


# Los excesos y los riesgos de la condición posmoderna: de la globalización a la digitalización y el riesgo de las No-Cosas

THE EXCESSES AND RISKS OF THE POSTMODERN CONDITION: FROM GLOBALIZATION TO DIGITALIZATION AND THE THREAT OF NON-THINGS

**Luciana Lazzeretti**

Dipartimento di Scienze per l'Economia e l'Impresa  
Università di Firenze  
[luciana.lazzeretti@unifi.it](mailto:luciana.lazzeretti@unifi.it)  0000-0002-9759-2289

Recepción: 11-06-2025 | Aceptación: 05-11-2025

**Resumen** La globalización y la digitalización son hijas de la condición posmoderna. Hoy en día, se evidencia el vertiginoso ascenso de una *black box society* caracterizada por “cajas negras”, donde algoritmos opacos analizan patrones de comportamiento de los usuarios, para clasificar perfiles, predecir preferencias políticas, emitir veredictos automatizados y orientar decisiones críticas —todo ello sin ofrecer justificación ni transparencia. Si en la fase de difusión de la globalización los temas de la valorización económica de la cultura reflejaban una dinámica en la que la economía primaba sobre la sociedad, discutiendo un posible desarrollo económico *culture-driven* frente a *data-driven*, ahora es más bien la tecnología la que ejerce un papel protagonista. De los excesos de la posmodernidad nos hemos ocupado en trabajos anteriores, discutiendo los riesgos asociados a la globalización y a la valorización de los museos y ciudades de arte como lugares de *high culture*, introduciendo el riesgo del *No-Lugar*, entendido como lugar antropológico generado por la pérdida de significados, relaciones e historia. Partiendo de las reflexiones que emergen de la literatura, abordamos ahora el tema de los riesgos de la digitalización, introduciendo el concepto del ‘riesgo de las No Cosas’, vinculado a la informatización, la desmaterialización del mundo y la pérdida de memoria que puede afectar a objetos, patrimonios artísticos muebles e inmuebles, patrimonios naturales, territorios, animales, plantas, e incluso quizás también a la propia humanidad.

**Palabras clave** Digitalización; Globalización; Sociedad algorítmica; No-Cosas; Patrimonio cultural.

**Códigos JEL** Z11; O33; L86.

**Abstract** Globalisation and digitalisation are both part of the postmodern condition. We are experiencing the increasingly rapid rise of a new “black box society” characterised by black boxes where algorithms, observing the characteristics of users, predict a class, a rating and suggest decisions without explaining the motivation. If, with globalisation, the issues of the economic enhancement of culture saw the primacy of the economy over society, discussing a possible culture-driven vs data-driven economic development, now technology plays a leading role. We have dealt with the excesses of

postmodernity in the past, discussing the risks associated with globalisation and the enhancement of museums and art cities as high-culture places, introducing the risk of the Non-Place, understood as an anthropological place, generated by the loss of meanings, relationships and history. Starting from the suggestions emerging from the literature, we now address the theme of the risks of digitalisation by introducing the concept of the “risk of Non-Things”, connected to computerisation, the dematerialisation of the world and the loss of memory that may involve objects, movable and immovable artistic heritage, natural heritage, territories, animals, plants, even perhaps humanity itself.

**Keywords** Digitalisation; Globalisation; Algorithmic society; Non-Things; Cultural heritage.

**JEL codes** Z11; O33; L86.

## 1. LA CONDICIÓN DE LA POSMODERNIDAD: UN RECORDATORIO

Modernidad es un concepto muy amplio y complejo que abarca diversos aspectos y perspectivas de análisis. Introducido por primera vez por Charles Baudelaire en su ensayo de 1863, *Le peintre de la vie moderne*, donde el autor definió como moderno aquello que es “transitorio, fugaz, fortuito, la mitad del arte cuya otra mitad es lo eterno e inmutable”<sup>1</sup>, enfatizando la contraposición entre antigüedad y modernidad y subrayando cómo la gran metrópolis era el lugar por excelencia donde la experiencia moderna se presenta en estas nuevas dimensiones.

Posteriormente, el término posmodernismo se ha utilizado en las ciencias sociales para formular varias teorías capaces de interpretar estas profundas transformaciones<sup>2</sup>. Filósofos, sociólogos, antropólogos, economistas y otros científicos sociales han reflexionado largamente sobre estos temas, empezando por el filósofo francés Jean-François Lyotard. Con su contribución seminal sobre la condición posmoderna, en su célebre obra *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*<sup>3</sup>, Lyotard se remonta al origen del posmodernismo en el desarrollo de las sociedades informatizadas del capitalismo avanzado. El autor define la modernidad como un período histórico caracterizado por la difusión de “grandes narraciones” (*grands récits*) o “metarrelatos” (*métarécits*), una serie de concepciones filosófico-políticas de carácter universal que él considera formas de legitimación del pensamiento y de la acción. Están basadas en una teoría histórica unificada, en términos de progreso y emancipación. Lyotard identifica en la Ilustración y en el idealismo las dos principales meta-narrativas de la modernidad y subraya, en los años 70, que la información ya no era considerada por su valor de uso sino como mercancía de intercambio, como un valor económico, destacando cómo el advenimiento de las nuevas tecnologías de la información ejercía un papel importante en el cambio, adelantándose de hecho a los tiempos. El autor escribe, específicamente: “el saber es y será producido para ser vendido, y es y será consumido para ser valorizado en un nuevo tipo de producción: en ambos casos, para ser intercambiado. Deja de ser un fin en sí mismo, perdiendo su propio valor de uso”<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> El presente artículo es traducción del publicado en italiano: “Gli eccessi e i rischi della condizione postmoderna: dalla globalizzazione alla digitalizzazione e il rischio delle Non Cose”, *Il Capitale Culturale*, 30, 2024, pp. 17-37. La traducción al español ha sido realizada por Javier Verdugo Santos.

Baudelaire 1962, p. 11.

<sup>2</sup> Frisby 1996.

<sup>3</sup> Lyotard 1981.

<sup>4</sup> Ivi, pp. 12-13.

El sociólogo inglés Anthony Giddens tuvo el mérito, en cambio, de haber introducido el importante concepto de *disembedding* (desanclaje o desarraigo)<sup>5</sup>, es decir, el proceso a través del cual las relaciones sociales son “desarraigadas” de sus contextos locales de interacción y reorganizadas en amplios arcos temporales y espaciales. En tales relaciones, los vínculos sociales y las interacciones ya no dependen del tiempo y del espacio físico, actuando también sobre el declive de las relaciones físicas, cara a cara, y favoreciendo la fragmentación de las identidades personales y sociales<sup>6</sup>. El autor identifica luego en los “sistemas expertos” – ensamblajes tecnológicos que permiten nuestras acciones – los principales responsables del desprendimiento espaciotemporal de la realidad, anticipando una de las condiciones características de la sociedad actual, representadas por el dualismo “*on line/on life*”, “*real/virtual*”<sup>7</sup>.

Por su parte, Zygmunt Bauman, sociólogo y filósofo polaco, describe más bien el ocaso de la modernidad y de las grandes ideologías con el paso del capitalismo sólido al capitalismo líquido, un capitalismo en el que se rompe la sólida cadena de valores fundamentales que ancla un individuo al grupo, dejando espacio a una comunidad donde todo es móvil, efímero, líquido, y donde la proliferación del individualismo y del consumismo han llevado a la mercantilización de cada aspecto de la vida del hombre y de la sociedad<sup>8</sup>.

Finalmente, recordemos la contribución del etólogo y antropólogo francés Marc Augé, que llamaba en cambio a la superación de la posmodernidad como *surmodernité*, una fase productora de No-Lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudelairiana, no integra en sí los lugares antiguos de la memoria; un mundo en el que se multiplican los puntos de tránsito como los aeropuertos y las ocupaciones provisionales generados por la “sobre modernidad” y por los tres excesos de tiempo, espacio y ego que inicialmente eran atribuibles a los riesgos de la llamada globalización del mundo<sup>9</sup>.

