

**PRAXIS DIGITAL: APUNTES PARA UNA SÍNTESIS  
FENOMENOLÓGICA**

***DIGITAL PRAXIS: NOTES ON A PHENOMENOLOGICAL SYNTHESIS***

ÍÑIGO GARCÍA-MONCÓ  
Universidad Carlos III de Madrid  
igarmonco@gmail.com

RECIBIDO: 09/09/2022

ACEPTADO: 17/11/2022

**Resumen:** El presente trabajo tiene por objetivo aportar un marco fenomenológico general para el estudio de las experiencias digitales como praxis tecnológica. Dicho enfoque se construye a través de una síntesis de las categorías propias a diversas corrientes de pensamiento como la fenomenología corporal de Merleau-Ponty, la postfenomenología de Don Ihde y su escuela, la hermenéutica y las teorías de la información. Estos apuntes desarrollan un análisis progresivo de las dimensiones fenoménicas que tienen lugar en la interacción usuario-dispositivo, desde la base estimular hasta las recreaciones virtuales. A través de la relación intersubjetiva con la máquina, integrada al usuario, este produce y consume el material informativo que se convertirá en sucesivas representaciones digitales de sí mismo y del conjunto de la realidad.

**Palabras clave:** intencionalidad; praxis instrumental; representación; postfenomenología; relaciones incorporadas; relaciones hermenéuticas.

**Abstract:** This paper aims to provide a general phenomenological framework for the study of digital experiences as technological praxis. This approach is built through a synthesis of the categories proper to different currents of thought such as Merleau-Ponty's bodily phenomenology, the postphenomenology of Don Ihde and his school, hermeneutics and information theories. These notes develop a progressive analysis of the phenomenal dimensions that take place in the user-device interaction, from the stimulus base to virtual recreations. Through the intersubjective relationship with the machine, integrated to the user, the user produces and consumes the informative material that will become successive digital representations of himself and of reality as a whole.

**Keywords:** intentionality; instrumental praxis; representation; postphenomenology; embodiment relations; hermeneutic relations.

## Perspectivas fenomenológicas sobre la técnica

Desde los inicios de la geometría griega se ha desarrollado en la filosofía un pensamiento sobre la técnica y a través de ella. Sin embargo, los primeros intentos efectivos de comprender la esencia de la tecnología parten de la escuela fenomenológica.

La intencionalidad, como categoría, muestra ya la voluntad de superar la ruptura cartesiana entre sujeto y objeto. La principal propiedad de la conciencia es ser intencional; ser siempre *conciencia de algo* (Husserl, 1913/1962, p. 82). Arrojándose y participando intencionalmente en su entorno material, la subjetividad humana se descubre como intersubjetividad. Nuestras experiencias (*Erfahrung*) son por lo tanto vivencias plenamente insertadas en el mundo: *vivencias de algo*, que terminan conformando horizontes de experiencias y todo nuestro *mundo vital* (*Lebenswelt*).

Gran parte de la intencionalidad es operante y se ejerce a través de herramientas con las que el humano transforma, domina y accede a la realidad. La *praxis tecnológica* alude a la proyección intencional que se manifiesta en el mundo mediante el uso de la técnica (Leocata, 2007, p. 175). Su esencia misma es esta aplicación práctica. La fenomenología de la técnica entiende este tipo de praxis como una acción fundamental, radical a la hora de configurar nuestras experiencias. Consiste en un flujo concreto de intersubjetividad por el que usuario y herramienta se necesitan en el propio acto.

Tras un primer desarrollo con las obras de Edmund Husserl, Martin Heidegger o José Ortega y Gasset, el estudio profundo de la técnica daría un giro conceptual a mediados del siglo XX. La

aportación de Maurice Merleau-Ponty en *Phénoménologie de la perception* (1945) fue reivindicar la dimensión corporal como centro de las vivencias intersubjetivas. El cuerpo —sostiene el filósofo francés— es nuestro medio general de ser en el mundo (Merleau-Ponty, 1971, p. 171). Superando el análisis reducido a la estricta conciencia, con este marco nace toda una nueva fenomenología sobre las percepciones físicas. Como para Aristóteles era el hacha extensión de la mano (Aristóteles, trad. 2000, 168a10-15, p. 62 y 632a10-15, p. 215), todo instrumento supone la extensión de una función corporal y, por ello, puede ser también una proyección de nuestros órganos perceptivos. Merleau-Ponty plantea el ejemplo del bastón que utiliza el ciego para *ver de nuevo*:

Cuando el bastón se convierte en un instrumento habitual, el mundo de los objetos táctiles retrocede; ya no comienza en la epidermis de la mano, sino en la punta del bastón. [...] El bastón ya no es un objeto que el ciego percibe, sino un instrumento con el cual puede percibir. Es un apéndice del cuerpo, una extensión de la síntesis corporal (1971, pp. 177-178).

