

¿Derechos humanos para el mundo 2.0?

Human rights for the World 2.0?

Marcela VÉLEZ LEÓN

Universidad Autónoma de Madrid

Recibido: 08/02/2013

Aprobado: 24/04/2013

Resumen:

Parece innegable que el surgimiento y desarrollo de las nuevas tecnologías ha producido una transformación material del mundo. Ahora bien, dicho cambio, en el cual nos hallamos aún inmersos, tiene diferentes lecturas posibles, pudiendo entenderse como e-topía –como propone W. Mitchell– o hiperrealidad –siguiendo ahora a J. Baudrillard–. Una reflexión acerca de estas posturas antagonistas y su potencial aplicabilidad al mundo contemporáneo servirá de base aproximativa a un nuevo concepto de sujeto que atienda a su estrenada condición postmoderna, como protagonista imaginario de un mundo 2.0. A partir de estas premisas teóricas se justificará un necesario replanteamiento de los llamados “Derechos humanos”, derechos modernos que no encajan ya con un sujeto postmoderno que ha rebasado los principios que dieron pie al surgimiento de aquéllos. En resumen, el cambio de las condiciones materiales del mundo hace que las ideas que lo rigen deban ser revisadas, y cómo no, dentro de dichas ideas, los Derechos Humanos se plantean como primordiales en la reflexión filosófica actual.

Palabras clave: Nuevas tecnologías, Derechos Humanos, e-topías e hiperrealidades, nuevos sujetos, mundo 2.0.

Abstract:

It seems undeniable that the arousal and development of new technologies have caused a material transformation of the world. This change, in the middle of which we currently live, can be read in different ways, namely as an e-topy –as W. Mitchell suggests– or as a hyper-reality –according to J. Baudrillard–. A reflection on these confronted views and their potential applicability to the contemporary world can offer an approximate basement for a new concept of subject, which could work well for its new postmodern condition, as a fictional protagonist of a 2.0 world. Starting from these theoretic premises, a necessary redesign of the so called “Human Rights” must be justified; these modern rights don’t match anymore with the notion of a postmodern subject that has already overtaken the principles that gave birth to that juridical frame. Therefore, the consequence of a change in the material conditions of our world is that we must rethink its main ideas, and, of course, among them, Human Rights, which play a fundamental role in the contemporary philosophical thought.

Keywords: new technologies, human rights, e-topies and hyper-realities, new subjects, 2.0 world.

En una reflexión que se plantee el rol de los Derechos Humanos ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, considero que es deseable una redefinición de las condiciones actuales que enmarcan el estatus del mundo en tanto que “mundo 2.0”, es decir, el mundo que, sin entrar en debates terminológicos, podríamos llamar “postmoderno” como resultado de una nueva configuración espacio-temporal provocada por las nuevas tecnologías, y fundamentalmente por la tecnología comunicativa por excelencia, a saber, Internet. Asociado a este “mundo 2.0” ahondaré en el análisis de conceptos tales como “realidad”, “sujeto”, “identidad” o “relación”, los cuales, a su vez, se reconfiguran en el paso de un mundo –u orden vigente– a otro, conceptos que, en última instancia, han de servir de base para la reflexión acerca de la construcción de una nueva “generación” de Derechos Humanos. En este sentido, quisiera anticipar que el marco último desde el que se propone esta investigación es precisamente la convicción acerca de la necesidad de una ampliación sustantiva de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 que tome en consideración la *telematización* del mundo en cuanto mundo 2.0.

Los Derechos Humanos no son –o no deberían ser– entidades abstractas al margen de nuestras acciones o meras instancias teóricas liberadas de las impurezas contextuales, si lo que se pretende es que atiendan a problemas reales, enclavados en un tiempo histórico y en circunstancias concretas. Dicho de otro modo, los Derechos Humanos no han de fundamentarse filosóficamente como meras garantías ideales separadas de las condiciones concretas de existencia sino que, en tanto producto cultural, deben estar integrados en el circuito de la realidad social vigente. No hay productos culturales al margen del sistema de relaciones que constituye sus condiciones de existencia: no hay productos culturales en sí mismos, y por ello, no pueden ser considerados al margen del contexto específico en que surgen y sobre el que actúan. En suma, la Declaración de Derechos Humanos constituye algo más que el conjunto de normas formales que los reconocen y los garantizan a un nivel