La globalización y la digitalización son temas que han sido y siguen siendo objeto de amplio debate desde el inicio del nuevo milenio, y son hijas de la condición posmoderna que mencionamos anteriormente. Estos fenómenos han modificado la relación entre espacio y tiempo<sup>10</sup>, impulsados primero por el surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y, posteriormente, por la consolidación del nuevo paradigma tecno económico de la inteligencia artificial frente a la inteligencia natural. Actualmente, asistimos al rápido ascenso de una *black box society*<sup>11</sup>, caracterizada por “cajas negras” donde los algoritmos, al analizar las características de los usuarios, predicen clasificaciones, juicios, calificaciones y sugieren decisiones sin explicar el porqué.

Si durante la fase de expansión de la globalización los temas de valorización económica de la cultura priorizaban la economía sobre la sociedad, y se debatía entre un desarrollo económico *culture-driven* (impulsado por la cultura) frente al *data-driven* (basado en datos), ahora es la tecnología la que ocupa un papel protagonista. La “economía de los datos” se ha convertido en el motor que condiciona no solo la economía, sino también la cultura y la sociedad.

El reciente debate sobre los riesgos de la inteligencia artificial (IA) en Estados Unidos y Europa, así como sus aplicaciones en las ciencias sociales, se ha hecho cada vez más

<sup>5</sup> Giddens 1990.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> Lazzeretti 2021

<sup>8</sup> Bauman 2002.

<sup>9</sup> Augé 1996.

<sup>10</sup> Sobre la transformación del tiempo y del espacio inducida por la digitalización, volveremos a discutirlo en los siguientes párrafos

<sup>11</sup> Pasquale 2015.

intenso<sup>12</sup>. En particular, Europa aspira a liderar la regulación para proteger los derechos fundamentales de usuarios/consumidores/ciudadanos, que se han convertido en *prosumers* (productores-consumidores de datos e información sin costo). Propone un enfoque *human centric* para la IA, cuyo objetivo es mejorar el bienestar humano, una perspectiva que podría ser adoptada por otros países con tecnologías avanzadas<sup>13</sup>.

## 2. EL PROPÓSITO Y LA LECCIÓN DEL RELATO

Sobre los excesos de la posmodernidad, nos hemos ocupado con anterioridad al analizar los principales riesgos asociados a la globalización y a la valorización de los museos y ciudades de arte entendidos como espacios de *high culture* (HC)<sup>14</sup>. Introdujimos y discutimos el “riesgo del No-Lugar –entendido como lugar antropológico–”, generado por la pérdida de “significados, relaciones e historia”<sup>15</sup>, identificando dos macro áreas de riesgo vinculadas tanto a la demanda como a la oferta cultural: la primera relacionada con las modalidades de gestión de los patrimonios y espacios HC, y la segunda con los comportamientos de los usuarios, ya sean turistas, ciudadanos u otros. Estos riesgos pueden ser inherentes a un No-Lugar (por ejemplo, un aeropuerto), inducidos por prácticas propias de los No-Lugares en un Lugar de Significados (como un museo o una ciudad de arte), o adquiridos por proximidad o contigüidad con No-Lugares (como la proliferación de *minimarkets* o comercios sin identidad junto a tiendas históricas, monumentos o espacios artísticos)<sup>16</sup>.

Ahora, en cambio, nos proponemos abordar los riesgos asociados a la digitalización mediante el concepto de “riesgo de las No-Cosas”, vinculado a la informatización, la desmaterialización del mundo y la pérdida de memoria que podría afectar a objetos, patrimonios artísticos muebles e inmuebles, entornos naturales, territorios, animales, plantas e, incluso, a la propia humanidad<sup>17</sup>. En nuestro estudio más reciente sobre el auge de la sociedad algorítmica<sup>18</sup>, comenzamos a cuestionarnos cuáles son los principales riesgos que la introducción de innovaciones tecnológicas como la IA podría generar en la sociedad y, específicamente, en el ámbito cultural. Identificamos algunos que, en parte, son atribuibles a la condición posmoderna, aunque sin llegar a configurar una noción integral de riesgo global que los englobe en su totalidad y complejidad<sup>19</sup>.

Una vez más, deseamos partir de las sugerencias que emergen de la literatura y de la capacidad del método narrativo para comprender y, en ocasiones, predecir lo que podría ocurrir en el futuro. En tiempos de gran incertidumbre y complejidad, caracterizados por el advenimiento de un nuevo paradigma tecno-económico<sup>20</sup>, el poder polisémico/previsor del

<sup>12</sup> Rifkin 2000; Floridi 2014; Zúkin 2022; Cristianini 2023.

<sup>13</sup> <https://www.artificial-intelligence-act.com>, 1.06.2024.

<sup>14</sup> Parafraseando las definiciones utilizadas para los lugares de alta tecnología *high tech*, hemos definido como lugares *high culture* (alta cultura) aquellos caracterizados por la presencia en su territorio de una elevada dotación de recursos artísticos, naturales y culturales de alto valor idiosincrático, como, por ejemplo, las ciudades de arte (Lazzeretti, 2003).

<sup>15</sup> Lazzeretti 2005, p. 15.

<sup>16</sup> Lazzeretti 2005.

<sup>17</sup> En este ensayo nos hemos limitado a discutir principalmente lo real y lo virtual, y no hemos considerado adecuadamente por ahora las implicaciones sobre el patrimonio cultural inmaterial. Cuando nos referimos a las “No Cosas”, nos referimos a aquellas cosas accesibles a través de un soporte digital.

<sup>18</sup> Lazzeretti 2020 y 2021.

<sup>19</sup> Hemos analizado los riesgos relacionados con la alienación y la *second life*, aquellos asociados a la pérdida del lenguaje natural, los sesgos técnicos y los errores ocultos, la pérdida de memoria, la pérdida de derechos fundamentales, y los vinculados a las desigualdades económicas, sociales e incluso digitales (Lazzeretti, 2021).

<sup>20</sup> Freeman 1974; Pérez 2002.

relato, entendido también como método científico, ha sido redescubierto por destacados economistas para analizar comportamientos de consumo y fenómenos económicos del capitalismo del nuevo milenio, marcado por la centralidad de la “comunicación” en lugar de la “producción” propia del siglo XX.

Como sostiene el psicólogo Jerome Bruner en *La cultura dell'educazione*<sup>21</sup>, el pensamiento narrativo constituye una de las dos modalidades principales de pensamiento mediante las cuales los seres humanos organizan y gestionan su conocimiento del mundo y tiene como objetivo aclarar y eliminar ambigüedades. El relato tiene como naturaleza propia la capacidad de expresar múltiples significados, y esta polisemia implica apertura a lo posible: el relato se convierte en una vía de transmisión abierta de un conocimiento que no puede limitarse a los enunciados demostrativos de la ciencia, sino vehiculizado mediante un proceso que alude al deseo de conocer, al saber escuchar, al saber elegir y al saber hacer.

Este valor es reconocido incluso por algunos premios Nobel de Economía. Robert Shiller<sup>22</sup> escribe en *Narrative Economics* que las historias que se vuelven virales también guían los grandes eventos económicos, demostrando el estrecho vínculo entre los comportamientos individuales, las narrativas y la economía, ya que pueden alterar la forma en que las personas toman decisiones económicas. Previamente, en *Animal Spirits*, Shiller, junto a George Akerlof<sup>23</sup>, ya había subrayado la importancia de analizar aquellos comportamientos que escapan a la visión estándar de la racionalidad económica, retomando la expresión keynesiana acuñada tras la crisis de 1929 para argumentar que las características cognitivas humanas generan efectos que los mercados no pueden gestionar. Richard Thaler, padre de la economía conductual junto al jurista Cass Sunstein, ha centrado su atención en el comportamiento humano dentro de la arquitectura de las decisiones, un campo clave en la confrontación entre inteligencia natural y artificial. Thaler afirma: “in the beginning there were stories. People think in stories, or at least I do it. My research in the field now known as behavioral economics started from real life stories”<sup>24</sup>.

