



---

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Filosofía

La desvirtuación del *ser* en el avatar  
contemporáneo

Víctor Pérez Fernández

Tutor: Luca Valera

Departamento de Filosofía

Curso: 2023-2024

## **Resumen**

En el presente trabajo pretendemos realizar un análisis de la cuestión del *ser* en relación al avatar contemporáneo. Comenzaremos con un breve estudio de ciertas nociones que, históricamente, han sido relacionadas con el avatar. A continuación, describiremos el proceso de virtualización que ha sufrido tanto el mundo, como nuestro cuerpo, desde la perspectiva de Lévy, para posteriormente, realizar una caracterización del avatar contemporáneo de la mano de la obra de Valera y en consonancia a las nociones analizadas al comienzo del trabajo. Posteriormente, la obra de Belk nos servirá como hilo conductor para contextualizar el *yo extendido* y retratar la posición del individuo en el mundo digital. Por último, concluiremos con nuestra respuesta, en base al análisis anterior, sobre cuál es el camino hacia el que nos conduce la era digital y la presencia de los avatares en nuestras vidas.

**Palabras clave:** Avatar, ser, virtual, despersonalización, identidad.

## **Abstract**

In the present project, we intend to analyze the question of *being* concerning contemporary avatars. We will begin with a brief study of certain notions historically related to the avatar. Besides, we will describe the process of virtualization that has suffered both the world and our body, from Lévy's perspective, to make a characterization of Valera's contemporary avatar, in line with the notions analyzed at the beginning of the project. Subsequently, Belk's work will serve as a guiding thread to contextualize the *extended self* and portray the individual's position in the digital world. Finally, we conclude with our response, based on the previous analysis on which paths the digital age leads us and the presence of avatars in our lives.

**Keywords:** Avatar, Being, virtuality, depersonalization, identity

*And what I've found is that our little devices,  
those little devices in our pockets,  
are so psychologically powerful that they don't only change what we do,  
they change who we are.*

Sherry Turkle, *Connected, but alone?*

# Índice

Introducción .....	5
1. Evolución histórica de diversos conceptos en relación al avatar .....	7
1.1. Sombra .....	7
1.2. <i>Prósopon</i> .....	10
1.3. Dualidad cuerpo-alma .....	13
1.4. Espejo.....	16
1.5. <i>Dasein</i> .....	19
1.6. Conclusiones.....	21
2. Descripción del avatar contemporáneo .....	24
2.1. La virtualización.....	24
2.2. La virtualización del cuerpo .....	28
2.3. Otra virtualidad.....	30
2.4. El avatar contemporáneo y sus características .....	33
2.5. Características perdidas del avatar contemporáneo .....	36
3. La desvirtuación del ser en el avatar contemporáneo .....	40
3.1. El yo extendido.....	40
3.2. La desmaterialización .....	41
3.3. Reencarnación .....	46
3.4. Compartiendo .....	50
3.5. Co-construcción del yo .....	51
3.6. Memoria distribuida.....	54
4. Conclusiones.....	56
5. Bibliografía .....	58

## **Introducción**

La era digital es una realidad. Echando la vista atrás podemos observar la evolución exponencial que ha sufrido el ámbito tecnológico. El dilema ético que las Inteligencias Artificiales generan está en boca de todos, sin embargo, esta no es una discusión que se lleve manteniendo únicamente durante el último lustro, sino que, desde hace ya más de siete décadas, con la prueba de Turing, se teorizaba sobre los límites insospechados que las máquinas podrían alcanzar. El presente trabajo no pretende ahondar en los orígenes de dicha discusión, sino que se centra en el análisis de la relación del hombre con las nuevas tecnologías, concretamente, con el avatar y un entorno virtual que propicia las condiciones perfectas para que lo habitemos. Sin embargo, debemos plantearnos lo siguiente: ¿Nos conducen las ventajas y comodidades del avatar hacia la desvirtuación de la persona? o, por el contrario, ¿el avatar sirve como sustento para expandir nuestro *yo*?

El principal objetivo del trabajo que nos ocupa es acercarnos lo máximo posible a alguna respuesta a las preguntas planteadas. En primer lugar, consideramos interesante explorar los orígenes del concepto, por tanto, recorreremos brevemente la historia de cinco nociones que en algún momento pudieron ser consideradas avatares. Si bien es cierto que han sido desechadas otras muchas, para este trabajo se han escogido aquellas cuyas propiedades podrían ayudarnos entender mejor la concepción del avatar contemporáneo.

Para que este último acontezca necesitamos de un entorno apropiado. La existencia de dicho entorno es consecuencia, en parte, de la virtualización que se ha llevado a cabo, tanto en el mundo como en nuestro propio cuerpo. Por ello, utilizaremos la obra *¿Qué es lo virtual?* de Lévy, para entender cómo este proceso ha afectado a la sociedad y a cada uno de los individuos que en ella se encuentra. Además, para no

quedarnos solo con su visión sobre el tema, pues podría ser tildada de demasiado optimista al considerar la virtualización una heterogénesis del hombre, utilizaremos la obra *Aesthetics of the Virtual* de Diodato para refutar algunos de sus argumentos.

Una vez comprendido el medio en el que el avatar *es*, basándonos en la obra *Espejos: Filosofía y nuevas tecnologías*, estudiaremos el avatar contemporáneo y le daremos una definición propia que nos permita ubicar al hombre en este. Además, para que tal descripción sea completa, nos serviremos de las características de los conceptos que tratamos al inicio para comprender cuál ha sido la evolución del avatar.

Puesto que no se trata de un mero trabajo descriptivo, analizaremos la noción del *ser* a través del *yo extendido*. Desarrollado por Belk en *Possessions and the extended self* (1988), el *yo extendido* es la base para entender la relación del hombre con el medio digital. Quince años después, el propio autor escribiría *Extended self in a digital world*, donde se narran los cambios que el concepto ha sufrido debido al nuevo entorno en el que nuestro ser *es*.

Por tanto, este es el recorrido que transitaremos con el fin de dar cuenta sobre el avatar y la influencia que tiene sobre nosotros. A través de la noción de avatar contemporáneo, del entorno digital que lo predispone y de nuestra relación con ambos, esbozaremos una respuesta sobre si la utilización de los avatares y la conexión que tienen con nosotros nos conducen a un futuro prometedor donde las ventajas que nos aportan son utilizadas consecuentemente o, por el contrario, estamos abocados a la pérdida de la identidad en pro de volcarla enteramente en el avatar.

## **1. Evolución histórica de diversos conceptos en relación al avatar**

En este primer apartado trataremos de dar una aproximación a la noción de avatar. Para ello, hemos tomado seis conceptos que históricamente han tenido relación con este y en los cuales podemos encontrar ciertas características que más adelante servirán para entender el avatar contemporáneo. El objetivo con cada uno de los conceptos seleccionados es diferente y, finalmente, aclararemos cuál es el fin último de haber elegido estos en concreto. Para ello hemos tomado diversas fuentes que nos muestran diferentes puntos de vista del tema a tratar. Cabe aclarar que no estamos buscando un avatar original o primario, sino entender que dentro de cada uno de los conceptos seleccionados hay algunas características que nos ayudarán a la posterior descripción del avatar contemporáneo.

De este modo, damos comienzo a la caracterización de los conceptos que nos posibilitarán una descripción más completa del avatar contemporáneo que tiene como objetivo este trabajo.

### **1.1. Sombra**

El primer concepto a tratar es el de la sombra. Para llevar a cabo la descripción de las peculiaridades y singularidades de este concepto, hemos tomado como base la obra *Breve historia de la sombra* del historiador Victor Stoichiță, (1997). En ella, el autor hace un recorrido que discurre desde los primeros orígenes documentados por Plinio, hasta el impacto que ha tenido en el arte moderno del siglo XX. Será tanto en ese origen como en la concepción de la sombra de Lavater, en el siglo XVIII, de los cuales tomaremos las características para dar forma al análisis de este concepto.

El trato que hace de la sombra inicialmente Stoichiță es considerándola propulsora de los primeros atisbos del arte tanto en Egipto, como en Grecia, todo ello apoyado en dos pasajes de Plinio. Tras el análisis de ambos, retoma dicha idea, aportándonos un primer enfoque de la sombra que ya podemos relacionar con el concepto de avatar, en el cual, el autor afirma que “la primera función posible de la representación basada en la sombra es la imagen para el recuerdo, es decir, para hacer presente lo ausente” (Stoichiță, 1997: 19).

Sin embargo, no es la única variante del término que utilizará, pues nos dice que también podemos tener en cuenta la sombra como una imagen de la persona, de la que no solamente toma forma, sino que entra en contacto directo con la misma. Ambas concepciones las desarrolla en torno a *Historia Natural* XXXV 43 de Plinio, es decir, bajo la historia de la primera plástica, la primera obra hecha en arcilla por Butades sobre una idea de su hija basada en la sombra de la ida de su amado. Para concluir con el primer análisis que hace de este mito, describe la distinción entre el *colossos* que crea el alfarero y el *eidolon* que forma su hija, siendo el primero un objeto erigido, de pie, durable y animado, mientras que el segundo es una imagen sin substancia, completamente impalpable e inmaterial. Se trata de una forma de su amado atrapado en el tiempo, una sombra nocturna incapaz de ser fechada (Stoichiță, 1997: 15-24).

Más adelante volverá a hacer referencia a este mito narrado en el pasaje de Plinio, sin embargo, lo hará enfocado desde la perspectiva que se le dio en el Siglo de las Luces, es decir, una versión más atenta al amor de una mujer por su amado, sin dejar de lado ni la sombra ni su representación. Tal es el punto en el que incide dentro de los círculos artísticos e intelectuales, que podemos encontrarlo mencionado en obras como *Ensayo sobre el origen de las lenguas* (Rousseau, 1781) o sirviendo de inspiración en *Obras póstumas* (Girodet, 1829). Mas no será en los cuales se centre Stoichiță, sino que nos



hablará de Johann Caspar Lavater, un hombre que enfocó gran parte de su vida al estudio de la sombra y sus significados. El escritor y filósofo suizo describe en su obra *Fragmentos fisiognómicos* (Lavater, 1997) un dispositivo por el cual es posible calcar la sombra del perfil de una persona y, además, aporta una definición de lo que esta significaba para él.

Lavater dice que la sombra de un hombre es la imagen más débil y vacía de una persona, pero que, bajo las condiciones adecuadas, como la correcta distancia de la luz y la posición de la proyección, será la imagen más fiel y verídica de esa misma. Por un lado, es débil, pues es lo vacío, lo negativo del hombre, por otro lado, es fiel, pues se trata de la huella directa de la naturaleza incapaz de ser replicada. (Lavater, 1984: 152). Lavater considera la sombra del perfil de una persona su *Urbild*, su imagen mínima, llegando a afirmar que a través de la fisiognomía de la misma ha sido capaz de sacar en claro más conclusiones que a través del análisis del cuerpo entero de un ser. A lo que nos conduce esto es a que, en vez de ser el rostro humano el reflejo del alma, será la sombra, dando paso a la dualidad alma-sombra y a su propia hermenéutica (Stoichiță, 1997: 164).

El estudio de Lavater no consiste en un mero análisis descriptivo de la expresión de la persona, sino en desvelar lo que sus rasgos atemporales dicen de ella. Sin embargo, no hemos de quedarnos con lo empírico de su método, sino con la idea de pretender juzgar moralmente a un ser desde la sombra de su perfil. No queda claro si Stoichiță termina de acusar a Lavater de pernicioso al decir que existía la posibilidad de encontrar el lado divino del hombre a través de su estudio y querer lo contrario, hallar su lado más negativo. Por el contrario, sí podemos tomar una de las características de la sombra que más adelante nos servirá para hablar del concepto de avatar; “lo que está implícito aquí es la idea de que, en la proyección de la sombra, el hombre es sobre todo «él mismo»” (Stoichiță, 1997: 159-167).

Por tanto, a modo de conclusión de este subapartado, tomamos del análisis del fragmento de Plinio que la sombra es capaz de evocar los recuerdos, haciendo presente aquello que se encuentra ausente. Además, también es una imagen sin substancia, intangible, impalpable e inmaterial. En el análisis fisiognómico de Lavater, nos encontramos con una sombra atemporal como representación del individuo y su negativo. Por otra parte, también está ligada a la naturaleza, dotándola de ese carácter de única.

## **1.2. *Prósopon***

Ahora bien, cambiando de tercio, nos adentramos en el análisis del concepto *prósopon*. Este término griego aludía a la persona cuya identidad estaba marcada por una máscara de actor, una careta, refiriéndose, de este modo, a la persona que actúa en este gran teatro llamado mundo. La máscara presenta una doble utilidad: por un lado, la de resguardar la intimidad del actor; y, por otro lado, la de hacer resonar su voz en el auditorio. Esto nos conduce a pensar en un ser que posee intimidad y a su vez está abierto a la totalidad (Sánchez, 2007).

