

## **Del mito de la caverna de platón al ciberespacio: una revisión bibliográfica sobre la percepción de la realidad en la era digital.**

From plato's allegory of the cave to cyberspace: a bibliographic review on the perception of reality in the digital age.

Do mito da caverna de platão ao ciberespaço: uma revisão bibliográfica sobre a percepção da realidade na era digital.

Cristian Basilio Díaz Cuevas<sup>1</sup>

### **Resumen**

Este trabajo lleva por título: Del Mito de la Caverna de Platón al Ciberespacio: Una Revisión Bibliográfica sobre la Percepción de la Realidad en la Era Digital, es una reflexión contemporánea muy extendida que establece un paralelismo directo entre la antigua alegoría platónica y la sociedad moderna, especialmente en la era digital. Esta analogía se basa en varios puntos clave: Los prisioneros encadenados, que capturan la atención y limitan la percepción del mundo real. Las sombras como "realidad", estas representaciones (sombras) son, en muchos casos, versiones cuidadas, editadas o manipuladas de la realidad (los objetos que pasan por detrás del muro). La ilusión frente a la verdad: La alegoría de Platón busca mostrar la diferencia entre el mundo sensible (aparente, imperfecto) y el mundo inteligible (el de las ideas, la verdad). Resistencia al conocimiento real: Esto se asemeja a cómo, a menudo, se desprecia o ignora la información que contradice las "sombras" a las que estamos acostumbrados, o la dificultad de los filósofos (o pensadores críticos) para "educar al público". La metodología utilizada es de tipo documental dialéctico. El procedimiento se dividió en tres fases: **Heurística, Hermenéutica y Sintética**: con un enfoque de **investigación cualitativa**:

---

<sup>1</sup> Posdoctorado en Educación con Mención en Investigación científica, Doctor en Educación, Magister en Educación, Especialista en Didáctica Universitaria, Especialista en Metodología, Filósofo, Abogado

Análisis Filosófico y Revisión Bibliográfica Sistemática, que abordan la percepción de la realidad, la simulación, el conocimiento y la verdad. La conclusión de este trabajo de investigación destaca una preocupación filosófica y social: la dependencia de las representaciones visuales y la información mediada puede llevarnos a aceptar una realidad superficial e incompleta, perdiendo la conexión con la experiencia directa y la búsqueda de una verdad más profunda.

**Palabras Clave:** Ciberespacio, Pos-verdad, Alegoría de la caverna, Era Digital.

### **Abstract**

This study, entitled *From Plato's Allegory of the Cave to Cyberspace: A Bibliographic Review on the Perception of Reality in the Digital Age*, presents a widely discussed contemporary reflection that establishes a direct parallel between the ancient Platonic allegory and modern society, particularly in the digital era. This analogy is grounded in several key aspects: the chained prisoners, which capture attention and limit the perception of the real world; shadows as "reality," where such representations are often curated, edited, or manipulated versions of reality (the objects passing behind the wall); the illusion versus truth dichotomy, as Plato's allegory seeks to demonstrate the distinction between the sensible world (apparent and imperfect) and the intelligible world (the realm of ideas and truth); and resistance to genuine knowledge, which parallels how information that contradicts the "shadows" to which individuals are accustomed is frequently disregarded, as well as the difficulty faced by philosophers (or critical thinkers) in "educating the public." The methodology employed is documentary and dialectical in nature. The procedure was divided into three phases—*heuristic, hermeneutic, and synthetic*—within a qualitative research framework, encompassing philosophical analysis and systematic bibliographic review, addressing the perception of reality, simulation, knowledge, and truth. The conclusion of this research highlights a philosophical and social concern: dependence on visual representations and mediated information may lead individuals to accept a superficial and incomplete reality, thereby losing connection with direct experience and the pursuit of a deeper truth.

**Keywords:** Cyberspace; Post-truth; Allegory of the Cave; Digital Age.

### **Resumo**

Este trabalho, intitulado *Do Mito da Caverna de Platão ao Ciberespaço: Uma Revisão Bibliográfica sobre a Percepção da Realidade na Era Digital*, constitui uma reflexão contemporânea amplamente difundida, que estabelece um paralelismo direto entre a antiga alegoria platônica e a