Empecemos, pues, desde las historias, conscientes de que el mundo de los algoritmos es el mundo de lo probable, mientras que el de los humanos es el mundo de lo posible, para desarrollar nuestras argumentaciones. Esta vez, sin embargo, no partimos nuevamente de Calvino<sup>25</sup> y sus “ciudades invisibles” para discutir los excesos de la globalización del riesgo del No Lugar<sup>26</sup>, ni de Baricco<sup>27</sup> y *The Game* para reinterpretar el ascenso de la sociedad algorítmica como una historia de creatividad y cultura en lugar de una mera cuestión tecnológica (*a narrative of the future vs a narrative of the past*)<sup>28</sup>. Partimos, en cambio, de una novela distópica, *L'isola dei senza memoria*<sup>29</sup>, de la escritora japonesa Yoko Ogawa, para analizar el “riesgo de las No-Cosas” que ocurre en una isla, en un No-Lugar imaginario donde las cosas, los objetos y los recuerdos desaparecen uno a uno, y donde la policía secreta vigila y controla a todos hasta hacer que las personas pierdan incluso la conciencia de sí mismos. Un relato

**21** Bruner 1996. Edición española, *La educación, puerta de la cultura* (1997). Editorial Visor. Félix Díaz (trad.).

**22** Robert J. Shiller 2017. Edición española, *Narrativas Económicas. Cómo las fake news y las historias virales afectan la marcha de la economía* (2021). Editorial Deusto. Diego Sánchez de la Cruz (trad.).

**23** Akerlof, Shiller 2009.

**24** Thaler 2018, p. 1265.

**25** Calvino 1972. Edición española, *Las ciudades invisibles* (2022). Editorial Siruela. Aurora Bernárdez (trad.).

**26** Lazzeretti 2005.

**27** Baricco 2018.

**28** Lazzeretti 2021.

**29** Edición española, *La policía de la memoria* (2021). Tusquets Editores S. A., Juan Francisco González (trad.).

que conjuga los temores del ojo del “Gran Hermano” evocado en 1984<sup>30</sup>, con el miedo a la pérdida de memoria perpetrada por la “quema de libros” de *Fahrenheit 451*<sup>31</sup>, anticipando así lo que Shoshana Zuboff<sup>32</sup> ha denominado el “capitalismo de la vigilancia”.

La historia de Ogawa:

En un tiempo no especificado, en una isla sin nombre, toda la población deja de recordar progresivamente. Como si fuera una epidemia inexplicable de la memoria, desaparece primero la idea de algo y luego la cosa misma. Día tras día, la epidemia afecta todo y a todos. Durante la noche, un destello inesperado: los pájaros dejan de existir, borrados de la mente, vibrando en el aire como meteoros sin sentido. ¿Qué eran las fotografías y los sellos postales? ¿Qué eran los frutos del bosque y los caramelos? ¿Qué era el sonido de la caja de música o el perfume de las rosas? Olvidados, las flores son arrojadas al río para deshacerse de lo que ya no tiene utilidad. Los habitantes de la isla ya no recuerdan los transbordadores, no saben cómo irse. Olvidan la función de piernas y brazos, ya no pueden moverse. Queman libros en una hoguera para eliminar esos objetos de papel que nadie sabe usar. La Policía Secreta vigila el olvido colectivo, persiguiendo a quienes, por causas misteriosas, no logran olvidar. Vigilan y castigan a quienes aún quieren usar los libros, como una autora y su editor, empeñados en defender la memoria a través de la escritura: último bastión contra la eliminación de la conciencia.

En *L'isola dei senza memoria* de Yoko Ogawa, el olvido se convierte en un régimen totalitario, un sistema de vigilancia, como en las mejores distopías y las peores desviaciones de la realidad. Un cuento alegórico y oscuro, terriblemente real, sobre el poder de la memoria y la devastación de su pérdida —equivalente a perder la humanidad—, y sobre la esperanza de la literatura como último rastro de nuestro fugaz paso en la Tierra<sup>33</sup>.

### 3. COSAS VS NO-COSAS EL LADO OSCURO DE LA DIGITALIZACIÓN

Las cosas, los objetos, los patrimonios, los territorios y todo aquello que es físico han representado algunos puntos fijos de la existencia humana, mientras que la información es intangible, temporal, polisémica y, en ocasiones, contradictoria. Esta domina el mundo actual, caracterizado por crisis continuas de diversa naturaleza (económicas, demográficas, ambientales, pandémicas y otras), dibujando escenarios fragmentados e inestables, inciertos y difíciles de interpretar. El historiador Yuval Noah Harari<sup>34</sup>, en *Homo Deus*, escribía que estamos en el inicio de una nueva era marcada por la ecología humana, la antropología de las máquinas y el estudio de la redistribución mutua de sus funciones. Con el advenimiento del capitalismo de la información, el *Homo Faber* (trabajador manual) aprende a sustituir cada vez más el trabajo físico por el de las máquinas y se transforma gradualmente en *Homo Ludens* (jugador), donde el juego deja de ser mero entretenimiento para convertirse en el esquema de comportamien-

<sup>30</sup> Orwell 1950.

<sup>31</sup> Bradbury 1999.

<sup>32</sup> Zuboff 2011.

<sup>33</sup> Texto extraído de la contraportada de Ogawa 1994.

<sup>34</sup> Harari 2016.



to de toda una sociedad<sup>35</sup>. El antropólogo Stefano Boni<sup>36</sup> prefiere hablar de *Homo Comfort*, un hombre que busca una comodidad cada vez mayor, delega el esfuerzo a la tecnología y pierde al mismo tiempo facultades sensoriales y habilidades cognitivas.

El *smartphone* representa el elemento emblemático de la acción humana, la “extensión tecnológica” de la que no se puede prescindir. El lema *panem et circenses*, que Juvenal acuñó para describir la sociedad de la antigua Roma cuando las aspiraciones del pueblo eran controladas mediante comida gratuita y espectáculos, cobra una especial relevancia en la actualidad. Hoy en día, muchos se preguntan si el crecimiento exponencial del uso de las redes sociales y los videojuegos, característico del auge de una nueva sociedad algorítmica, no será la versión moderna del *panem et circenses* para gestionar el consenso popular. Partiendo de la lectura del relato citado por el filósofo coreano, adoptado por Alemania, Byung-Chul Han<sup>37</sup>, y de sus reflexiones críticas sobre la revolución digital expuestas en su reciente obra *Le non cose*, intentemos aportar nuestra contribución considerando algunos de los efectos que estas argumentaciones pueden tener sobre la condición humana y rediseñando nuestra agenda de investigación sobre los desafíos de la posmodernidad y el papel de la cultura.

Entonces, ¿qué son las No-Cosas y por qué son importantes para debatir sobre el *lado oscuro* de la digitalización?

Según Han, las No-Cosas son las informaciones que constituyen la base del orden digital: “el orden digital desrealiza el mundo al informatizarlo, de modo que no son los objetos, sino las informaciones, las que configuran el mundo en el que vivimos”<sup>38</sup>.

El orden digital es numérico, discontinuo y fragmentario. Las informaciones son adictivas y no narrativas; pueden enumerarse, pero no narrarse. Una historia narrada por un escritor y una historia codificada en los conjuntos de datos de los algoritmos generativos son profundamente diferentes. Esta última, aunque aparentemente similar a la historia narrada por un escritor, es en realidad una reproducción de esquemas narrativos resultantes de análisis textuales realizados mediante algoritmos, cuya autenticidad está por verificarse.