El artículo que vamos a utilizar, *El individuo y sus máscaras* de Altuna (2009) trata la contraposición entre el rostro y la máscara. En primer lugar, el rostro es aquello que hace a cada ser humano individuo, le diferencia del resto y proporciona la característica de ser único. De modo que el rostro hace que el ser humano tenga el valor correspondiente a su unicidad. Por otro lado, la máscara, al contrario que el rostro, va a servir para ocultar esa singularidad, nos va a conducir a la generalización de los sujetos. Por tanto, se denomina “derrota del rostro” a la época en la que las personas anteponen lo que las máscaras dicen del resto en vez de ir más allá de esta, quizás como consecuencia de la crisis del humanismo e individualismo ético.

A lo largo de este escrito realizaremos una comparación entre rostro y máscara, siendo que la utilidad para este trabajo radica en la extrapolación de la noción de rostro por ser, por el cuerpo que encarnamos, por aquello que somos más allá del avatar, y de la noción de máscara por esto mismo, por avatar, aquello en lo que nos vemos representados, lo que oculta nuestra verdadera identidad y valor.

Así pues, dejando de lado el curso del proyecto etimológico llevado a cabo, la conclusión del mismo es bastante reveladora, ya que se trata de que históricamente hemos pasado de una visión exterior y relacional del rostro a otra interior y sustancialista. De manera que, al toparnos con la perspectiva metafísica de la persona como sustancia, perdemos la parte social por la que enmarcábamos la significación de rostro y máscara en tiempos pretéritos. A pesar de ello, en la época actual se ha reformado el concepto relacional de máscara, obteniendo como resultado que nuestras caras actúen, sean caretas, variadas y diferentes, pero, al fin y al cabo, caretas. Se trata de la percepción de los rostros actuales como máscaras sociales, es decir, bajo la concepción del rostro se percibe el lugar del ser y de la apariencia, el lugar de la verdad y del artificio (Altuna, 2009: 35).

La objetivación del rostro nos conduce, a priori, junto a la aparición de diversos instrumentos como el espejo o la fotografía, a una individualización del ser. Sin embargo, ante el surgimiento de las grandes urbes, no sucedió otra cosa que la despersonalización del rostro que sufre nuestra época, debido al anonimato de lo único ante la masa homogénea y generalizada. Esto es lo que denominamos la derrota del rostro, la sociedad tecnificada orientada hacia el consumo y la imagen (Altuna, 2009: 48-49).

Otro análisis de la máscara que no se encuentra muy lejano al expuesto en el artículo de Altuna es el presentado por Luca Valera (2022) en *Espejos: Filosofía y nuevas tecnologías*. En ella, Valera nos habla de la máscara como el medio a través del cual, en la modernidad, las personas tratan de protegerse de la ostentación de las redes sociales

(Valera, 2022: 117). Cabría aclarar en qué afectan las redes sociales, los mundos digitales y la globalización en general al hombre, pero eso será tratado más adelante.

Por tanto, la máscara conlleva, al igual que sucedía en la época antigua, una doble intencionalidad: por un lado, protege a través del ocultamiento; por el otro, confunde y miente. De esta forma, se está ayudando tanto a la conservación de la identidad del sujeto como a su disolución. Esta ambivalencia es la asociada a todo lo simbólico, siendo que la máscara no es la realidad, sino aquello que tiende un puente entre el sujeto y esta. Cabe aclarar que cuando la autora habla de lo simbólico toma la concepción de símbolo de Cassirer (2016) en *Filosofía de las formas simbólicas*. Al ser de esta manera, se descartan diferentes perspectivas como la de Byung-Chul Han (2014) quien habla sobre que detrás de la máscara hay un *nadie*, o la de Nietzsche (2006), el cual nos dice que tras la máscara habrá otra, y tras ella, otra, y así de manera continua, pues no hay interioridad que esconder y el hombre no es más que sus máscaras.

Esta posición acerca de la máscara, como protectora y engañadora, nos conduce a ciertas preguntas éticas acerca de cómo es el uso de la máscara, con el fin de mostrar únicamente ciertos aspectos del ser o el simple hecho de si es apropiado su uso o no en determinados contextos, sin embargo, al igual que sucede en la obra de Valera, el calado del análisis que conlleva elaborar una respuesta a dichas preguntas no es menester de ser llevado a cabo en este escrito.

Dicho esto, creemos conveniente enumerar las diversas características que hemos visto que tiene la máscara, siendo este concepto el que más se acerca a la realidad del avatar contemporáneo. Por un lado, encontramos la diferencia que Altuna narra en su artículo, donde el rostro tiene el carácter de único, inmanente y tomando la encarnación como la más próxima y expresiva a la realidad de nuestro ser. En contraposición está la máscara, la cual contiene la propiedad de ocultar y generalizar, haciendo que el proceso

de objetivación de la mirada se vea contaminado por los estereotipos. Además, tomando la perspectiva de Valera (2022), la máscara nos protege, protege nuestro rostro, del abismo del mundo contemporáneo, de las redes, de la pérdida del anonimato y de las demás máscaras que se encuentran en ese mundo digital.

### **1.3. Dualidad cuerpo-alma**

De nuevo, nos remontamos a la antigüedad para iniciar el análisis del siguiente concepto. Para la elaboración de este subapartado, hemos utilizado *De anima* (Aristóteles, 1978), el cual nos permite introducir el hilemorfismo aristotélico, y *Meditaciones metafísicas* (Descartes, 1961) para hablar sobre la dualidad mente-cuerpo cartesiana, más en concreto la segunda de sus reflexiones. El objetivo es entender y captar la distinción que se hace entre aquello considerado físico, material y corpóreo con lo intangible e infinito que normalmente se ha atribuido al alma.

En primer lugar, comenzamos con la cuestión del hilemorfismo aristotélico, el cual consta de la división entre materia prima y forma substancial, de manera que es el primero el que atribuimos al cuerpo y el segundo al alma racional. Entre ambos se puede producir una unión substancial o accidental, dando lugar a diferentes cosas (Beuchot, 1993: 39-41). Por otro lado, Aristóteles no es el primero que menciona dicha dualidad, pues Pitágoras nos habla de la distinción entre alma inmortal y cuerpo mortal o Heráclito sobre el alma como entidad asociada al fuego y la inteligencia cósmica. Sin embargo, podríamos decir que se trata de una de las formulaciones más influyentes y sistemáticas recogidas hasta el momento.

En el segundo libro de *De anima* (Aristóteles, 1978) se aborda la cuestión del alma, analizando en el capítulo segundo las diferentes facultades que los seres vivos

tienen para ser considerados seres que viven y diciendo el por qué hemos de diferenciar cuerpo y alma. Primeramente, distingue entre lo animado y lo inanimado, como consecuencia de tener la capacidad de vivir, tomando “vivir” como múltiples operaciones tales como el intelecto, la sensación o el movimiento. No es necesario tener todas ellas, sino que con una sola ya se ejerce el acto de vivir. Las plantas viven, pues tienen desarrollo, alimentación y envejecimiento, igual que los animales tienen sensación y tacto y, por tanto, sucede lo mismo, viven. Respecto al hombre, como es obvio, lo considera también poseedor de alma, pues cumple las funciones del vivir. Todo ello le conduce a afirmar que estos seres tienen alma, sin embargo, ¿qué sucede con el cuerpo? (Aristóteles, 1978).

La entidad en Aristóteles se entiende de tres maneras: forma, materia o el compuesto de ambas. La materia es potencia y la forma es entelequia, y teniendo en cuenta que el compuesto de ambas es el ser animado, no puede el cuerpo constituir la entelequia del alma, sino que el alma constituye la entelequia del cuerpo. El cuerpo *es* debido a que el alma *es*. Es más, un cuerpo concreto *es* debido a que el alma *es*. Por tanto, ni el alma es cuerpo, ni se da en uno, sino que el alma es entelequia y forma del sujeto que tiene la posibilidad<sup>1</sup> de convertirse en un ser de tal tipo (Aristóteles, 1978: 107).

En el capítulo tercero nos dice que las diferentes potencias del alma son: nutritiva, sensitiva, desiderativa, motora y discursiva. En las plantas solo se da la primera, mientras que en el resto de los seres vivientes nos encontramos con la sensitiva, y a raíz de esta, con la desiderativa. Por último, en el caso de los hombres, nos encontramos con todas estas potencias. La búsqueda de una definición común de alma resulta ridícula, pues se trata de algo similar a definir una figura: “Es posible, pues, una definición común de

---

<sup>1</sup> Por posibilidad Aristóteles hace referencia al concepto de potencia del ser, es decir, lo que podrá ser.

figura que se adapte a todas pero que no será propia de ninguna en particular” (Aristóteles, 1978: 108). Por tanto, de lo que se trata es de analizar el alma de cada uno de los seres vivientes como propia, además de indagar en el motivo por el que se produce ese encadenamiento entre las potencias del alma, es decir, sin potencia nutritiva no hay sensitiva, sin potencia sensitiva no hay desiderativa, y así continuamente (Aristóteles, 1978: 109).

Esta división del alma en tres aspectos diferentes (vegetativo, sensitivo y racional), hizo entender al hombre como una forma substancial múltiple hasta Santo Tomás. El Aquinate dijo que solo hay un alma, el alma racional, capaz de encargarse de las funciones de los otros dos aspectos del hombre. Por tanto, niega la pluralidad de las formas, dando paso al hombre como uno y simple, y con ello a un alma capaz de contener el alma sensitiva y el alma vegetativa de manera virtual o potencial (Beuchot, 1993: 44-45).

Por otro lado, Descartes va a desarrollar en su segunda meditación la distinción entre alma y cuerpo. Tras haberse enfrentado a la duda de la existencia en la primera, llega a la conclusión de que somos seres que existimos en tanto que tenemos pensamiento, es decir, somos una cosa pensante. Ser una cosa pensante implica: dudar, conocer, negar, afirmar, querer, rechazar, imaginar y sentir. Sin embargo, esto no sirve para abarcar los entes corpóreos, pues lo que primero sentimos de una manera, bien sea por el tacto, el olor o el gusto, lo sentiremos de otra siendo la misma cosa, por ejemplo, la cera tomada de una colmena. Esta sabe y huele a miel, pero si la quemamos, dejaremos de sentirla de la misma forma, pero sigue siendo la misma cera, por tanto, hay algo que le hace ser lo que es que no puedo percibir con los sentidos (Descartes, 1961: 51-57).

Si despojamos a la cera de lo que percibimos, solo nos queda algo extenso, flexible y mudable, es decir, capaz de ser de tantas formas distintas que ni la propia

potencia imaginativa de la mente es capaz de abarcar. Esto desemboca en que aquello que vemos por los ojos lo aprehendemos a través de nuestra capacidad de juzgar, pues podemos ver ceras de miel de las que dudamos y juzguemos de ser ceras de miel. El punto comparativo llega entre la primera percepción ignorante que tuvimos de la cera y la percepción más perfecta posible de la misma, la ya filtrada y captada por el espíritu humano (Descartes, 1961: 57-60).

Para finalizar, procedemos a hacer un recopilatorio de las que podemos considerar características del alma partir de las obras de Aristóteles y Descartes. Por el lado aristotélico, el hilemorfismo nos dice que cuerpo y alma son entidades separadas, formando el segundo la entelequia del primero. Además, el alma tiene diversas potencias como la percepción o el pensamiento y actúa tanto en potencia como en acto. Por el lado cartesiano, nos encontramos con un alma como *res cogitans*, una cosa que piensa y que es independiente del cuerpo. Además, aquello que se conoce por el pensamiento es inmediato y certero, de manera que no se puede cuestionar.

#### **1.4. Espejo**

Son numerosas las perspectivas desde las que se puede analizar la posición de los espejos como avatares del hombre. Desde la literatura con obras como *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (Lewis Carroll, 1871) o *El retrato de Dorian Gray* (Oscar Wilde, 1890), hasta la psicología con *El Yo y el Ello*<sup>2</sup> (Freud, 1923) o *Escritos*<sup>3</sup> (Lacan, 1966). Las disciplinas desde las que analizar este concepto son cuantiosas, sin embargo, nos centraremos en la mitología, a través de un análisis del mito de Narciso de Ovidio

---

<sup>2</sup> En esta obra no menciona los espejos de manera directa pero si encontramos en el análisis del yo y de la psique las ideas de autoconciencia y autorreflexión simbolizadas en los espejos.

<sup>3</sup> Concretamente habla sobre el “estadio del espejo”, el formador de la función del yo de la experiencia psicoanalítica.



que encontramos en la obra *Espejos: Filosofía y nuevas tecnologías* (Valera, 2022) y *La transfiguración del lugar común* (Danto, 2002).

