

---

# PANDEMIA, COGNICIÓN Y VIRTUALIZACIÓN

JUAN C. GONZÁLEZ

A raíz de la pandemia por el Covid-19 que nos sigue azotando globalmente, gran parte de nuestras actividades e interacción con otros han pasado a ser realizadas a través de una pantalla gracias a las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) en un modo llamado 'virtual'. Hace tan solo cinco años las TICs de la época no permitían todo lo que ahora es posible, por lo que el impacto de una pandemia como ésta hubiera sido mucho más discapacitante de lo que es hoy, en muchos aspectos. Desde este punto de vista, sólo podemos celebrar los adelantos científicos y tecnológicos que han permitido mitigar las limitaciones del actual confinamiento, así como las grandes y diversas posibilidades que las TICs ofrecen hoy día. Sin embargo, también es importante señalar el costo cognitivo que la virtualización está teniendo de forma general, en un sentido que aclararé aquí abajo.

## OBSERVACIONES PRELIMINARES

Lo primero que quiero dejar en claro es un punto estrictamente teórico, pero que me parece muy importante. Conceptual, cognitiva y existencialmente, lo *virtual* se opone a lo *presencial* y por ende —en este contexto— a lo real<sup>1</sup>. No sólo lo virtual depende conceptualmente de lo real, sino que lo virtual no puede remplazar existencial ni cognitivamente lo real. Todo lo que sucede en la esfera virtual no podría existir, ni brindarnos conocimiento, ni tener el significado que tiene, si no fuera porque siempre el mundo real se antepone al mundo virtual. El mundo de *Matrix* sólo es concebible si primero existe el mundo real que todos percibimos, exploramos, conocemos y con el cual interactuamos. Nuestra semántica por defecto está primigenia y constitutivamente anclada al mundo real. De hecho, no podemos darle sentido a una imagen en una pantalla ni, para el caso, entender una escena en una pintura renacentista si primero no entendemos cómo es el mundo real y cómo se manifiesta ante nosotros cotidianamente. En otras palabras, la representación, en tanto que *re-presentación*, es metafí-

---

Centro de Investigación en Ciencias Cognitivas, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México. / jgonzalez@uaem.mx

sicamente parasítica de la *presentación*. El mundo real, nuestro referente primordial, es el mundo que se nos presenta *aquí y ahora* de modo natural, y con el que interactuamos de forma inmediata.

Por otro lado, decir que lo virtual no puede reemplazar existencial ni cognitivamente lo real se sigue de decir que lo real tiene siempre una preminencia ontológica y epistemológica sobre lo virtual. Hay argumentos filosóficos sofisticados al respecto (pensemos en el *cogito ergo sum* de Descartes y el cerebro en una cubeta, de Malcolm y Putnam), sin ir tan lejos, podemos remitirnos al hecho de que (como diría Husserl) sólo la experiencia “en carne y hueso” nos pone frente a la existencia del mundo, con toda su riqueza fenoménica, sus posibilidades, sus peculiaridades y sus dramas. Una experiencia de lo virtual no podrá nunca reemplazar una experiencia de lo real. Ciertamente, alguien podría objetar que los simuladores de vuelo, por tomar un ejemplo, permiten una experiencia suficientemente cercana a la situación real. Sin embargo, sabemos que esto es en un sentido muy limitado y para un propósito específico; un simulador del mundo real en su totalidad sería del mismo tamaño y complejidad que el mundo real. La estructura y apariencia del entorno virtual, junto con lo que yo puedo hacer en él, están acotados de manera radicalmente diferente que cuando me encuentro en el *aquí y ahora* de una situación real en la que me encuentro presente, tanto en un sentido físico como social y psicológico. En un entorno virtual surgen posibilidades inéditas de acción e interacción que no obedecen ni a las leyes de la física del mundo real, ni a los cánones sociales ni a mis limitantes psicológicas naturales. En un entorno virtual yo puedo, por ejemplo, volar, tener atributos del sexo opuesto y una conducta que no corresponde a mi personalidad o a mis valores en el mundo real. Pero no se puede engañar a todo el mundo todo el tiempo. De este modo, lo virtual es dependiente de —y no puede reemplazar, sin residuo o costo de algún tipo— lo real. En contraste, el mundo real es abierto y ambiguo por naturaleza. Y aunque ciertamente está acotado por leyes naturales y otros estreñimientos de distinto orden, de ninguna forma las limitaciones de lo real y de lo virtual son equivalentes. Por tanto, la experiencia en el modo virtual es algo radicalmente diferente de la experiencia presencial.

#### POBREZA MULTIMODAL

Si seguimos el credo empirista tradicional, no podemos imaginar, soñar, recordar, visualizar o alucinar una escena si antes no hemos percibido el mundo real, lo cual Aristóteles anunciaba ya con su famoso adagio: “no hay nada en el intelecto que no haya pasado antes por los sentidos” (*De Anima*). Aun así, el intelecto y la cognición no sólo se alimentan a través de la vista, pues estamos conectados con el mundo multimodalmente, donde también figuran el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Así, por ejemplo, mi experiencia perceptiva de una motocicleta que pasa junto a mí en la calle

es dada por lo que veo, así como por el ruido del motor al pasar el vehículo, el viento que genera a su paso y que siento en mi piel y el olor a gasolina que deja en su estela. Y aunque la virtualización nos ofrece típicamente imagen y sonido (aunque no siempre las dos), nunca están presentes el tacto, el olfato ni el gusto. Esto no es poca cosa, pues sabemos que el tacto, por ejemplo, tiene una preponderancia epistémica y una afectividad que ningún otro sentido tiene. Bajo esta perspectiva, la pantalla termina dándonos una experiencia perceptiva muy empobrecida modalmente.

