

# LA VIRTUALIDAD COMO LUGAR PARA LA REFLEXIÓN TEOLÓGICA\*

*William Peña Esquivel\*\**

Fecha de recepción: 10 de noviembre de 2011

Fecha de aprobación: 25 de enero de 2012

## Resumen

*El presente escrito es una aproximación al fenómeno de la virtualidad en el mundo contemporáneo. Analiza cómo este fenómeno puede ser un lugar de reflexión teológica. Las categorías propias de la virtualidad son un puente clave en el momento de dialogar como teólogos en un mundo secularizado que exige de nosotros una mirada verdaderamente crítica y abierta al diálogo. Antes de emitir juicios en torno de lo virtual, la teología está llamada a acompañar estos cambios sociales que afectan las formas en que el hombre de hoy se constituye como sujeto, y así mismo, como cristiano.*

Palabras clave: *Virtualidad, teología de la virtualidad, teología de la cibercultura, relaciones virtuales, cibercultura, lugares teológicos.*

## INTRODUCCIÓN

La revolución tecnológica de la información que viven nuestras sociedades ha repercutido fuertemente en el ámbito de las actividades humanas. Los cambios acelerados que se experimentan en el ámbito tecnológico no son hechos aislados, fuera de los lugares comunes o ambientes cotidianos donde se desenvuelven las personas; al contrario, la

---

\* Escrito de reflexión presentado como trabajo final para la asignatura Práctica Pedagógico-pastoral, de la Licenciatura en Teología, de la Pontificia Universidad Javeriana.

\*\*Teniente de Navío de la Armada Nacional; Profesional en Ciencias Navales de la Escuela Naval "Almirante Padilla"; Filósofo de la Pontificia Universidad Javeriana; estudiante de la Licenciatura en Teología de la Pontificia Universidad Javeriana. Correo electrónico: w\_p\_e\_a@hotmail.com

revolución de la información, específicamente el auge de la virtualidad, ha desatado una diversidad de formas desde la cual pueden emerger múltiples modos *de ser*, modos *de existir*.

Las grandes metamorfosis que viven nuestras sociedades han modificado la manera como comprendemos el mundo, a los otros y a nosotros mismos. Ante estos cambios, surgen nuevas identidades, en la medida en que la identidad es fuente de sentido y experiencia para el ser humano.<sup>1</sup> Por esta razón, la reflexión sobre esta revolución, ligada a su vez a la incidencia que ésta tiene en el ámbito antropológico, hace de ella un lugar teológico de reflexión. Así, la necesidad que tiene la teología de participar de manera crítica en la sociedad actual –como exige Michel de Certeau<sup>2</sup>– no puede ignorar la novedad que la virtualidad imprime al hombre de este siglo.

Actualmente, la secularización se ha convertido en un tema cliché para muchos autores. Sin embargo, el humanismo secular que muchas veces se tiende a satanizar o rechazar no constituye en sí mismo toda la historia de la modernidad occidental. Lo sagrado, que parece haberse excluido radicalmente de las sociedades, está presente de alguna manera en el individualismo exacerbado y en el deseo de autenticidad del hombre contemporáneo.<sup>3</sup> Por tal motivo, es importante profundizar sobre diversas realidades donde la secularización tiene lugar; en este orden de ideas el tema de la virtualidad será nuestra carta de ruta.

Por lo anterior, es nuestra intención en este escrito acercarnos al fenómeno de la virtualidad, que ha caído en prejuicios que minusvaloran su reflexión. Los falsos juicios que se generan en torno de la virtualidad como un fenómeno que deshumaniza están radicados muchas veces en el desplazamiento del hombre por las máquinas o por la superación de las distancias físicas para entablar relaciones. Tales juicios han impedido que la teología se acerque de manera seria a reflexionar sobre este hecho que identifica al hombre de hoy.

---

<sup>1</sup> Castells, *La era de la información*, 28-29.

<sup>2</sup> Certeau, *La debilidad de creer*, 262.

<sup>3</sup> Yaksic, *Política y religión*, 63.