Al inicio del análisis que realiza Valera sobre el mito de Narciso, nos encontramos con uno de los puntos clave para comprender la relación que tiene con la concepción de avatar; “la mitología griega ha dejado una imagen memorable de lo que puede significar espejarse o reflejarse en algo que revela nuestra identidad: el mito de Narciso” (Valera, 2022: 54). Remarco esta cita debido a que, a priori, se podría considerar la duplicación a través del reflejo como un mero acto de copiar, sin ningún tipo de profundidad más allá del parecido físico, sin embargo, el propio autor nos dice que el espejarse es un medio por el que revelar la propia identidad de un ser, se trata de algo similar a la fisiognomía de Lavater.

El mito de Narciso nos sirve para entender esta noción de identidad que surge del reflejo. Se ha contado en numerosas ocasiones de forma imprecisa, pues no se enamora de sí mismo, sino de la imagen que ve en el agua, es más, no considera que se trate de una mera imagen, sino que cree que es un cuerpo lo que se halla frente a él. De ahí que tanto el reflejo que se da en un espejo, como el reflejo de nosotros mismos producido en las nuevas tecnologías<sup>4</sup>, no es únicamente una copia, sino que tiene una parte de nosotros de la que no se puede desprender.

Las nuevas tecnologías, nuestros espejos, son otro aspecto capital de este concepto. Serán estas las que nos abran una puerta a una nueva realidad, la cual visitamos y cohabitamos con el resto. La mejor manera de entenderlo es a través del siguiente pasaje donde Valera (2022) afirma:

---

<sup>4</sup> Esta es una temática que trata en profundidad el libro de Valera (2022) y que más adelante nos servirá para caracterizar al avatar moderno.

Las nuevas tecnologías son como espejos, son nuestros espejos. A través de ellas nos reflejamos, nos acercamos o alejamos de la realidad, la miramos en su profundidad o superficialidad, la modificamos y la mejoramos. A través de los espejos entramos en la realidad, y, a la vez, huimos de ella. Estos espejos, en cierto sentido, definen la forma mediante la que interpretamos la realidad, ya que estamos totalmente sumergidos en ellos (185).

El término nuevas tecnologías será utilizado y profundizaré en él más adelante, por tanto, utilizaremos este espacio para hablar del mito de Narciso desde la perspectiva que Danto (2002) da en *La transfiguración del lugar común*. Si bien es cierto que parte del análisis de Valera brota de esta obra, hay ciertos puntos que conviene mencionar.

El espejo le da a Narciso el autoconocimiento, es consciente de su ser y de cómo es, y esto mismo es lo que le conduce a la muerte. Esto es algo que fue profetizado por Tiresias según dicen las *Metamorfosis* (Ovidio, 2019: 339-510), desembocando en una doble consideración del “conócete a ti mismo” socrático. Por una parte, está la visión que lo ataca y dice que quizás esta postura está más allá de ser cumplida con impunidad y conduce al suicidio epistemológico. Por otra parte, la defensa de Sócrates y sus seguidores se basaría en que el caso de Narciso no es más que una fascinación por las apariencias, siendo que el suicidio epistemológico de este es una lección para aquellos que viven con adoración hacia las imágenes del espejo, hacia la mimesis (Danto, 2002: 32-33).

Para terminar con esta breve definición de los espejos y sus reflejos, que más adelante nos será útil tanto en la concepción del avatar contemporáneo como en la búsqueda del ser en el mismo, consideramos importante recalcar un aspecto. No se trata de la mera creación de imágenes de otras cosas, sino que, dentro de esos reflejos creados, ya sea a través de la fuente de la cual debía beber Narciso o de las nuevas tecnologías, existe una representación propia de la persona, poseedora de identidad, y capaz de tomar numerosas características de nuestro ser y llevarlas a otra realidad distinta.

### 1.5. *Dasein*

Continuamos con el último concepto que nos llevará a lo que marca el horizonte de nuestro trabajo: la futura caracterización del avatar contemporáneo. El *Dasein* es un concepto desarrollado por Heidegger (1927) en su obra magna *Ser y tiempo*. Para realizar el análisis de una noción de semejante calado sin entrar en cuestiones metafísicas (lo cual resulta, y, resultará inviable), hemos decidido centrar la descripción en la relación que tiene con el resto de cosas, con el resto de seres y consigo mismo, pues nos permitirá encontrar características que más adelante servirán de puente para hablar del avatar en relación al *Dasein*. Para ello hemos tomado como base la obra *Serenidad: Heidegger para un tiempo postfilosófico* de José Manuel Chillón (2019).

El *Dasein* es el concepto que, a priori, de los elegidos para desarrollar una caracterización histórica del avatar, más difícil resulta encontrar la relación con el término sobre el que estamos enfocándonos, sin embargo, en la forma que tiene de relacionarse existen ciertas similitudes con algunas de las características que podemos atribuir a la noción de avatar. En primer lugar, la palabra que desentraña el modo en que el *Dasein* se relaciona es la de “apertura”, pues es ese constante existencial, el de *apertura*, aquel que nos lanza al futuro y nos dice que somos seres inacabados, que hemos de tomar algo más allá de nosotros mismos, o, como ya veremos más adelante, directamente de nosotros mismos. Chillón no concibe un *Dasein* que se encuentre en el mundo, pues no refería a ello Heidegger, sino que nos habla de un *ser en el mundo*, el cual se relaciona con este y consigo mismo, además de con el resto de cosas, superando así la relación sujeto-objeto clásica y adentrándonos en terminología como la intencionalidad de Husserl (Chillón, 2019: 57-59).

Es importante destacar la diferencia entre lo mundano, como el *Dasein* o el mundo, y lo *intramundano*, el resto de cosas, de manera que ese *ser en el mundo* del que

hablamos se relacionará con todo ello. Es decir, a pesar de ser diferentes entre ellos y hallarse en puntos distintos, todos son piezas del mismo puzzle.

Al referirnos a esa relación que se produce con los seres intramundanos, entra a coalición la noción del cuidado y la utilidad de los útiles. Esto hace referencia a que el *Dasein es con las cosas* y esas cosas tienen una función, existen para ser usadas. Todo aquello que se encuentre en el mismo espacio que el *Dasein*, el ser, incluido él mismo, tendrá relación con el resto, y a su vez, aquellos que consideramos mundanos se servirán de los intramundanos. Esto conduce a un constante proceso simbiótico donde el objeto *es*, gracias al cumplimiento de su función, y el ser tiene relación con todo debido al uso que lleva a cabo.

Las cosas, en cuanto útiles, salen al encuentro del que las puede usar. [...] En esto consiste la estructura del ser de estas cosas: en no ser independientes de las acciones con las que se vinculan, en ser fenómenos cuya fenomenicidad refiere a su utilizabilidad o productividad por el *Dasein* (Chillón, 2019: 60).

La relación del *Dasein* consigo mismo se denomina “el encontrarse”. Este nos sirve de guía para entender los estados de ánimo de los seres, el *cómo nos va* en el mundo. Es el paso previo a la voluntad del *Dasein*, y es la forma de ser de este por la que se encuentra abierto al mundo y a sí mismo. Desde una perspectiva fenomenológica, Chillón presenta la *Gelassenheit*, que es la expresión de la suprema responsabilidad de ser de la que el *Dasein* a través de existir se hace cargo del peso que conlleva su facticidad, el hecho de no solo existir, sino el tener que hacerlo, la necesidad. Sin embargo, no siempre sucede que esta preconsciencia de la disposición afectiva de que *estamos siendo* ocurre, de modo que Heidegger denominará a estos casos como proyectos *yectos*. Por tanto, la facticidad requerirá de una condición, la de estar arrojado, entregado a las relaciones mencionadas y abierto al mundo en el que *es*. Chillón (2019) dirá lo siguiente sobre una

de las primeras determinaciones de la serenidad: “El hacerse cargo de la *carga* que supone la existencia en la que *ya siempre se está*” (63).

Por tanto, la relación que tiene el *Dasein* con el resto de cosas, con el mundo de las cosas, nos servirá más adelante para hablar del mundo donde el avatar contemporáneo actualmente habita. De igual manera, la relación del *Dasein* consigo mismo guarda cierto parecido a la relación que vamos a tener nosotros como individuos con el avatar que representa ser nosotros. Si bien es cierto que en este último concepto no podemos aislar unas características propias atribuibles al avatar, como puede ser la preocupación, la autenticidad o la angustia, sí podemos hablar de temporalidad, apertura o arrojamiento, además, claro está, de las relaciones que tiene el ser.

## **1.6. Conclusiones**

Para finalizar, este último apartado del primer punto está dedicado únicamente a recopilar las propiedades que tienen los conceptos analizados y discernir qué es necesario y qué no para la correcta concepción futura del avatar contemporáneo.

En lo que a la sombra respecta debemos hablar de la capacidad que tiene de evocar recuerdos, esto es, el hecho de que al ver y reconocer la sombra de algo (o alguien como en el caso del pasaje de Plinio), se nos viene a la memoria el recuerdo de eso mismo, a pesar de no estar presente el objeto o persona pertinente. Es una imagen que carece de substancia, no tiene cuestión de ser, no tiene existencia más allá de que la percibimos a través de nuestros ojos, puesto que también es inmaterial e intangible. Además, según el análisis fisiognómico de Lavater, es capaz de representar, de evocarnos recuerdos de manera atemporal, es decir, aunque una persona haya muerto, si reconocemos su sombra

pensaremos en esta. Por último, liga la sombra a la naturaleza, no es algo creado por medio de la *techné*, sino que pertenece al campo de la *physis*.

Al abordar la cuestión de la dualidad cuerpo y alma, lo más importante no son las propiedades que podemos extraer, sino el entendimiento de cómo se caracteriza algo ajeno a nuestra entidad corpórea. Tanto Aristóteles con su hilemorfismo, como Descartes con la división mente-cuerpo, consideran dos entidades distintas lo que nos compone física, materialmente, y aquello que está más allá. Se considera la percepción o el pensamiento parte de las aptitudes del alma aristotélico y la capacidad de juzgar es una propiedad de la mente cartesiana, por tanto, guardan ciertas similitudes. Por último, es importante destacar que ninguna de las dos almas consideramos que puedan ser denominadas avatares, pues a pesar de ser ajenas a nuestro cuerpo, en ningún momento se está trasladando nuestra identidad al mismo<sup>5</sup>.

Sobre la persona como *prósopon*, como máscara, hemos de quedarnos con que, de las nociones seleccionadas, es la que más se acerca a la concepción de avatar contemporáneo. El rostro como ser y la máscara como avatar nos permite entender el ocultamiento y la despersonalización que supone lanzarse al avatar. Sin embargo, se trata de un arma de doble filo, pues en los tiempos que corren es inevitable acogernos a la protección que el avatar nos brinda ante las nuevas tecnologías. Como dijimos anteriormente, no vamos a hacernos cargo de las cuestiones éticas que esto conlleva, sino que debemos tratar de discernir si en esa disposición a lanzarnos a la realidad del avatar va a ganar la aniquilación del ser o la protección de la intimidad.

A la hora de hablar sobre lo que nos va a servir acerca de la noción de espejo, resulta complicado elegir solo algunos aspectos clave. Esto se debe a que la obra de Valera

---

<sup>5</sup> En esto profundizaré más al explicar cómo es el avatar contemporáneo más adelante en este texto.

nos va a acompañar a lo largo del trabajo, sin embargo, si hemos de destacar alguno, es el medio en el que cohabita. Más adelante nos extenderemos en los medios digitales y las nuevas tecnologías, pero lo importante aquí es entender que el espejo y el reflejar no es un mero acto de mimesis, de copia, sino que nos da paso a una realidad completamente nueva.

El último de los conceptos seleccionados fue el *Dasein*, y, como dije en su análisis, no es tanto la caracterización mismo del *ser* en Heidegger la que nos interesa, sino el modo de relacionarse que tiene, ya sea tanto con las cosas como consigo mismo. Las propiedades que más se acercan a la noción de avatar son la temporalidad, el arrojamiento al mundo, que resulta ser necesario pero involuntario, y la apertura al mundo, que es tanto necesaria como voluntaria, para no caer en lo que Heidegger llama *lo uno*.

Por último, la cuestión existencialista se extiende desde los presocráticos que desarrollaron el univocismo eleático (Parménides, 1908), pasando por la cuestión del Dios interior (Agustín de Hipona, 1999) o el problema del yo en Descartes (1961), hasta el posthumanismo y transhumanismo que buscan un hombre sin naturaleza. La metafísica se ha hecho cargo de esta cuestión a lo largo de la historia y parece que, por bastantes años, seguiremos sin obtener una respuesta. El *ser* en relación al avatar es una cuestión capital y veremos más adelante si por su culpa estamos abocados a una pérdida de la identidad o, por el contrario, esta última se verá enriquecida gracias a él.