nacional o internacional. Por ello, la hipótesis de partida que manejaré sostiene que los Derechos Humanos no son algo dado y construido de una vez por todas en 1789 o en 1948, sino que se trata de *procesos* que representan la dinámica de resistencia contra todo tipo de violencia ejercida contra los individuos y las colectividades. Sin embargo, no se trata de procesos abstractos sino que, precisamente, toman forma a partir de las circunstancias materiales del mundo del que surgen. En este sentido se entienden también las diferentes “generaciones” de Derechos proclamadas por diversos autores; y es en virtud de esta sucesión de versiones que se reclama, en efecto, la necesidad de una cuarta (en algunos casos, quinta, sexta y hasta séptima) generación que abrace nuestro mundo mediatizado e informatizado. Ahora bien, ¿en qué consiste este mundo 2.0? ¿Existe algún acuerdo sobre los rasgos característicos de esta postmodernidad? La respuesta que se dé a estos interrogantes será fundamental a la hora de desarrollar un replanteamiento de Derechos, y es por ello por lo que, en las líneas que siguen, me dedicaré a contraponer dos lecturas, *prima facie* antagónicas, acerca del mundo en el que nos hallamos inmersos: por un lado, traeré a colación la propuesta de Jean Baudrillard, sociólogo y filósofo francés que ocupará el polo tecnofóbico; por otro lado, analizaré la propuesta de William Mitchell, arquitecto y urbanista australiano que defiende la vertiente tecnofílica.

El mundo 2.0 desde la “tecnofobia”

Empezando con la perspectiva sociológica y nihilista de Baudrillard, ésta se basa en la apuesta por el “simulacro” como categoría central de una “hiperrealidad” mediatizada –*su mundo 2.0*– que ha devorado lo auténticamente real y ante la cual sólo cabe un pseudo-ascetismo electrónico. En efecto, para Baudrillard “lo real no posee entidad racional [...] ya no es más que algo operativo que ni siquiera es real puesto que nada imaginario lo envuelve. Es un hiperreal, el producto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio –ciberespacio, cabría apuntar– sin atmósfera”.¹ Por tanto, hay una primacía de los símbolos sobre las cosas, signos de lo real que impedirán cualquier posible renacimiento de lo real mismo. Lo hiperreal, eso que aparentemente ahora ocupa el vacío de la realidad, se establece entre lo real y lo imaginario; en cuanto simulacro, finge tener lo que no tiene, un sustrato que, al fin y al cabo, devuelva el sentido perdido y restablezca en su auténtico lugar a lo verdadero y lo falso como referencias o causas objetivas.

La *era tecnológica* en la que se instaura el mundo del siglo XXI se presenta, de este modo, como la era de la muerte definitiva de lo real. Los principales creadores de esta era –los creadores de simulacros– son precisamente los *mass media*. Éstos, en cuanto que “funcionan como un conjunto de signos sometidos a su carácter de signos, en modo alguno a su finalidad real”,² acabarían creando sucesos irreales e incontrollables, sin contenido ni fin propios. Se instaura, a partir del primer gran simulacro, el capitalismo,³ una *lógica de la simulación* en pos de la anterior *lógica de los hechos* y cabe, ahora, toda interpretación: *anything goes*. El modelo, todos los modelos, anteceden al hecho mismo y generan el estado simulado que denuncia el autor. Si todo vale, y esta norma se establece como la guía suprema, aparece la simulación como una cuarta dimensión en la que el mundo se disfraza de realidad y el ser humano vive sumido en una nueva caverna platónica: rodeado de

¹ BAUDRILLARD, JEAN. *Cultura y Simulacro Barcelona*, Kairós, 2012, pp. 11

² *Ibid.*, p. 50

³ Según el autor, éste es efectivamente el primer momento en la Historia en que se desestructuran todos los referentes y se los tergiversa, intercambiándolos indistintamente. Así, se asienta una “ley radical” de equivalencias e intercambios que liquida todo valor, toda equivalencia real entre la producción y la riqueza generada por aquella.

imágenes que nada tienen que ver con lo verdaderamente real. Más aún: que matan lo real. La restitución del original distrae, difumina la exterminación de lo real y lleva, en última instancia, a una superproducción, una producción y reproducción que intenta resucitar lo real que se ha esfumado, que se ha resbalado entre los dedos de la vida, pero que lo único que consigue es, por supuesto, la hiperrealidad del mundo. Ésta es, según el autor, “la histeria característica de nuestro tiempo”,⁴ basada en esa búsqueda desesperada de recuperar la identidad, el sentido y la verdad.

