

EL ESPECTÁCULO VIRTUAL: REALIDAD EN LA BURBUJA

“Un niño jugaba con burbujas de jabón. Un día hizo una pompa tan bonita, tan redonda, tan grande... que lo engulló por completo. Tras el susto inicial, abrió los ojos y contempló, atónito, cómo todo era más bello y colorido a través del jabón. El humo se convertía en brillo, los golpes en abrazos... la oscuridad se tornaba divertida. Decidió quedarse allí... para no salir jamás.

Rodeados por burbujas a voluntad, lejos de intentar explotarlas, creamos otras nuevas.

Y todo por una sola cosa: nuestra felicidad.”

Con el paso del tiempo nuestras burbujas cambian, y es que la tecnología humana avanza a pasos agigantados en multitud de aspectos y sectores. Un claro ejemplo en el mundo actual es la interacción con mundos virtuales: desde una pequeña pantalla y un juego simple, pasando por imágenes en alta definición, hasta llegar a la inmersión casi completa en una simulación. Hacen que veamos y oigamos al igual que lo hacemos día a día. Progresivamente se desarrollan medios que funcionan de igual forma con el gusto, el olfato y el tacto. Con la llegada de la realidad virtual a nuestras vidas, unas gafas y unos mandos avanzados pueden ofrecer un “espectáculo” sobre cualquier cosa creada mediante un ordenador o similar. Y es que vivimos en una civilización del espectáculo, en la que “la noción de cultura se ha extendido tanto que se ha esfumado” y que “parece más bien haberse convertido en el mecanismo de ayuda para olvidarlos -los problemas de la sociedad- y distraer al gran público”¹. Pese a que se relacione con el ocio en su estado más puro, nos podría sumergir en un espejo del mundo en el que vivimos para ver cada rincón del planeta y aprender cultura, idiomas, formas de actuar... sin que la mediación del transporte sea un obstáculo.

Nos encontramos con que una pantalla nos puede mostrar cosas muy lejanas, que no terminamos de relacionar con nuestra realidad, pues diversos experimentos demuestran de manera contundente que no almacenamos de forma correcta en nuestra memoria la información recibida. Frente a las pantallas nos enfrentamos a un alarmante déficit en la voluntad, a una ceguera por falta de atención a nuestro alrededor, a un robo del tiempo individual, que no se podrá convertir jamás en horas de trabajo o de relaciones sociales. ¿Sucedería también con la realidad virtual? Parece que no, pues además de hacernos sentir como lo haríamos día a día, nos mantendría conectados en sociedad, nos permitiría interactuar, movernos o trabajar en ella desde un punto de vista técnico o creativo.

El principal objetivo de la realidad virtual es generar un entorno no diferenciable de la realidad física o lograr creaciones de mundos irreales pero verosímiles. Según predicciones el sector de realidad virtual no perderá su impulso². La ley de Moore, vigente durante más de medio siglo, desde 1965, ya se basó en la observación de la duplicación del número de transistores de un microprocesador cada uno o dos años. En otros aspectos el crecimiento llega a ser exponencial pues personalidades como José Luis Cordeiro*³ calculan que en dos décadas de este siglo se presenciarán más cambios que en los últimos dos milenios, pues alrededor del año 2029 no se podrá diferenciar al humano del robot y sobre el 2045 se dará la singularidad tecnológica total, pues la Inteligencia Artificial igualaría y superaría la de toda la humanidad⁴. Entraríamos en una Edad Post-humana en

1 VARGAS LLOSA, Mario: *La civilización del espectáculo*, pág. 11, cap. I, 2012.

2 Se prevé que siga creciendo de 6 mil millones de euros de beneficio en 2016 hasta 38 mil millones en 2020.

3 Profesor y asesor en la Singularity University Silicon Valley.

4 Todo ello gracias a circuitos en tres dimensiones, ordenadores cuánticos*, quarktrónica y espintrónica*...

la que los *cyborgs* serían la especie dominante, incluso presenciando la muerte de la muerte, gracias a regeneración de órganos, criogenización y cura de enfermedades mortales mediante células HeLa*.