Los objetos físicos, por su parte, involucran los sentidos de la persona y son proactivos. Un libro puede tocarse, olerse, leerse en solitario o en compañía, escucharse, observarse y apreciarse por su forma, la calidad del papel y de la impresión, así como por su factura. Puede regalarselo, dedicarse y personalizarse. Un *e-book*, en cambio, no desprende olor, no puede tocarse ni poseerse físicamente; se desplaza en un soporte electrónico, como un *Kindle*, y representa información que se suma a otros datos almacenados en el mismo dispositivo. En última instancia, es solo un acceso a Internet, susceptible de interrumpirse si la conexión falla. Los libros podrían considerarse los primeros *digital twins* (gemelos digitales), entidades que han experimentado una transformación de lo físico a lo digital, pero que, a diferencia de otros casos, han logrado sobrevivir en ambas dimensiones. Hoy, con el *open access*, los artículos digitales suelen publicarse antes que las ediciones impresas. Sin embargo, los libros no han desaparecido: se reimprimen y se colocan en los estantes físicos de la memoria, en los hogares, al alcance de la mano, mientras que los formatos digitales permanecen en el espacio virtual de la web.

<sup>35</sup> Lazzeretti 2023.

<sup>36</sup> Boni 2019.

<sup>37</sup> Han 2022. Byung-Chul Han fue galardonado con el el Premio Princesa de Asturias de Comunicación y Humanidades 2025 por su trayectoria. Cada Premio Princesa de Asturias está dotado con una escultura de Joan Miró – símbolo representativo del galardón –, un diploma acreditativo, una insignia y la cantidad en metálico de cincuenta mil euros (nota del traductor).

<sup>38</sup> Han 2022, p.6. Desrealizarse es un síntoma psicológico que consiste en sentir que el entorno es irreal, extraño o distorsionado. “Las personas que experimentan desrealización pueden sentir que están en un sueño o que observan el mundo a través de un cristal” (nota del traductor).

**Tabla 1.** Cosas y No-Cosas (Fuente: Elaboración propia sobre información de Han 2022)

Cosas	No-Cosas
Las Cosas son los objetos que hacen referencia al orden terrenal, un orden diseñado para los humanos entre “cielo y tierra”, y están vinculadas al concepto de verdad. Como escribía Arendt: “Conceptualmente podemos llamar verdad aquello que no podemos cambiar; metafóricamente, es la tierra sobre la que estamos y el cielo que se extiende sobre nosotros” <sup>39</sup> Una Cosa puede ser contada narrada y puede ser poseída.	Las No-Cosas son información; hacen referencia a un orden digital, a una posverdad. Por posverdad se entiende una “argumentación, caracterizada por un fuerte apelativo a la emotividad, que, basándose en creencias generalizadas y no en hechos verificados, tiende a ser aceptada como veraz, influyendo en la opinión pública” <sup>40</sup> . Una No-Cosa se puede enumerar, pero no poseer o narrar. Es un acceso a Internet, un <i>infoma</i> , un agente que elabora información.

Los objetos físicos —como aquellos eliminados por la Policía Secreta en la novela japonesa mencionada— forman parte integral de las historias, la memoria y los recuerdos, y contribuyen a crear ese “sentido de la narrativa” que puede describirse, pero no cuantificarse. Los algoritmos procesan grandes volúmenes de datos en busca de correlaciones y patrones estadísticos para codificar, pero no se cuestionan sobre la búsqueda de significado ni la imaginación.

Asimismo, las historias de los lugares se simplifican y comercializan mediante estrategias de *branding* y el *storytelling* del marketing territorial. A menudo se reducen a una multiplicidad de microhistorias que fragmentan su identidad, multiplican —y en ocasiones alteran— su autenticidad, con el fin de optimizar su consumo en plataformas digitales. No obstante, el resultado es solo una descripción, una No-Cosa que encontrará en la organización turística de productos de la *experience economy* su destino final.

La digitalización no solo afecta a los objetos, sino también a la dimensión espaciotemporal, alterándola y volviéndola cada vez menos definida e incierta. La información se basa principalmente en el presente, en lo inmediato y en el efecto sorpresa. Busca captar la atención de forma continua, pero es volátil, ya que puede ser rápidamente sustituida y genera inestabilidad. Esta solo es accesible mediante un soporte digital. El tiempo se reduce o incluso puede anularse (sin tiempo), pues la superposición de la vida *on line* y *on life* de los individuos puede difuminar los límites entre presente, pasado y futuro, así como entre lo real y lo virtual<sup>41</sup>. Así, la condición humana pierde una de sus coordenadas más importantes, pasando de ser unidireccional a bidireccional, tridimensional o incluso un multiverso. Las Cosas, en cambio, se refieren al orden terrenal: un orden diseñado para los seres humanos entre “cielo y tierra”, vinculado al concepto de verdad<sup>42</sup>. Por el contrario, las No-Cosas remiten a un orden digital, a una posverdad, como señala el filósofo Maurizio Ferraris. El estudioso, citando a san Agustín y refiriéndose al poder de la información y de la web en el capitalismo digital, escribe: «Si la verdad no se comprendiera, transmitiera y conservara —funciones imposibles sin registro—, entonces no existiría verdad alguna»<sup>43</sup>.

<sup>39</sup> Arendt 1995, p. 76.  
<sup>40</sup> [https://www.treccani.it/vocabolario/post-verita\\_res-65be68bc-89ea-11e8-a7cb-00271042e8d9\\_\(Neologismi\)](https://www.treccani.it/vocabolario/post-verita_res-65be68bc-89ea-11e8-a7cb-00271042e8d9_(Neologismi)), 29.08.2024.  
<sup>41</sup> Turkle 1984.  
<sup>42</sup> Arendt 1995.  
<sup>43</sup> Ferraris 2017, p. 156.



El término No-Cosas se refiere a espacios virtuales donde las coordenadas de referencia del ser humano —los objetos, el tiempo y el espacio— se ven modificadas por la digitalización (qué, dónde, cuándo), alterando así la percepción de uno mismo y de la realidad. En este contexto, resulta evidente que estas reflexiones también pueden aplicarse al patrimonio cultural, tanto mueble como inmueble, de carácter artístico o natural, incluyendo los lugares de arte y cultura, que, como Cosas, representan más que ningún otro elemento la historia de individuos y comunidades, encarnando la memoria socio étnica de la humanidad. Un museo físico es una Cosa, mientras que su sitio web constituye una No-Cosa; una obra de arte como el *Tondo Doni* de Miguel Ángel es una Cosa, mientras que su NFT (*non-fungible token*, representación digital de un activo), un certificado digital basado en tecnología *blockchain*, es una No-Cosa; un paisaje natural que contemplamos in situ es una Cosa, mientras que su imagen digital puede transformarse y convertirse en una No-Cosa<sup>44</sup>.

Surge entonces la pregunta sobre el impacto de la digitalización y los posibles riesgos asociados, es decir, “si y cómo” podría transformarse una Cosa en una No-Cosa.

**Tabla 2.** Cosas y No-Cosas: Las transformaciones de las coordenadas de referencia (tiempo, espacio y objetos).

Tiempo	Espacio	Objetos
La digitalización afecta a la dimensión temporal, volviéndola cada vez menos definida e incierta. La información se basa en lo presente y en la sorpresa, captando la atención, pero siendo volátil debido a su rápida sustitución, lo que genera inestabilidad. El tiempo se torna breve, inmediato, o incluso atemporal, pues la superposición de la vida en línea y fuera de ella puede difuminar los límites entre presente, pasado y futuro, así como entre lo real y lo virtual.	Incluso las historias de los lugares son simplificadas y comercializadas en el <i>branding</i> mediante el <i>storytelling</i> . Con frecuencia, se reducen a una multiplicidad de microhistorias que fragmentan su identidad con el fin de optimizar su consumo en las plataformas. Sin embargo, el resultado es solo una descripción, una No-Cosa.	Los objetos físicos involucran los sentidos de la persona y son proactivos. Un libro se puede tocar, oler, leer y observar; un libro electrónico no es solo información. Los objetos físicos forman parte integral de las historias, de la memoria y contribuyen a crear ese “sentido de la narración” que se puede describir, pero que no se puede cuantificar. Los algoritmos procesan grandes volúmenes de datos en busca de correlaciones y patrones estadísticos para codificar, pero no se cuestionan la búsqueda del significado ni la imaginación.

