experiencia de “ser quién eres” (p. 17), es decir que, las “preferencias nucleares” del sujeto serán totalmente revisadas (p. 41). El tipo de experiencia que a esta autora le interesa es el que comprende a las dos formulaciones. De esto se puede extraer dos conclusiones. En primer lugar, hay una evidente inaccesibilidad entre puntos de vistas subjetivos y conscientes. Por lo tanto, el conocimiento de una experiencia de un sujeto puede ser inaccesible para otro sujeto (de ahí que no se puede confiar en fuentes como los testimonios o como la ciencia para la toma de decisión). En segundo lugar, lo que un sujeto puede saber sobre sí mismo en un momento x2 puede ser inaccesible en x1. Es decir que, no se puede conocer realmente una experiencia hasta que se experimenta realmente. Pues, ante la nueva y novedosa experiencia el sujeto se encuentra en un estado de ignorancia epistémica.

****

**Figura 1.** Experiencias que transforman. Elaboración propia.

A mi parecer, y a partir de la lectura de Paul (2014), la experiencia que transforma, que involucra tanto a 1, como 2 en la figura, tiene la particularidad de permitir que el sujeto acceda a nueva información *relevante* para él, que crea e inaugura cierta subjetividad, y por tanto, estructura de otra manera su forma de ser, su visión de mundo, preferencias y valor subjetivo que otorga a la nueva experiencia. Precisamente porque transforma el estado actual de las preferencias del sujeto, incluso llegando a ser inconmensurable para su *yo* anterior; es decir, la única manera de experimentar una transformación de este tipo es viviéndola, pues hay algo que en esa experiencia modifica al sujeto y ese algo es intransferible y a la vez, novedoso.

En esa idea hay algo de similar a lo que propone Gilbert Simondon (2015) en *Comunicación e información*, cuando señala que la información es una operación que transforma a un sistema receptor, y que sin esa transformación, la información no sería efectiva. El contexto en el cual Simondon posiciona su propuesta es el de los sistemas técnicos, por ejemplo, sistemas eléctricos, en los cuales hay cambios de voltaje (como es el caso de un relé). Más allá también estudia casos relacionados con las condiciones humanas y lo que él denomina como transindividualidad aplicado al aspecto psíquico y colectivo del individuo. Me interesa particularmente enfatizar la condición de posibilidad de la información para Simondon, pues a partir de esa premisa, y ahora desviándome algo de él, se vuelve pertinente la conexión con el concepto de transformación que presenta Paul, esto es: la necesidad de que para que algo sea información debe suponer una activación en otro sistema (en el sistema receptor), lo que gatillaría una reacción en ese sistema. Incluso podemos pensar en un sistema externo, como el digital, que puede activar una reacción determinada en el sujeto, por ejemplo, cuando Juan lee una noticia que cala hondo en su visión de mundo y lo hace reaccionar y dejar comentarios polémicos en los post. Asimismo ocurre con los videos, fotos de represiones, información que circula en la *web*, y sensaciones que puede sentir un sujeto a través de sus canales sensomotores en una experiencia de realidad virtual. Todos estos casos, en efecto, pueden activar la economía psicológica de un sujeto y que éste reaccione de cierta manera: pueden afectar y contribuir a tomar una decisión determinada, definitiva y profunda, que a fin de cuentas, incide absolutamente en la construcción de su identidad.

Ambas nociones de transformación (de Paul y Simondon) desde mi punto de vista, tienen en común la idea de que éstas inauguran cierta subjetividad en el sujeto que antes no era accesible, a tal grado de que se vuelve parte del su “ser yo”: calando hondo en la visión de mundo del sujeto, y agregando nueva información relevante para él. La visión de mundo del sujeto informacional permea el contexto digital o mundo tecnológico. Para esta idea es interesante la vinculación que realiza Lawler (2022) entre mundos tecnológicos y formas de vida: “Los mundos tecnológicos anclan y caracterizan, con su urdimbre de prácticas, nuestras formas de vida. De hecho, las prácticas tecnológicas corporizan y expresan estas formas de vida” (p. 2). Esas formas de vida se expresan en lo que se denominó como visión de mundo (Chibey, 2021) una relación entre un sistema de creencias y algo que motiva y orienta la acción del sujeto; y esa visión, parte de la subjetividad de cada sujeto, es lo que se modifica en una experiencia que transforma: lo que se crea es nueva subjetividad que construye aquella visión de mundo que a la vez se compone de *información con sentido y personal*.