Retomando el concepto de realidad nos encontramos con que su definición es la “existencia real y efectiva de algo”, “lo que ocurre verdaderamente” o “lo que es efectivo y tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio”⁵. Sin embargo, ¿cómo sabemos si sucede verdaderamente? ¿Cómo sabemos si algo tiene valor práctico o es efectivo, pero no fantástico? La respuesta inmediata es: mediante los sentidos. Diferenciamos lo abstracto con la distinción de poder percibirlo con los sentidos. Por lo tanto, el error principal es pensar en los cinco sentidos clásicos, anteriormente nombrados, porque existen muchos más: el equilibrio, la termo, crono, electro y magnetorrecepción e incluso se consideran la sed, el hambre, el dolor o el hecho de respirar. El llamado comunmente sexto sentido, que capta lenguaje no verbal, la intuición o la telepatía son lagunas en la ciencia que se han intentado llenar con teorías. Ahora bien, si la realidad virtual la percibimos con los sentidos, también es real. ¿Pero hasta qué punto? Al fin y al cabo, cada sensación que experimentamos, sea real o no, no es más que un impulso eléctrico que llega al cerebro (al sistema neuronal), un conjunto de átomos y materia que lo traduce y lo interpreta. Somos nuestro cerebro, una compleja conexión con cantidades ingentes de información que crea nuestro “yo”, nuestra identidad, y la diferencia de la del resto.

Asimismo para un entorno exactamente igual, a dos cerebros diferentes no llegan los mismos estímulos ni, por tanto, la misma información. Por ejemplo, una realidad se percibe mediante varios sentidos, pues tanto una persona invidente como una sorda pueden evitar ser atropellados por un coche al recibir diferentes estímulos que relacionan con el vehículo, en forma de señales luminosas o auditivas. Ningún individuo podría imaginarse qué ha sentido el otro, ni tampoco podrían pensar en sonidos o colores que no hayan percibido nunca antes. Entonces, ¿cómo sabrían ellos cuál es la realidad completa? No pueden, ni siquiera una persona con plena disposición de los sentidos podría. La visión infrarroja, o de rayos X o la ecolocalización son realidades que jamás experimentaremos, por consiguiente, cada ser vive en una realidad, no hay dos iguales y dicha realidad existe porque existe ese ser. Aun así, ¿podemos asegurar que existe una realidad completa, principal, que todo lo engloba? No, pero ¿podemos averiguarlo? Aceptar el concepto kantiano de cosa en sí misma o noumenon como límite de nuestra experiencia nos lo impide, pues únicamente somos capaces de percibir el fenómeno⁶.

El solipsismo es un tipo de desrealización* que asegura la existencia de uno mismo; el resto se da en la mente. Se considera un estado mental alterado que, como otras formas de interpretación, no hace más que aumentar el número de posibilidades a tener en cuenta respecto a la realidad. Gorgias, filósofo griego, aventura la “desrealización”, al dudar de la solidez de la realidad percibida. Presenta que nada existe. Si algo existiera no podría ser conocido, de ser así no podría comunicarse. Entonces si existe algo debería ser eterno, sin tener principio ni fin, no podría estar en ningún sitio puesto que ese algo sería diferente a este algo, sería un límite que lo hace tener un fin. Si no es eterno (si tiene principio), no podría haber salido de la nada, porque el no ser no es⁷.

5 Real Academia de la Lengua Española (rae).

6 KANT, Immanuel: *Crítica de la razón pura*, cfr. pág. 258, cap. III, 2007.

7 SEXTO EMPÍRICO: *Contra los profesores VII*, cfr. pág. 65-87, 2016 en GORGAS, L.: *De lo que no es o de la Naturaleza. Los testimonios*, cfr. pág. 65, 2016.

