

# LA PERSPECTIVA DE SEGUNDA PERSONA EN LOS VIDEOJUEGOS<sup>1</sup>

## *THE SECOND-PERSON PERSPECTIVE IN VIDEO GAMES*

Manuel Liz Gutiérrez

10.26754/ojs\_arif/arif.2024211330

### RESUMEN

Analizamos la noción de puntos de vista personales —de primera, segunda y tercera persona—, y aplicamos el análisis obtenido a los puntos de vista personales que podemos encontrar en algunos fenómenos de cultura popular, especialmente en el campo de los videojuegos. Distinguimos entre la estructura superficial y la estructura profunda de los puntos de vista personales, así como su distinta fuerza performativa en un sentido muy genérico pero suficiente para nuestros propósitos. Los puntos de vista de segunda persona tendrán una enorme importancia. Incluso inmersos en la realidad virtual de alguna clase de videojuego universal, si podemos realmente adoptar puntos de vista de segunda persona, entonces podemos estar seguros de que existe un mundo externo con al menos ciertas entidades personales con una mente consciente. Esto permite matizar algunas ideas recientemente defendidas por David Chalmers. Es plenamente aceptable su tesis de que la realidad virtual es realidad genuina. Sin embargo, la capacidad para adoptar perspectivas de segunda persona es incompatible tanto con la idea de que todo pueda ser una simulación como con la idea de que no podamos saber que no lo es.

**PALABRAS CLAVE:** perspectivismo, cultura popular, perspectivas personales, segunda persona, videojuegos.

### ABSTRACT

We examine the notion of personal perspectives—first-person, second-person, and third-person—and apply this analysis to the personal perspectives found in

---

<sup>1</sup> Esta publicación es parte del proyecto de I+D+i PID2022-142120NB-I00 financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por el “Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), Una manera de hacer Europa”.

certain phenomena of popular culture, particularly within the field of video games. A distinction is drawn between the surface structure and the deep structure of personal perspectives, as well as another distinction according to their differing performative force, in a very generic sense but sufficient for our purposes. Second-person perspectives will have significant relevance. Even immersed in the virtual reality of a certain kind of universal video game, the genuine adoption of second-person perspectives guarantees the existence of an external world with at least some personal entities possessing conscious minds. This insight refines certain ideas recently advanced by David Chalmers. Indeed, we can assume his thesis that virtual reality is genuine reality. However, the capacity to adopt second-person perspectives is incompatible with both the idea that everything could be a simulation and the idea that we cannot know that it is not.

**KEYWORDS:** perspectivism, popular culture, personal perspectives, second-person, video games.

#### Con Ulises

En la cultura popular contemporánea, proliferan las referencias a problemas filosóficos relacionados con la posibilidad de que vivamos en una simulación de gran escala y con la posibilidad de que existan mentes genuinamente conscientes en un contexto simulado, algo similar a Sims plenamente conscientes.<sup>2</sup> Este trabajo ofrece una breve reflexión sobre estos temas desde la posición de un perspectivismo filosófico donde los puntos de vista personales, particularmente las perspectivas de segunda persona, tienen una importancia crítica. Tanto es así que podría argumentarse que la capacidad de adoptar perspectivas de segunda persona es incompatible con la noción de vivir en una mera simulación. En pocas palabras, incluso si todo lo demás fuera una gran simulación, adoptar perspectivas de segunda persona implica la existencia de un mundo externo habitado por otros sujetos personales con mentes conscientes.<sup>3</sup>

Habiendo aludido a la cultura popular, el perspectivismo filosófico y la adopción de puntos de vista personales, cabe señalar que ninguno de estos conceptos es demasiado claro por sí mismo. Comenzaremos haciendo explícitas algunas ideas.

---

<sup>2</sup> Véase Chalmers (2023). En este libro, Chalmers usa el videojuego The Sims para ilustrar la posibilidad de que pudieran existir Sims personales completamente conscientes, sugiriendo que nosotros mismos podríamos ser entidades de esa clase.

<sup>3</sup> Sobre las nociones de realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial y humanidad mejorada, véase Liz (2020).

## 1. PERSPECTIVISMO FILOSÓFICO Y CULTURA POPULAR

¿Existe realmente algo que podamos denominar “perspectivismo filosófico”? La respuesta debe ser negativa. A pesar de que hayamos usado unas líneas más arriba esa expresión, no hay una posición filosófica bien establecida que pueda denominarse con propiedad “perspectivismo filosófico”. Lo único que encontramos es:

- Una cierta tradición perspectivista entremezclada con tradiciones relativistas y escépticas.
- Declaraciones clásicas sobre el perspectivismo en obras de pensadores como Leibniz, Nietzsche, James, Russell, Ortega, Putnam, entre otros.
- Varias aplicaciones locales del perspectivismo en áreas específicas de la filosofía, como la filosofía de la ciencia, la filosofía de la mente, la epistemología o la ética.
- Algunos intentos dispersos de conceptualizar una postura filosófica que podría considerarse perspectivista.