Fuente: Elaboración propia con base en Han 2022.

**44** La problemática de las Cosas y las NO-Cosas en el ámbito cultural no se limita exclusivamente a las reflexiones entre la realidad física y la virtual, sino que debe integrar también los múltiples aspectos en los que se manifiesta el patrimonio cultural, el cual, por su propia naturaleza, es tanto material como inmaterial. Esta cuestión reviste una complejidad significativa, por lo que nos circunscribimos aquí al análisis del riesgo generalizado de las No-Cosas en relación con la digitalización, reservando para futuros desarrollos un examen más detallado de esta problemática específica.

## 4. LOS EXCESOS Y RIESGOS DE LA DIGITALIZACIÓN Y LA AMENAZA DE LAS NO-COSAS

En el primer apartado hablamos de la condición postmoderna y mencionamos los “excesos de la sobremodernidad” definida por Augé. Estos excesos están relacionados con los riesgos de la globalización y la digitalización. Ambos temas son parte de la misma realidad, la post-modernidad, y siempre están conectados.

Existen tres aceleraciones que caracterizan la condición actual de la modernidad, tres excesos: tiempo, espacio y ego. Ellas representan la sobremodernidad: la sobreabundancia de eventos y de espacios de individualización de referencias. Todos ellos se encuentran en una masa representativa que Augé denomina No lugares la sobreabundancia de eventos y de espacios de individualización de referencias<sup>45</sup>.

Con el propósito de sintetizar estos conceptos, recordemos que:

- El exceso de tiempo hace referencia a una sobreabundancia de acontecimientos del mundo contemporáneo. El tema de la historia inminente, de la historia que nos pisa los talones, aumenta la dificultad que tienen los individuos para dar sentido a su pasado reciente porque están inmersos en la sobreabundancia de los acontecimientos del presente;
- El exceso de espacio es una sobreabundancia que se debe en gran parte a la revolución mundial del transporte, lo cual ha llevado a una suerte de “reconfiguración” del planeta. Esta reconfiguración genera espacios que se perciben simultáneamente como reales y virtuales, ricos en referentes imaginados e imaginarios, en la multiplicación de los No lugares.
- El tercer exceso es el ego, el individuo que renace; nunca las historias individuales han estado tan explícitamente implicadas en la historia colectiva y las referencias de la identificación colectiva han sido tan fluctuantes. Se registra un extendido recurso al individualismo y a un uso cada vez más personalista de la historia<sup>46</sup>.

Estos excesos, inicialmente ligados a la globalización, se ven amplificados y acelerados con la innovación paradigmática de la IA, que se manifiesta a todos los efectos como una *disruptive innovation* capaz de activar un proceso de “destrucción creativa” schumpeteriana de la memoria, involucrando no solo a las tecnologías sino también a la sociedad; innovación que también se caracteriza por otros aspectos como lo atractivo, la multidisciplinariedad, la omnipresencia, la velocidad, la conectividad, la transversalidad, la *cross fertilisation*, pero también por una opacidad aún indefinida<sup>47</sup>. El debate crítico sobre los pros y los contras de la IA es acalorado y recientemente ha adquirido connotaciones problemáticas, especialmente en las implicaciones éticas y el impacto en la sociedad, mientras que, por ejemplo, en el campo de la bioingeniería, la farmacología y la medicina, las opiniones suelen ser más favorables<sup>48</sup>.

<sup>45</sup> Augé 1995, pp. 32-41.

<sup>46</sup> Lazzeretti 2005, p. 13.

<sup>47</sup> Lazzeretti 2021.

<sup>48</sup> Floridi 2023; Cristianini 2024.

En la digitalización observamos un exceso de información y de datos que genera un problema generalizado de pérdida de memoria, atención y capacidad de selección. Al aumento del espacio físico, tanto local como global, se suma la dimensión virtual, la cual Luciano Floridi<sup>49</sup> ha denominado “infosfera”, donde “aquello que es real es informacional y aquello que es informacional es real”, y donde, de hecho, muchos se construyen y viven una existencia paralela a la real.

En la digitalización, además, el exceso de acontecimientos se multiplica aún más gracias a los contactos digitales, reforzando la concentración en el “presente”. Finalmente, también asistimos a una amplificación del exceso de ego debido al uso cada vez más intenso de las redes sociales, lo que provoca algunas consecuencias importantes: el aumento de la demanda de atención y la consiguiente difusión de formas de desigualdad digital, medible en términos de seguidores. Esto puede generar ansiedad por el rendimiento y favorecer el incremento de noticias falsas o inútiles, siempre con el objetivo de mantener alto el interés por parte de los seguidores.

**Tabla 3.** Los excesos de la condición de la postmodernidad

Condición de la postmodernidad		
Globalización (capitalismo liquido)	Excesos (Sobreabundancia)	Digitalización (Capitalismo digital)
Multiplicación del espacio global Multiplicación de los Eventos Exceso de personalización	Exceso de espacio Exceso del tiempo Exceso del ego	Multiplicación de lugares (reales vs virtuales) Multiplicación del tiempo ( <i>on line vs on life</i> ) Multiplicación de relaciones (contactos on line) Multiplicación de la información (internet) Multiplicación de significados (lenguaje lenguaje natural vs artificial) Multiplicación de identidades (yo real, yo de red social, avatar) La multiplicación de las desigualdades (económicas, sociales, étnicas, tecnológicas)

Fuente: Elaboración propia.

**49** Dice Floridi (2014, pp. 44-45): “A un nivel mínimo, la infosfera indica todo el ambiente informacional construido por todas las entidades informacionales, sus propiedades, interacciones, procesos, relaciones recíprocas. Es un ambiente comparable, pero al mismo tiempo diferente del ciberespacio, que es sólo una región suya, dado que la infosfera incluye también los espacios de información offline y analógicos. A un nivel máximo, la infosfera es un concepto que puede ser utilizado también como sinónimo de realidad, donde interpretamos esta última en términos informacionales. En tal caso, la idea es que lo que es real es informacional y lo que es informacional es real”.

Un efecto adicional consecuente es también la construcción de muchos pequeños mundos en los cuales los participantes de las diversas comunidades quedan atrapados o, mejor dicho, quizás deberíamos decir apresados. Estos efectos también se ven incrementados por la multiplicidad de aplicaciones que, con sus consejos de navegación, al final no son más que “atajos” que contribuyen no solo a resolver pequeños problemas cotidianos, sino también a hacernos cada vez más perezosos y menos reactivos frente a la imprevisibilidad de las situaciones.

Al hablar de los riesgos de la globalización, nos referíamos a aquellos relacionados con la aparición del capitalismo sólido y líquido de Bauman; ahora, con la digitalización, el referente es más bien el capitalismo documediático.

Este se caracteriza por la unión entre la fuerza constructiva de los documentos, en cuanto fundamento de la realidad social, y la fuerza deconstructiva de la Web, que los multiplica, fragmenta y transforma, provocando una atomización del tejido social. Todo esto genera múltiples riesgos, algunos de los cuales ya hemos señalado, pero con esta reflexión añadimos otros nuevos, además de reconsiderar, al menos en parte, los que ya habíamos considerado.

Podemos identificar en este contexto un nuevo riesgo de naturaleza general que denominaremos el “riesgo de las No-Cosas”. Este se refiere al proceso de informatización y desmaterialización del mundo, y está relacionado, al igual que el riesgo del No-Lugar, con los excesos de la modernidad y su integración. Este riesgo se manifiesta como el otro en términos de espacio, tiempo y ego.