Una vez hemos indagado en el concepto de realidad aún queda por saber cuáles serían los límites de una teórica realidad virtual perfecta, que ofreciera sensación de libertad continuada indefinidamente. Un claro referente a este concepto, que podrá ser desarrollado en un futuro con seguridad, gracias a un cerebro matrioska* o superordenador, se encuentra en la película Matrix*. La consciencia entraría en una simulación en la que se podría ser inmortal o ser cualquier cosa... aunque también estaría la opción de no haber forma de morir.

Por otra parte, el gran dilema sería intuir qué habría sucedido en la transición de nuestra realidad a la simulación: ¿se copiarían las consecuencias actuales? El individuo virtual pensaría que es la persona con identidad fija y estable, actuaría como tal, ¿pero el verdadero viviría en realidad o... moriría en el proceso? No habría forma de saberlo, pues la consciencia es inmedible y solo cada uno podría estar seguro de su propia consciencia, como afirmaba Berkeley⁸, añadiendo que los objetos de la realidad externa solo existen en cuanto son percibidos. En el caso de la inmersión virtual podría suceder lo mismo que en una clonación: pese a tener misma apariencia, estructura y tal vez mismos átomos, el clon nunca tendría la misma consciencia. Igualmente, si una inteligencia artificial afirmara ser consciente, ¿cómo saber si es cierto? ¿Cómo comprobar la “autoconsciencia”?

Aún en el caso de confiar en que la consciencia fuera idéntica, en la simulación tendría lugar un corte en ella, un espacio de tiempo en el que no se existe, de la misma forma que no lo habría hecho antes de nacer. Entonces, ¿sería una máquina del suicidio? Un corte en la consciencia no es una cosa tan extraña, de hecho sucede cada día o, mejor dicho, cada noche. Al dormir hay una fase en la que no se sueña y nuestro “yo” se desconecta. Podría ocurrir que cada vez que alguien se durmiese muriera y al día siguiente comenzara un corto período de consciencia de otro, con ciertos recuerdos de algo anterior que parecerían reales. Aunque esto no es más que una mera cavilación, no dejaría de ser un detalle más a tener en cuenta para pensar si sumergirse o no en un mundo supuestamente menos real que el propio.

Nuestra mente no se nos muestra como algo simple y permanente, sino que encontramos pluralidad y cambio. Hume compara el “yo” y la mente con el teatro. “Son solamente las percepciones las que constituyen la mente, de modo que no tenemos ni la noción más remota del lugar en que se presentan esas escenas ni tampoco de los materiales de que están compuestas. La memoria, que nos muestra la sucesión de impresiones parecidas, junto a la imaginación crean en nosotros la ilusión de un objeto continuo y persistente: nuestro yo”⁹.

Cabe añadir que de igual forma se puede pensar desde la perspectiva contraria, ya que ¿y si esto, lo que ya vivimos, fuera una falsa realidad y no lo supiésemos? Al igual que aparece en la obra de Calderón de la Barca¹⁰, el desengaño sobre las ilusiones del mundo ha sido un concepto plenamente discutido y analizado, pues aunque nuestro entorno fuera falso seguiría siendo nuestra realidad, pero ¿y si hubiera cientos de realidades de tipo virtual? Las personas a las que conociésemos, ¿serían copias que creen ser el ente original u otras personas que solo pueden estar seguras de lo mismo que uno, aunque desde otra perspectiva? Pero si se sospecha de una realidad “difuminada” y más aún de una “simulada”, de lo que no podemos dudar es de la identidad de los individuos que “sujetan” esta realidad.