Hasta tal punto llega el desamparo del hombre postmoderno que ni siquiera puede probar ya que lo real sea real, y se pierde, entonces, en un laberinto sin salida, sin flecha, sin guía, pero eso sí, entretenido con la “tv-verdad” o “drama litúrgico de masas”,⁵ creyéndose observar mientras es más que observado, analizado, escaneado, tipificado. Ya no hay posibilidad de visión panóptica, no hay punto focal: sólo *medium*, violencia a nivel molecular que abole todo efecto en su permanente mutación de lo real –que ya no existe– por lo hiperreal. La tecnología y la electrónica han engañado al hombre y lo han encerrado en un universo paralelo al real, un universo mediatizado y virtual en el que es imposible escapar del control y la satelización de todo el planeta como excusa de la hiper-seguridad que se precisa. No cabe revolución real alguna porque el propio sistema impide el retorno de la realidad y si la hubiese, ésta sería una manifestación *simulada*, controlada y hasta provocada, seguramente, por los propios *mass media*. No hay salida. No hay presente, ni pasado, ni mucho menos, futuro. Todo es mentira, *simulacro*.

A la demostración de sus tesis se entrega Baudrillard en *La ilusión del fin* donde propone, como punto de arranque, tres analogías fundamentales que explican, a su juicio, “la huelga de los acontecimientos”. En primer lugar, la aceleración, la velocidad de las sociedades actuales, herencia de la modernidad y sus estandartes técnicos, sus medios de comunicación de masas, que, como productores de simulacros, han propulsado al hombre al hiperespacio sacándolo de una realidad a la que nunca podrá regresar: el hombre ahora ha caído, ha sido verdaderamente expulsado del paraíso. La informática, las redes y la virtualidad terminaron por catapultar la salida, por destruir los últimos referentes objetivos a los que el hombre se aferraba. Ya no hay opción. Los eventos, incapaces de cristalizar precisamente por la falta de referente, se acumulan, se dispersan y confunden.⁶ Negando este primer postulado, sale a la luz la segunda de las hipótesis baudrillardianas: la disminución de la velocidad. Tomando el término físico de “materia”, nace la *hiperdensidad* por exceso de materia inánime, esto es, de masas que neutralizan todo sentido posible, todo relato. No hay, véase con atención, progreso posible, porque es tan pesado el cuerpo de las multitudes que su propia trayectoria frena el tiempo. No hay tiempo. Todo es absorbido por la masa. Al fin, la tercera y última analogía de la que se sirve Baudrillard es la que denomina “efecto estereofónico” con la intención de aludir al “efecto de simulación”. Las exigencias postmodernas de fidelidad acústica de los medios de reproducción sonora son, a juicio del pensador francés, claro ejemplo de que la música “desaparece en la perfección de su materialidad, en su propio efecto especial”.⁷ Así, el

⁴ BAUDRILLARD, JEAN. *Cultura y Simulacro*, op. cit. pp. 53.

⁵ *Ibid.*, p. 60.

⁶ “Cada conjunto, cultural, incidental, debe ser fragmentado, desarticulado, para entrar en los circuitos, cada lenguaje debe resolverse en un dispositivo binario para circular no ya por nuestras memorias sino por la memoria, electrónica y luminosa, de los ordenadores. No hay lenguaje humano que resista la velocidad de la luz. No hay acontecimiento que resista su difusión planetaria. No hay sentido que resista su aceleración. No hay historia que resista el centrifugado de los hechos, o su interferencia en tiempo real”. BAUDRILLARD, JEAN. *La ilusión del fin*. Barcelona, Anagrama, 1993, pp. 11.