Nuestro campo experiencial, igual que las posibilidades de nuestros sentidos, se hace así plástico y modulable. Este es el motivo último por el cual conciencia y percepción pueden extenderse en sus capacidades a través del uso de la tecnología. Comparten una misma naturaleza intencional.

Tras la primera escuela, de origen eminentemente husserliano, y tras su segundo desarrollo con la fenomenología francesa, esta tradición avanza hasta un tercer desarrollo en la denominada postfenomenología. Don Ihde, Peter-Paul Verbeek y sus continuadores estudian las experiencias instrumentales como principal paradigma del desarrollo intersubjetivo en los humanos. Alejándose de las posturas más subjetivistas, enlazan el pensamiento continental con elementos del pragmatismo

estadounidense; de esta forma, el *mundo vital* (*Lifeworld*) se articula, experimentalmente, a través de la técnica.

Ihde propone una taxonomía propia de la praxis tecnológica como relaciones instrumentales: relaciones de incorporación (*embodiment*); hermenéuticas (*hermeneutic*); de alteridad (*alterity*) y de fondo (*background*). Las relaciones de incorporación, siguiendo la visión de Merleau-Ponty, hacen posible la integración física de una herramienta<sup>1</sup>. En concreto, Ihde destaca su cualidad de transparencia: las relaciones de incorporación —como el bastón para el ciego— son irreducibles a objeto, y forman un campo intencional que se experimenta como si fuese un mismo cuerpo, una síntesis corporal: (*Yo-tecnología*) – mundo (Ihde, 1990, p. 89).

La relación hermenéutica surge en el uso de los instrumentos que dan acceso informativo a diversas regiones de la realidad: “El artefacto no renuncia de nuestra relación con el mundo, sino que provee una representación del mundo, que requiere interpretación a fin de comunicar datos sobre ello” (Verbeek, 2001, p. 127). Por su dar-acceso-a mediante una interpretación, tecnologías como el reloj o el mapa son hermenéuticas, representativas. Las relaciones hermenéuticas poseen una estructura *Yo – (tecnología-mundo)*. Ihde advierte su transparencia correspondiente poniendo como ejemplo el arte de escribir:

La escritura es una forma de lenguaje incrustada tecnológicamente [...] Si el objeto-correlato, el “texto” en un sentido amplio, es un mapa, como por ejemplo las cartas de navegación, lo que es representado conserva un isomorfismo representacional con las características naturales del paisaje [...] existe una forma de “transparencia” representacional (Ihde, 1990, p. 82).

---

<sup>1</sup> Traducimos *embodiment* por un término que alude a una integración en la corporalidad: *in-corporación*.

La exactitud de la representación hace que el lector perciba una pseudopresencialidad de lo representado. Cuanto mayor isomorfismo entre realidad y simulación, más cristalina es su transparencia hermenéutica.

Este es el paradigma de las tecnologías de la información (ICT), hacia las cuales se ha dirigido una parte de la crítica fenomenológica contemporánea. Ejemplos del análisis hermenéutico y social de estas herramientas son obras como *La Société du Spectacle* (1967) de Guy Debord, *Understanding Media* (1964) de Marshall McLuhan, *Undigne* (2021) e *Infokratie* (2022) de Byung-Chul Han, entre muchos otros. Para dichas perspectivas, las sociedades postindustriales han generado un macrosistema técnico basado en máquinas que producen representaciones materiales, especialmente las visuales, que mediatizan al público y con las cuales mantiene relaciones de reconocimiento y alienación.

Sin embargo, existe un desarrollo fenomenológico separado de la estricta filosofía. Este ha sido el conformado por disciplinas cercanas a la física, a la matemática y a las ciencias biológicas que han tomado parte en el análisis profundo de la técnica. Para ellas, la interacción usuario-dispositivo posee, en un sentido amplio, el funcionamiento de *sistema*, y como tal presenta pautas y procesos comparables a otros modelos sistémico-holísticos. Así surge una visión alternativa de la intersubjetividad para la Teoría de Sistemas (ST), la Teoría de la Información (IT), la *Human-Computer Interaction* (HCI) y para ramas de las ciencias cognitivas como las teorías neurológicas computacionales.