8 BERKELEY, George: *Principios del conocimiento humano*, cfr. pág. 6, 1985

9 HUME, *Tratado de la Naturaleza Humana*, pág. 401, 1980.

10 CALDERÓN DE LA BARCA: *La vida es sueño*, cfr. pág. 37, 2001.

Nuestro comportamiento, nuestra forma de actuar y, en definitiva, todo aquello que nos diferencia de los otros y define nuestra identidad puede ser convertido en un código binario de unos y ceros, reduciéndonos a números. Hoy en día se hace constantemente con una enorme parte de la población (en países del primer mundo), recopilando datos, estudiando cada paso que cada uno da en Internet, analizando generalidades y aplicando cambios para obtener mayores ventas o visitas. En estos casos son fines económicos pero también los hay de otro tipo, como puede ser conseguir garantía de seguridad, por lo que pueda pasar en un futuro, no por el presente...¹¹ O para tenerlo todo controlado. El simple hecho de poder preverlo todo, gracias a la estadística, dotaría de un inmenso poder a quien lo poseyera.

Recordando una vez más a Vargas Llosa y su idea de cultura como espectáculo, ¿sería aceptable ceder y hacer público todo aquello que somos al acceder a otra realidad? Sea algo acertado o no, ya se hace en el presente. Regalamos información, ya sea a sabiendas o no, a los grandes ingenieros o empresarios de compañías gigantescas “recopila-todo”, que la usan como si fuéramos conejillos de indias y nuestros propios espías¹², pues existen evidencias, gracias a personas como Edward Snowden, de que esto, en efecto, sucede así. Al igual que se publican a diario fotografías, vídeos y mensajes de aquello que hacemos en cada momento, “enchufarnos” a una máquina futurista no sería tan diferente. Pero, el hecho de hacerlo todo público... ¿hace que se pierda nuestra identidad? No podemos olvidar esta dimensión de negocio, pues se juega con ella. Se podría observar como un mero rechazo inmediato comparable al de la desnudez, pero que luego se dirigiría hacia la aceptación y la falta de inhibición, para que sintamos que tenemos bajo control aquello que no queremos mostrar de nosotros mismos.

Porque... ¿es algo dañino que todos estemos conectados entre nosotros, que se pierdan las identidades individuales para llegar a una identidad global, general, universal? El hecho de que esté demostrado científicamente que somos animales sociales podría ser la evidencia de que el avance se consideraría la cohesión mental total de la humanidad, pues se podría alcanzar un individuo o un pensamiento común, como forma de fusión entre cada ser. La perspectiva de que todos somos una única cosa, es muy bella en apariencia, pues sería una unidad en la que todos nos entenderíamos; podría suponer el fin de millones de conflictos entre nosotros para poder enfrentarnos a otros problemas aunando fuerzas y logrando un mayor potencial.

Algo importante que no se puede pasar por alto es la cara opuesta de la moneda: ver que gente desconocida pudiera manipularlo todo, aunque el rechazo a poder estar en manos de otros y la sensación de protección de cada individuo hacia sí mismo siempre estén presentes. El ser humano es codicioso por naturaleza y no resulta descabellado pensar que alguien se podría aprovechar de una situación suculenta como esta, en la que un gran número de personas depositarían su fe al entregar todo lo que son por el hecho de buscar algo mejor... y de forma gratuita. Sería irrisoriamente sencilla la facilidad con la que un alto cargo responsable del programa de Realidad Virtual podría tomar control sobre tanta gente, así como se piensa que ya se controlan poblaciones enteras con la excusa de dotarlas de mayor seguridad. Además, si se subiera nuestro “yo” a la nube dependeríamos de otros para que nos devolviesen a la vida, tal vez en otro cuerpo, entonces nos volveríamos totalmente dependientes. Podría ocurrir que la información que llegara a nuestro cerebro tras haber permanecido en la nube fuese de otra persona, pero lo veríamos como algo

11 BAKER, S.: *NUMERATI: Lo saben todo de ti*, cfr. pág. 14, 2011.

12 BAKER, S.: *Ibid.*

realmente nuestro. Una persona sin memoria puede ser desconfiada o no serlo, pero si un día le llegaran millones de imágenes y de recuerdos desde su interior es muy probable que no lo cuestionara, los consideraría suyos. Si consideramos que tan desmesurado poder superase muy probablemente el sentido humano de la justicia, de la honra, de la honestidad... ¿dejaríamos algo así en manos de una máquina?