Simondon deja de lado la cuestión semántica en su conceptualización de la información, sin embargo, y como vengo sosteniendo, desviándome nuevamente de Simondon, es preciso mencionar que esta información nueva y relevante tiene contenido proposicional y se ajusta al modelo de las creencias y deseos del sujeto, que habíamos visto cuando se habló de la (ir)racionalidad. A mi juicio, la información nueva (con sentido y personal) que se sigue de una experiencia que transforma tiene *sentido* porque direcciona la agencia del sujeto informacional; y es *personal* porque considera y se crea en torno a las preferencias del sujeto (lo que es importante para él), por tanto, es intransferible. Un ejemplo de esto se puede apreciar en el capítulo “La partida” de Black Mirror, donde el personaje principal en un país extranjero encuentra trabajo para una empresa de tecnología que busca gente para probar sus artefactos de realidad virtual (nunca antes utilizados en personas). La información que tiene el personaje ante la tecnología a la cual se va a someter es vaga y solo se sumerge en lo desconocido con cierta ignorancia epistémica. Pues bien, una de las escenas muestra una “casa del terror” que trae a la realidad simulada, la experiencia de los traumas más recónditos de aquel que decida conectarse al artefacto. Este es un buen ejemplo para representar a la información con sentido y personal porque la información a la que el personaje principal accede en ese lugar simulado, luego de su toma de decisión, es de contenido personal y está relacionada con sus más íntimos temores, y, a la vez, aquella información orienta su agencia (el personaje durante toda la escena debe tomar decisiones pequeñas pero importantes basada en ilusiones y temores irracionales que, lo llevarán a eventos mayores de tono psicológico y personal).

Cabe concluir que, la información de esta clase es específica para cada sujeto, y mientras más personalizada sea, mayor será el impacto que tendrá sobre el sujeto[[2]](#footnote-1). Someterse a este tipo de decisiones (la decisión de conectarse al artefacto virtual sin mayor experiencia o información al respecto) es un caso de experiencia que transforma. La novedad recae en que aquella información que, cumple doble función, por una parte, es con sentido porque direcciona (y sigue direccionando continuamente) la agencia del sujeto en su nuevo estado cognitivo y epistémico, y, la vez, condiciona su agencia tanto *online* como *offline* porque la información adquiere relevancia y valor subjetivo para el sujeto que tiene la experiencia; en tal caso, no es cualquier información: es información íntima y personal para el sujeto que suscita su transformación epistémica y personal, y puede ser de carácter tanto racional (por ejemplo, creencias y autoconocimiento) como irracional (por ejemplo, creencias irracionales, miedos, wishful thinking, etc.). Ahora bien, ¿qué efectos podrá tener este tipo de información en la construcción del yo? ¿la información que el sujeto accede en una simulación virtual puede tener efectos o contribuir en algún sentido al autoconocimiento del sujeto? ¿cómo se construye la identidad desde el mundo tecnológico? Son interrogantes que me permito dejar abiertas para futuras investigaciones.

**Bibliografía**

Costa, F. (2021). *Tecnoceno: algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*. Taurus

Bortolotti, L. (2015). *Irrationality.* Cambridge: Polity press.

Chibey Rivas, T. J. (2021). Participación defectuosa en la era digital: Sobre los efectos de la desinformación en el sujeto. *InMediaciones De La Comunicación*, *16*(2). https://doi.org/10.18861/ic.2021.16.2.3157

Lawler, M. (2022). Mundos tecnológicos y experiencias transformadoras. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad —CTS, 17(50), 217-221. Recuperado de: [inserte URL]

Paul, L. A. (2014). *Transformative experience*. OUP Oxford.

Pérez, J. 14 SEP 2021. Facebook admite en documentos internos que Instagram es tóxico para muchas adolescentes. EL PAÍS. Recuperado de: <https://elpais.com/tecnologia/2021-09-15/facebook-admite-en-documentos-internos-que-instagram-perjudica-la-autoestima-de-muchas-jovenes.html>

Rodríguez, P. (2019). Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas. Cactus.

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Sibilia, P.(2015). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires. Ed. Fondo de Cultura Económica, 2005; “Natureza”. In: *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Simondon, G. (2015). *Comunicación e información.* Buenos Aires: Editorial Cactus

1. Una posible definición de prácticas tecnológicas es la que dibuja Diego Lawler (2022) a partir de los rasgos identificados por Vega (2010): “Una práctica tecnológica comporta un conjunto muy heterogéneo de elementos. En primer lugar, están los complejos planes de acción para la transformación y el control intencional de la realidad (Quintanilla, 2005); en segundo lugar, las reglas y normas que regulan la realización de estas acciones; en tercer lugar, los medios tecnológicos adecuados para realizar esos planes de acción, a saber, artefactos y sistemas tecnológicos que son resultados de prácticas tecnológicas anteriores; en cuarto lugar, las capacidades, las habilidades y los conocimientos necesarios; en quinto lugar, los propósitos, los deseos y las concepciones sobre qué es conceptualmente posible, qué es físicamente realizable, qué es tecnológicamente factible y qué es éticamente legítimo perseguir (Broncano, 2000); en sexto lugar, una práctica también conlleva una cultura asociada, donde desempeñan un papel importante las imágenes de los desaciertos y los logros tecnológicos pasados, así́ como los valores tecnológicos promovidos y desmerecidos, además de los distintos relatos sobre el futuro y sobre el pasado con sus embebidas emociones e identidades; y finalmente una práctica se caracteriza en términos históricos.” (p. 1) [↑](#footnote-ref-0)
2. Un ejemplo de esta afirmación se da en el mundo tecnológico con los algoritmos de personalización. Mientras más personalizado es el contenido informacional que recibe el sujeto, más profundo es su transformación informacional, lo que aquí se caracterizó con el nombre de información con sentido y personal. [↑](#footnote-ref-1)