Los desarrollos fenomenológicos expuestos en el presente apartado muestran diferencias estructurales. En una primera instancia, difieren también en cuanto a las conclusiones que alcanzan. Sin embargo, es posible realizar una síntesis general de sus categorías gracias a determinados elementos comunes, como los siguientes: 1. Son total o parcialmente herederos del

pensamiento fenomenológico; 2. Más allá del simple objeto, analizan relaciones, mediaciones y experiencias; 3. Estudian tecnologías, y en especial aquellas que tratan la información; 4. Se separan de las visiones más subjetivistas, tomando fundamentos materiales y experimentales.

### **Integración digital: incorporación y representación**

Lo digital es un régimen de uso y una vivencia tecnológica a escala mundial. Su implantación masiva se debe a su capacidad de sustituir bienes, espacios y tiempos; acumulando sintéticamente las capacidades de técnicas anteriores. Con las correspondientes excepciones, el principal perfil tecnológico del individuo contemporáneo es el de usuario digital.

Por tecnologías digitales entendemos el conjunto de herramientas, hardware y software, que se sirven de valores numéricos discretos para procesar y representar datos. Aquellos soportes materiales que participan de procesos digitales son llamados *dispositivos digitales*: *Smartphone*, *Tablet*, *PC*, *Smartwatch*, *SmartTV*, etc. A través de sus conexiones, pueden agregar otras tecnologías hasta llegar a escalas como *Internet of Things* o la *Smart City*. Los dispositivos presentan, además, diferentes articulaciones instrumentales: la pantalla táctil, lo alfanumérico, el ratón; sensores de sonido, luz y otros sub-dispositivos que captan información (*input devices*).

El principal campo de esta interacción hardware-software se ha denominado *interfaz*: sub-dispositivo de los procesadores digitales que recibe y envía información (Hansen, 2013, p. 158). Esta doble naturaleza enfrenta al usuario a una cierta forma de sensibilidad en la máquina. Sirviéndonos de una expresión de Ihde, podemos decir que el dispositivo digital desarrolla, gracias a las implicaciones de

la interfaz, una *intencionalidad instrumental* (Ihde, 1990, p. 32) proyectada sobre el usuario. La interfaz de dispositivo manipula información en forma de estímulos, de excitaciones sensoriales. Las búsquedas, las notificaciones y respuestas implican, como veremos, un lenguaje común de *micropercepciones* (Ihde, 1990, p. 30); lenguaje de la interfaz, que es a la vez háptico, visual y auditivo.

Para Merleau-Ponty, el teclado de la máquina de escribir representaba uno de los más extraordinarios casos de adaptación tecnológica: “Es cierto, al pie de la letra, que el sujeto que aprende a dactilografiar integra el espacio del teclado a su espacio corporal” (Merleau-Ponty, 1971, p. 169). La misma interpretación es propuesta hoy para el artefacto digital en autores postfenomenólogos como Stacy Irwin (2016) y Luli Radfaher (2018). En suma, podemos demostrar la integración física usuario-dispositivo mediante dos efectos: la *incorporación* y su transparencia. En tanto que experimentamos la herramienta como continuación de nuestros órganos operadores, es extensión a la manera de prótesis física. En tanto que su lenguaje es el de sensaciones limpias y puntuales, sublimadas y sin rugosidad, es también extensión como foco de percepciones puras.

El segundo tipo de integración con el dispositivo digital es la hermenéutica. Esta prótesis física y perceptiva nos da acceso a parcelas de la realidad antes alejadas de nuestro campo vital, procesando sus cualidades, almacenándolas y representándolas al usuario. Traduce fenómenos a diferentes unidades informativas (bit, data, texto-información) mediante el esquema *amplificación–reducción–selección* (Ihde, 1978, p. 75). Por esta función, por su lenguaje multisensorial y por su estructura en red, las tecnologías digitales son capaces de grabar una gran parte del mundo. Son el artefacto más eficaz de representación universal.

Mientras que la relación corporal tiende a estabilizarse, la relación hermenéutica puede exigir un proceso interpretativo dinámico por parte del usuario. Ejemplo de este es el proceso denominado navegación, especialmente desarrollado en Internet, y que tiene al hipertexto como estructura de los niveles superiores de información. La integración hermenéutica total implica, por lo tanto, un lecto-recorrido a través hipervínculos que enlazan bloques de contenido interpretable.