---

El escenario religioso de hoy en día, que se manifiesta más fragmentado y frágil que nunca, presenta diversas alternativas de plenitud, diversas formas de creer. En último término, las condiciones de creer no han desaparecido sino que han cambiado radicalmente.<sup>4</sup> En este orden de ideas, la virtualidad hace parte de todo el panorama de la secularización, por lo cual no es conveniente ignorar o pasar por alto lo que significa la virtualidad para el hombre contemporáneo y cómo ella configura una fuente de reflexión para la labor del teólogo.

A continuación iniciaremos nuestro recorrido, a partir de los elementos filosófico-antropológicos de la virtualidad que nos presenta Pierre Lévy.

### **NI BUENA, NI MALA, NI NEUTRA**

La primera premisa que debemos tener en cuenta para abordar el tema de la virtualidad es que ella no es ni buena, ni mala, ni neutra. Es sencillamente parte del proceso de la revolución de la información que viven las sociedades de nuestro siglo, y a su vez, tiene poco que ver con lo falso o lo irreal. Al contrario, es ella la que tiene el protagonismo en la mutación de las identidades del hombre moderno.

El término “virtual” se suele emplear para identificar lo ausente o lo irreal. Lo real se movería en el orden de lo que se tiene; en cambio, lo virtual estaría en el orden de la ilusión. La palabra virtual viene del latín *virtus*, que significa fuerza, potencia. En la filosofía escolástica lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. A partir de esta definición aparecen dos términos que se contraponen: virtual y actual. Si lo virtual equivale a potencia (entendámosla en términos de Aristóteles), es decir, a lo que está puesto como existencia posible, lo problemático no será su realidad, sino su actualización.<sup>5</sup>

La virtualización se puede definir entonces como una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado, pero nunca como una reificación de la ilusión o lo

---

<sup>4</sup> Ibid., 63.

<sup>5</sup> Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 19-20.

falso. La virtualización, en último término, es uno de los principales vectores de la creación de la realidad. Un ejemplo para comprender esto es la virtualización de una empresa. El cambio que se suscita en su funcionamiento es sencillamente que no hay un lugar fijo donde las personas se reúnen a trabajar. Todos los empleados pueden estar en lugares distintos, cumpliendo las mismas funciones y generando una comunidad de tipo virtual.<sup>6</sup> ¿Podemos afirmar que esta virtualización de la empresa es buena o mala?

Elaborar un juicio de bueno o malo sería apresurado. ¿Acaso el hecho de estar en edificios separados atenta con el funcionamiento de la empresa? ¿Acaso lo que se transforma realmente no es la forma en la que los empleados cumplen con sus deberes? Es decir, ¿lo que se modifica no es el nivel de responsabilidad y libertad para ejercer sus labores sin la supervisión de alguien todo el tiempo?

La última cuestión nos permite considerar entonces que la virtualización no es un fenómeno neutro, en la medida en que afecta con fuerza los contextos, espacios, relaciones de las personas, y en este sentido, afirmamos que afecta las diversas formas de constituir identidad.

## LA MODIFICACIÓN DEL “SER AHÍ” DE LA VIRTUALIDAD

Según el ejemplo anterior, la empresa ya no se puede situar con precisión; de igual modo, tampoco puede ubicarse el lugar que ocupa la información que hemos guardado en el espacio virtual; sin embargo, están, existen. El *dasein* heideggeriano que se relaciona directamente con la *existencia* del sujeto se ve modificado en la medida en que la virtualidad no requiere un *ser ahí* para existir. No ser de ningún *ahí*, aparecer en un espacio inasignable no impide existir.<sup>7</sup>

Desde esta perspectiva, podemos inferir que hay un campo ontológico que se abre como posible desde la virtualidad. Pensemos en la *promesa*. Podemos hacer una promesa con alguien por cualquier circunstancia o motivo. ¿Dónde reside la promesa? El hecho de que no

---

<sup>6</sup>Ibid.

<sup>7</sup>Ibid., 21.

tenga un lugar donde resida ¿nos lleva a afirmar tajantemente que no existe? La promesa en efecto existe para ambos y en ambos, a pesar de que no podamos ubicarla en un espacio determinado.