Las máquinas son inmensamente precisas, pero aún no tienen capacidad moral, por tanto, la justicia que ejercerían sería tajante, por carecer de equidad al no tener en cuenta factores de ámbito sentimental, por ejemplo, a los que la tecnología aún no llega. ¿Acaso es posible el desarrollo de una tecnología compasiva? Desde luego, se podría dar el caso de llegar a una inmensa suma de algoritmos que hicieran actuar como lo haría un humano, pero ¿podrían sentir por dentro algo similar al tener conexiones suficientes como para compararse al cerebro humano? Junto a este “defecto” de las máquinas podemos considerar la existencia de virus informáticos, equiparable a nuestras enfermedades mentales, que hacen destacar la dificultad de la realización de un proyecto de tales dimensiones.

Continuando con la pérdida de identidad, cabe recalcar que desde siempre se ha fomentado el desarrollo individual, pues destacar en cualquier ámbito de nuestra vida nos hace “mejores” y es muy común sentir tristeza al ver a toda una marea de gente comportándose de forma idéntica (con el teléfono móvil, en los centros comerciales en época navideña...).

Pero la vida virtual puede no desencadenar la masificación y hacer del mundo una esfera, sino ayudar a darle forma de un complejo poliedro. Con esta metáfora se busca recalcar que en las diferencias está la clave, pues son las que ayudan al avance, a plantearse nuevas ideas, a no estancarse en comportamientos o formas de pensar...

Según numerosos filósofos y sus teorías lo principal en la vida, aquello que le da sentido, es la felicidad en sí, la *eudaimonía*, y, por ende, su búsqueda. Tampoco deben pasar desapercibidos los medios para obtenerla, que no son indiferentes, pues a menudo algunos se confunden con los caminos de la malicia o de la venganza. Para lograr alcanzarla no podemos quedarnos congelados en el interior de nuestra burbuja, pues no deberíamos, por muy acogedor y cómodo que resulte ni porque rechacemos salir de ella. Ante la opción de volar a un mundo en el que seríamos lo que quisiéramos ser, existe la duda de si sería cobarde el hecho de abandonar la realidad en la que nacimos. Ante la opción de quedarnos nos encontramos con dificultades, obstáculos en el día a día, así como con muchos factores inesperados e incontrolables, que despiertan en nosotros inseguridad, miedo.

Por otra parte, hasta donde sabemos de la vida y de la existencia, nos encontramos también con un deber: hacernos merecedores de este regalo. Escaparnos de lo percibido como natural a un lugar pensado y hecho por nosotros mismos sería un gesto egoísta, pero habría que tener en cuenta muchos factores. La existencia anterior y posterior a la vida es cuestión de fenómenos ajenos a nuestra realidad, si la hubiera, por tanto, no la vamos a tener en cuenta.

Por todo lo anteriormente dicho, llegamos a concluir que aspectos como la realidad absoluta o la consciencia ajena son tan abstractos y difusos que no se pueden tratar con objetividad. Consideraremos acertada la opción de no decantarse ni rechazar al cien por cien ninguna teoría, sino tener presentes todas aquellas conocidas, aunque no se entiendan o no se compartan en su totalidad.

Está claro que la ciencia seguirá avanzando y que se pueden lograr hechos inimaginables, pero en algún momento, en determinados aspectos, hay que saber frenarse. El gran avance sería eso mismo: ver que el hecho de poder llegar más allá no justifica el tener que hacerlo, pues si la vida es muy complicada per se, ¿para qué alcanzar extremos tan peligrosos como la conexión, liberación o igualación total de la humanidad? ¿Por ambición, por demostración de poder, por superioridad? Es muy probable que causas así fueran rodeadas de justificaciones y tapaderas, como ha sucedido y continuará ocurriendo en la Historia de la humanidad. Respecto a la inmortalidad, sería lo más antinatural que podemos considerar. El tiempo no valdría nada y la vida tampoco, y eso es todo lo que tenemos.