El usuario toma el teclado, la pantalla y en general todo el dispositivo como un lugar propio donde surgen las representaciones de la realidad, y donde puede interactuar con ellas. El fenómeno digital es, por su eficacia tecnológica de integración, difícil de percibir como ajeno; difícil de someter a paréntesis analíticos. En tanto que extensión corporal y hermenéutica, el dispositivo se percibe como una misma praxis: (*Yo-tecnología-mundo*). Esta tecnología, que se extiende más allá de límites temporales y espaciales, hace experimentable para nosotros casi todo el mundo de los objetos.

### ***Prosumición y flujo intersubjetivo***

Las experiencias digitales, en su nivel fenoménico elemental, consisten en un flujo de estímulos-información. Podemos concretar su descripción en mínimos impulsos estéticos proyectados entre el dispositivo y el usuario a través del lenguaje auditivo, lectovisual y háptico que comparten gracias a la interfaz. En cada clic, en cada movimiento de la pantalla a través del *scroll* y en cada acción se genera una unidad elemental de estímulo-información (*input*). En el mismo plano, el estímulo-información procesado por el dispositivo (*output*) puede ser proyectado hacia el usuario para excitar su sensibilidad.

La efectividad de los *outputs* se basa en la repetición de sus patrones estéticos. Cuando se percibe un cambio en dichos patrones por una *diferencia mínima perceptible* o JND (*just-noticeable difference*) (Negroponte, 1995, p. 63) el usuario entiende que debe reaccionar y fijar su atención en nuevas pautas materiales y rítmicas. El elemento provocante (*triggering*) nace de esta ruptura con el anterior patrón estimular de *outputs*. Por ello, la propia novedad del estímulo es su reivindicación fenoménica: existe porque es nuevo. En esta calidad de sensaciones puras, los *outputs* conceden un instante de percepción plena, reduciendo la percepción del contexto offline que lo rodea.

El esquema *input-output* corresponde al modelo de sistema lineal simple:  $y(t) - x(t)$  (Couch, 2013, p. 439). Para las teorías de la información y de los sistemas, que son fundamento de la informática, la experiencia digital debe entenderse en estas categorías. En palabras de J. C. R. Licklider, uno de los fundadores de la ciencia computacional moderna, la simbiosis humano-computadora es “un subtipo de los sistemas mecánicos” (Licklider, 1960, p. 4). Junto a él, teóricos de los sistemas de información (IS) como Claude Shannon y teóricos de la cibernética como Norbert Wiener convergen en una tesis común: humano y computadora se relacionan a través de un flujo de información y de energía que genera un campo de interacción cerrado, un *sistema propio*. Dicho campo implica por completo al sistema nervioso y muscular en un *feedback* cíclico (Wiener, 1985, p. 8): continuo en cuanto a su flujo; discreto y discontinuo en cuanto a sus unidades de estímulos.

El usuario se caracteriza por esta *radiación informativa*: aporta el contenido del sistema, que le es devuelto o es enviado a otros procesadores. La navegación hipertextual, por ejemplo, supone un tipo de relación hermenéutica de una gran carga informativa. Cada camino elegido (*user-selected-path*), cada decisión, genera contenido informativo nuevo, además del que ya pudiera haber

aportado previamente. La relación sistémica, fruto de la eficacia de las demás relaciones, hace del usuario un elemento pasivo y activo del sistema. Un productor y un consumidor de información, que por su mismo consumo reproduce el contenido que sigue nutriendo el sistema. Se puede aplicar, por lo tanto, el término acuñado por McLuhan de *prosumidor* (*prosumer*) (McLuhan y Nevitt, 1970). El navegador co-produce su entorno de navegación aportando datos en su consumo y en su producción (Radfahrer, 2018, p. 134). En el proceso, determina sus preferencias intencionales. Como sistema cíclico y cerrado, la experiencia *prosumitiva* se refuerza y se reproduce a sí misma.

El poder fenoménico de lo digital radica en traducir la intencionalidad del usuario en una fuente permanente de información. El flujo estimular no es sino una manifestación energética del flujo de la intersubjetividad. El mismo diseño de interfaz imita la intencionalidad humana, haciendo del usuario-dispositivo un sistema doblemente intersubjetivo. Persona y máquina se comportan como dos procesadores de un mismo material óptico y gnoseológico que fluye.

## **Niveles de representación informativa**

Más allá de las interpretaciones sobre la naturaleza de la información o de los datos puros, desde una perspectiva fenomenológica general no existe una *información significativa* en sí, que sea propiedad física y natural de los objetos. La información significativa existe solo como *praxis* (πρᾶξις) y como *poíesis* (ποίησις); en tanto que nace de la acción y producción de una función humana. La generación de sentido (*Sinngebung*) se encauza instrumentalmente en las tecnologías representativas antes descritas.