sociedade moderna, especialmente no contexto da era digital. Tal analogia fundamenta-se em diversos pontos-chave: os prisioneiros acorrentados, que capturam a atenção e limitam a percepção do mundo real; as sombras como “realidade”, sendo essas representações, em muitos casos, versões cuidadosamente elaboradas, editadas ou manipuladas da realidade (os objetos que passam por detrás do muro); a oposição entre ilusão e verdade, uma vez que a alegoria de Platão busca evidenciar a distinção entre o mundo sensível (aparente e imperfeito) e o mundo inteligível (o das ideias e da verdade); e a resistência ao conhecimento real, que se assemelha à tendência de desconsiderar ou ignorar informações que contradizem as “sombras” às quais estamos habituados, bem como à dificuldade enfrentada por filósofos (ou pensadores críticos) em “educar o público”. A metodologia adotada é de natureza documental e dialética. O procedimento foi dividido em três fases — heurística, hermenêutica e sintética —, com enfoque em pesquisa qualitativa, envolvendo análise filosófica e revisão bibliográfica sistemática, abordando a percepção da realidade, a simulação, o conhecimento e a verdade. A conclusão deste estudo evidencia uma preocupação de ordem filosófica e social: a dependência de representações visuais e de informações mediadas pode conduzir à aceitação de uma realidade superficial e incompleta, ocasionando a perda de conexão com a experiência direta e com a busca por uma verdade mais profunda.

**Palavras-chave:** Ciberespaço; Pós-verdade; Alegoria da caverna; Era digital.

## Introducción

Este trabajo de Investigación gravita en una revisión bibliográfica exhaustiva para reinterpretar filosóficamente el Mito de la Caverna en el marco de la Era Digital y su impacto del Ciberespacio en la percepción de la realidad.

El **Mito de la Caverna** de **Platón**, narrado en el libro VII de **La República**, se erige como uno de los pilares fundacionales de la filosofía occidental en su indagación sobre la **naturaleza de la realidad, la verdad y el conocimiento**.

La alegoría de los prisioneros encadenados que solo perciben las sombras proyectadas en el muro de su cueva ha servido, durante milenios, como un poderoso marco conceptual para cuestionar la fiabilidad de la percepción sensible frente al acceso a las **Ideas** o formas auténticas. Platón legó la inquietante pregunta: **¿qué sucede cuando aquello que tomamos por realidad no es más que una proyección, una imagen**

## **distorsionada de la verdad?**

La afirmación de que "El mundo se está convirtiendo en una caverna igual que la de Platón: todos mirando imágenes y creyendo que son la realidad" es una **reflexión contemporánea muy extendida que establece un paralelismo directo entre la antigua alegoría platónica y la sociedad moderna, especialmente en la era digital.**

En el **siglo XXI**, esta interrogante platónica cobra una vigencia inesperada y acuciante. La irrupción y consolidación del **Ciberespacio** y las tecnologías digitales han transformado radicalmente el panorama ontológico y epistemológico de la existencia humana.

La alegoría de la caverna, del Libro VII de La República, de Platón, no es solo un vestigio del pensamiento clásico, sino un mapa epistemológico para la era de la información. Mientras que en la Grecia clásica el prisionero se enfrentaba a sombras físicas, el sujeto contemporáneo interactúa con **constructos algorítmicos**.

El problema de investigación radica en la disolución de la frontera entre el mundo inteligible y el sensible a través del ciberespacio. Este artículo busca responder: ¿En qué medida el ecosistema digital constituye una nueva arquitectura de cautiverio cognitivo? El **objetivo** es reinterpretar los elementos de la alegoría (sombras, cadenas, sol) bajo la luz de la **hiperconectividad** actual.

## **Metodología**

Se empleó un diseño de **investigación cualitativa** de tipo documental dialéctico. El procedimiento se dividió en tres fases:

- **Heurística:** Recopilación de fuentes primarias (Platón) y secundarias (otros autores y comentarios) mediante bases de datos científicas.
- **Hermenéutica:** Análisis crítico del discurso para establecer paralelismos entre la virtualidad y la realidad.
- **Sintética:** Contrastación de los marcos normativos actuales con el ideal ético-político--jurídico de la verdad.

## **Resultados y Discusión (Análisis Filosófico)**

La **Alegoría de la Caverna** de **Platón** busca mostrar la diferencia entre el mundo sensible (aparente, imperfecto) y el mundo inteligible (el de las ideas, la verdad). La interpretación moderna sugiere que la "realidad virtual" o mediática es el mundo sensible, la virtualidad o era digital, y la

verdadera realidad (el mundo exterior de la caverna) permanece inexplorada por muchos.

En el mito, cuando un prisionero es liberado y sale al exterior, le cuesta adaptarse a la luz del sol (el conocimiento verdadero), y si regresa a la caverna, los demás se ríen de él y no le creen, incluso oponiéndose con fuerza a ser liberados. Esto se asemeja a cómo, a menudo, se desprecia o ignora la información que contradice las "sombras" a las que estamos acostumbrados, o la dificultad de los filósofos (o pensadores críticos) para "educar al público".