⁷ *Ibid.*, p. 16.

efecto de simulación se presenta como la obsesión, la compulsión por la técnica, por la búsqueda del modelo perfecto, una vuelta, en suma, al dualismo platónico, al *eidós* perfecto que ahora, en la postmodernidad, saca su vena asesina y destruye la otra cara de la moneda, su *alter ego* fenoménico. Es tal el *nudo gordiano* de lo *hiperreal* que ya no hay punto al que aferrarse que no sea una simulación más: el mundo simulado, el mundo perdido, el mundo de hoy. Sólo cabe ser o anti-electrónico o hacker para ser insurrecto,⁸ para poder, al menos, lanzar un gemido de queja y dolor ante tanta pérdida, ante el desvanecimiento del propio concepto de *ser humano* en pos del de *ser infrahumano*, carente de todo valor.⁹

En resumen, podríamos decir que la apuesta –indudablemente tecnófoba– de Baudrillard se basa en la idea de que la virtualidad destruye no sólo la realidad sino que a su vez arrasa con todo referente objetivo siendo el primero de ellos la *identidad*. El individuo, en tanto ser humano, desaparece, dando paso a la masa informe configurada por seres infrahumanos no susceptibles de Derecho *Humano* alguno. El mundo 2.0 sería un mundo *hiperdenso* en el que sólo una completa oposición a la tecnologización devolvería el sentido al sinsentido postmoderno. Sin embargo, la tecnología ya está aquí, presente *en-el-mundo*, y por ende, convive con el hombre que interactúa con ella y por ella resulta también modificado. Limitarse al planteamiento reaccionario de Baudrillard no supone más que detenerse en el nihilismo moralizante que oculta otras posibles y complementarias lecturas de nuestro objeto de estudio. Por ello, se contrapondrá ahora la propuesta recién vista con la de su extremo opuesto, a saber, la de la tecnofilia, representada y defendida por William J. Mitchell, autor de *e-topia*, obra de gran interés y de la cual extraeré a continuación las principales tesis con vistas al cruce quiasmático entre ambos polos para arribar al análisis último del mundo postmoderno sobre el cual, en mi opinión, debieran erigirse los Derechos Humanos de cuarta generación.

El mundo 2.0 desde la “tecnofilia”

Mitchell parte de una analogía que, a modo de metáfora, compara las redes de distribución de agua y electricidad de las ciudades modernas con las canalizaciones postmodernas de bits y datos. Este cambio fundamental afecta, como es obvio, a la propia estructura de la ciudad y, por ende, a la vida y las relaciones de sus ciudadanos, tal como señala el propio autor al decir que “ahora tenemos tuberías para bits, redes digitales de gran capacidad para transportar información cuando y donde queramos. Esto nos permite hacer muchas cosas sin tener que ir a ninguna parte”.¹⁰

⁸ “En mi opinión, hay dos posibles insurrecciones al nuevo orden tecnológico: una subjetiva, de la que participan individuos como yo, contrarios al método electrónico, y otra objetiva, de la que forman parte los virus espontáneos. Son accidentes que podrían derivar en catástrofes. Aunque, por desgracia, los escépticos no debemos albergar demasiadas esperanzas de que esto llegue a suceder. El sistema es demasiado fuerte para que se desmorone”. BAUDRILLARD, JEAN “Las elites electrónicas provocarán la aparición de un Cuarto Mundo informáticamente subdesarrollado”, en *Muy interesante*, nº 173, Octubre 1995.

⁹ “Se perderá el propio concepto de ser humano. Pasaremos al ámbito de lo infrahumano, de la mera genética, donde las especies se desarrollen y muten, pero no en función de los valores del hombre. La ciencia va, en ese sentido, hacia una acción exclusivamente molecular. Actuará sobre el código genético, las partículas... Es decir, entenderá al hombre según su fórmula, y no según su forma”. Cfr. *Ibid.*

¹⁰ “Now we have pipes for bits -high- capacity digital network to deliver information whenever and wherever we want it. These allow us to do many things without going anywhere”. MITCHELL, WILLIAM, *e-topia*. USA, Massachusetts Institute of Technology, 1999, p. 4.

A partir de esta primera tesis que justifica, por otro lado, la necesidad de repensar el espacio, no sólo público, como las ciudades o los pueblos, sino también privado, el autor extrae una consecuencia fundamental, esto es, el cambio en el *tempo* de la vida que produce la comunicación digital. Al igual que la electricidad alteró el ritmo de la vida, la informatización no deja intacto el tiempo, y por ende, supone unas consecuencias sociales igualmente importantes. En resumen: la aparición de un nuevo mundo interconectado globalmente en todo momento y lugar hará añicos al viejo tejido social de convivencia estricta y compartida espaciotemporalmente. Pero también la ruptura con la modernidad y el paso a la postmodernidad significa para Mitchell un cambio de ubicación de las palabras que, tras su primera forma oral, quedaron congeladas primero en la escritura, para pasar después a ser difundidas por todo el mundo mediante la imprenta a través de libros y que, finalmente, se convirtieron en una parte integrante más del fluido electrónico a través de las redes informáticas.¹¹ Así las cosas, y a juicio del autor, “el trabajo material ya no necesita esfuerzo físico”, y las distancias, no sólo físicas sino intelectuales, sociales, comerciales, y de toda índole no se ven impedidas de ningún modo.