Sin embargo, el concepto de identidad humana es tremendamente importante: todo lo que somos y todo lo que hacemos nos diferencia y es lo que nos aporta la felicidad, el fin de la existencia humana, y no hay muchas formas para obtenerla. Hay muchos factores que nos influyen: la autoestima, el éxito, el placer, la amistad, el amor... Si falta alguno -aunque sea uno solo- la felicidad se desmorona como si se tratase del tablero de una mesa, siendo cada uno de esos bienes una pata. Lo que sí está claro es que en nuestro mundo existen casos de gente feliz, gente sabia. Algunos de forma minimalista, tienen muy poco y pasan desapercibidos por la sociedad. Otros sienten que su cometido es compartir su fórmula con otros, al igual que en “La caverna de Platón” una vez llegados a la *noesis* hay que descender para arrastrar a los otros hacia las ideas puras, hacia la luz, hacia la dialéctica.

En el caso de la realidad virtual el medio podría ser bueno, gracias a un buen contenido y a estar en su justa medida, pues mediante la virtud se obtiene la excelencia¹³. Sin olvidar que nuestra realidad es real porque nosotros le damos significado y que siempre vamos a vivir ignorantes por muy sabios que seamos, definiendo no caer en la comodidad de la simulación utópica (con todos los riesgos que ello conlleva) ni en el conservadurismo de rechazar todo lo que se perciba como no orgánico o no natural siempre dentro de unos límites (que lo serán de una forma relativa). Dichas lindes siempre serán motivo de discusión pero... ¿Qué seríamos sin discusiones?

“El niño crecía y permanecía en su burbuja. Pero con el paso del tiempo había intentado reventarla... pero ni mil agujas la explotaban; limpiarla... y a menudo se difuminaba. Mas había comenzado a soplar, inspirado. La pompa crecía, cuanto más lo hacía más consciente se volvía de lo pequeña que era. Llegó el día en el que otra gente entró en su burbuja: los había enredados en capas de jabón, pero también otros casi etéreos. Conseguía limpiar las manchas de tinta, esquivar las burbujas de fango. Aspiraba a más, pero al fin se detuvo a pensar...”

Y en la pompa alcanzó la felicidad.”

13 ARISTÓTELES: *Ética para Nicómaco*, cfr. pág. 167, 1972.

ANEXO

Células HeLa: consideradas la primera línea de células inmortales humanas.

Cerebro Matrioska: es una megaestructura hipotética propuesta por Robert Bradbury que emplearía la producción completa de energía de una estrella para conducir sistemas computacionales. Se usaría para correr simulaciones perfectas o transferencias de mentes humanas a espacios de Realidad virtual, permitiría simulaciones entre universos alternos, así como lanzar ataques contra la estructura misma del Universo. No rompe ninguna ley de la física, aunque los detalles de construir dicha estructura serían inmensos, ya que el proyecto requeriría "desarmar" porciones significativas de todo el sistema planetario de la estrella para los materiales de construcción.

Desrealización: alteración de la percepción o de la experiencia del mundo exterior del individuo de forma que aquel se presenta como extraño o irreal, con sensación de falta de espontaneidad o libertad y de matices emocionales.

José Luis Cordeiro: profesor y asesor en la Singularity University Silicon Valley, una institución académica americana creada en 2009 por la NASA y financiada por Google, que ha participado en el encuentro 'Inteligencia artificial y porvenir de la especie humana.