Los contenidos digitales surgen por la interacción del usuario con la tecnología digital, y nunca de otro modo. Y aunque su esquema fenoménico fundamental es una corriente *input-output*, la *prosumición* puede analizarse desde otros campos. Siendo pasiva y reductiva, como veremos, es también activa y sintética. De esta forma, el flujo intersubjetivo se proyecta hacia una complejidad semántica, hacia niveles *emergentes* (Bates, 2005) de una riqueza informativa cada vez mayor.

A diferencia de otras tecnologías, las digitales son radicalmente *multiestables* (Irwin, 2016, p. 40-42). En la misma relación de incorporación (la posición respecto del dispositivo, su integración física) el usuario puede experimentar múltiples relaciones hermenéuticas: lector de texto, espectador de imagen, editor de vídeo, programador de software, objeto geolocalizado, voz o cara reconocida, etc. Aunque compartan una parte de la estructura relacional, el análisis fenomenológico necesita comprender cada lenguaje y cada campo.

El contenido aportado por el usuario es transformado en diferentes niveles emergentes: desde la estricta materialidad estimular (*estímulo-información; input-output*), al nivel de dígito binario (*bits*), al nivel datacrático (*data*) y al nivel hipertextual (*lecto-recorrido* y *texto-información*), para llegar a niveles de realidad virtual (*Metaverso* y otros). No son, sin embargo, necesariamente sucesivos y secuenciales, y a menudo se dan de forma simultánea. En todos los niveles se procesa un mismo material: el flujo de interacción usuario-dispositivo. Y, sin embargo, por sus consecuencias ópticas y cognoscitivas particulares, a cada nivel le corresponde un análisis fenoménico propio.

Como hemos señalado, el valor hermenéutico de las tecnologías informativas es la representación. Permiten el acceso a diversas parcelas de la realidad mediante su traducción, su grabación y su

reproducción iterable. La misma capacidad de reproducir — advierte Merleau-Ponty— presupone ya un posible reconocimiento (1971, p. 473) En datos, en hipertexto y en realidad virtual, el usuario digital es un *prosumidor* de sucesivas representaciones del mundo y de sí mismo.

### **Alienación digital**

Todo proceso de extensión instrumental, informativa y productiva es posible gracias a una capacidad humana estrechamente ligada a la intencionalidad: la enajenación.

En categorías aristotélicas, acción y producción son netamente distinguibles. La *praxis* pertenece y queda en el sujeto operante, mientras que el producto, el *poíema*, es arrojado al mundo. Su futuro desarrollo material es incierto, plenamente separado. En las categorías hegelianas, por el contrario, la capacidad de externalización (*Entäußerung*) se entiende como una parte del desarrollo de la conciencia en la que puede reconocerse a sí misma en lo que ha producido (Rae, 2021, p. 31).

Desde un punto de vista fenomenológico, el cuerpo integra el entorno y *lo apropiado*, (Venebra, 2018, p. 123), virtualidad que le permite extenderse en él. Al hacerlo también se abandona, se arroja intencionalmente en la percepción de las cosas. La enajenación de sus sentidos permite al ciego *dislocar* el tacto para extenderlo a través del bastón y *ver de nuevo* con el “tacto” de su extremo. La misma enajenación nos permite gobernar el paisaje a través de un mapa o medir el tiempo gracias al mecanismo de un reloj. Las capacidades que aumentamos usando tecnologías son fruto de estas percepciones desplazadas gracias al isomorfismo perceptivo de la técnica. Extender una capacidad intencional implica dislocarla, enajenarla en la herramienta para aumentar su potencial.

Esta misma potencia puede, sin embargo, alterar la comunicación intersubjetiva entre humano y extensión instrumental. La ratio definida por Guy Debord, “Cuanto más hacen de su vida un objeto, más separados se encuentran de su vida” (1992, p. 32) descansa sobre el principio que encontramos en Aristóteles: “ὁ δὲ Βίος πρᾶξις, οὐ ποιήσις, ἐστίν; *la vida es acción, no producción*” (trad. 2006, I, 125a5-10, pp. 6-7). La enajenación que deviene privación intersubjetiva —aquello que la producción arranca a la vida para no devolver como algo vivido— es la que podemos denominar *alienación*.