La estructura global de conexiones de telecomunicación que planea sobre nuestras cabezas cambiará, según Mitchell, las relaciones y los valores existentes, haciendo indefectible la inclusión, en toda reflexión, de los nuevos lugares, los *virtuales*, además de los antiguos, los *físicos*. Se trata, en suma, de un desprendimiento de la materia que redefine la realidad desde su base conceptual y que no puede más que ser asumido ya que no queda posibilidad de elección. Los avances tecnológicos ya han sido, y están siendo, y si se quiere ser *realista* habrá de asumirse la tarea de diseñar un futuro no predeterminado ya que toda transformación consecuencia de la tecnologización, no es más que el producto de la convergencia gradual de diversos procesos prolongados, trama narrativa que explota y alcanza su culmen en el evento clave: el nacimiento de la *World Wide Web*.¹² Así, lo que se ha alcanzado, finalmente, es que dé comienzo el nuevo estatus de la información en el que ésta se vuelve incorpórea e insondablemente veloz, apareciendo nuevas formas de comunicación asincrónicas frente a la antigua y restringida sincronía local.¹³ La principal consecuencia de esta dimensión comunicacional se materializará, por lo demás, en un cambio en las relaciones sociales ahora enmarcadas en mundos virtuales compartidos por todos aquellos que tengan el acceso (hasta ahora, en buena medida, privilegiado) a la red, y cuenten con los componentes necesarios, véase electricidad, pc y pantalla. Y así, dichas relaciones sociales, no ya en el ámbito privado sino a gran escala, fomentadas por tantas facilidades, devendrán auténtica interdependencia global, merced a la cual, la globalización económica y cultural impulsada por el capitalismo se verá reforzada y exponencialmente multiplicada, y así asentada definitivamente. Pero, además, el sistema digital provee al individuo de todo lo que se le pueda presentar como necesario, es decir, conlleva en sí un

¹¹ “Today, text and images float free even from paper, and are pumped around at amazing speed through computer networks”. *Ibíd.*, p. 6.

¹² En concreto, a juicio de Mitchell, “los elementos cruciales de este brebaje incendiario han sido el equipo para el almacenamiento, transmisión, conexión en red y procesado de la información digital, junto con los programas y los interfaces correspondientes”. “The crucial ingredients of the incendiary brew have been digital information storage, transmission, networking, and processing hardware, together with the associated software and interface capabilities.” *Ibíd.*, p. 13.

¹³ En este sentido Mitchell lleva a cabo una comparación entre los tiempos sincrónicos y asincrónicos tanto locales como a distancia. Por ejemplo: la televisión o la radio permiten la comunicación sincrónica a distancia, frente a las conversaciones cara a cara que son sincrónicas pero locales. De otra parte, la escritura abre la vía de la posibilidad asincrónica de la comunicación, y así, dejar un post-it a nuestro compañero se basa en la asincronía local mientras que un email permite la asincronía a distancia. Han florecido, en resumen, nuevas formas comunicativas que ha despertado la era de la comunicación.

sistema de necesidades que se hará omnipresente en todos los rincones habitados por el hombre. Una red de servicios que se verá complementada o acompañada por otros nuevos espacios para la discusión y la organización –piénsese en Facebook o Twitter y sus notables consecuencias en las recientes movilizaciones sociales en diferentes lugares del mundo–, impulsando el sueño de auténtica democracia. Ya no importará, de hecho, el tamaño de las ciudades, porque dará igual estar en una ciudad o en un pueblo o en la mitad del desierto, siempre que haya una conexión, un enchufe al mundo virtual a través de las “superautopistas de la información”.