**Tabla 4.** El riesgo del No-Lugar (globalización) y el riesgo de las No-Cosas (digitalización).

Riesgo del No-Lugar o de la pérdida de significados (identidad/relaciones/historia)	Riesgo de las No-Cosas, es decir, de la informatización/desrealización del mundo
<p>Exceso de espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riesgo de la esfera (exceso de espacio, “restricción del mundo”, lo local vs lo global)</li> </ul>	<p>Exceso de espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riesgo de los No-Lugares virtuales (ampliación o transformación de espacios reales y virtuales; lugares que se transforman en No Lugares o surgen como No-Lugares, como la infosfera, el metaverso, la realidad aumentada, la realidad virtual, etc.)</li> <li>- Riesgo del <i>small world</i> (reducción del espacio limitado a las comunidades de redes sociales y/o al preseleccionado por algoritmos)</li> </ul>
<p>Exceso de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riesgo de la historia inminente (exceso de acontecimientos, se pone el foco en el presente)</li> </ul>	<p>Exceso de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riesgos relacionados con el tiempo y la memoria</li> <li>- Riesgo de la anulación del tiempo (no se distingue entre pasado, presente y futuro, con una superposición entre la vida <i>on line</i> y la vida real <i>on life</i>).</li> <li>- Riesgo de la pérdida de memoria (Multiplicación de la información debido al acceso constante).</li> </ul>

Tabla 4. (cont.)

Riesgo del No-Lugar o de la pérdida de significados (identidad/relaciones/historia)	Riesgo de las No-Cosas, es decir, de la informatización/desrealización del mundo
Exceso de ego Riesgo de una individualización (exceso de personalismo)	Exceso de ego <ul style="list-style-type: none"><li>- Riesgo de pérdida de significados (multiplicación de lenguajes naturales vs. artificiales, múltiples verdades)</li><li>- Riesgo de la búsqueda de celebridad (desigualdad digital y búsqueda de éxito en línea, <i>influencers</i>)</li><li>- Riesgo de identidades múltiples (redes sociales, avatares, etc.)</li></ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Lazzeretti 2005).

*Exceso de espacio.* Si con la globalización el espacio físico se expandía de lo local a lo global, ahora la percepción de esta diferenciación por parte de individuos y empresas ya no es determinante: todo nace global con la difusión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de modo que, para todos, el mundo físico parece naturalmente global. Piénsese, por ejemplo, en las empresas denominadas *born global*<sup>50</sup>. Pero con la digitalización, el espacio no es el real, físico, sino el virtual de la infoesfera, de la realidad aumentada, de la realidad virtual, del metaverso<sup>51</sup>, de las diversas plataformas tecnológicas<sup>52</sup>.

Estos espacios son No-Lugares donde se pierde la identidad, las relaciones y la historia, como habíamos observado en el pasado. Son lugares artificiales, territorios de la percepción y de la imaginación. En estos espacios se anula la distancia entre lo real y lo imaginado, donde los confines están cada vez más difuminados entre la vida *on line* y la vida *on life* hasta confundirlos (*blurring*). La digitalización acrecienta los espacios del hombre tecnológico, del hombre aumentado, permitiendo vivir otras vidas en otras dimensiones con avatares en el metaverso hasta perder la conciencia real de sí mismo. Pero estos espacios, que parecen ser siempre más amplios, por la ley del contrapaso se restringen en un *small world* identificado por los espacios de las relaciones construidas en las redes sociales o sobre los espacios preseleccionados por los algoritmos que se redefinen sobre los perfiles favoritos de los consumidores.

*Exceso de tiempo.* El foco sobre el presente, sobre la llamada historia inminente, viene, con la digitalización, acentuado. En la digitalización el tiempo se anula y ya no hay pasado y futuro sino solo el presente de la realidad virtual. Esa dimensión, que con los riesgos de la globalización se perdía por la cantidad de acontecimientos a los que estaban sometidos los individuos, ahora con la digitalización se amplifica aún más gracias a las redes sociales,

<sup>50</sup> Knight, Cavusgil 2004.

<sup>51</sup> Entre las diversas definiciones de metaverso, destacan las siguientes. La primera sintetiza las distintas taxonomías, componentes y aplicaciones: “The Metaverse refers to the virtual world in which the avatar acts, and the avatar is the user’s alter ego and becomes the active subject in the Metaverse. Extended reality is the medium that connects avatars in Metaverse and users in the real world” (Park, Kim 2022, p. 4211). La segunda corresponde al gestor Matthew Ball (2022, p. 47), autor de numerosos libros sobre el tema: “a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments”.

<sup>52</sup> Parcu et al.2023.

a la multiplicación de la información transmitida, provocando una redundancia adicional y un ansia por las prestaciones. Lo que se pierde es la memoria, y no solo la personal, de los individuos, sino también la social de nuestra historia, de las comunidades.

Con la memoria se pierden también los significados, como las verdades, que se vuelven múltiples; lenguajes naturales vs lenguajes artificiales. Con la pérdida de memoria, se reducen las capacidades de expresión, cada vez más codificadas y restringidas para ser transmitidas en los mensajes de Facebook, de Twitter, en los cuales las palabras son sustituidas por emoticonos, hasta ser suplantadas por las máquinas y cada vez menos distintas entre lo que es escrito por humanos y no, como sucede con el desarrollo cada vez más refinado de herramientas como ChatGPT<sup>53</sup>. Pero es la grafía, la cursiva, la escritura a lápiz, a pluma o a pincel lo que distingue a un ser humano de otro. La escritura a máquina o en el ordenador se distingue solo con respecto a la fuente que se elige y no representa un signo distintivo reconocible y único.

*Exceso de ego.* Este exceso lleva a buscar cada vez mayor atención, a querer ser reconocidos como importantes por miles de *followers* (efecto *celebrity*). No importa si se trata de un experto o de una persona cualquiera sin especiales competencias, méritos o fama, como en el caso de actores, atletas u otros personajes públicos. Lo que cuenta es tener un séquito y convertirse en *influencer*. El exceso de ego puede corresponder también a la construcción de otras identidades, construyendo avatares en los metaversos o a través de la construcción de identidades prefabricadas (autoconfeccionadas) a través de las *apps*, como nos recuerdan Howard Gardner y Katie Davis<sup>54</sup> en *The APP Generation* a propósito de sus investigaciones llevadas a cabo sobre adolescentes. Las *aplicaciones* son *software* diseñados para dispositivos móviles como los *smartphones* y pueden ser consideradas como una “huella digital” que resume la combinación de intereses, hábitos y relaciones sociales que identifican a una persona. El mundo de los videojuegos se convierte para muchos en el terreno elitista donde desarrollar estas capacidades. Antes se sostenía que las plataformas de la socialidad<sup>55</sup> digital no eran verdaderamente peligrosas porque no conectaban directamente las experiencias a la memoria autobiográfica, no dejaban huellas, pero ahora, en el metaverso, —dicen los científicos— algo ha cambiado, y se activan las neuronas GPS haciendo presente al sujeto también en los no lugares digitales, jugando un papel fundamental en la construcción/alte-ración de la memoria también autobiográfica<sup>56</sup>.

De estos riesgos, el filósofo Eugenio Mazzarella<sup>57</sup>, en su reciente libro *Contro il metaverso*, escribe que, para salvar a la humanidad, será fundamental aquello que Hegel denominaba como el “alma baja”, es decir, lo definido por los sentidos de la “proximidad física”, de la localización y de la presencia física. Los sentidos básicos, como el tacto, el olfato y el gusto, serán esenciales, ya que no pueden separarse de la fisicidad; mientras que los sentidos superiores, como la vista y el oído, pueden experimentarse incluso en realidades virtuales, como hemos observado antes: un

<sup>53</sup> Cristianini 2024.

<sup>54</sup> Gardner, Davis 2014.