Matrix: película en la que el mundo ha sido dominado por las máquinas, las cuales esclavizan a la Humanidad para utilizarla como una fuente de energía, mientras que sus mentes ignorantes residen en Matrix, un programa virtual con características de nuestra propia realidad.

Neuronas espejo: las neuronas especulares o espejo son un grupo de células descubiertas por el equipo del neurobiólogo Giacomo Rizzolatti, que se relacionan con comportamientos empáticos, sociales e imitativos, que sirven para reflejar la actividad que se observa. Se encuentran en la corteza frontal inferior (lóbulo parietal inferior), cercanas a la zona del lenguaje -(existe relación)- Se encargan del contagio de los bostezos. Sirven para el aprendizaje, comprender qué piensan los otros, planificación de la acción para realizar una simulación de las acciones antes de llevarlas a cabo. También se encontraron en primates, aves...

Ordenadores cuánticos: computadoras que tendrían computación cuántica, basada en el uso de qubits en lugar de bits, lo cual los dotaría de mejoras en todos los aspectos.

Quarktrónica y espintrónica: tecnología emergente que explota la carga del electrón y su espín propiedad física de las partículas elementales por el cual tienen un momento angular intrínseco de valor fijo.

Telepatía: Numerosos estudios han experimentado con datos interesantes que no son explicables por la teoría de la probabilidad ni por la creencia, pues es un fenómeno de comunicación de pensamientos o sentimientos entre las personas, al margen de obstáculos materiales o grandes distancias. Lo que sí está demostrado es que el cerebro puede percibir y enviar una serie de ondas, gracias a su complejidad. En la actualidad, varios accesorios tecnológicos usados en gran parte en el ámbito médico, mediante electroencefalogramas, son capaces de descodificarlas y convertirlas en imágenes e incluso en movimiento, mediante la telequinesis, tal vez manipulando cargas positivas y negativas.

BIBLIOGRAFÍA

- VARGAS LLOSA, Mario: *La civilización del espectáculo*, pág. 11, cap. I, Alfaguara, Madrid, 2012.
- KANT, Inmanuel: *Crítica de la razón pura*, cfr. pág. 258, cap. III, Tauros, Madrid, 2007.
- SEXTO EMPÍRICO: *Contra los profesores VII*, cfr. pág. 65-87, Anthropos, Barcelona, 2016.
- GORGIAS, L.: *De lo que no es o de la Naturaleza. Los testimonios*, cfr. pág. 65, Anthropos, Barcelona, 2016.
- BERKELEY, George: *Principios del conocimiento humano*, cfr. pág. 6, Sarpe, Madrid, 1985.
- HUME: *Tratado de la Naturaleza Humana*, pág. 401, Editoria Nacional, Madrid, 1980.
- CALDERÓN DE LA BARCA: *La vida es sueño*, cfr. pág. 37, Edición Electrónica, Albacete, 2001.
- BAKER, S.: *NUMERATI: Lo saben todo de ti*, cfr. pág. 14, Seix Barral, Barcelona, 2011.
- ARISTÓTELES: *Ética para Nicómaco*, cfr. pág. 167, Espasa Calpe S. A., Madrid, 1972.

<http://www.rae.es/> [con acceso el 13/I/2017]

<http://www.baquia.com> [con acceso el 31/I/2017]

<http://www.juevesfilosofico.com> [con acceso el 06/II/2017]

<http://www.filosofia.laguía2000.com> [con acceso el 06/II/2017]

<http://www.e-torredebabel.com> [con acceso el 06/II/2017]

<http://www.informática-hoy.com.ar> [con acceso el 08/II/2017]

<http://www.lamenteesmaravillosa.com> [con acceso el 10/II/2017]

<http://www.webdianoia.com> [con acceso el 10/II/2017]

<http://www.nuecesyneuronas.com> [con acceso el 10/II/2017]

<http://www.tendencias21.net> [con acceso el 11/II/2017]

<http://www.webdianoia.com/glosario/> [con acceso el 08/III/2017]