De modo similar, la relación del hombre consigo mismo se ve afectada en tanto es posible subvertir la propia identidad en el ámbito de las relaciones electrónicas. Cual si de un baile de máscaras se tratara, Internet permite, e incluso, alienta, la generación de *avatares* que representan un papel o rol sustituyendo al *real*. Pero para Mitchell, al contrario que para Baudrillard, esto no es un problema, ya que lo que se consigue son nuevas oportunidades socialmente útiles para entablar nuevas relaciones sociales que de otro modo nunca se hubiesen fraguado. La creación de identidades alternativas permite “ponerse temporalmente en el lugar de otros”,¹⁴ eso sí, un *otro* imaginario creado merced al antojo del usuario de turno. Dado que el número de nuestras relaciones sociales se verá exponencialmente incrementado gracias a –o a costa de– la red, las nuevas fronteras serán, más que físicas, psicológicas. El incremento numérico supondrá, para una mente limitada como la humana, un descenso en la atención que se presta a los demás, a toda esa masa ingente que son “los amigos virtuales”. Pero no hay que confundirse: la capacidad de interacción humana no es algo fijo e inamovible y no por la presencia de las relaciones virtuales desaparecerán las físicas. De lo que se trata, para Mitchell, es de “saber repartir el tiempo” en función de las necesidades y los deseos que nos vayan surgiendo a lo largo de los días. En efecto, estos cambios afloran cuando se toma en consideración la nueva economía: la *economía de presencia*, que se basa en el cálculo de costes y beneficios de los distintos grados de presencia ahora posibles en el marco del nuevo mundo virtual. Y es que la presencia física consume no sólo dinero, sino sobre todo tiempo. Ahora “estar presente” no implica necesariamente la corporalidad, la presencia física.

Economía de presencia y revolución digital, aliadas, ofrecen nuevas posibilidades: lo material compite con lo virtual, y por tanto, la vida, y su espacio han de ser redibujados, repensados y reconstruidos. Por ello propone que en vez de las ciudades modernas, ya casi a punto de estallar de *hiperdensidad*, se proyecte el futuro sobre *e-topías* o ciudades del mundo 2.0, esto es, “ciudades económicas y ecológicas que funcionen de manera más inteligente”¹⁵ y que hagan que la condición de urbanidad civilizada se base menos en la acumulación de objetos y más en el flujo de información, menos en la centralidad geográfica y más en la conectividad electrónica, en resumen: que los lugares virtuales y reales funcionen de forma paralela e interdependiente complementándose mutuamente de modo pacífico. Pero, ¿sobrevivirá esta convivencia pacífica o se denostará lo real en pos de lo virtual? ¿Se derribarán las diferencias entre lo privado y lo público? ¿Habrá un nuevo territorio fuera de todo control? ¿Se eliminarán por completo todas las fronteras físicas existentes? Para el australiano la interconexión realidad-virtualidad que permitirán las *e-topías* mantendrá fusionadas armónica y alegremente estas dimensiones, separadas, de hecho, sólo por una pantalla –ya sea de ordenador o de televisión–.¹⁶

¹⁴ “Step temporarily into the shoes of others”. Ibid., pp. 87.

¹⁵ “Lean, green cities that work smarter”. Ibid., pp. 147.

¹⁶ Mitchell rescata las palabras de Paul Saffo para explicitar el rol que las pantallas juegan en la vida postmoderna: “Two parallel universes currently exist -an everyday analog universo that we inhabit, and a newer digital universo created by humans, but inhabited by digital machines. We visit this digital world by peering

En conclusión, en el universo *e-tópico* de Mitchell las máquinas interactúan inteligentemente con su entorno. Los aparatos electrónicos, con el diseño correcto, encajarán en el mundo como si de piezas de *Lego* se tratase, como si consistieran en una nueva parte del mobiliario del mundo: *atienden, responden y se anticipan* a las necesidades diarias de los seres humanos, y al hacerlo, se convierten en puntos de suministro de una gama de servicios cuyo alcance aún es difícil de imaginar. Lo que sí es predecible sin duda alguna es que la informática, en muy poco tiempo, se convertirá en base fundamental de la vida humana, de una nueva vida más *completa, fácil y ecológica* sobre el *ágora global*, un nuevo estatus en el que las máquinas mediarían, en fin, las propias relaciones humanas, llevándolas a nuevos cauces en los que la única normatividad vendría dada por la propia infraestructura tecnológica y, por ende, todo Derecho Humano resultaría, *prima facie*, innecesario.

¿Pensar los Derechos Humanos en el mundo 2.0?