<sup>55</sup> La socialidad se refiere a la capacidad o tendencia de un individuo o grupo a interactuar y relacionarse con otros. Implica la predisposición a formar vínculos, cooperar y participar en actividades sociales. En esencia, la socialidad describe la naturaleza inherentemente social de los seres humanos (nota del traductor).

<sup>56</sup> Para constituir la experiencia humana existen tres formas de memoria. En primer lugar, la memoria específica poseída también por los animales, que conserva y transmite las características genéticas; la segunda las socio-étnicas, propia de los seres humanos, que custodia y transmite el patrimonio cultural; y, por último, la individual, constituida por los datos relativos a las experiencias y a la educación de los individuos.

<sup>57</sup> Mazzarella 2022.



*e-book* puede escucharse y verse, pero no puede tocarse, olerse, ni morderse, si así lo deseáramos. Un libro físico, en cambio, involucra los cinco sentidos y no solo dos. Aunque actualmente hay científicos que están trabajando para reproducir virtualmente también estos aspectos<sup>58</sup>.

Así como el cuerpo podrá salvar la “presencia”, del mismo modo el retorno de la centralidad del concepto de proximidad física, tan apreciado por las teorías marshalianas del desarrollo local, podría, a nuestro juicio, salvar la economía real restituyendo aquello que el economista Beccattini<sup>59</sup> llamaba un “capitalismo de rostro humano”; un capitalismo a la medida del ser humano, en los espacios y tiempos definidos por el cielo y la tierra, como diría la filósofa Arendt.

En los estudios de la *Evolutionary Economic Geography* (EEG) que se refieren al desarrollo económico local vinculado a los territorios, el concepto de proximidad se ha ampliado, otorgando un papel central al concepto de proximidad cognitiva, más que al de proximidad física/geográfica<sup>60</sup>. La proximidad cognitiva ya no necesita la fisicalidad<sup>61</sup> para realizarse, pues puede ocurrir de manera virtual, inmaterial, gracias al desarrollo de las redes sociales. Se ha propagado principalmente gracias a su difusión en la sociedad. Después de la globalización y de las ICT orientadas a “anular la distancia”, más recientemente se ha encontrado una “nueva frontera” gracias a la multiplicación de los espacios digitales impulsados por la digitalización y el desarrollo de las redes sociales. La dimensión cognitiva se ha diluido ulteriormente respecto a la cualidad inmaterial y virtual, solicitada por el desarrollo del capitalismo de la comunicación (en comparación con el siglo XIX de la producción), que ha trastocado los equilibrios anteriores. Se ha pasado de la idea del espacio físico y de la proximidad física a aquella inmaterial y virtual, contribuyendo a desestabilizar ulteriormente los contextos y la identidad de los seres humanos, fundamentales para mantener un equilibrio psico-físico y una estabilidad económica en la economía globalizada. Por esto, hemos querido orientar nuestra agenda de investigación a la evolución de la sociedad algorítmica y al papel estratégico asumido por la cultura en el modo en que se ejecuta.

## 5. UN PENSAMIENTO FINAL

En nuestra reflexión sobre la condición posmoderna y los riesgos de la digitalización, en la agenda de investigación sobre la relación entre sociedad, economía, cultura y tecnología, queremos revisar nuestras prioridades antes de volver a discutir los temas relacionados con la economía de la cultura, la innovación y el desarrollo económico. Consideramos que es el momento oportuno para profundizar en los temas de la ética y la gobernanza de la IA, con el fin de delimitar mejor los conceptos y límites del razonamiento.

<sup>58</sup> Por ejemplo, la empresa OVR *Technology* ha presentado unos auriculares para la realidad virtual que contienen ocho aromas, que pueden combinarse para generar diversos perfumes: <<https://it.cointelegraph.com/news/touch-smell-become-the-next-big-thing-for-the-metaverse-at-ces-2023>>, 1.06.2024

<sup>59</sup> Becattini 2004.

<sup>60</sup> Boschma 2005.

<sup>61</sup> La fisicalidad se refiere a la condición o cualidad de ser físico, o al estado de ser corporal. Como cualidad describe la naturaleza o material tangible de algo, en oposición a lo abstracto o espiritual. Como características, se refiere a las propiedades físicas de un objeto, como su tamaño, forma, color, etc., o a las peculiaridades físicas de una persona, como su altura, peso o musculatura (nota del traductor).

De estos aspectos se han ocupado extensamente los filósofos, en primer lugar, y, a continuación, es intenso actualmente el debate entre los juristas, sobre todo europeos, que se preguntan cómo afrontar los riesgos de esta revolución tecnológica en nuestra sociedad<sup>62</sup>.

Entre las numerosas contribuciones filosóficas, nos gustaría destacar las de la escuela de Oxford y las relativas al grupo encabezado por el *Digital Ethics Lab* del *Oxford Internet Institute*, dirigido por Luciano Floridi. El estudioso, junto con un nutrido grupo de colegas, ha identificado entre los desafíos que plantea la IA los siguientes riesgos: reducción del control humano, eliminación de la responsabilidad humana, problemas de seguridad, disminución del valor de las capacidades humanas, erosión de la autodeterminación humana, *enabling human wrongdoing*, o bien, reflexionar si es más útil permitir de nuevo a los seres humanos equivocarse<sup>63</sup>.

Quizás sea necesario volver a partir del lenguaje, de un modo justo de llamar a las cosas, desplazando la atención de la disputa entre inteligencia natural *versus* inteligencia artificial, llamando a esta última por lo que es, es decir, una “computación artificial automatizada”<sup>64</sup>.

Es necesario recordar que no debe ocurrir lo que Wiener<sup>65</sup>, padre de la cibernética, temía, es decir, *the human use of human being* de masa, recordando que, si incluso el hombre se convierte en singularidad y persigue a la computadora, debemos preguntarnos quién persigue y quién huye. Antes era el hombre quien corría y la computadora quien perseguía, pero ahora quizás sea el hombre quien huye o persigue a la IA generativa. ¡Quizás ha llegado el momento de que todos nosotros invirtamos el proceso! Bien, en nuestra futura agenda de investigación, estas reflexiones sobre los desafíos de la condición posmoderna no podrán evitar integrarse con lo que habíamos escrito sobre los riesgos de la valorización tecnológica de la cultura relativa al lado oscuro de la digitalización conectada a la valorización de los patrimonios culturales en su diversa naturaleza.

También porque, como nos recuerda el filósofo Han: “una obra de arte significa más que todos los significados que se puedan evidenciar. Y es precisamente el exceso del significante lo que hace aparecer la obra de arte mágica y misteriosa”<sup>66</sup>, mientras que las informaciones —añadimos nosotros— destruyen esta magia.

Estudiaremos, por lo tanto, la relación entre Cosas y No-Cosas, de su transformación y/o conservación y del nuevo desarrollo económico basado en la relación entre desarrollo físico y virtual. No obstante, mucho dependerá de la evolución que tenga la llamada sociedad algorítmica y de cómo actúe el “hombre aumentado”; si los nuevos principios fundados de los que tanto se discute son reconocidos y aceptados por todos, o bien rechazados o desatendidos. Ciertamente, la cultura podrá jugar un papel importante en este escenario, puesto que todos los patrimonios culturales, de cualquier naturaleza que sean, son a todos los efectos Cosas. Estos representan las coordenadas de la memoria, las anclas de lo vivido, de la realidad a la que aferrarse, entre lo real y lo virtual, en busca de una necesaria nueva estabilidad.

Concluimos nuestro breve ensayo volviendo a la novela y a las palabras que la protagonista dirige primero al abuelo y luego a su prometido, recordando que la autora Yoko Ogawa

<sup>62</sup> Micklitz *et al.* 2021.

<sup>63</sup> Yang *et al.* 2018.

<sup>64</sup> Mazarella 2022, p. 98.

<sup>65</sup> Wiener 1989.