En efecto, **la dependencia de las representaciones visuales y la información mediada puede llevarnos a aceptar una realidad superficial e incompleta**, perdiendo la conexión con la experiencia directa y la búsqueda de una verdad más profunda.

Siguiendo a **Baudrillard**, el ciberespacio no es una sombra de la realidad, sino un hiperreal. Si para Platón la sombra remitía a un objeto físico (aunque imperfecto), el dato digital a menudo carece de referente. El "prisionero" moderno no ignora la realidad; habita una versión de ella optimizada por algoritmos que eliminan la alteridad.

A diferencia de la caverna oscura, **Byung-Chul Han** sugiere una "caverna de cristal". La transparencia total y el exceso de información actúan como las nuevas cadenas. No es la falta de luz lo que ciega, sino el deslumbramiento por la sobreexposición (el feed infinito), que impide la reflexión profunda o el ascenso hacia el Sol (la verdad trascendental).

El análisis de la Ley N° 4439/2011, revela un intento del Estado por regular las "sombras" (delitos informáticos, desinformación). Sin embargo, se observa una brecha: la ley regula el **comportamiento** (en la caverna), pero no cuestiona la **naturaleza** de la percepción del usuario, dejando la responsabilidad de la "ascensión" al ámbito educativo y ético.

## Conclusión

El **ciberespacio (como un neologismo)** más que definir con un lenguaje actual o contemporáneo la realidad virtual, de la sombra proyectada en la caverna, describe la actualidad como una caverna digitalizada, que sofisticada los mecanismos de proyección. La transición de la sombra de fuego al **píxel**, ha generado un sujeto de **hiperatención** o **hiperfoco** que confunde la mediación con la experiencia.

Se concluye que la **alfabetización digital** no debe ser meramente

técnica, sino filosófica: una paideia que permita al individuo reconocer el algoritmo como el nuevo "portador de objetos" y recuperar la capacidad de asombro ante la realidad no mediada.

El **Mito de la Caverna** (expuesto en el libro La República) es la alegoría fundacional de la filosofía occidental sobre la naturaleza de la **realidad**, el **conocimiento** y la **ilusión**. Platón describe a prisioneros que solo perciben sombras (imágenes de la realidad) proyectadas en una pared, creyéndolas la única verdad.

En la **Era Digital**, el **Ciberespacio** (internet, redes sociales, realidad virtual/aumentada, deepfakes) actúa como un nuevo proyector de sombras. La vida online constituye una realidad mediada, filtrada y a menudo distorsionada, que plantea la pregunta fundamental: **¿Es la información y la experiencia digital la "sombra" de nuestra realidad sensible, o ha creado una nueva forma de "realidad" que merece un análisis ontológico y epistemológico?**

### **Recomendaciones**

Como resultado del análisis dialéctico entre la alegoría platónica y la sociedad de la transparencia, se proponen algunos ejes de acción para fomentar la autonomía del sujeto en la **"caverna digital"**: como una posición o actitud filosófica, como aquel que ha visto la luz y tiene la obligación de educar.

El ciberespacio fragmenta la psique. Por eso, se recomienda integrar en los currículos educativos prácticas de **lectura analógica y pensamiento lento**. Romper las cadenas digitales requiere, paradójicamente, momentos de desconexión voluntaria para recuperar la capacidad de contemplación que los prisioneros pierden ante el parpadeo incesante de los píxeles.

No basta con saber usar la tecnología; es imperativo entender la lógica del **"proyector"**. La propuesta pedagógica debe incluir el estudio de la **economía de la atención**. Si el estudiante comprende cómo el algoritmo selecciona sus "sombras" (el feed de redes sociales), deja de ser un prisionero pasivo para convertirse en un observador crítico de la mediación técnica.

Frente a la **POsverdad**, la educación debe rescatar la noción de **verdad como correspondencia y como aletheia (desocultamiento)**. Se propone vincular el conocimiento de las leyes paraguayas (Derecho a la Información Veraz) con ejercicios de verificación de fuentes (fact-checking), permitiendo que el ciudadano digital no solo consuma información, sino que exija la calidad ontológica de la misma.

También, el investigador debe ser consciente de sus propios sesgos y de cómo su propia percepción de la realidad digital (su "salida de la caverna") podría influir en la interpretación de los datos y en la formulación de conclusiones.

**Además**, ser completamente transparente sobre las metodologías utilizadas (ej. algoritmos de recolección de datos, modelos de IA para análisis), permitiendo la **replicabilidad** y escrutinio ético por parte de la comunidad.

