

## La condición humana en la era tecnocientífica

Deseos, necesidades y representaciones sociales

Un estudio exploratorio

*Por Santiago Koval*

*La desvalorización del mundo del hombre crece en proporción directa a la valorización del mundo de las cosas.*

Karl Marx, *Manuscritos económico-filosóficos de 1844.*

El *determinismo tecnológico* (la noción de que el factor técnico determina, de forma causal y unidireccional, los cambios sociales y culturales) parte del error de suponer que los inventos surgen aislados de su medio, es decir, que los objetos técnicos no son sociales. La compleja relación que se establece entre técnica y sociedad ha sido estudiada de manera profunda por Patrice Flichy, sociólogo y comunicólogo francés que ha sostenido que el determinismo tecnológico no tiene precisamente en cuenta el hecho de que en la arquitectura técnica de cualquier ingenio están ya implicadas las representaciones de la sociedad que lo produce. Desde esta perspectiva, la técnica nace *embebida* en lo social: los usos y prácticas sociales (en suma, las necesidades, deseos y anhelos humanos) están, desde un comienzo, insinuados en las matrices tecnológicas (Flichy 2006).

Esto supone aceptar, entre otras cosas, que los inventos técnicos no determinan los cambios sociales, sino que, al revés, las transformaciones

Doctorando en Sociedad de la Información y el Conocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya. Magister en Investigación de Mercado y Data Mining por la Alma Mater Studiorum - Università di Bologna. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de San Andrés. Investigador y docente de la Universidad de Buenos Aires. Autor de *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia* (Editorial Cinema, 2008) y *Manual para la elaboración de trabajos académicos. Investigar y redactar en el ámbito universitario* (Grupo Editorial Temas, 2011).

sociales prefiguran las características y los usos de la tecnología. Entre técnica y sociedad no existe un determinismo causal; antes bien, se establece entre ambas una relación dialéctica de mutuo condicionamiento o de interproducción. Los objetos técnicos, en tanto, dicen cosas acerca de nosotros mismos. Esto es: si en los inventos técnicos hay implicadas representaciones sociales, una observación atenta a las características de nuestros dispositivos podría permitirnos ensayar un diagnóstico acerca del modo en que nos constituimos como seres humanos, acerca de la forma en que nos percibimos a nosotros mismos y respecto de la manera en que interactuamos socialmente con los otros. *La técnica es una expresión de la condición humana.*

Al respecto, la era tecnocientífica en que hemos ingresado aceleradamente desde la década de 1970 se presenta, probablemente, como un espacio de observación privilegiado. Las metáforas que describen nuestro actual estado tecnológico no hacen otra cosa que celebrar, desde una mirada positivista, las bondades del progreso tecnocientífico. Así, se han instalado definiciones genéricas usadas para describir un nuevo paradigma en el que la tecnología forma parte esencial de nuestra sociedad, y esto con beneficios pretendidamente utópicos, entre otras: "Aldea global", "Sociedad de la Información", "Sociedad del Conocimiento", "Sociedad Red", "Era Posindustrial".

Paralelamente al surgimiento de estas metáforas de lo humano basadas en una definición de la técnica (esto es, a las definiciones técnicas de lo humano), han surgido paradigmas alternativos basados en lo social que ubican al ser humano en una posición un tanto menos positivista y que suponen que las relaciones sociales contemporáneas distan de ser utópicas; por el contrario, proponen la idea de que la condición humana estaría atravesando, en un contexto transitado por las llamadas Tecnologías de la Información y el Conocimiento, un estado de vacuidad existencial marcado por el ritmo acelerado de un mercado de consumo capitalista. Entre otras, se han sugerido nociones como las de "Sociedad del espectáculo" (Debord 2003 [1967]), "Era del vacío" (Lipovetsky 2002 [1983]), "*Homo consumens*" (Fromm 1984), "Sociedades insatisfechas" (Heller 1988) y "Modernidad líquida" (Bauman

1999), que describen, en conjunto, un nuevo estadio de humanidad definido por un vacío de deseos y satisfacciones que se centra, particularmente, en el individualismo, en la difusión de las prácticas del ocio, en la profusión de los simulacros y las representaciones icónicas, en la falta de ideales utópicos, en las relaciones humanas superfluas y mediadas, y en el consumo frívolo y conspicuo de bienes y servicios.