La modificación del “ser ahí” de la virtualidad afecta a su vez las diversas formas en las que nos relacionamos. Traigamos a colación todo lo que se genera en los video-juegos, en la *web* (*Halo 3*, *Ragnarök*, *Perfect World International*, etc.). En torno de ellos se establece una variedad de comunidades virtuales, que a pesar de no tener un espacio físico como punto de encuentro, sus intereses comunes, en este caso, el video-juego y los objetivos que éste plantea, se convierten en punto de encuentro. La virtualización –afirma Pierre Lévy<sup>8</sup>– reinventa una cultura nómada, donde las relaciones se reconfiguran con un mínimo de inercia, es decir, que son relaciones en movimiento.

Cuando se genera una comunidad en torno de lo virtual se desterritorializan en cierto sentido las relaciones. La unidad clásica entre espacio y tiempo suele perderse en la virtualización, pero tal escisión no significa que no sean reales, pues estos producen efectos de todo tipo. Existe una triada que está presente en la virtualización: *subjetividad*, *significación* y *pertenencia*.<sup>9</sup> Estos tres elementos hacen posible la constitución de diversos espacios y diversos tiempos.

## LA PRESENCIA DE LOS OTROS

La *subjetividad* posibilita la constitución del mundo del individuo por medio de diversos *significados* que llevan al ser humano a sentir que *pertenece*, que *participa*. Precisamente el concepto de *participación* y *pertenencia* son categorías importantes para nuestro recorrido. La participación hace referencia a la posibilidad de relacionarse con el mundo y con lo que el mundo manifiesta como existente. La desterritorialización que se experimenta en la virtualización en ningún momento atenta contra la posibilidad de que alguien sienta que participa realmente del mundo y que a su vez esta participación lo haga presente. Así mismo, la presencia física no es garante de que alguien o algo sea realmente *presente* para mí.

---

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Ibid., 22.

Gabriel Marcel<sup>10</sup> nos aporta elementos importantes sobre el término *presencia*. La *presencia* no es el simple hecho de *estar ahí* del otro ser. La expresión *está ahí* suele ser más común en el ámbito de lo objetivo: los objetos son los que pueden identificarse lejos o fuera de mí. Estos objetos pueden, en último término, pasar desapercibidos y no ser constitutivos de *mi mundo*.

La *presencia* –afirma Marcel– se insinúa, se manifiesta por una experiencia irreductible y confusa que es el sentimiento mismo de existir, de estar en el mundo. El objeto no cuenta conmigo ni yo cuento con el objeto; desde esta perspectiva, los *otros*, tratados como objetos, se manifiestan como *ausentes*, y por ello pueden objetivarse.

Tomemos ahora el ejemplo de alguien que se choca conmigo en la calle. En un primer momento, ese cuerpo se presenta como obstáculo en el camino y pasa desapercibido para mí. La situación puede cambiar en la medida en que descubro que ese alguien con quien me choqué es un amigo. En este último caso, ya no es un simple cuerpo, sino una persona que conozco y que hace parte de *mi mundo*.

En el caso de los video-juegos, no es cierto que establezca con los jugadores relaciones del mismo tipo, pues de seguro, con el tiempo, los intereses comunes irán generando vínculos de exclusividad e intimidad en el espacio virtual. Habrán unos que realmente estarán *presentes* para mí y otros que no. En la película “Ben X”<sup>11</sup>, Ben se comunica con Scarlett a través de su avatar en un video-juego. No se han encontrado fuera de lo virtual. En un diálogo que sostienen, Ben se despide diciendo: “Hasta pronto, princesa.” Scarlett le dice: “Esta princesa también podría ser un caballero.” Y Ben contesta: “Tú eres tú.”

No podemos juzgar a primera vista la imposibilidad de generar vínculos en el espacio virtual, aludiendo a que no hay un cuerpo físico presente, pues la presencia no está limitada por lo físico. Es importante resaltar que por la virtualización el cuerpo tiene la posibilidad de salir de sí mismo, de adquirir nuevas velocidades, y está abierto a nuevos espacios.

---

<sup>10</sup> Marcel, *Homo viator: prolegómenos a una metafísica de la esperanza*, 27.

<sup>11</sup> Película Belga del director Nic Balthazar (“Ben X”).

---

Al virtualizarse –afirma Pierre Lévy– el cuerpo se multiplica.<sup>12</sup> En este orden de ideas, la virtualización del cuerpo no es una desencarnación, sino una reinención de lo humano, y así mismo, se reinventan las relaciones entre los hombres.