**Es más**, existe un imperativo ético de compartir los hallazgos (la "luz") con la sociedad, especialmente si revelan dinámicas perjudiciales en el ciberespacio (ej. cámaras de eco, burbujas de filtro que refuerzan las "sombras").

**Por otra parte**, reflexionar éticamente sobre cómo los resultados podrían ser utilizados por gobiernos, corporaciones o influencers para manipular la percepción pública (ej. usar el conocimiento sobre las "sombras" para proyectar sombras más efectivas).

Además, se recomiendan considerar que:

El investigador debe minimizar el riesgo de causar angustia o daño psicológico. Por ejemplo, si el estudio expone a los participantes a información disruptiva o "la verdad" sobre su percepción digital, se debe ofrecer soporte o recursos.

Y si la investigación descubre patrones de comportamiento que indican radicalización, ciberacoso o autolesión (la "enfermedad" al salir de la caverna), el investigador tiene la responsabilidad ética de establecer protocolos de derivación o notificación adecuados, sin comprometer el anonimato.

## **Referencia Bibliográfica**

**Arias Maldonado, M.** (2016). La caverna digital: Ciberespacio, post-verdad y democracia. *Revista de Occidente*, (421), 5–22.

**Baeza, A. F.** (2018). El mito de la caverna en el ciberespacio: Una relectura de Platón para la sociedad digital. *Quaderns de Filosofia*, 5(2), 79–96.

**Baudrillard, J. (1978).** *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. (Fuente

base para el concepto de simulacro digital).

**Baudrillard, J.** (1995). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press. (Clave para entender la hiperrealidad y el simulacro; las "sombras" digitales ya no son copias, sino realidad propia).

**Castells, M.** (2018). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial. (Aunque no es directamente sobre Platón, es fundamental para el contexto teórico de la sociedad digital que permite la "caverna").

**Constitución Nacional de la República del Paraguay (1992)**. Artículos sobre la Libertad de Expresión y Derecho a la Información.

**Cuesta Ezeiza, A.** (2025, marzo 18). El mito de la caverna y las redes sociales. Euskonews.

**Debord, G.** (1995). *The Society of the Spectacle*. Zone Books. (Aborda cómo la vida es percibida a través de la mediación de imágenes, un antecedente directo de la crítica a las redes sociales).

**García, E. J.** (2020). Algoritmos, Cámaras de Eco y el retorno del Mito de la Caverna. *Doxa Comunicación: Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, (31), 101-120. doi:10.31921/doxacom.n31a5

**Gómez, M.** (2023). *Del Mito de la Caverna de Platón al Ciberespacio: Una Revisión Bibliográfica sobre la Percepción de la Realidad en la Era Digital* [Tesis de maestría, Universidad Nacional]. Repositorio Institucional.

**Han, B-C.** (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder. (Análisis sobre la ceguera por exceso de luz/información).

**Han, B-C.** (2017). *En el enjambre*. Herder Editorial. (Excelente para entender la **sociedad de la información** y la **transparencia** como una nueva forma de opresión, relevante para la idea de la Caverna).

**Imaginario, A.** (s. f.). Mito de la caverna de Platón: Resumen y significado de la alegoría. *Cultura Genial*. Recuperado el [Fecha de acceso] de <https://www.culturagenial.com/es/mito-de-la-caverna-de-platon/>

**La Inteligencia Artificial (IA) generativa, específicamente el Modelo de Lenguaje Grande (LLM) Gemini (Flash 2.5)** desarrollado por Google, se implementó como una **herramienta auxiliar de consulta técnica** durante las fases de revisión conceptual y delimitación teórica de esta investigación.

**Ley N° 4439/2011.** Que modifica el Código Penal paraguayo en lo relativo a hechos punibles contra sistemas de información y datos.

**Morinigo, C. I.** (2015). Platón y el mito de la caverna: Pensamiento platónico.

Libro VII de la República. (Documento PDF). Minerva.

**Pariser, E.** (2011). The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding From You. Penguin Press. (Clásico sobre la **burbuja de filtros** creada por los algoritmos, la moderna "pared" de la caverna).

**Platón.** (2011). La República (J. M. Pabón & M. Fernández-Galiano, Trads.; 9.<sup>a</sup> reimp.). Alianza Editorial. (Obra original publicada c. 380 a. C., Libro VII, 514a-521b).

**Turkle, S. (2017).** En defensa de la conversación. Madrid: Ático de los Libros.

(Sobre la fragmentación del sujeto en entornos digitales).

**Valenzuela, R.** (2019). De las sombras de Platón a las fake news: La realidad en la era de la posverdad. Revista Chilena de Semiótica, (13), 147–160.