## **2. Descripción del avatar contemporáneo**

El objetivo del siguiente punto es describir el avatar contemporáneo, descubrir los cimientos sobre los que se sustenta y hablar sobre el medio en el que se mueve. Nos aproximaremos a enumerar las características del mismo y analizaremos tanto su surgimiento como el modo en el que se relaciona con su medio y con el resto de avatares.

A raíz del contenido de este punto, consideramos que, antes de hablar del avatar contemporáneo en sí, el cual está muy marcado por los nuevos tiempos que corren, también es imperativo entender la virtualidad. Para ello utilizaremos la obra *¿Qué es lo virtual?* de Pierre Lévy (1998) como hoja de ruta para entender la virtualización y cómo ha afectado a nuestro cuerpo. Cabe aclarar que, a pesar de encontrarnos en un ámbito volátil, en el sentido de que en pocos años en lo tecnológico todo puede cambiar, la perspectiva de la virtualización de Lévy es importante porque es donde consideramos que el avatar contemporáneo toma fuerza por primera vez.

Por tanto, comenzamos seguidamente con la virtualización, uno de los ámbitos que marcarán el recorrido que seguiremos a lo largo de este apartado para realizar la descripción del avatar contemporáneo.

### **2.1. La virtualización**

La virtualización es un movimiento que afecta a prácticamente todos los campos de nuestra realidad. De modo que tanto la información como la comunicación, así como la economía, la sensibilidad o la inteligencia, se han visto envueltos en este movimiento. Los efectos, tanto adversos como favorables, han de ser analizados en profundidad desde una perspectiva ético-psicológica que nos permita ver qué lugar tomamos en este movimiento. Algunas de las conclusiones a las que se llega son de carácter catastrófico,



sin embargo, Lévy toma un papel contrario, considera que lo que está sucediendo es una *continuación de la hominización* (Lévy, 1998: 10).

Ya en 1998 Lévy nos habla de la velocidad a la que suceden las transformaciones económicas y culturales y, viéndolo en perspectiva, esa velocidad se ha visto exponencialmente multiplicada. En el ámbito de la realidad virtual, el ámbito de la actualidad del mundo, los procesos han evolucionado con una velocidad que da verdadero vértigo. Hemos pasado de entender que una aplicación capaz de adivinar qué personaje estás pensando<sup>6</sup> es el futuro a, en menos de un lustro, tener en nuestras manos herramientas como *ChatGPT* que rozan lo absurdo en cuanto a conocimiento.

Volviendo a la virtualización, etimológicamente tiene su origen en el término del latín medieval *virtualis*, derivado de *virtus*, es decir, fuerza, potencia. En la escolástica esto nos conduce a aquello que es en potencia y no en acto, dando por entender que lo virtual se actualiza, se transforma, cambia, pero no llega a concretarse de manera total. Aquello que denominamos virtual no se opone a lo real, en absoluto, sino más bien a lo actual, a lo que es en acto. Por tanto, nos encontramos con dos formas distintas de ser (Lévy, 1998: 10).

La diferencia entre la virtualidad y la posibilidad radica en el carácter constitutivo de esta última: “Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta existencia” (Lévy, 1998: 10). En cambio, cuando hablamos de virtual, estamos haciendo referencia al conjunto problemático, a las circunstancias que acompañan a un momento u objeto, entre otros, y requieren de una resolución: la actualización. Creemos conveniente referir a un pasaje de la obra para entender la relación entre la entidad y la virtualidad:

---

<sup>6</sup> Aquí hago referencia a una de las primeras inteligencias artificiales que se hicieron virales, los *Akinator*.

*Por un lado, la entidad lleva y produce sus virtualidades:* un acontecimiento, por ejemplo, reorganiza una problemática anterior y puede ser objeto de interpretaciones diversas. *Por otro lado, lo virtual constituye la entidad:* las virtualidades inherentes a un ser, su problemática, el vínculo de tensiones, presiones y proyectos que las animan, así como las cuestiones que las motivan constituyen una parte esencial de su determinación (Lévy, 1998: 11).

La actualización aparece como solución creadora posibilitada por la dinamicidad de las fuerzas y finalidades de un proceso de virtualización. No estamos hablando de la asignación de realidad a una posibilidad, sino de una producción de propiedades completamente nuevas, de cambiar las ideas de las propias ideas, que desemboca en una virtualidad aún mayor. Mientras lo real es similar a lo posible, lo actual no tiene ningún parecido con lo virtual, sino que le responde (Lévy, 1998: 11-12). Con esto queda claro que “realización” es un posible predefinido y “actualización” la invención de una solución. Por consiguiente, debemos analizar qué es virtualización.

Cuando nos referimos a ella hablamos de una virtualización dinámica. Es el paso de lo actual a lo virtual, se trata de elevar la potencia de la entidad. Esto no implica que estemos pasando de una realidad a un conjunto de posibles, sino que estamos cambiando la identidad. Se trata de dejar de limitarse a la actualidad para encontrar consistencia en la problemática que la produjo. Es un proceso por el que se descubre la cuestión general de dicha entidad y se redefine la actualidad. El ejemplo que Lévy da en su obra es el de la “virtualización” de una empresa: en este caso, por un lado, está la empresa clásica que contiene a sus empleados en ciertos espacios especializados para ello, como oficinas, y donde cada uno realiza una tarea en su horario de trabajo. Por el otro lado, la empresa virtual sustituirá los lugares de trabajo en pro del teletrabajo, pasando a ser un ejercicio de cooperación. Por tanto, más que una solución estable, la virtualización está haciendo que las cuestiones de espacio y tiempo competentes de una empresa sean un problema siempre planteado. Esto es lo que consigue, transformar lo actual (solución) en virtual

(problema), se trata de aumentar la libertad y crear un motor vacío: es uno de los principales vectores de la creación de realidad (Lévy, 1998: 12-13).

Una vez definido qué es la virtualización, debemos hablar de una de sus principales modalidades que, además, es capital para entender el espacio en el que se mueve el avatar contemporáneo: la separación del aquí y ahora. Y es que aquello que tildamos de virtual pierde la capacidad de estar físicamente, es difícil de determinar el lugar donde se encuentra. Es tan sencillo como ver la diferencia entre un texto escrito, un libro, y un texto digital, el cual no ocupa un lugar en el mundo y no es más que un código de unos y ceros en alguna base de datos. Pero, a pesar de poder asignar una dirección a los archivos informáticos, es una información transitoria y de poca importancia que no contesta a la pregunta directa de ¿qué lugar ocupa este texto?

Por otra parte, en absoluto lo virtual es pionero en poseer esta propiedad, pues ya con la sombra hemos visto que era capaz de evocarnos recuerdos de entidades que no podemos ubicar físicamente o el *dasein* que es en el mundo, pero no podemos decir dónde *está* específicamente. La virtualización se separa del espacio geográfico, sin embargo, no lo hace totalmente ajeno a lo virtualizado del espacio-tiempo, pues necesita de soportes físicos y materialización en algún sitio y momento. Esto nos conduce a una conclusión en la que se le plantean ciertas cuestiones al relato clásico, pues, es posible a través de ella que haya unidad de tiempo sin unidad de lugar y unidad de lugar a pesar de la desincronización temporal (Lévy, 1998: 14-15).

Otra de las propiedades que tiene la virtualización es la de crear nuevos espacios y velocidades. Lévy hace referencia a que en cualquier proceso evolutivo o de avance se están creando estos mismos. La mejor manera de entender esto es a través de una frase de Reichholf (1994): “El número de personas que se desplazan a través de los continentes durante los períodos de vacaciones, en nuestra época, es superior al número total de

hombres movilizados durante las grandes invasiones” (226). Con esto quiere decir que a medida que los medios son más eficaces para movernos, no percibimos las distancias de la misma manera, se crean nuevos espacios (Lévy, 1998: 15-18).

Por último, antes de hablar sobre la virtualización del cuerpo, es importante hacer mención del efecto Moebius<sup>7</sup>. Este consiste, en lo que respecta al ámbito que estamos estudiando, en el paso del interior al exterior y viceversa. Podemos ilustrarlo con el caso de la empresa que mencionamos anteriormente, donde el trabajador clásico pasaba del espacio privado de su casa al espacio público de trabajo y el trabajador de la empresa virtual transforma su espacio privado en público y viceversa. El problema llega en que los límites no son evidentes, y los lugares y tiempos pueden entremezclarse (Lévy, 1998: 17-18).

El límite de las cosas solo puede darse en lo real, por tanto, siendo la virtualización ese trayecto a la problemática, ese desplazamiento del ser sobre la cuestión, se está poniendo en entredicho la noción de identidad históricamente aceptada y ceñida en las definiciones y determinaciones. Por ello, es necesario una virtualización heterogénea que permita receptor la alteridad, mas no llegar al punto de cosificar la entidad (Lévy, 1998: 18).

## **2.2. La virtualización del cuerpo**

Lo primero que queremos aclarar sobre la virtualización del cuerpo es la perspectiva desde la que la analiza Lévy, pues, al contrario que verla como una

---

<sup>7</sup> El nombre hace referencia a la conocida banda de Moebius, una ilusión óptica que hace ver una figura que parece tener más de una cara y un borde pero no es así.

despersonalización o desvirtuación de nuestro ser, lo ve como una etapa más de auto-creación de nuestra especie, un escalón más en la etapa evolutiva del hombre.

Cuando Lévy habla de virtualización del cuerpo hace referencia a los medios y métodos exteriores, ajenos a nuestro cuerpo, que intervienen y producen cambios y transformaciones en los mismos. Esto puede ir desde una prótesis, pasando por diferentes cursos y caminos de mejora como una dieta o rutina de trabajo, hasta el cambio al que sometemos nuestro interior con la ingesta de medicamentos o drogas.

Primeramente, se produce una virtualización de nuestra percepción, es decir, aquella función consistente en traer el mundo a nosotros es externalizada por diferentes dispositivos y sistemas. Se virtualizan nuestros sentidos, por ejemplo, a través del teléfono, nuestro oído; o a través de la televisión, nuestra vista. Esto desemboca en lo que el autor denomina “la puesta en común de los órganos virtualizados”. De modo que, a través de medios como las cámaras de vídeo, podemos percibir las sensaciones que tuvo la persona que grababa y, llevando la virtualización de nuestra percepción al extremo, están los sistemas de realidad virtual, que permiten tener una experiencia dinámica de, por ejemplo, lo vivido por otra persona (Lévy, 1998: 20).

Otra de las consecuencias de la virtualización del cuerpo es la telepresencia, la cual es asociada a la proyección de la imagen del cuerpo. No se trata simplemente de proyectar dicha imagen, sino que aquello que está estrechamente unido a nuestra entidad corpórea, como nuestra voz, es transportado a un sitio diferente donde no estamos nosotros ni nuestro cuerpo. De nuevo, tienen un gran peso los sistemas de realidad virtual, pues están más allá de la mera proyección de cuerpos y de la transportación de lo referido en los mismos, sino que se produce todo un entorno dinámico con el que podemos interactuar, una simulación de la realidad a través de la virtualización de nuestro cuerpo y lo que lo rodea (Lévy, 1998: 20-21).

Por tanto, el cuerpo ha sufrido cambios con la virtualización. Mientras que aquello que lo hace visible es su superficie, el pelo, la piel y demás, también podemos mirar en su interior a través de diferentes métodos como los rayos X. Lévy considera esto la observación de nuevas pieles que estaban ocultas, sin embargo, esto lo cuestionaremos más adelante con la figura del avatar contemporáneo. El autor refiere a los cambios que sufre el cuerpo como lo interior pasando al exterior pero sin perder su espacio dentro (Lévy, 1998: 21).

Para finalizar, Lévy plantea que la cuestión de esta virtualización del cuerpo es una desencarnación, sin embargo, descarta esta idea para hablar de una reinención, una heterogénesis de lo humano. El problema surge a la hora de trazar los límites entre esta heterogénesis y la alienación o entre la actualización y la cosificación, y esto ha de ser tratado de manera constante por las personas y la sociedad según la opinión del autor (Lévy, 1998: 24).

### **2.3. Otra virtualidad**

En este apartado previo a la descripción del avatar contemporáneo queremos que quede constancia de otra perspectiva acerca de la virtualidad como la de Roberto Diodato (2005) en *Aesthetics of the Virtual*, quien no solo aporta su propia visión sobre el tema sino que critica ciertos puntos con los que no está de acuerdo respecto lo que escribió Lévy, además de incluir una breve visión sobre la influencia de Deleuze en este último.