A propósito, cabe recordar que los productos de la técnica son, en una de sus dimensiones constitutivas, objetos de consumo y, como tales, objetos de deseo fabricados por un sistema de producción industrial. Objetos producidos, en tal sentido, por un modelo orientado a generar una perpetuación en las insatisfacciones humanas; un esquema de consumo que apunta a que los deseos se vean constantemente postergados; que genera, en tanto, su propia permanencia a partir de una extensión indefinida del deseo (Heller 1988; Williams 1992).

Tenemos hoy a nuestro alcance un conjunto de objetos de consumo que cargamos a todo momento como partes accesorias de la identidad: computadoras, teléfonos móviles, pantallas, dispositivos de memoria, aplicaciones lúdicas, terminales telemáticas, grabadoras, filmadoras y cámaras fotográficas; todos, a un tiempo, accesibles a través de una red informática que cubre, con su manto reticular, gran parte de las sociedades industriales contemporáneas. Se trata de la consolidación de una *pantalla ubicua* (Levis 1999) que ha quedado instalada, de este modo, a partir de la difusión masiva de dispositivos puestos en circulación comercial a fin de funcionar como soportes omnipresentes de la interacción humana; una interacción celebrada, indefectiblemente, como el triunfo democrático de un sistema mediático de alcance global.

¿Qué dice, pues, nuestra técnica contemporánea acerca de nosotros mismos? ¿Qué dice de nuestros deseos, necesidades y representaciones? En su estudio de la tecnología contemporánea, Flichy (2006) ha reconocido que nuestros inventos técnicos contemporáneos (principalmente, el ordenador personal, los teléfonos móviles e Internet) expresan una tendencia social al *individualismo conectado*: células atomizadas que acceden de forma individual

a una red de relaciones; terminales informáticas dispuestas con ordenación reticular a través de nodos distribuidos de conexión.

Soledades humanas, podríamos decir, puestas en común (comunicadas) a través de relaciones mediadas por una máquina universal que son, en tanto tales, efímeras, transitorias, volátiles, recortadas e intermitentes. Soledades en masa: seres humanos configurados a partir de un *proceso de personalización* (Lipovetsky 2002 [1983]) que tiende a hacer prevalecer a un yo aislado cuya única razón de existencia es la realización de sus deseos personales. Seres en proceso de realización individual que desean estar inminentemente solos pero que necesitan, para su consumación, del vínculo con el Otro. *Sociedad del aislamiento intolerable* anticipada, premonitoriamente, por Gilles Lipovetsky en 1983:

"«Déjame sola», deseo y dolor de estar solo. Así llegamos al final del desierto; previamente atomizado y separado, cada uno se hace agente activo del desierto, lo extiende y lo surca, incapaz de «vivir» el Otro. No contento con producir el aislamiento, el sistema engendra su deseo, deseo imposible que, una vez conseguido, resulta intolerable: cada uno exige estar solo, cada vez más solo y simultáneamente no se soporta a sí mismo, cara a cara. Aquí el desierto ya no tiene principio ni fin" (Lipovetsky 2002 [1983], 48).

De esta forma, sobre la base de una soledad que exige, no obstante, un anhelo voluntario de intersubjetividad, se han hecho habituales los espacios de interacción simultánea a través de dispositivos omnipresentes: entornos conectivos que demandan la presencia de un Otro interpelado, a un tiempo, presente-ausente en la otra punta del canal técnico. Herramientas de mensajería instantánea devenidos objetos de consumo globalmente accesibles que dan lugar, por su propia naturaleza técnica, a relaciones casuales, irreflexivas, efímeras y ligeras. Dispositivos que capturan, a vuelo de pájaro, la

expresividad irrefrenable de un sentimiento individual que brota en cada acto humano, un expresionismo ubicuo defendido hoy como socialmente deseable.