Como se ha ido adelantando al final de cada uno de los apartados anteriores, las posibles caracterizaciones del “mundo 2.0” –ora tecnófobas, ora tecnófilas– llevan, tanto por exceso como por defecto, a una supresión de los propios Derechos Humanos por la ausencia de un sustrato de aplicabilidad de los mismos. Sin embargo, ni el mundo real desaparece tras el simulacro de la *hiperrealidad*, ni *las e-topías* dejan de ser puras utopías electrónicas. Por ello, quizás convenga llevar a cabo un repaso que entrelace y supere conceptualmente ambas propuestas para esclarecer el papel que el implacable peso tecnológico de la contemporaneidad impone sobre cualquier posible generación de Derecho postmoderno.

Ciertamente, la *era telemática* tiene como protagonista esencial a la máquina inteligente, máquina incorpórea, puramente algorítmica que se ejemplariza –y de hecho así fue gestada– en la *máquina de Turing*. Pero no debe olvidarse, como parece que hizo Mitchell, que esta máquina no es real, que es, en efecto, un *simulacro*, cuya existencia es meramente mental y por ello ideal, absolutamente abstracta. Ahora bien, que no exista la inteligente *máquina de Turing*, no implica que no *existan* las máquinas en general; de hecho *existen* y modifican efectivamente la vida y el mundo, o mejor, y quizás por vez primera en la historia, *crean mundo*. No se trata solamente del nuevo mundo virtual de la red, sino la conciencia misma de la totalidad física que, englobada en el astro terrestre, llamamos mundo, conciencia que alcanzamos gracias a la observancia de la globalización virtual y su trasposición hacia y en lo real: *mundo 2.0* que enmarca y posibilita conceptualmente *nuestro* mundo en tanto conciencia del mismo. Y este nacimiento o dotación de sentido fue posible gracias, ante todo, a la máquina por excelencia: el ordenador; en palabras de Félix Duque “sólo en un una comunidad basada en el ordenador puede surgir por vez primera la «conciencia-de-mundo»”.¹⁷ El mundo, ahora, se pone ante nuestros ojos como el entramado de redes de comunicación en el que el hombre no sólo mira panópticamente a su alrededor, sino que se contempla a sí mismo en un nuevo espejo virtual: *lo ve todo*. No se acaba la realidad y se ve sustituida por una hiperrealidad, como apuntaba Baudrillard: no es para tanto. La máquina permite nuevas formas de organización comunitaria, de convivencia

through the portholes of our computer screens, and we manipulate it with keyboard and mouse much as a nuclear technician works with radioactive materials via glovebox and manipulator arms. Our machines manipulate the digital world directly, but are rarely aware of the analog world that surrounds their cyberspace”. Saffo, P. “Sensors: The Next Wave of Innovation”, *Communications of the ACM* 40, no 2 (February 1997), pp. 93-97 citado en Mitchell, W. op.cit. p.33.

¹⁷ DUQUE, FÉLIX. *Filosofía para el fin de los tiempos*. Madrid, Akal, 2000, p. 27.

social, de conocimiento, en suma, la máquina de máquinas, *personal computer* y su extensión social, la *World Wide Web*, permite la creación de un nuevo mundo en sentido amplio, y de toda identidad dispuesta para habitarlo, pero sobre todo, libera al hombre de la pesada carga de su cuerpo, recordándole lo humano que es frente a la máquina, recordándole su dimensión de corporalidad, de materia que vive, sufre y siente.

Es también cierto que la tecnología “crea *simulacros virtuales*, más potentes y efectivos que este conjunto mal trabado de juegos de lenguaje y de prácticas técnicas al que acostumbramos a llamar «realidad»”.¹⁸ Surgen, como muy bien apuntó Mitchell, nuevas formas de ser “ser humano”, basadas más que en la idea genérica e ideal de Humanidad, en la toma de conciencia de la finitud humana, de su proximidad corporal. Pero, sin Humanidad, ¿cómo hablar de Derechos Humanos? Si las prácticas tecnológicas liberan al hombre de su sujeción, de sí mismo en tanto sujeto, parece que no tuviese sentido ni siquiera mentar ninguno de aquellos Derechos. Ahora bien, ¿no deberían, precisamente, los Derechos Humanos contemporáneos defender la propia *Humanidad* en una relación de primacía o de prioridad lógica sobre la virtualidad? ¿O quizás haya que revisar, antes que nada, la propia noción de *Humanidad* que, a raíz de las lecturas anteriores, parece haber surgido en la posmodernidad? En este sentido, y como primera conclusión, se muestra ahora patente la necesidad de seguir buscando nuevas fórmulas, nuevos Derechos, que respondan adecuadamente a estos nuevos modos de ser y de existir, de relación y de sujeción a lo real, a los nuevas formas de Humanidad que incluyen, en efecto, una realidad virtual que se entretiene con la material y que genera, precisamente, este *mundo 2.0*.