¿Es desde esta perspectiva de la virtualidad una manera de deshumanización de las relaciones? Si las propuestas de una ética de la alteridad están enmarcadas en que los otros seres humanos deben estar *presentes* para nosotros, y desde esta perspectiva, generar lo que se denomina una responsabilidad por el otro, vemos que tal responsabilidad no está limitada a que exista un cuerpo físico. La presencia es una disponibilidad para la relación, que va mucho más allá de lo corpóreo actual.

La virtualización es el movimiento por el cual se constituyen las nuevas formas de relación del presente siglo, y la actitud frente a este movimiento no puede ser de rechazo o de indiferencia; si existe una actitud adecuada es la de acompañar y dar sentido a todo lo que se genera en torno de lo virtual. Es importante resaltar que no todas las relaciones virtuales son positivas. Existe el riesgo de generar diversas personalidades y roles, pues lo virtual le permite al ser humano reinventarse constantemente. La variedad de identidades que puede tener un solo individuo, más que afirmar su *ser*, puede llevarlo a perderse en sí mismo ante la variedad de rostros con los cuales enfrenta su existencia.

Tal salvedad nos permite dejar claro que nuestra intención no es hacer una apología de la virtualidad y de las relaciones virtuales, sino que ella no es en sí misma mala ni buena; todo depende de la manera en que se utilice; en último término, la virtualidad es una herramienta humana.

¿Qué tiene que ver este recorrido con la teología? ¿Existe la posibilidad de una reflexión teológica en torno al fenómeno de la virtualidad?

## LA TEOLOGÍA Y LA VIRTUALIDAD

La reflexión teológica en torno de la virtualidad que busco exponer no intenta dar respuesta a los interrogantes, sino plantear horizontes de reflexión sobre el tema.

---

<sup>12</sup> Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 32.

Iniciemos por el fenómeno de la desterritorialización. El hecho de que las relaciones humanas no estén ligadas a un lugar específico sino que se constituyan en un espacio virtual afecta no solo las relaciones cotidianas sino la manera en que nos relacionamos con el Trascendente.

Si no hay un lugar fijo de encuentro en un espacio físico, significa que el parque o la esquina común donde se reunían los amigos del barrio han quedado obsoletos, pues el hombre contemporáneo ya no ve necesario el salir de su casa o de su trabajo para encontrarse con los amigos de siempre: ya no se sale al parque o a la esquina, pero las relaciones continúan de forma distinta.

El espacio virtual se considera entonces como un lugar real de encuentro. ¿Podría esto relacionarse con el rechazo de muchos jóvenes a considerar que el templo es el lugar único de encuentro con Dios? El templo representa un espacio sagrado, un lugar físico, pero para una generación para la que el encuentro no está limitado a un espacio particular, puede suceder que la significación del templo se modifique.

La modificación de la significación del templo es una oportunidad para la reflexión teológica, en la medida en que puede brotar una forma distinta de expresar la dimensión eclesiológica de la fe: el templo no centraliza la expresión de fe de la comunidad cristiana. Por ende, los vínculos que se generan fuera de él pueden ser nuevas formas desde donde el hombre actual puede experimentar la participación real de un vínculo comunitario.

En este orden de ideas, la desterritorialización es, a su vez, una herramienta pedagógica, en la medida en que podría equipararse a los vínculos que se establecen en la vida cristiana. El hecho de estar unidos en la fe no significa que estamos unidos en el mismo espacio físico. El vínculo, fruto de la confesión de una fe, se enmarca en una participación a través de los signos con los cuales cada comunidad cristiana se identifica. Estos signos, además de incluir a los sacramentos, encierran diversas formas y actividades en las que los cristianos se experimentan unidos. Un ejemplo de ello es la comunicación cristiana de bienes, la oración, las líneas de ayuda, etc.

Precisamente, cuando se celebra la eucaristía, es la Iglesia la que celebra. La celebración no se limita al espacio físico del templo, sino a

una realidad participativa en la cual la fe de una pequeña comunidad es la fe de toda la Iglesia. La unidad y la comunión son lugares virtuales donde el compromiso cristiano no queda excluido.