Diodato (2005) comprende que Lévy está utilizando el sentido de la oposición, el cual toma de Deleuze, a la hora de hablar de las dualidades virtual-real y posible-real. Nos dice que gracias a esto construye un “cuadrado ontológico” donde las cuatro aristas son los componentes de dichas dualidades. Trata lo actual y lo virtual como un proceso

no definido, mientras que la realización es un conjunto de posibilidades que sí están definidas, de manera que la posibilidad es la forma de dotarla de una encarnación material (Diodato, 2005: 91-92).

Lo complejo de lo propuesto por Lévy se encuentra en el intento de interpretar los modos de ser conforme a un esquema de la causalidad. La realización sería la causa material; la posibilidad, la causa formal; la actualización, la causa eficiente; y la virtualidad, la causa final. Sin incidir demasiado en ello, lo que destaca Diodato (2005) es lo virtual como complejo problemático y dinámico, y como aquello que se debe pensar tanto desde el interior como desde el exterior. Por un lado, habla de lo interno haciendo referencia al problema como “algo” que provoca una acción. Por otro lado, de lo externo como dinámica reproductiva que conduce a la actualización a desarrollar una solución al problema de lo virtual (Diodato, 2005: 92).

Uno de los puntos que refuta Diodato es que la oposición virtual-posibilidad no es viable ontológicamente hablando. El problema está en que Lévy toma lo posible como algo completo y determinado, resultando en una concepción incomprensible que aboga por una realización como proceso extrínseco de simple postulación de una realidad *entidad-esencia* que se ve reducida en sí misma y dotada de un ser no existencial, es decir, una paradoja. Se trata entonces de una forma errónea de entender la diferencia entre potencialidad activa y pasiva, puesto que si tomamos dicha entidad como posible nos encontraremos con problemas a la hora de conformar su estructura, entre otros, debido a que no es posible captar la potencialidad como principio de la entidad, conduciendo al planteamiento de una diferencia entre la estructura de la sustancia como real y la de la sustancia como evento (Diodato, 2005: 92-93).

Volviendo a Deleuze, lo virtual va a ser aquello que de forma a su filosofía del evento, sin embargo, delinear su significación sería contrariar la obra de este al completo,

por tanto, Diodato únicamente está en busca de algunas sugerencias que ayuden a entender los objetos virtuales como imágenes interactivas digitales. Para empezar, el tiempo va a jugar un papel clave en Deleuze respecto a esa contraposición virtual-posible, ya que aquello posible, aquello que es una imagen de lo real, se crea en el presente, es decir, lo real y lo posible son constituidos por relaciones de semejanza donde la diferencia está en la presencia temporal. De la misma forma, el par virtual-real nos muestra esa temporalidad diferente, pues la virtualidad es el pasado y eso como tal no existen en un presente real (Diodato, 2005: 95).

Por tanto, podemos decir que a lo que Deleuze llama virtualidad es a la salida de los modos de esa temporalidad que hace posible la apertura en la totalidad de la presencia real, es decir, es lo que permite que no todo sea dado, sino que sea viable la creación de cosas en el mundo. Esto conduce a distinguir lo virtual en lo creativo y en lo negativo, que sería ese elemento que introduce la diferencia en las relaciones de las entidades creadas. Lo importante de esta visión de Deleuze es que aborda la relación entre potencialidad y novedad como una superposición entre el pasado y el futuro en un presente como unidad de la experiencia (Diodato, 2005: 95-96).

La conclusión sobre lo que piensa Deleuze es que lo virtual y lo actual se entrelazan, formando una conexión, donde las analogías o semejanzas poco o nada importan y ubicada al margen del plano de lo real. Esto sucede debido a esa relación de la que nos hablaba sobre que todos los objetos son dobles y, por tanto, sus mitades no tienen por qué ser similares, pues una es imagen virtual y la otra es imagen real, es lo que denomina “mitades impares desiguales” (Diodato, 2005: 96).



#### **2.4. El avatar contemporáneo y sus características**

Una vez explicada la virtualización y los efectos que ha tenido sobre nuestro cuerpo, hemos de hablar sobre el avatar contemporáneo. Trataremos de acercarnos a una definición general sobre el mismo en base a la concepción que da Valera (2022) en su obra mencionada anteriormente para, a continuación, entrever qué características ha mantenido y cuáles ha perdido respecto a los conceptos tratados en el punto uno.

El avatar contemporáneo es aquella representación de nuestra persona en el mundo contemporáneo, un mundo que, como hemos visto, ha sufrido grandes cambios en cuanto a socialización, ha cambiado la forma en la que vivimos en el mundo. Vivimos en la actualidad, en la actualización constante, propia y del resto, y, ante las actualizaciones del resto, no nos queda otra a nosotros como individuos que actualizarnos.

Valera habla de la virtualización en términos de heterogénesis del hombre, de un proceso más de nuestro paso por la existencia, sigue una visión como la que tiene Lévy. El autor nos entrega una primera definición en la que encontramos numerosas cuestiones interesantes: “Podríamos afirmar que se trata de un “sujeto artificial”, de una representación gráfica, que se asocia a un usuario para su identificación en distintos entornos virtuales o aplicaciones: Es la representación de un cuerpo humano no genérico en un entorno virtual en red” (Valera, 2022: 77).

La idea que destaca el autor en dicha definición es la de “no genérico”, pues nos está dando la pista a seguir para poder hablar de algo cercano a la identidad en el avatar. Que sea no genérico implica que tiene algo de mí, y esto conduce a Valera a proponer tres opciones diferentes por las que me espejo en el mundo digital: expresamos nuestra manera de vernos, o la manera en la que nos gustaría vernos, o incluso la manera en la que los otros nos ven. Esto implica que nuestros avatares le dicen al resto algo sobre nosotros dentro del entorno digital y, en cierta manera, son la norma última de nuestro auto-

concebimiento (Valera, 2022: 77-78). A partir de este punto se plantean en la obra las cuestiones fundamentales que conlleva un análisis en profundidad del avatar.

¿En qué sentido yo *soy* mi avatar? ¿En qué sentido yo *soy* mi imagen, que veo reflejada en el espejo, que, por supuesto, no he producido yo mismo? A estas preguntas se suma, luego, otra: si yo soy esa imagen que pertenece a otro mundo, ¿en qué modo me relaciono con ella? Y, finalmente, ¿en qué modo me muevo y actúo a través de ella? (Valera, 2022: 78).

Valera contesta con rotundidad diciendo que nosotros no coincidimos con nuestros avatares, pues son una copia de nuestras percepciones sobre nosotros mismos. Para ello se apoya en *Fenomenología y realidad virtual: el reto de un nuevo mundo* de Trilles Calvo (2009), el cual dice que no somos nuestro cuerpo en el mundo virtual, sino que somos representados por una corporeidad objetiva que no es de nuestra posesión y que no puedo experimentar en primera persona.

Esto coloca al avatar en un punto intermedio entre la imagen del espejo y el clon. No es completamente dependiente como lo es el primero, ni independiente como el segundo. Sin embargo, es un término medio en el que la actuación del avatar va más allá de mi mero hacer pero no llega hasta el término de actuar por su propia cuenta. Es aquí donde Valera (2022) dice que vemos la diferencia entre el ser y la representación, entre el hacer y el actuar (79).

Respecto a la cuestión de persona como máscara, como *prósopon*, no vamos a incidir demasiado en lo que el autor dice sobre ello, sino que nos centraremos en la conclusión que extrae de la obra de Luciano Floridi (2014): *The 4th Revolution*. Por ponernos en contexto, en esta obra Floridi aborda la transformación que está sufriendo la humanidad debido a la era de la información y la revolución digital. Él la considera la cuarta revolución en la autocomprensión humana, es decir, la pone al nivel del heliocentrismo, el evolucionismo y la conciencia de Freud.

En esta misma obra habla del “alma digital”, siendo la forma que tiene Floridi (2014) de describir la identidad digital que tiene cada individuo dentro de la infosfera<sup>8</sup>. Se trata de toda la información que tiene relación con una persona, sin embargo, no debemos verlo solo como una compilación de datos, sino que es una extensión de la identidad de dicho individuo dentro del entorno digital. Por tanto, una vez explicada la perspectiva de Floridi, veamos qué opina Valera (2022) al respecto:

“Con toda evidencia, hay una diferencia esencial entre la persona y el avatar, que no permitiría tampoco calificar a este último como un «alma digital»” (2022: 80). La diferencia de la que habla se encuentra en “la ambivalencia esencial”, que es el hecho de *ser* un cuerpo y al mismo tiempo *tener* un cuerpo. De esta forma, Valera llega a la conclusión de que en gran parte una de las cuestiones más importantes a tratar para entender esa diferencia entre avatar y persona es esa forma de poseer o ser un cuerpo, tanto físico, como digital (Valera, 2022: 81).

Esta diferencia puede ser vista desde la perspectiva de la utilidad y la habitabilidad. La conclusión a la que llega Valera (2022) se basa en otras de sus obras y dice lo siguiente: “No sería viable, entonces, al mismo tiempo usar el cuerpo y habitar el mundo virtual” (83). La cuestión del habitar en un entorno de estas características nos conduce a repensar el cuerpo que poseemos y reflexionar sobre dicho entorno en concreto. Se abre una nueva ventana que desemboca en una problemática acerca de cuál es nuestra relación y función dentro de ese mundo en el que actuamos a través de un avatar que nos representa pero que no coincide con nosotros mismos.

La última cuestión antes de cerrar con la concepción del avatar contemporáneo que trata Valera es similar a la planteada por Dennet (1983) en *¿Dónde estoy?* o incluso

---

<sup>8</sup> La infosfera es el término que utiliza para hablar del espacio físico y digital.

a la hipótesis sobre que somos cerebros en cubetas desarrollada por Putnam (1981). Se trata de esa paradoja entre estar en un sitio y en otro a la vez. Sin embargo, la manera de abordar este tema en la obra es a través de algo que ya hemos explicado anteriormente: la virtualización. Ya hemos hablado acerca de cómo la virtualización ha producido que existan situaciones en las que haya cierta desincronización temporal o de lugar. De esta forma, llegamos a una conclusión centrada en la virtualización en la que se nos abre el camino para tener ideas distintas y novedosas sobre las dimensiones de lo humano, conduciéndonos a aprehender cómo son los nuevos tipos de relaciones con el resto, donde, en gran medida, el avatar está implicado.

Por tanto, y en pro de finalizar esta concepción del avatar contemporáneo, hemos de hablar sobre cuál es su fin último. Valera (2022: 86) en su obra deja claro que pretende hacer filosofía de la actualidad, no del futuro posible, por ello no trata la cuestión sobre si el avatar será una vía indispensable del hombre en años próximos, sin embargo, si podemos extraer un fin del avatar en este escrito. Este fin es el de mostrar, el de enseñarnos las características del hombre que permanecían ocultas, permitirnos conocer en una mayor medida la identidad de los individuos y, todo ello, desde un plano diferente al conocido hasta ahora, el mundo virtual.

## **2.5. Características perdidas del avatar contemporáneo**

Ya vimos con la sombra como noción próxima al avatar que se trataba de una representación intangible, sin substancia, pero que era capaz de hacernos recordar, de evocar pensamientos que habíamos tenido antes, de hacer presente lo ausente. Estas son características que se han mantenido en el avatar contemporáneo, sin embargo, con el paso del tiempo, el análisis fisiognómico de la sombra llevado a cabo por Lavater ha quedado obsoleto y, con ello, corrompidas aquellas características que concluíamos de la

sombra a través del mismo. El avatar ha perdido aquello que caracterizaba a la sombra de Lavater, esa propiedad de mostrar, ya sea el lado positivo o negativo del hombre. Sin embargo, si nos encontramos cercanos a la noción del avatar que enseña lo que se pretende ocultar. Además, se prevé que ante la virtualización de los entornos y del cuerpo propio pierda aquello que lo ligaba con la naturaleza.

Esto último puede ser puesto en entredicho, pues el hombre sí tiene esa conexión con la naturaleza, y debido a una noción como la de *prósopon* podemos llegar a considerarnos meras máscaras en el juego de los seres humanos. Mientras que veíamos esa ruptura entre rostro y máscara, debemos proponer dos corrientes diferentes a partir de aquí para la persona y el avatar. Por un lado, está la persona diferenciada de su avatar, es decir, la que es consciente de que está controlando, o actuando a través de, un avatar. Por el otro lado, está la persona que no ha sido capaz de crear esa ruptura entre sí misma y el avatar, la persona nietzscheana que no es más que una máscara sobre otra y así hasta el infinito, la persona que no es consciente de que el avatar es una representación de sí misma y se ve envuelta en un proceso de despersonalización y pérdida de identidad. Este es uno de los problemas que abordar respecto al avatar contemporáneo.