Este panorama es insuficiente para usar el término “perspectivismo filosófico” con una precisión sustantiva. Sin embargo, esta carencia no debe preocupar a quienes buscan destacar la importancia de los “aspectos” asumiendo el riesgo especulativo de intentar llegar a algo más profundo que esas apariencias. Aquí usamos el término “perspectivismo” en este sentido amplio.

Intentar definir con precisión una posición filosófica como el perspectivismo —que enfatiza los aspectos y la pluralidad de puntos de vista en cualquier fenómeno— llevaría a una paradoja evidente. El perspectivismo tiene, por definición, muchas facetas.

Sin embargo, pese a todo lo anterior, tal vez sí pueda trazarse un perfil general del perspectivismo para facilitar su identificación. Igual que se hace con los perfiles en criminología o diagnósticos médicos, guiados por fines prácticos. No emprenderemos tal tarea aquí. Pero sí asumiremos que una característica plausible de dicho perfil podría consistir en una tesis de \*dependencia perspectivista\*, formulada de la siguiente manera:<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sobre cuál podría ser un perfil adecuado para identificar al perspectivismo, véase la introducción a Vázquez y Liz (eds.) (2015).

## Dependencia Perspectivista

Todo acceso a la realidad —y a nosotros mismos— depende de nuestras perspectivas, en el sentido de que no podemos entender completamente qué es la realidad, ni qué somos nosotros, aparte de cómo estas cosas aparecen en las perspectivas que adoptamos.

Esta tesis, altamente plausible, articula la dependencia perspectivista solo en términos de comprensión: comprender plenamente depende de los contenidos de nuestras perspectivas. Además, esta formulación no implica ningún escepticismo, relativismo ni idealismo. Más bien, simplemente incorpora una profunda “humildad metafísica”. Es compatible con la existencia de algo más allá de nuestras perspectivas, incluso más allá de todas las perspectivas posibles que podríamos adoptar. Aunque quizás no podamos comprender completamente su naturaleza, tal realidad podría existir y constituir todo lo que existe.<sup>5</sup>

Ahora consideremos brevemente la noción de cultura popular. Este concepto también está lejos de ser claro. La cultura popular se entiende comúnmente como literatura, cine, series de televisión, música no clásica, cómics y similares. Sin embargo, también debe incluir la cultura presente en los deportes, la gastronomía, la moda, las redes sociales, la publicidad, la pornografía y otros dominios. Además, existe un debate significativo sobre si una cultura puede entenderse únicamente como información o si también debe incluir instituciones, patrones de comportamiento, o incluso también objetos y artefactos.

Para nuestros propósitos, no es necesario llegar a tales detalles. Analizaremos el papel de los puntos de vista personales en ciertos fenómenos de la cultura popular. Específicamente, discutiremos un aspecto muy concreto: el uso de perspectivas de segunda persona en entornos virtuales creados a través del teatro, el cine, las series de televisión o los videojuegos. Y fijaremos nuestra atención sobre todo en el último caso.

---

<sup>5</sup> La capacidad para referirnos de un modo trascendente a “algo más allá de nuestras perspectivas”, incluso para referirnos a “algo más allá de toda perspectiva posible”, se muestra en el propio acto de hacer justamente lo que acabamos de hacer. Y no debería plantear ningún problema en absoluto. Adoptamos perspectivas trascendentes de este tipo. Sin embargo, dentro de esas perspectivas, tanto la naturaleza de aquello a lo que nos referimos como su misma existencia permanecen en gran medida indeterminadas. Después de todo, tales referencias se consiguen a través de una descripción. Y como Russell nos enseñó, las referencias descriptivas pueden prescindir de todo compromiso existencial.

La única suposición que necesitamos es que la cultura siempre implica un conjunto de puntos de vista, y esto es precisamente lo que encontramos en los fenómenos de cultura popular que examinaremos.

## 2. ESTRUCTURAS SUPERFICIALES Y PROFUNDAS DE LAS PERSPECTIVAS PERSONALES

Es crucial distinguir entre la “estructura superficial” y la “estructura profunda” de las perspectivas personales.<sup>6</sup>

La “estructura superficial” de una perspectiva personal se refiere al formato en que se presenta, su modo de aparición. En los lenguajes naturales, las perspectivas personales se introducen típicamente mediante pronombres personales (“yo”, “tú”, “él”, “nosotros”, etc.). Pragmáticamente, estos usos lingüísticos suelen ir acompañados de gestos característicos (como movimientos de las manos). Y la estructura superficial de las perspectivas expresadas en el lenguaje hablado puede incorporar también otros elementos adicionales, como una voz narrativa o las voces de personajes individuales.