La praxis tecnológica se conforma en una tensión intencional entre usuario y herramienta-producto. Si bien la intencionalidad instrumental es proyección de la humana, esta puede desligarse e imponerse sobre la que antes la articulaba. En su interdependencia surge la primacía práctica de lo materializado, separado, sobre el usuario. El sujeto operativo puede así devenir otro elemento pasivo en el sistema técnico, y actúa como un *otro tecnológico* (Irwin, 2006, pp. 453-467). La alienación genérica consiste en la incapacidad de operar y de reconocerse a sí mismo en sus propias extensiones. La dislocación perceptiva que deviene desgarró y amputación.

La forma particular de alienación que puede experimentar el usuario digital corresponde al nivel emergente de la interacción: desde el plano estimular básico hasta la *prosumición* de los contenidos informativos más elaborados. Es su efectividad a la hora de integrar, tanto corporal como hermenéuticamente, lo que hace a las digitales tecnologías potencialmente alienantes.

El mayor grado de integración surge de la interfaz, que aspira a igualarse a la sensibilidad humana. Por ejemplo, el isomorfismo perceptivo hace que el índice —órgano volitivo por excelencia— se confunda con el cursor en la pantalla. Como el ciego que no avanza pensando con su tacto, sino con el *tacto dislocado* en el

extremo del bastón, el usuario digital articula sus movimientos de índice (con pantalla, lapicero, ratón o panel táctil) en razón de los movimientos del cursor. El contexto físico de las acciones se desplaza del aquí-cuerpo del usuario al allí-pantalla del dispositivo.

Las extensiones corporales como el cursor presentan una segunda dimensión perceptiva que las relaciona con las hermenéuticas: el órgano desplazado se articula físicamente; a través de movimientos, y simbólicamente; a través de su interpretación de las señales en la pantalla. Encuentra un cuerpo del otro lado, una carnalidad incorpórea (*Unkörperliche Leiblichkeit*): este es el caso de la representación virtual; un *otro cuerpo propio* (Venebra, 2018, p. 122).

Pero el análisis fenomenológico no debe detenerse en la ruptura de planos entre el aquí-cuerpo y el allí-pantalla, sino que puede avanzar en las implicaciones de esta segunda dimensión. Las proyecciones corporales y hermenéuticas son constantemente procesadas por un sistema informativo. El dispositivo digital se presenta como una *segunda piel*, que se separa de nosotros para reflejarnos y pensarnos. Como hemos señalado, la intencionalidad digital implica que el dispositivo puede ver al usuario, escucharle; le percibe y le traduce en *ouputs*, en data, en lecto-recorrido hipertextual y en representaciones virtuales. El cuerpo del usuario se extiende como material procesado continuamente a través del sistema en red que es lo digital. Los datos son extensiones procesadas que los usuarios consumen y producen.

El elemento alienante radica en la constante necesidad de interpretación y de reconocimiento en este plano objetivado. La extensión es procesada, alterada, por lo que ya no reclama al humano un reconocimiento de sí en sus obras, sino una adecuación respecto de una materialización ajena, en gran medida, a su propia acción. El *yo* se adecuaba al objeto creado por la máquina: data, imágenes, recreación en un cuerpo virtual: este (*Yo-tecnología-yo*)

que podemos denominar *hiperyo*. Un reconocimiento radicalmente mediatizado que cambia la naturaleza intersubjetiva de la experiencia y se extiende hacia la representación de las distintas parcelas de realidad a las que accede el usuario. De esta forma se genera el bloque perceptivo total (*Yo-tecnología-mundo*) al que correspondería la categoría de *hiperrealidad*. La alienación fuerza a un reconocimiento espurio en la extensión separada, constantemente procesada, que aspira a suplantar todo el campo perceptivo del usuario. Un nuevo mundo apodíctico, evidente y necesario, contrario a toda contingencia perceptiva.

Por la eficacia de la integración, de nuevo, la representación digital alcanza un realismo antes nunca disponible: “Los espacios virtuales se vuelven más reales en términos de experiencia que los entornos materiales que representan” (Radfahrer, 2018, p. 140). Entre representación virtual y referencia real existe una diferencia perceptiva que supera la imitación y la transparencia. La intensidad estética digital, desde los estímulos informativos más elementales, fuerza al usuario a tener una mayor “sensación de realidad” en lo *hiperreal* que en la percepción común, tibia y no mediatizada.

*Hiperyo e hiperrealidad* remiten un estado alterado del mismo contenido —la interacción del usuario y su mundo— pero inmerso en un nivel de alta entropía informativa. La digitalización traduce todo lo real, aumentando su impacto sensitivo, porque reduce en ello su complejidad óptica y epistémica originaria.