Por otro lado, la persona que sí ha sido capaz de diferenciarse de su avatar, es libre de disfrutar de las ventajas que eso conlleva en un mundo virtualizado como el que vivimos, como puede ser el anonimato y la protección que eso conlleva. Además, es capaz de utilizar aquella función primitiva que veíamos en la máscara, la de altavoz, pudiendo a través de su representación y no de sí mismo llegar a lugares que le serían de imposible acceso sin su avatar.

En cuanto a las “potencias” del avatar, así como se consideraron percepción o pensamiento potencias del alma, consideramos que va a depender del tipo de representación del que hablemos. Si, por ejemplo, nos referimos a un personaje digital en

una red social, no podemos decir que percibas o hagas percibir al resto de manera sensorial nada en absoluto, sin embargo, debido a la virtualización de nuestra percepción y los extremos de virtualidad alcanzados por ciertos sistemas, sí existen avatares que consideramos contienen alguna de las potencias que eran atribuidas al alma. Por otro lado, no pretendemos referirnos a un avatar como contenedor del alma, o a la concepción de “alma digital” que hemos visto anteriormente. Ese tema no será tratado más en profundidad en este trabajo, pero sí podemos observar que el avatar funciona como aquello que está más allá de nuestro cuerpo físico, tanto en el acto de representarnos como en la potencia de lo que todavía no representa de nosotros.

En cuanto a lo que el avatar y el espejo tienen en común, consideramos que no hemos de ahondar demasiado en ello, pues ya en la definición de avatar observamos muchas de las características similares que poseen y, además, vemos aquello que los diferencia. Lo único que consideramos importante mencionar es la propiedad de identidad que hay en los reflejos, al menos en el analizado en el mito de Narciso. Esto es debido a que la cuestión sobre si existe identidad en el avatar, o no, es capital para poder hacernos a la idea si el avatar posibilita una condición de existencia del ser.

De los seleccionados como nociones cercanas históricamente al avatar solo queda el *Dasein*. Ya dejamos claro que aquello a destacar no era como tal el concepto, sino las relaciones que tenía con el resto. Debido a la virtualización, el modo de relacionarse, de convivir, de habitar en el mundo, ha cambiado. Nos encontramos en un entorno en el que nuestro propio cuerpo ha sufrido los cambios y consecuencias de dicha virtualización, conduciéndonos a un replanteamiento de lo que tenemos o somos. De esta forma, al igual que el *Dasein* es con el resto de las cosas en tanto que cuidado y utilidad, podríamos conducir nuestra investigación en tanto al cuerpo como herramienta, sin embargo, es evidente que la pertenencia de un cuerpo no es similar a la de cualquier otro objeto.

Respecto a la relación que el *Dasein* tiene con el resto, extrapolándolo a las relaciones que los avatares tienen con otros de su tipo, podemos concluir que, en el mundo virtual, va a depender absolutamente de que tan cerca esté la actualidad de captar y hacer captar nuestras percepciones, siendo que existe una nueva manera de *ser* con los demás donde la noción de distancia ha de cambiar y las desincronizaciones temporales y de lugar están a la orden del día.

### **3. La desvirtuación del ser en el avatar contemporáneo**

Este último punto consistirá en una descripción del yo en la era digital basada los cinco aspectos principales del artículo *Extended Self in a Digital World*, de Russell W. Belk (2013). En el mismo, trata la cuestión del *extended self*, la cual denominaremos *el yo extendido* en pro de respetar una cuestión idiomática en este trabajo. Siguiendo dicha noción como hilo de Ariadna, utilizaremos este, y otros artículos, para discutir si el avatar contemporáneo sirve como herramienta para el ser o, por el contrario, la era digital conduce a una desvirtuación del ser en el medio virtual, es decir, a una despersonalización del hombre.

#### **3.1. El yo extendido**

Antes de entrar en materia sobre la discusión que acontece, consideramos importante al menos explicar cómo presenta Belk (2013) el yo extendido en el artículo con el fin de poder entender los cinco cambios que el mundo digital han traído a dicho concepto.

El yo extendido fue postulado en 1988 y se basó en las obras de autores como Simmel, Fromm o Csikszentmihalyi entre otros. Se trata de un conjunto de *yoes* entre los que encontramos un yo individual, un yo central y un yo agregado. Belk considera que las categorías principales del yo extendido son: nuestro cuerpo, procesos internos, ideas, experiencia, tanto propias como ajenas, lugares y todo aquello que esté arraigado por un sentimiento.

Sin embargo, cabe aclarar dos cuestiones. La primera es que las tres últimas categorías mencionadas son aquellas que considera más *extendidas*. La segunda es que



los objetos, ante la dificultad de separar cuerpo y mente (la cual hemos visto anteriormente con el alma), serán considerados partes del yo extendido (Belk, 2013: 478).

Belk enumera cinco condiciones nuevas sobre las que se establece el yo extendido. Dada la fecha de publicación de este artículo, trataremos de actualizar lo que dice a los avances tecnológicos de nuestro tiempo y dirimir hasta qué punto son ciertos y aplicables.

### **3.2. La desmaterialización**

El primer cambio que menciona es la desmaterialización. “Las cosas están desapareciendo ante nuestros ojos” (Belk, 2013: 478). Se refiere a que gran parte de nuestras posesiones está convirtiéndose al formato digital. Desde la sustitución de los periódicos por páginas web hasta los CDs y DVDs sustituidos por las posibilidades que te otorgan las plataformas de *streaming*. En los últimos años, el hombre ha tendido a emplear la nube como almacenamiento, confiando en un patrón de unos y ceros que resguarde sus posesiones.

En absoluto se puede contrariar lo que Belk dice, y es que ante la salida de cualquier nueva tecnología podemos observar cómo cada vez estamos más condicionados a desarraigarnos de los objetos físicos. Mismamente, la salida de la última consola de Sony, la Play-Station 5, ya tiene una versión sin lector de discos, pudiendo únicamente jugar a través de los videojuegos obtenidos en la tienda digital de la propia compañía. En el artículo comenta un caso en el que la sustitución de la colección de más de 1000 CDs de un hombre por una librería digital resultó en una apasionante nueva forma de coleccionar y categorizar (Belk, 2013: 479), sin embargo, considero que esta es una versión en la que solo se muestran los puntos positivos de la desmaterialización.

En el caso que he mencionado anteriormente de los videojuegos, no es la primera vez que la obligatoriedad de jugar en formato digital ha atentado contra el espíritu del coleccionismo en este ámbito. Quizás el primero de estos casos data de mediados de la primera década de nuestro siglo, donde se comenzaron a suprimir los manuales en papel que venían con cada obra<sup>9</sup>. Esto condujo a la creación de un mercado en el que se revalorizaron esos manuales, de forma que se comenzó a especular con ellos para ganar auténticas fortunas. El punto al que queremos llegar es a que la desmaterialización ha conducido a una desvirtuación del papel original que tenían dichos manuales, sirviendo antaño como tutoriales o *artbooks* y actualmente como objetos al servicio de la compra-venta.

La pregunta que se hace Belk sobre estas pertenencias digitales es cómo pueden ser integradas en nuestro yo extendido como cualquier otro agregado, además de si el pensamiento de que poseo algo por tenerlo entre mis manos de manera literal, de manera física, es un pensamiento antiguo que ha de replantearse en esta era digital. Para hablar de ello utiliza los conceptos *attachment* y *singularization*, que traduciremos como *apego* y *singularización*.

Lo que se plantea Belk es hasta qué punto puede una persona tomar cariño, apego, por una posesión digital y, por tanto, dolor y pena en el momento en el que la pierde. El autor enumera las cuantiosas ocasiones en las que en el mundo de los videojuegos se ha tomado posesión de algún objeto digital que no tiene uso más allá del que corresponde y bajo su contexto propio a cambio de una suma de dinero u horas invertidas. Sin embargo, hay un punto sobre el que me gustaría hablar más allá de los casos en sí.

---

<sup>9</sup> Por obra me refiero a videojuego, para más información ver Haro Nieto (2021).

El primero es una serie de características que toma de la obra *Digital Virtual Consumption as Transformative Space* de Molesworth y Denegri-Knott. Dichas características corresponden con cuatro funciones que el consumo virtual es capaz de llevar a cabo:

(1) Puede estimular el deseo de los consumidores de bienes materiales y virtuales; (2) Puede hacer realidad posibles fantasías lúdicas, como las de riqueza y estatus, al ponerlas en práctica en los videojuegos; (3) puede actualizar fantasías imposibles, como ser un mago o un pirata espacial con objetos mágicos; y (4) puede facilitar la experimentación, como ser un criminal en un videojuego o ser un productor que vende bienes en eBay (Denegri-Knott y Molesworth, 2010 en Belk, 2013: 479).

Las características enunciadas anteriormente son fácilmente comprobables con la mayoría de bienes virtuales, sin embargo, no terminan de contestar a lo que Belk se plantea, pues, existen infinidad de objetos con infinidad de características asombrosas a las que no necesariamente hemos de apreciar. Por tanto, recurre a otros autores para entender cuál es el motivo por el que estas compras se llevan a cabo y comprobar si ahí encuentra la raíz del asunto.

No vamos a enumerar todas ellas, sin embargo, hemos de destacar que las razones por las que las personas se compran un objeto físico y uno virtual no distan demasiado. La conclusión a la que llega Belk es a que la gente tiene apego a dichas posesiones y las singulariza para sí mismas, son suyas. Esto lo dice debido a la similitud entre los rituales de consumo, sin importar de que tipo de objeto se trate, pues no deja de requerir para la obtención de cualquiera de ellos una inversión de tiempo que permita conseguir los medios para su compra (Belk, 2013: 480).

Concuero a la hora de afirmar que existe el apego y la singularización hacía los bienes, sin embargo, me parece de capital importancia atender a la contraparte que Belk expone a continuación y sobre la que añadiré mi propia perspectiva.

Lo principal y que no menciona hasta el final de este apartado es la cuestión de la edad. Creo que es evidente que las personas jóvenes tendrán una tendencia mayor hacia incluir las posesiones digitales en su yo extendido antes que las personas de una edad más avanzada. Esto es debido a numerosos factores, pero el que creo que es más obvio y de mayor fuerza es la familiaridad, o la falta de esta, que tienen las personas en concordancia con su edad hacia el mundo digital y sus pertenencias, además de haber creado sus recuerdos nostálgicos en una era ajena a la virtualización en la que vivimos hoy día.

No es el único argumento que menciona el autor, pues también se predispone a afirmar la falta de un *algo* que caracteriza a estas posesiones digitales. Es lo que en la versión original del yo extendido se denominó contaminación, esa esencia que damos a lo material una vez podemos entrar en contacto con ello (Belk, 2013: 481).

Respecto a esto último, no estoy de acuerdo, y para explicar el por qué haré referencia a un caso personal que con el paso del tiempo considero va a ser incluso más común que ocurra. Si yo pienso en alguna posesión virtual a la que tengo apego, me ubico directamente en mi infancia y en las horas que pasaba jugando a la Nintendo DS. En este caso, no tengo aprecio por el hardware que era la consola o los cartuchos que componían los videojuegos, sino por ese videojuego en concreto, esa historia, esos gráficos, esos personajes y todo aquello que caracteriza una aventura que viví de pequeño y para nada relaciono con el plástico y los microchips que formaban los unos y ceros que me hacían disfrutarla, y esto es aplicable a cualquier obra o producto digital o virtual. Por tanto, creo que el apego, el cariño, la singularidad y las posesiones virtuales están más cerca de lo propuesto por Denegri-Knott y Molesworth.

Esto último se debe a lo dicho en *Concepts and Practices of Digital Virtual Consumption*, donde nos hablan del consumo digital virtual como un espacio liminal entre la imaginación y lo material, distinguiendo que este consumo no se encuentra solo en la

mente de las personas, como sí sucede con la imaginación, y obviamente lejos del mundo material ante su condición de intangible. (Denegri-Knott y Molesworth, 2010: 109).

Algo que debemos tener en cuenta sobre la desmaterialización y lo que nos dice Belk sobre ella es que el artículo data de 2013, lo cual hace que se encuentra desfasado en algunos aspectos. Por ello, a continuación trataremos de explicar cómo ha cambiado esta condición a la que se ve sometido el yo extendido y qué consecuencias tiene sobre el mismo y su percepción.

Podemos decir sin miedo a equivocarnos que los avances tecnológicos crecen exponencialmente con el paso de los años, esto se debe a motivos sobre los que no ahondaremos como el coste de ese progreso o la indispensabilidad cada vez más acuciante de un buen sistema tecnológico. Resulta de suma importancia a la hora de hablar de la desmaterialización, pues, lo que a lo largo de este trabajo hemos visto es esa desmaterialización del hombre en pro de un avatar que lo represente y con el que se identifique.