<sup>66</sup> Han 2022, pp. 80-81.

ha querido, con su narración distópica, subrayar no solo la importancia de la memoria y el peligro de la expansión de las No-Cosas, sino también la fuerza vital del lenguaje, del relato, de la palabra escrita incluso solo en una hoja de papel. Como dice la autora:

De seguir así, cuando ya no seamos capaces de compensar las cosas desaparecidas, la isla se llenará de vacíos. Me angustia la idea de que se vuelva vacía, inconsistente y que, de repente, desaparezca sin dejar rastro. ¿Nunca has pensado en eso, abuelo? (Ogawa, 298, tradcción del texto itliano)

Y aún más: ...Después de mi desaparición, ¿el relato permanecerá? ¡Claro que sí! —dijo él—. Las palabras que has escrito, una por una, seguirán existiendo como recuerdos. En mi corazón, que no desaparecerá<sup>67</sup>.

## BIBLIOGRAFÍA

- Akerlof G.A., Shiller R.J. *Animal Spirits. How Human Psychology Drives the Economy, and Why It Matters for Global Capitalism*, Oxford:Princeton University Press, 2009. <https://doi.org/10.1353/book.110006>
- Arendt H. *Verità e politica. La conquista dello spazio e la natura dell'uomo*, Torino: Bollati Boringhieri, 1995.
- Augé M. *Non luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano: Elèuthera, 1996.
- Ball M. *The Metaverse: And how It Will Revolutionize Everything*, New York, NY: Liveright Publishing, 2022.
- Baricco A. *The Game*, Torino: Einaudi, 2018.
- Baudelaire C. "Le peintre del vie moderne", *Curiosités esthétiques suivies de L'Art romantique*, Paris: Garnier, 1962, pp. 453-502.
- Bauman Z. *Modernità liquida*, Bari: Laterza, 2002.
- Becattini G. *Per un capitalismo dal volto umano: la critica dell'economia apolitica sulle pagine del "Ponte", 1984-2003*, Torino: Bollati Boringhieri, 2004.
- Boni S. *Homo comfort. Il superamento tecnologico della fatica e le sue conseguenze*, Milano: Elèuthera, 2019.
- Boschma R. "Proximity and innovation: a critical assessment", *Regional studies*, 39, n. 1, 2005, pp. 61-74. <https://doi.org/10.1080/0034340052000320887>
- Bradbury R. *Fahrenheit 451*, Milano: Oscar Mondadori, 1999.
- Bruner J. *The Culture of Education*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.
- Calvino I. *Le città invisibili*, Torino: Einaudi, 1972.
- Cristianini N. *La scorciatoia. Come le macchine sono diventate intelligenti senza pensare in modo umano*, Bologna: Il Mulino, 2023.
- Cristianini N. *Machina sapiens. L'algoritmo che ci ha rubato il segreto della conoscenza*, Bologna: Il Mulino, 2024.
- Ferraris M. *Post verità e altri enigmi*, Bologna: Il Mulino, 2017.
- Floridi L. *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford: Oxford University Press, 2014.

<sup>67</sup> Ogawa 2018, p. 298.

- Floridi L. *The ethics of artificial intelligence: principles, challenges, and opportunities*, Oxford: Oxford University Press, 2023. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198883098.001.0001>
- Freeman C. *The Economics of industrial Innovation*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books, 1974.
- Frisby D. "Modernità", *Enciclopedia delle scienze sociali*, vol. V, Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana, 1996.
- Gardner H., Davis K. *Generazione APP. La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale*, Milano: Feltrinelli, 2014.
- Giddens A. *Le conseguenze della modernità*, Bologna: Il Mulino, 1990.
- Han B.-C. *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino: Einaudi, 2022. Edición española. *No cosas: quiebras del mundo de hoy* (2021). Barcelona: Taurus. Joaquín Chamorro Mielke (trad.).
- Harari Y.N. *Homo Deus: A brief history of tomorrow*, London: Random House, 2016. <https://doi.org/10.17104/9783406704024>
- Knight G.A., Cavusgil S.T. "Innovation, organizational capabilities, and the born-global firm", *Journal of International Business Studies*, n. 35, 2004, pp. 124-141, <<https://doi.org/10.1057/palgrave.jibs.8400071>>.
- Lazzeretti L. "City of art as a High Culture Local System and cultural districtualisation processes. The Cluster of art-restoration in Florence", *International Journal of Urban and Regional Research*, 27, n. 3, 2003, pp. 635-648, <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00470>
- Lazzeretti L. "Città d'arte e musei come luoghi di significati: una possibile risposta alle sfide della sur-modernità", *Economia e Politica industriale*, 32, n. 1, Milano: Franco Angeli, 2005, pp. 1000-1024.
- Lazzeretti L. "What is the role of culture facing the digital revolution challenge? Some reflections for a research agenda", *European Planning Studies*, 30, n. 9, 2020, pp. 1617-1637, <https://doi.org/10.1080/09654313.2020.1836133>.
- Lazzeretti L. *L'ascesa della società algoritmica ed il ruolo strategico della cultura*, Milano: FrancoAngeli, 2021.
- Lazzeretti L. *The Rise of Algorithmic Society and the Strategic Role of Arts and Culture*, Cheltenham: Edward Elgar, 2023. <https://doi.org/10.4337/9781035302543>
- Lyotard J.F. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano: Feltrinelli, 1981.
- Mazzarella E. *Contro metaverso. Salvare la presenza*, Milano: Mimesis, 2022.
- Micklitz H.W., Pollicino O., Reichman A., Simoncini A., Sartor G., De Gregorio G., eds. *Constitutional challenge in the algorithmic society*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- Ogawa Y. *L'isola dei senza memoria*, Milano: Il Saggiatore, 2018. Edición española, *La policía de la memoria*, Juan Francisco González (trad.) Tusquets Editores S.A., 2021.
- Orwell G. 1984, Milano: Mondadori, 1950.
- Parcu P., Rossi M.A., Innocenti N., Carrozza C. "How real will the metaverse be? Exploring the spatial impact of virtual worlds", *European Planning Studies*, 1, n. 7, 2023, pp. 1466-1488, <https://doi.org/10.1080/09654313.2023.2221323>.
- Park S.M., Kim Y.G. "Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges", *IEEE Open Access*, n. 10, 2022, pp. 4209-4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Pasquale F. *The Black Box Society*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2015. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674736061>
- Perez C. *Technological Revolutions and Financial Capital*, Cheltenham: Edward Elgar Publishin, 2002. <https://doi.org/10.4337/9781781005323>
- Rifkin J. *L'era dell'accesso. La rivoluzione della new economy*, Milano: Mondadori, 2000.
- Shiller R. "Narrative Economics", *American Economic Review*, 107, n.4, 2017, pp. 967-1004, <https://doi.org/10.1257/aer.107.4.967>.
- Thaler R. "From Cashews to Nudges: The Evolution of Behavioral Economics", *American Economic Review*, 108, n. 6, 2018, pp. 1265-1287, <https://doi.org/10.1257/aer.108.6.1265>.

- Turkle S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York: Simon & Schuster, 1984, edición en español: Turkle S. *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires, 1984.
- Wiener N. *The human use of human beings: cybernetics and society*, London: Free Association Books, 1989.
- Yang G.-Z., Bellingham J., Dupont P.E., Floridi L, Full R., Jacobstein N., Kumar V., Merrieffield R., Nelson B.J., Scassella B., Taddeo M.R., Taylor R., Veloso M., Wang Lin Z., Wood R. "The grand challenges of Science Robotics", *Science Robotics*, 3, n. 14, 2018, pp. 1-14, <https://doi.org/10.1126/scirobotics.aar7650>.
- Zuboff S. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, London: Profile Books, 2019.
- Zukin S. *The Innovation Complex: Cities, Tech and the New Economy*, Oxford: Oxford University Press, 2020. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190083830.001.0001>