## Conclusiones

Las notas desarrolladas en el presente trabajo aspiran a proponer bases para un estudio experimental y sistematizable de las experiencias digitales. La perspectiva de inspiración fenomenológica, especialmente aquella centrada en la corporalidad y la técnica, permite el análisis particular de cada dimensión de esta

praxis (fundamento fenoménico, niveles informativos emergentes, producción, dinámicas alienantes, etc.) y su síntesis teórica en un marco general.

La experiencia digital se nos muestra como una praxis tecnológica integrada hermenéutica y corporalmente en el usuario, que produce y consume, en niveles emergentes, distintas representaciones materiales de sí mismo y de su entorno. La intencionalidad tecnológica en cada dispositivo y en todo el sistema digital traduce, procesa y comunica el material óptico y gnoseológico aportado por la interacción general de los usuarios. La experiencia digital es así una experiencia primaria y dotadora de sentido que, de forma simultánea, es un objeto procesado por máquinas: causa originaria y consecuencia separada de un mismo movimiento técnico.

El apego a sus sentidos demuestra el gusto por la verdad en los humanos, pero no garantiza su criterio. Este puede, sin embargo, construirse teóricamente a través de la misma praxis perceptiva. La naturaleza potencialmente alienante del entorno digital corresponde a sus coordenadas ontológicas y gnoseológicas particulares, marcadas por la integración radical entre usuario y herramienta. Ajenas a su objetivo, a la dirección última de su navegación; ajenas a su función final como técnicas por su propia capacidad de superar finalidades, las tecnologías digitales permiten a los humanos la mayor representación del mundo. En ellas tiene lugar este reencuentro vívido y distanciado con la realidad.

## Referencias

Arias, B. (1997). La intencionalidad operante en Merleau-Ponty. *Contrastes. Revista Interdisciplinar de Filosofía*, 2, 5-25.

- Aristóteles. (2000). *Partes de los animales. Marcha de los animales. Movimiento de los animales*. Trad. y notas de Elvira Jiménez Sánchez-Escariche y Almudena Alonso Miguel. Gredos.
- Aristóteles. (2018). *Política*. Ed. bilingüe de Antonio Gómez Robledo. UNAM.
- Bates, M. J. (2005). Information and Knowledge: An Evolutionary Framework for Information Science. *Information Research*, 4(4).
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Trad. Pedro Rovira. Kairós.
- Beaudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Galilée.
- Beaudrillard, J. (2006). *La société de consommation*. Denoël – Folio Essais.
- Boland, R. J. (1985). Phenomenology: A Preferred Approach to Research on Information Systems. In E. Mumford et al. (Eds.), *Research Methods in Information Systems* (pp. 181-190). Elsevier Science Publishers.
- Casey, G., & Moran, A. (1989). The Computational Metaphor and Cognitive Psychology. *Irish Journal of Psychology*, 10(2), 143-161.
- Couch, L. W. (2013). *Digital and Analog Communication Systems*. Pearson.
- Cover, T. M., & Thomas, J. A. (2006). *Elements of Information Theory*. Wiley & Sons.
- Debord, G. (1988). *Commentaires sur la Société du Spectacle*. Gérard Lebovici.
- Debord, G. (1992). *La Société du Spectacle*. Gallimard.
- Dreyfus, H. L. (2003). *Acerca de Internet*. Editorial UOC.
- Domínguez Rey, A. (2009). *Lingüística y Fenomenología: Fundamento poético del lenguaje*. Verbum.
- González, A. (2020). Fenomenología y praxis. En J. A. Villa Sánchez (Ed.), *El realismo de Xavier Zubiri en el horizonte del siglo XVI* (pp. 285-303). Editorial Ítaca.