La imposibilidad de ubicar los espacios virtuales en lugares específicos nos permite relacionar tal imposibilidad con el fenómeno del sincretismo religioso. La experiencia de fe de un individuo puede estar influida al mismo tiempo por diversas culturas y religiones. La virtualidad parece haber aportado a este fenómeno. Sin embargo, en el espacio virtual la escisión entre sagrado y profano suele perderse.

Abrirse al mundo de lo virtual significa estar abierto a una variedad de formas y posibilidades. Lo sagrado puede convertirse en profano y lo profano en sagrado, debido a que en la virtualidad todo tiene la posibilidad de deconstruirse y construirse continuamente. Esta escisión nos llevaría a plantear una nueva reflexión en torno de lo que se denominan espacios sagrados o espacios profanos y qué importancia tendrían para el hombre contemporáneo.

Con base en lo anterior, ¿es posible descubrir, en la escisión de lo sagrado y lo profano, la experiencia de fe que brota del encuentro con Dios? La modificación de las relaciones abre un panorama diferente en el momento de hablar de una relación con Dios. En la medida en que no hay espacio fijo de encuentro, en que lo sagrado y lo profano se diluyen, podemos hablar de la posibilidad de un encuentro con Dios que permea todos los ámbitos de la existencia humana.

Por ende, la revelación cristiana, en la teología fundamental, encuentra una fuerza particular en la virtualidad, pues la propuesta de una fe que trascienda lo sagrado y lo profano es una pedagogía de la necesidad de integrar la fe en la vida cotidiana del hombre actual.

Hoy en día se habla de que hay ciertos aparatos que nos presentan como disponibles y conectados todo el tiempo; así mismo, la virtualidad hace que la disponibilidad del sujeto sea una actitud de fe constante que logre encarnar la vitalidad plena del sujeto creyente en todos los aspectos de la vida cotidiana, donde lo sagrado y lo profano se escinde.

La virtualidad es, por ende, una reflexión contemporánea desde donde la experiencia de la *presencia* de lo trascendente afirma su realidad y actualidad. En este orden de ideas, podemos intuir una relación estre-

cha con la teología de los sacramentos. Precisamente los sacramentos son una manera de actualizar una gracia que se encuentra en potencia, es decir, virtualmente presente. La celebración sacramental comprendida como evocación o actualización de una realidad que *existe* y que *es* en lo “virtual” podría darnos caminos nuevos de comprensión de los sacramentos desde la teología.

La reflexión teológica sobre lo virtual o la virtualidad nos permitiría entrar a pensar en el trío: subjetividad, significado y pertenencia. Sobre estos ejes, la experiencia concreta de la fe nos permite encontrar una postura reflexiva frente a la virtualidad como fenómeno del hombre concreto, como cultura del sujeto creyente de este siglo. La teología, por ninguna circunstancia, puede olvidar que la fe se encarna en los contextos vitales en que se desenvuelve el ser humano.

En breve, son muchos los cuestionamientos que se suscitan en torno del tema de la virtualidad. Como he intentado exponer, estos planteamientos no deben ser ajenos a nuestro papel de teólogos; al contrario, sería un ámbito muy fructífero para explorar y dar sentido a muchos interrogantes para el hombre moderno.

La solución no consiste solamente en entrar en las dinámicas que nos presenta la tecnología hoy, es decir, llenar nuestras pastorales de capillas virtuales, cuentas de *facebook*, *tweeter*, etc.; la tarea es más complicada, pues exige una mirada crítica a los diversos procesos que la virtualidad suscita en las sociedades de hoy. La reinención de lo humano que la virtualidad impulsa aceleradamente es una manera de reinventar la reflexión teológica.

## BIBLIOGRAFÍA

Balthazar, Nic (dir). “Ben X.” Bruselas: MMG Film, 2007.

Castells, Manuel. *La era de la información* Vol. II. Madrid: Alianza Editorial, 2005.

Certeau, Michel de. *La debilidad de creer*. Buenos Aires: Kratz, 2006.

Lévy, Pierre. *Cibercultura*, Madrid: Anthropos, 2007.

\_\_\_\_\_. *¿Qué es lo virtual?* Madrid: Paidós, 1999.

---

Marcel, Gabriel. *Homo viator: prolegómenos a una metafísica de la esperanza*. Salamanca: Sígueme, 2005.

Yaksic, Miguel. *Política y religión*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2011.