Imposible negar, en suma, que las nuevas tecnologías ofrezcan beneficios y nuevas posibilidades de existencia y relación; empero, este reconocimiento no debe impedir una toma de conciencia de aquellos posibles perjuicios que, a la postre, puedan acabar socavando las bases fundamentales del ser humano. No se trata, tampoco, de llegar, claro está, a la *hiperapocalíptica* visión baudrillardiana en la que el hombre, habitando dos mundos, se escinde entre ellos y anhela la emergencia de un sentido inalcanzable. Es más, el discurso del sociólogo francés debería entenderse más bien como “una exhortación moral, como una sátira distorsionada que peca tanto por exceso como por defecto”,¹⁹ pero que busca, en definitiva, el mismo objetivo que Mitchell, a saber, la llamada de atención sobre la necesidad de pensar cómo canalizar y conseguir efectivamente actuar en medio del continuo de corriente mediática en el que se hunde la postmodernidad. Efectivamente, la revolución digital ha aportado una gran cantidad de facilidades, de mejora de la vida, de equitatividad en muchos ámbitos, al género humano. Pero también presenta altos riesgos, siendo, quizás, el peor de ellos, el de una posible hegemonía y trasposición de lo virtual en pos de lo vital. Ante esta perspectiva sólo queda preguntarse: ¿Es este cercano y mayúsculo peligro ante el que debe proteger todo Derecho Humano postmoderno? Y si la filosofía es, recordando a Hegel, su propio tiempo aprehendido en pensamientos, ¿no debe asumir la tarea de caracterizar conceptualmente, primero, a esta nueva Humanidad para alcanzar, después, una propuesta normativa sobre la posible Declaración de Derechos Humanos que sea trasunto del mundo 2.0 en el que nos ha tocado vivir?

Se buscaba, en última instancia, invitar al lector a una reflexión sobre la pregunta que guía este artículo: ¿Es posible seguir hablando, en los mismos términos, de “Derechos Humanos” en este mundo 2.0, mundo posmoderno mediado tecnológicamente? Una vez visto el innegable cambio material que el mundo ha sufrido desde la aparición de los

¹⁸ *Ibíd.*, p. 61

¹⁹ *Ibíd.*, p. 202

mentados “Derechos”, así como la transformación de los propios sujetos que lo habitamos, ¿cuál es, ahora, el concepto de “Humanidad” sobre el que habrá de recaer el peso de aquellos “Derechos”? La conclusión, en fin, del desarrollo aquí expuesto, quiere hacer hincapié en el hecho de que la pregunta desde la que se partía, aún sigue pendiente de reflexión y respuesta, y que abordarla es una urgente tarea ante la cual la filosofía no debe – ni puede– sustraerse. Para ello, la búsqueda de salidas ha de hacerse necesariamente mirando hacia –y desde– este nuevo y propio mundo –mundo 2.0– sin llegar, naturalmente, a la exacerbación del límite absoluto –fóbico o fílico– que acabaría por destruir radicalmente toda posibilidad de “Derecho”, sino, más bien, aunando estos polos activamente *en y por* una cierta mediación dialéctica que permita un acercamiento especulativo a las posibles claves de un nuevo marco normativo para los *Derechos Humanos posmodernos*.

Bibliografía citada

- BAUDRILLARD, JEAN, *Cultura y Simulacro*. Barcelona, Kairós, 2012
— *La ilusión del fin*. Barcelona, Anagrama, 1993
— “Las elites electrónicas provocarán la aparición de un Cuarto Mundo informáticamente subdesarrollado”, en *Muy interesante*, nº 173, Octubre 1995
DUQUE, FÉLIX, *Filosofía para el fin de los tiempos*. Madrid, Akal, 2000
MITCHELL, WILLIAM, *e-topia*. USA, Massachusetts Institute of Technology, 1999