- Han, B.-C. (2021). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Trad. Joaquín Chamorro Mielke. Taurus.
- Han, B.-C. (2022). *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Trad. Joaquín Chamorro Mielke. Taurus.
- Han, B.-C. (2022, 1-3 de agosto). *Digitalización y disrupción en el mundo de la vida* [Curso magistral de Filosofía]. Cursos de Verano UIMP, Santander, España.
- Hansen, B. (2013). *The Dictionary of Multimedia. Terms & Acronyms*. Routledge.
- Heidegger, M. (1997). *Filosofía, ciencia y técnica*. Editorial Universitaria de Santiago de Chile.
- Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Trad. José Gaos. Fondo de Cultura Económica.
- Husserl, E. (1980). *Experiencia y juicio. Investigaciones acerca de la genealogía de la lógica*. Trad. Jas Reuter. Editorial UNAM.
- Ihde, D. (1978). *Technics and Praxis*. In R. S. Cohen, & W. Wartofsky (Eds.), *Boston Studies in The Philosophy of Science*, 24. Reidel.
- [https://archive.org/stream/bostonstudiesinthephilosophyofscience24donihdeauth.technicsandpraxisspringernetherlands1978/%28Boston%20Studies%20in%20the%20Philosophy%20of%20Science%2024%29%20Don%20Ihde%20%28auth.%29%20-%20Technics%20and%20Praxis-Springer%20Netherlands%20%281978%29\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/bostonstudiesinthephilosophyofscience24donihdeauth.technicsandpraxisspringernetherlands1978/%28Boston%20Studies%20in%20the%20Philosophy%20of%20Science%2024%29%20Don%20Ihde%20%28auth.%29%20-%20Technics%20and%20Praxis-Springer%20Netherlands%20%281978%29_djvu.txt)
- Ihde, D. (1990). *Technology and The Lifeworld*. Indiana University Press.
- Ihde, D. (2005). La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología. Trad. Claudio Alfaraz. *Revista CTS*, 2(5), 153-166.
- Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience*. State of New York University Press.

Ihde, D. (2018). Postphenomenology and Places. In E. Malcolm Champion (Ed.), *The Phenomenology of Real and Virtual Places* (pp. 75-88). Routledge.

Irwin, S. (2006). Technological Other/Quasi Other: Reflection on Lived Experience. *Human Studies*, 28, 453-467.

Irwin, S. (2016). *Digital Media: Human-Technology Connection*. Lexington Books.

Keijzer, F, Van Dujin, M., & Lyon, P. (2013). What Nervous Systems Do: Early Evolution, Input-Output, and The Skin Brain Thesis. *Adaptive Behavior*, 21(2), 67-85. <https://doi.org/10.1177/1059712312465330>

Leocata, F. (2007). *Estudios sobre fenomenología de la praxis*. Proyecto.

Licklider, J. C. R. (1960). Man-Computer Symbiosis. *Ire Transactions on Human Factors in Electronics*, Vol. HFE-1, 4-11.

Mandel E., & Novack, G. (1977). *Teoría marxista de la alienación*. Editorial Pluma.

McLuhan, M., & Nevitt, B. (1970). *Take Today: The Executive as Dropout*. Harcourt.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press.

McLuhan, M., & Powers, B. R. (1995). *La aldea global*. Gedisa.

Merleau-Ponty, M. (1971). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (2001). *Le visible et l'invisible. Suivi de Notes de travail*. Gallimard.

Mitcham, C. (1994). *Thinking Through Technology*. University of Chicago.

Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Trad. Marisa Abdala. Ediciones B.

Oittana, L. (2013). La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. *La Trama de la Comunicación*, 17, 255-269.

- Radfahrer, L. (2018). The Medium Is The Mediation: Postphenomenological Views On Datacratic Contexts. *MATRIZES*, 12(1), 131-153.
- Rae, G. (2021). Hegel, Alienation, and the Phenomenological Development of Consciousness. *International Journal of Philosophical Studies*, 20(1), 23-42.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1964). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.
- Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo: El pecado de Epimeteo*. Trad. Beatriz Morales Bastos. Argitaletxe Hiru.
- Trilles K. P. (2009). Fenomenología y realidad virtual: el reto de un nuevo mundo. *Arbor*, (736), 427-435.
- Venebra, M. (2018). Husserl. Cuerpo propio y alienación. *Investigaciones Fenomenológicas*, (15), 209-132.
- Verbeek, P.-P. (2001). Don Ihde: The technological lifeworld. In H. J. Achterhuis (Ed.), *American Philosophy of Technology: The Empirical Turn* (pp. 119-146). Indiana University Press.
- Verbeek, P.-P. (2005). Artifacts and Attachment: A Post-Script Philosophy of Mediation. In E. Harbers (Ed.), *Inside the Politics of Technology: Agency and Normativity in the Co-production of Technology and Society* (pp. 125-146). Amsterdam University Press.
- Waldenfels, B. (2017). Fenomenología de la experiencia en Edmund Husserl. Trad. José Luis Luna. *Areté*, 29(2), 409-426.
- Wang, S. (2016). Just Noticeable Difference Estimation for Screen Content Images. *IEEE Transactions on Image Processing*, 25(8), 3838-3850.
- Wiener, N. (1985). *Cybernetics: On Control and Communication in The Animal and The Machine*. The M.I.T. Press.