Podríamos decir que cada vez estamos más cerca de cohabitar en un mundo digital con proyectos como el Neuralink de Space X o el Metaverso de Meta. Si bien es cierto que viendo que lo más novedoso en este último es la inclusión de sombreros pero no de piernas para los avatares<sup>10</sup>, podemos pensar que quedan muchos años, sin embargo, considero que se opinaba lo mismo sobre las Inteligencias Artificiales y el avance ha sido fulgurante y, posiblemente, descontrolado.

Entonces, podemos observar que al igual que en menor grado empresas como Sony o Spotify nos conducen a una desmaterialización de nuestras pertenencias, otras

---

<sup>10</sup> Para más información ver: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20221014/8567586/piernas-avatar-zuckerberg-metaverso-falsas.html#:~:text=Efectivamente%2C%20los%20gr%C3%A1ficos%20de%20los,real%20que%20promete%20la%20compa%C3%B1a%20ADa>. Visitada por última vez el 03/07/2024.

gigantes del mercado están creando el cauce hacia una desmaterialización del cuerpo y, veremos en un futuro, quizás de la persona.

### **3.3. Reencarnación**

Fruto de la actualidad, la siguiente condición que sufre el yo extendido es la reencarnación. A lo largo del trabajo hemos mencionado varias veces esta idea; con la máscara como encarnación de la persona que se encarga de ocultar o mostrar la identidad, o la encarnación de la que evita hablar Lévy en pro de la idea de reinención, de heterogénesis de lo humano.

Al principio la era de internet abría las puertas a un mundo nuevo en el que ni el rostro, ni el nombre, ni absolutamente nada sobre ningún individuo, era mostrado al resto y, por tanto, nadie podía criticar por una cuestión de raza, género o clase social. Sin embargo, el paso del tiempo, el avance de las tecnologías y una globalización masiva, entregó la posibilidad de que todo el mundo pudiese compartir como era su aspecto real (Belk, 2013: 481), conduciendo a la era de las redes sociales y al mercado de los *likes*, donde la gente vende su privacidad o imagen a cambio de repercusión que, posteriormente, se convertirá en beneficio.

Belk hace referencia directa a través de Meadows (2008) hacia los avatares, a través de una cita en la que el autor aclara que siempre que tu avatar sea de tu misma raza, color y edad, podrás sentirte psicológicamente identificado con él, sin embargo, una vez vistos la mayoría de avatares en cualquier medio digital, queda claro que la gente no busca una representación de lo que ya son en el mundo material.

Para hablar de encarnación he decidido tomar la obra que el propio Belk menciona en su artículo e incidir más en la misma: *El dilema del ciborg: encarnación progresiva*

*en entornos virtuales* de Frank Biocca (1997), el cual trata sobre cómo afectan en nuestra mente los cambios representacionales del cuerpo en el momento de controlar un avatar.

Nos permitimos hacer un pequeño paréntesis para comentar algunos de los aspectos que trata Biocca respecto a la noción de avatar. El primero es el diseño de otros seres inteligentes, basándose en el diseño de la morfología corporal de Badler (1991), la expresividad del cuerpo bajo el debate sobre la capacidad de expresión humana y la inteligencia percibida a través de la acción y la expresión corporal. Respecto a este último, considera que el movimiento es lo único que nos permite evidenciar la presencia de inteligencia en otro avatar, algo similar a la prueba de Turing donde el objetivo es que el agente simule dicha inteligencia (Biocca, 1997).

Matiza Biocca (1997) que el objetivo no es simplemente que el individuo experimente y perciba como sucede al ver una película, no es tener esa perspectiva en tercera persona de los acontecimientos, ni tampoco es interactuar en segunda persona con otras formas que aparentan inteligencia como se permite en determinados videojuegos, sino que se busca la interacción completa del usuario en primera persona con seres que posean una expresividad compleja capaz de transmitirnos expresiones lo suficientemente creíbles para considerarlos seres inteligentes.

La condición para que el avatar sea un avatar es que, bajo las márgenes computacionales, la realidad virtual defina los límites y la forma del cuerpo en el espacio entre el interior y el exterior. Esto conduce a que, teniendo en cuenta que dicha simulación consiste en un cúmulo de ilusiones perceptivas, el individuo acepte el cuerpo virtual que ahora posee como suyo, dividiendo el mundo virtual en *yo*, que sería dicho cuerpo, y el resto, lo denominado como *entorno* (Biocca, 1997).

Volviendo al tema de la encarnación, Biocca se basa en la postulación de que puede provocar un aumento de inteligencia, en el sentido de que las nuevas tecnologías sirven para amplificar y desarrollar los procesos cognitivos. Esto le conduce a plantearse sobre las consecuencias que la encarnación en entornos virtuales tiene sobre los individuos. Para explicarlo, utiliza lo que denomina *presencia*, esto es, la sensación de encontrarse en un espacio distinto al del cuerpo que experimentan ciertos usuarios en la realidad virtual (Slater y Usoh en Biocca, 1993). Biocca va a referir en otro de sus artículos lo siguiente:

El objetivo de la realidad virtual, la presencia, es parte de un deseo antiguo de utilizar los medios para el transporte y la experiencia de la “trascendencia física” sobre el espacio en el que vivimos y de experimentar una “copia esencial” de algún lugar distante, una experiencia pasada o la experiencia de otra persona. Estos conceptos básicos de la “trascendencia física” del cuerpo y el espacio, y la “copia esencial” de la experiencia corporal se entrelazan en discusiones que animan la búsqueda de la presencia. Vemos un deseo de utilizar los medios para ir más allá de los límites del cuerpo y de los canales sensoriales (Biocca, Kim y Lévy, 1995).

Este es un argumento, entre los otros muchos comentados, en los que Biocca y Belk coinciden, sin embargo, este segundo cuenta con la ventaja del momento en el que redactó su artículo. Al haber unos quince años de diferencia, Belk es consciente de los medios que existen y de los objetivos nuevos de la realidad virtual. Aparte de haberse utilizado en medios lúdicos, como los videojuegos, se ha utilizado en sesiones de simulación de todo tipo, desde carreras de F1 hasta entrenamientos espaciales. Esto hace que con el paso del tiempo el objetivo de vivir las experiencias de otras personas, de otros individuos, se puedan haber visto desvirtuados por un uso más pragmático de esta nueva tecnología.

Volviendo al yo extendido, ahora con la base que nos ha proporcionado Biocca, tenemos claro que la encarnación hace que se cree apego hacia los avatares que



controlamos, bien sea por el nivel de inmersión que nos permite empatizar con los mismos, o bien por la experimentación del fenómeno de la presencia, conduciéndonos a un espacio liminal entre lo material y lo virtual. Dicho esto, hay dos aspectos más que me gustaría tratar sobre la encarnación.

El primero es el anonimato, el cual ya ha sido comentado superficialmente al hablar sobre la máscara, el *prósopon*, y al analizar en la obra de Valera (2022) las consecuencias del anonimato en las redes sociales. Lo que propone Belk es que, como ya sabíamos, este anonimato y la posibilidad de encarnarnos en un avatar nos permite violar ciertas reglas sin temor a sufrir ningún castigo o represalia. Sin embargo, añade lo siguiente: “Con un avatar, no solo estamos dentro, somos anónimos y receptores de retroalimentación de otros; también estamos fuera y mirándonos a nosotros mismos como avatar” (Belk, 2013: 482). Esto implica varias cosas, una de ellas de suma importancia a la hora de hablar del ser en el avatar, y es que si no podemos terminar de ligarnos a dicho agente de manera total como para actuar acorde a la personalidad y decisiones del mismo, como si un ejercicio de *roleplay* al extremo se tratase, en el momento en el que tengamos cierta simpatía por el entorno virtual en el que nos encontramos, en el momento en el que experimentemos el fenómeno de la presencia, los actos cometidos por nuestro avatar, siempre bajo nuestro control, tendrán ciertas consecuencias en nuestro ser dentro del mundo material, rompiendo esa limitación entre los planos.

El otro de los aspectos que queremos comentar es el *Efecto Proteus*, el cual consiste en que las diferencias entre el cuerpo físico de un individuo y el cuerpo virtual de su avatar, van a tener efectos en el comportamiento de dicho usuario. El hecho de que una persona sea de cierta manera en el mundo virtual hará que sus actos puedan verse afectados una vez sale del mismo, como podría ser gastar menos dinero en caso de encarnarse en un avatar pobre o tener más confianza en sí mismo al hacerlo en un avatar

fuerte o alto (Blascovich y Bailensen en Belk, 2011: 483). Por tanto, la conclusión es similar a la que llegabamos respecto al anonimato, ese espacio liminal se ve contaminado por nuestro ser y viceversa, haciendo que seamos nosotros los que suframos las consecuencias respecto al mundo virtual y transformando, en cierta medida, nuestra manera de ser.

### **3.4. Compartiendo**

Este, entre muchos otros, es uno de las grandes efectos de la globalización en consonancia con las redes, pues vivimos en un mundo en constante comunicación. Una comunicación recíproca, donde recibimos información continua sobre el resto y emitimos información propia a los demás. Tal es el punto en el que la acción de compartir se ha visto envuelta en el mundo virtual que, como afirma Gherson (2010), uno de los actos de intimidad más significativos hoy día es compartir nuestras contraseñas.

Aquello que nos interesa es el efecto de desinhibición (Ridley, 2012) que nos provoca el anonimato y la abrumadora posibilidad de compartirlo todo. Por un lado, dicha desinhibición hace que resulte más sencillo compartir la información que quieras, pues no eres consciente de la cantidad de personas a las que puede llegar tu mensaje o quién en concreto podría recibirlo. Se produce un fenómeno donde la creencia al compartir algo es simplemente compartirlo al mundo y no a quienes lo habitan. Por otro lado, este mismo efecto de desinhibición provoca que la toxicidad en las redes sea masiva, ante la protección del anonimato y el desconocimiento del receptor, se reproduce el entorno ideal para poder decir las mayores barbaridades que a las personas se les pasen por la cabeza sin tener en cuenta las consecuencias.

Belk (2013: 486) argumenta que los motivos por el que esta desinhibición se produce y por el que existen personas que expresan mejor sus emociones a través de la red, son: el velo de invisibilidad que es Internet y la audiencia invisible hacia la que emitimos nuestra información. Estamos de acuerdo en la afirmación del autor, sin embargo, queremos ampliar las consecuencias que esto conlleva.

Por una parte, es innegable que el velo de invisibilidad que supone Internet es una clara ventaja a la hora de compartir intimidades, sin embargo, esto conlleva un grave peligro, pues todo queda registrado y, probablemente, aquello que alguien ha dicho puede ser ligado con la persona en sí de una manera relativamente fácil. Obviando este problema técnico, el hecho de que todos sean nadie nos remite al problema de la desmaterialización del cuerpo que analizábamos al inicio de este punto. Al emitir un mensaje hacia un avatar cualquiera, no estamos teniendo en cuenta que detrás se encuentra una persona, por lo tanto, estamos despersonalizándonos en pro de ser nuestros avatares. Quizás alguno de los casos de acoso en Internet son dirigidos hacia personas con una identidad marcada en concreto, sin embargo, en muchas ocasiones se basan en no comprender las consecuencias que dichos mensajes de odio conllevan hacia las personas que se encuentran detrás del avatar, esto debido a los factores que ya hemos analizado, es decir, el efecto de desinhibición, el velo de la invisibilidad, el anonimato y, sobre todo, la despersonalización.

### **3.5. Co-construcción del yo**

La construcción del yo se basa en cuantiosos factores, sin embargo, aquel que involucra las nuevas tecnologías y el mundo virtual es lo que en el artículo se denomina el yo colaborativo (Turkle, 2011). En la obra *Constructing the Self in a Mediated World*, Turkle titula una sección *You are who yo pretend to be*, haciendo referencia a que nosotros

en el mundo virtual seremos quienes queramos ser, pues existen infinitas posibilidades e infinitas experiencias que, a diferencia de en el mundo material, se encuentran en la palma de tu mano. No vamos a incidir en el contenido del capítulo, pues trata sobre un caso en concreto de una persona que encontró en el mundo digital su espacio ideal y la zona donde se sentía lo suficientemente cómodo como para hablar con el resto, sin embargo, es importante hablar sobre el yo colaborativo.

El yo colaborativo es la construcción de la identidad de una persona en colaboración con el resto, es decir, son los demás los que idean como has de ser y, serás tú, como individuo, el que reaccione de tal forma que les agrade. El mundo digital y sobre todo en las redes sociales, han llevado esto al extremo. Es el caso de muchas relaciones de amistad las cuales se mantienen en el más profundo letargo a excepción de comentarios y me gustas, lo cual es suficiente para considerar que muchas de esas relaciones siguen activas. Por tanto, las interacciones con el resto en la red tienen una intención más que la de indicar que un *post* te ha gustado, pues sirven para comunicar al receptor que sigues estando ahí de cierta manera y, además, influyen en este último de tal forma que si un comportamiento ha gustado a mucha gente, lo repetirá y poco a poco se irá formando su personalidad, es decir, se co-construye el yo.