#### DISLOCACIÓN DEL CONTACTO VISUAL

La interacción social y la cognición visual de dos interlocutores a través de la pantalla está epistémicamente limitada por la falta de contacto visual entre ellos, lo que hace un gran contraste con una situación presencial. En una videollamada, los interlocutores no se pueden ver a los ojos simultáneamente por la simple razón de que la cámara se encuentra por encima de la pantalla, dislocando así la mirada mutua que naturalmente se daría entre ellos. Esto no es poca cosa, porque sabemos que muchos índices cognitivos y conductuales se manifiestan y se extraen del contacto visual entre agentes en tiempo real. Podemos así perder información importante que los ojos, en recíproca mirada expresan, o reacciones oculares sutiles que sólo son producidas o captadas por la atenta mirada del otro. Debido a lo anterior, una videollamada exitosa requiere del ejercicio de nuestra metacognición y de ciertas inferencias que compensan el mencionado déficit presencial, lo cual crea un bucle cognitivo de iteraciones relativamente complejas. Al no poder ver a mi interlocutor a los ojos, tengo que conformarme con la imagen de su cara en la pantalla, quien evidentemente también está viendo su pantalla donde yo aparezco, sin verme a los ojos; infiero, por tanto, que me está viendo a mí en su pantalla —y no algo más— y que él me ve viéndolo, mientras que él debe suponer que yo lo veo viéndome. Este bucle cognitivo requiere de cierto esfuerzo que ciertamente cansa y no es simple —definitivamente no tan simple como la mirada de dos personas que se tienen una frente a otra en un mismo espacio-tiempo, sin intermediarios.

#### VISIÓN DE TÚNEL

De nuestro interlocutor sólo vemos (típicamente) la cabeza y parte del torso, y quizás las manos de vez en cuando. Esta restricción es como la conocida 'visión de túnel', pues no podemos ver a nuestro interlocutor en su totalidad; sólo en parte lo vemos y desde una sola perspectiva. En una situación normal de interacción social, los individuos se escanean mutuamente con movimientos sacádicos y de otro tipo, haciendo visualmente accesible todo el cuerpo del interlocutor; los desplazamientos corporales, por pequeños que sean, ofrecen múltiples puntos de vista sobre la esce-

na, que cambian sin cesar. Este es un principio cognitivo estudiado por la psicología ecológica, que permite a los animales extraer información del entorno a través de las contingencias sensorimotoras de cada agente. Este principio no aplica en el modo virtual, pues no hay forma de explorar el entorno del interlocutor con movimientos autogenerados. El resultado es que perdemos (al menos potencialmente) valiosa información, lo cual no sucede en situaciones presenciales. Por otro lado, alguna ventaja de esto es que (como se ha demostrado) podemos participar en reuniones virtuales en calzoncillos, sin que nadie se entere.

#### OPACIDAD CONTEXTUAL

En el modo virtual tampoco podemos captar lo que sucede en el contexto espacial del otro, tal y como podemos hacerlo en una situación real, lo cual limita nuestra cognición de manera importante. Así, las virtudes conversacionales que se dan naturalmente entre interlocutores reales (como son la empatía situacional o el estado de alerta compartido) pueden fácilmente convertirse en vicios comunicacionales derivados de interferencias de distinta índole, insensibilidad al contexto del otro, malinterpretaciones y hasta de una señal defectuosa del Internet. Debido a la opacidad o desfase entre los contextos propios de cada interlocutor, en el modo virtual se puede fácilmente caer en conflicto comunicativo o simples malentendidos.

#### CONCLUSIONES

Vemos entonces que diversos elementos y virtudes que naturalmente comparten los interlocutores en el modo presencial de interacción social no se dan, o lo hacen empobrecidas, en la modalidad virtual. El modo virtual conlleva muchas limitantes cognitivas: rigidez, estrechez, interferencias, desfases, ambigüedad, reducción sensorial e intermodal y otros problemas cognitivos que pueden hacerlo muy costoso psicosocialmente. Estrés, frustración, ansiedad, depresión, aburrimiento, violencia intrafamiliar, fatiga, alcoholismo y otros malestares de diferente índole empiezan a hacerse evidentes conforme pasa el tiempo confinados y virtualizados. Esto obviamente impacta en la calidad de nuestra comunicación, aprendizaje y vida; si multiplicamos esto por las muchas horas que podemos pasar diariamente frente a la pantalla, nuestra calidad de vida se puede ver amenazada en un círculo vicioso. El caso de los niños llama urgentemente la atención, porque sabemos que su aprendizaje y bienestar está muy ligados al cuerpo, a los movimiento, emociones y a la interacción presencial. Parece claro que la virtualización es una forma cognitivamente subóptima de comunicación e interacción social, y el estrés psicosocial resultante es algo que muchos de nosotros sufrimos cotidianamente.

Nadie sabe cuándo ni cómo dejaremos atrás esta pandemia, como tampoco sabe nadie las consecuencias a largo plazo que tendrá el cambio de lo

presencial a lo virtual en nuestras mentes, conducta, sociedad y medioambiente. Sugiero que un primer paso para mitigarlas sería estar bien vestidos y con la mirada en el mundo real.

## NOTA

- 1 En este artículo 'lo real' será entendido en términos minimalistas de *presencialidad*: como aquello 1) que se da naturalmente a los sentidos externos, 2) que se puede explorar cognitivamente, 3) y con lo que se puede directamente interactuar (dejamos fuera de nuestra definición, deliberadamente, la cognición prostética o artificial). Cuando involucra dos o más interlocutores, lo presencial requiere, además, que una misma situación sea espacio-temporal y contextualmente compartida por los agentes, en donde la interacción corporal entre ellos y el entorno físico es posible directamente (sin intermediarios tecnológicos).