En tanto, mediadas por el dispositivo técnico omnipresente, nuestras relaciones humanas contemporáneas se expresarían, técnicamente, a través de lo que podemos llamar, siguiendo a Baudrillard (1978), el *simulacro de la presencia*. Simulacro en fin, porque en ellas el Otro no se hace presente: solamente está siendo restituido por el aparato; con todo, simulacro de una presencia que aspira a ser, lo más que puede, indicialmente reivindicada. Dispositivos de comunicación simultánea<sup>1</sup> que generan la ilusión de una instantaneidad que solo existe en la relación interpersonal presencial; que aspiran, de alguna forma, a disimular la ausencia de un Otro necesariamente incompleto; que buscan recuperar, pues, la *carne negada del Otro*.<sup>2</sup>

Sociedades organizadas, técnicamente, alrededor de simulacros de presencias. Sociedades que pretenden recuperar, a través del artificio, los lazos humanos que hemos perdido. Sociedades contemporáneas que, inadvertidamente, han errado el camino: no conformes con buscarlo a la manera natural (esto es, en el vínculo humano cargado de cuerpo), hemos optado por recomponer al Otro a través de canales artificiales que no hacen más que alejarlo y devolverlo encogido, que acaban por recortar, inevitablemente, su verdadera condición humana.

<sup>1</sup> En particular, a través de algunas de las aplicaciones comercialmente difundidas, entre otras: *Whatsapp*, *Skype*, *Blackberry Messenger*, *Facebook Messenger*.

<sup>2</sup> En este sentido, es dable pensar que en los mensajes instantáneos que circulan a través de nuestros dispositivos contemporáneos lo que importa no es tanto el mensaje en sí mismo, sino, más bien, la restauración de una instantaneidad que se ha perdido: la recuperación de una pureza que solo existe en la comunicación cara a cara.

## Bibliografía

- Bauman, Zygmunt. 1999. *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, Jean. 1978. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Debord, Guy. 2003 [1967]. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Flichy, Patrice. 2006. "El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad", Telos n° 68.
- Fromm, Erich. 1984. *Sobre la desobediencia y otros ensayos*. Buenos Aires: Paidós.
- Heller, Ágnes. "Sentirse satisfecho en una sociedad insatisfecha. Dos notas". En Heller, Ágnes y Ferenc, Fehér. 1988. *Políticas de la postmodernidad. Ensayos de crítica cultural*. Barcelona: Península, pp. 162-197.
- Lipovetsky, Gilles. 2002 [1983]. *La era del vacío*. Buenos Aires: Anagrama.
- Levis, Diego. 1999. *La pantalla ubicua: comunicación en la sociedad digital*. Buenos Aires: Ciccus/La Crujía.
- Marx, Karl. 2004. *Manuscritos económico-filosóficos de 1844*. Introducción y traducción de Miguel Vedda. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Williams, Raymond. 2004 [1960]. "El sistema mágico". Revista Telos no. 61.

© Santiago Koval 2013

Doctorando en Sociedad de la Información y el Conocimiento  
(Universitat Oberta de Catalunya)

[santiagokoval@gmail.com](mailto:santiagokoval@gmail.com)

[www.santiagokoval.com](http://www.santiagokoval.com)

### **La condición humana en la era tecnocientífica**

Deseos, necesidades y representaciones sociales



Esta obra está bajo una

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5

Argentina.

#### **Usted es libre de**

Compartir- copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra.

#### **Bajo la condición de**

*Atribución* — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

*No Comercial*— No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

*Sin Obras Derivadas* — No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.