Esta última parte sobre la repetición de ciertos patrones que agraden al resto es lo que Belk denomina *affirmation seeking*, que vendría a ser hoy en día lo que llamamos *necesidad de aprobación*. Ciertamente esto sucede desde mucho antes de la virtualización del mundo y en absoluto eran necesarios los medios de globalización con los que hoy contamos para que esto pasase, sin embargo, ocurre de nuevo que gracias a estos mismos se ha extrematizado aún más. La construcción del yo extendido está fuertemente influenciada por esta búsqueda de aprobación por parte del resto (Belk, 2013: 487).

Respecto a la conclusión a la que podemos llegar en cuanto a la co-construcción se refiere, tiene un doble filo que puede resultar tan beneficioso como perjudicial. Por una parte, podemos construirnos en una sociedad en armonía, encontrando gente cercana de gustos similares y creando un hábitat donde las disonancias sean las que menos. Un entorno donde la gente se sienta cómoda y puedan establecer relaciones gracias a los medios que portan las redes sociales. Sin embargo, pensamos que este caso podría ser tildado de utópico, pues las complicaciones a la hora de permanecer en un ambiente sano en la red se ven exponencialmente multiplicadas debido al anonimato y la despersonalización de la que hablabamos anteriormente. Por otra parte, para entender la otra cara de la moneda, el filo perjudicial de la co-construcción, creemos conveniente atender a la siguiente cita:

Lo que otros saben o no saben sobre mí no siempre está claro. [...] Como resultado, este estado alterado de conciencia en el ciberespacio tiende a cambiar o desestabilizar los límites de uno mismo. La distinción entre interior-yo y exterior-otro no es tan clara. [...] Los límites entre el yo y otras representaciones se vuelven más difusos, y el pensamiento se vuelve más subjetivo. [...] Dentro del espacio de transición de la comunicación en línea, las psiques de uno mismo y de otros se sienten como si pudieran estar superpuestos (Suler en Belk, 2004: 488).

Por tanto, la conclusión sobre la co-construcción en este aspecto más negativo, es que complica la singularización y la individualidad, pues conduce a una representación, tanto de uno mismo como del resto, más confusa que en tiempos pretéritos. Zhao (2011) trata el tema de la formación de los adolescentes que aún no han compuesto una visión estable de sí mismos en *The digital self: Through the looking glass of telecopresent others*.

El propio artículo se basa en Harter (1999) para afirmar que es en la adolescencia cuando los individuos comienzan el desarrollo de una visión integrada de sí mismos, siendo que les convierte en sujetos fácilmente influenciados. Zhao construye su argumento acerca de la pregunta sobre cómo afectan las opiniones del resto a este tipo de

individuos y plantea la posibilidad de que los mismos consideren la interacción online un juego de rol más y les resulte intrascendente. El desenlace del artículo apoya lo dicho en este apartado sobre la co-construcción, pues: “Los otros telecopresentes en el mundo online constituyen un espejo único que genera un yo digital diferente del yo construido fuera de línea” (Zhao, 2011).

### **3.6. Memoria distribuida**

Por memoria distribuida, Belk se refiere a todas esas maneras de almacenar datos, conocimientos e información a las que el mundo digital nos ha abierto las puertas. Han sido dos reacciones diferentes las que la memoria distribuida ha provocado, por un lado, está quien se posiciona a favor ante el gran número de ventajas que las prótesis tecnológicas pueden aportar a nuestro día a día (Tian y Belk, 2005), por el otro, quien se posiciona en contra ante el peligro inminente de que la digitalización total conlleve una descontextualización de nuestros eventos (Mayer- Schönberger, 2009).

La memoria distribuida guarda una estrecha relación con la co-construcción, pues a medida que los individuos forman su manera de ser, es decir, se construyen como individuos en el mundo digital, su memoria distribuida lo hace con ellos, creando así una gran biblioteca que guarda y resguarda una numerosa cantidad de recuerdos que de otra forma podrían llegar a perderse. (Belk, 2013: 489) De esta manera surge un ciclo que permite expandir la memoria distribuida y desarrollar la co-construcción de una manera más rica. Consiste en un proceso de retroalimentación donde las redes sociales y las relaciones en la red expanden el número de personas que influyen en la co-construcción del individuo y, a su vez, dicha expansión desemboca en la creación de más elementos dentro de la memoria distribuida.

En lo que a esta se refiere podemos observar que tanto el contenido del artículo de Belk, como la de la bibliografía agregada sobre el tema, se encuentra en cierta medida obsoleto. Nos habla sobre la posibilidad de utilizar las redes sociales postumamente, como lugar de homenaje, sin embargo, más de diez años después esa idea no ha terminado de calar. También habla sobre el desorden de la información que puede acarrear, sin embargo, con los medios de distribución y almacenamiento de datos contemporáneos eso no es más problema que para el que quiere. Por último, cita Belk: “La identidad no se encuentra en el comportamiento, - ni siquiera es importante – ni en las relaciones con lo demás, se encuentra en la capacidad de mantener una narrativa particular” (Giddens en Beck, 1991: 54).

Esta parte final del apartado de memoria distribuida nos resulta de interés, pues converge de cierta manera con la famosa frase: “Yo soy yo y mi circunstancia, y si no la salvo a ella no me salvo yo” (Ortega y Gasset, 1914). De la misma manera que yo no soy solo yo para Ortega, sino que soy con mi circunstancia, para Giddens soy en consonancia a lo que es mi narrativa, es decir, la solución que haya encontrado a mis circunstancias. No salvar esta última implicaría no salvar la narrativa, ocurriendo esto en el momento en el que nos dejamos caer en la despersonalización y la masificación hacia la que las redes sociales nos conducen.

#### 4. Conclusiones

Tras el análisis del avatar contemporáneo, de la virtualización del mundo y del cuerpo, y tras examinar el yo extendido y el camino que toma en consecuencia de las nuevas tecnologías, es el momento de abordar lo siguiente: ¿Cómo influyen estas cuestiones en el ser y la identidad de los sujetos?, ¿nos conduce el nuevo mundo, el mundo digital, hacia una despersonalización del hombre?, ¿es el avatar la nueva identidad que ha de tomar el hombre en pro de conservar las ventajas del anonimato en el mundo digital?

Gracias al estudio realizado al comienzo del trabajo sobre los conceptos seleccionados, somos conscientes de lo antigua que es la figura del avatar. Si bien es cierto que son escasas las cualidades en común con sus predecesores, la esencia es la misma. Consideramos que la gran diferencia entre el avatar contemporáneo y sus anteriores surge con la virtualización. Dicho proceso de heterogénesis del hombre (Lévy, 1998) es un paso más hacia un nuevo mundo y, con ello, un nuevo cuerpo capaz de habitarlo.

El avatar contemporáneo conlleva un gran número de ventajas, como la posibilidad de hacer llegar los mensajes de la gente a lugares impensables en el pasado o los vistos en el estudio de Valera sobre la capacidad para mostrar aquello que permanece oculto. Sin embargo, de la misma manera implica una gran cantidad de desventajas, como el uso incorrecto del anonimato o la sensación de seguridad y confianza que proporciona y que, en muchas ocasiones, es falsa.

Resulta complicado responder a la pregunta por el ser en cuestión del avatar de manera rotunda, pues, cuando parece que nos acercamos a una visión positiva que hace ver a este como un medio más para expandirnos y evolucionar, surge una contraparte que parece querer alertarnos de lo peligroso que podría resultar inmiscuirse de más en la idea del avatar. Esto se hace evidente en la manera en que el *yo extendido* se ha visto modificado alrededor de los avances tecnológicos, aportando tantas cosas oportunas



como inoportunas, sin embargo, creemos que ha llegado la hora de esbozar una respuesta a la pregunta que acontece a lo largo de este trabajo: ¿es el avatar un medio que nos ayudará a evolucionar o es el camino hacia la despersonalización del hombre y la pérdida de su identidad?

Consideramos al avatar un *mal necesario*. Maticemos. Si bien es cierto que la idea de una herramienta sobre la que volcar nuestra identidad, con control, para poder vivir infinidad de experiencias, interactuar con el resto, ayudar a personas con diversidad, y un largo etc. resulta encomiable, es una situación utópica. El ser humano no tiene control. Ni lo tiene para saber hasta que punto ha de verse envuelto en su avatar, haciendo que la pérdida de identidad sea inevitable, ni lo tiene para respetar los límites del resto en el mundo digital, conduciendo a un ambiente tóxico como el que existe hoy día en la red.

Ahora bien, no hemos dicho que únicamente sea un *mal*, sino un mal *necesario*. A lo que nos referimos con esto es a que a pesar de que creemos que el incorrecto uso de los avatares es un hecho casi seguro e inevitable, su utilidad es tanta que resultaría ciertamente desafortunado rechazarlos por completo. No solo hablamos a nivel de ocio e interacción con el resto, sino que creemos que ante la virtualización del mundo cada vez más palpable que está sucediendo, el uso de avatares se volverá indispensable por las ventajas que aporta, de ahí que creemos que es *necesario*, aunque, más bien sabiendo que aquello que nos estamos jugando es nuestra propia identidad como persona, la palabra quizás debería ser *inevitable*, sin embargo, eso lo dejamos bajo el juicio del lector.

## 5. Bibliografía

- Altuna, Belén. «El individuo y sus máscaras.» *Ideas y Valores* 58, n° 140 (2009): 33-52.
- Aristóteles. *Acerca del alma*. Madrid: Gredos, 1978.
- Belk, Russell W. «Extended Self in a Digital World.» *Journal of consumer research* 3, n° 40 (2013): 447-500.
- Belk, Russell W. «Possessions and the Extended Self.» *Journal of Consumer Research* 15, n° 2 (1988): 139-68.
- Beuchot, Mauricio. «Cuerpo y alma en el hilemorfismo de Santo Tomás.» *UNAM (México)*, n° 0 (1993): 39-46.
- Biocca, Frank. «The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments.» *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, n° 2 (1997).
- Cassirer, Ernst. *Filosofía de las formas simbólicas*. Vols. I, El lenguaje. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2016.
- Chillón, José Manuel. *Serenidad: Heidegger para un tiempo postfilosófico*. Granada: Comares, 2019.
- Danto, Arthur. *La transfiguración del lugar común: una filosofía del arte*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Denegri-Knott, Janice, y Mike Molesworth. «Concepts and Practices of Digital Virtual Consumption.» *Consumption Markets and Culture* 2, n° 13 (2010).
- Dennet, D. C. *¿Dónde estoy?* Buenos Aires: Sudamericana, 1983.
- Descartes, René. *Meditaciones metafísicas*. Buenos Aires: Aguilar, 1961.
- Diodato, Roberto. *Aesthetics of the virtual*. New York: Syny Press, 2012.
- Floridi, Lyciano. *The 4th Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Gershon, Ilana. *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2010.
- Giddens, Anthony. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1991.

- Girodet, Anne-Louis. *Oeuvres posthumes de Girodet-Trioson, peintre d'histoire*. Paris: Hachette Livre, 2012.
- Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta, 2023.
- Lavater. *Physiognomische fragmente*. Madrid: Nabu Press, 2010.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.
- Mayer-Schönberger, Viktor. *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2009.
- Meadows, Mark. *Avatar: The Cultures and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley, CA: New Riders, 2008.
- Ortega y Gasset, José. *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Aguilar, 1975.
- Ovidio. *Las Metamorfosis*. Madrid: Librería de la viuda de Hernando, 1887.
- Plinio Segundo, Cayo. *Historia natural*. Madrid: Luis Sánchez, 1624.
- Reichholf, Joseph. *Mouvement animal et évolution*. Paris: Flammarion, 1994.
- Ridley, Matt. «Internet On, Inhibitions Off: Why We Tell All.» *Wall Street Journal*, n° 18 (Febrero 2012).
- Rousseau. *Ensayo sobre el origen de las lenguas*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba: Encuentro Grupo Editor, 2008.
- Stoichita, Victor I. *Breve historia de la sombra*. Madrid: Siruela, 2000.
- Trilles Calvo, K. P. «Fenomenología y realidad virtual: el reto de un nuevo mundo.» *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura* 185, n° 736 (2009).
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
- . *Connected, but alone?* Febrero de 2012. [https://www.ted.com/talks/sherry\\_turkle\\_connected\\_but\\_alone?subtitle=en&trigger=15s&geo=es](https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone?subtitle=en&trigger=15s&geo=es).
- Valera, Luca. *Espejos: Filosofía y nuevas tecnologías*. Barcelona: Herder, 2022.
- Zhao, Shanyang. «The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others.» *Symbolic Interaction* 28, n° 3 (2011): 387-405.