Cuando las perspectivas personales se representan visualmente, se emplean recursos adicionales. En los cómics, por ejemplo, encontramos diversos tipos de globos de diálogo. En medios visuales como el cine y la televisión, la focalización de una cámara y los distintos tipos de miradas estructuran las perspectivas. En pintura, la disposición de los rostros, especialmente los ojos, es fundamental. Los formatos en los que se presentan las perspectivas personales son notablemente diversos.

Bajo estos formatos yace una **\*\*estructura profunda\*\***, y, a veces, como veremos, la estructura superficial y la profunda no coinciden. En cualquier caso, dentro de la estructura profunda de las perspectivas personales, podemos distinguir lo siguiente:

### **Perspectivas de Primera Persona**

1. Son perspectivas que podrían expresarse en el formato superficial de un “yo” (en singular) o un “nosotros” (en plural), y
2. tienen contenidos subjetivos sobre este “yo” (o “nosotros”).<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Consideramos equivalentes las expresiones “punto de vista” y “perspectiva”. Son intercambiables en la mayoría de los contextos.

<sup>7</sup> Asumiremos una distinción entre contenidos “subjetivos” y contenidos “objetivos”. Tal distinción debería ser explicada de manera no viciosamente circular o regresiva. Desde un

Algunos ejemplos: “Estoy experimentando un fuerte dolor de cabeza”, “Disfrutamos mucho esa comida”, “Creo que estás equivocado”.

### **Perspectivas de Segunda Persona**

1. Son perspectivas que podrían expresarse en el formato superficial de un “yo” (singular) o un “nosotros” (plural),
2. involucran un contenido subjetivo expresable en el formato de un “tú” o un “vosotros”, y
3. permiten cierto grado de interacción recursiva entre las perspectivas de primera persona expresadas por el “yo” o “nosotros” que adopta la perspectiva y las perspectivas de primera persona expresadas por el “tú” o el “vosotros” mencionado.

Algunos ejemplos: “Creo que deberías reconsiderar las consecuencias de lo que quieres hacer”, “Queremos que nos expongas tu opinión”, “Quiero que me digas lo que sientes”.

### **Perspectivas de Tercera Persona (Personales)**

1. Son perspectivas que pueden ser expresadas en cualquier formato superficial (“yo”, “tú”, “él”, “ella”, “nosotros”, etc.), y
2. contienen contenidos objetivos sobre perspectivas de primera o segunda persona.

Las perspectivas de tercera persona pueden entenderse como teniendo siempre contenidos objetivos. Sin embargo, a veces esos contenidos objetivos pueden ser acerca de ciertas perspectivas de primera o segunda persona. Algunos ejemplos serían los siguientes: “Dentro de la casa, había un anciano sintiendo angustia”, “El periódico narra las experiencias de los inmigrantes”, “Él les prometió hacerlo”.

De estas sencillas distinciones podemos extraer varias conclusiones interesantes:

- Las perspectivas de primera y segunda persona deben ser potencialmente expresables en formatos superficiales específicos, aunque no siempre se

---

planteamiento perspectivista, esto parece difícil. Pero podría no serlo tanto si el peso del contraste objetivo/subjetivo dependiera, por ejemplo, de la existencia o no de invarianzas perspectivistas relevantes.

expresen en esos formatos. Siempre son personales debido a su contenido subjetivo y a su capacidad de ser expresadas en el formato de un “yo” o de un “nosotros”.

- Las perspectivas de tercera persona no requieren un formato superficial específico para su expresión y siempre contienen un contenido objetivo. No son directamente personales, pero de manera derivada podemos decir que pueden serlo si su contenido objetivo se refiere a perspectivas de primera o segunda persona.
- Las perspectivas de segunda persona destacan por su capacidad esencial para generar interacciones recursivas entre distintas perspectivas expresables con los formatos de un “yo” o de un “nosotros”. Estas interacciones recursivas (hasta cierto punto) son la fuente de una dinámica muy peculiar en las perspectivas de segunda persona, distinguiéndolas de las perspectivas de primera y tercera persona, aunque a veces puedan llegar a tener formatos similares.<sup>8</sup>

Como hemos mencionado, la estructura superficial y la estructura profunda de las perspectivas pueden ser considerablemente diferentes. Veamos algunos ejemplos.

Ishmael en *Moby Dick*. Ishmael, el narrador de la novela de Herman Melville, parece adoptar una perspectiva de primera persona profundamente subjetiva. Sin embargo, gran parte del contenido de la novela es notablemente objetivo, lleno de descripciones detalladas de la industria ballenera, los barcos y las técnicas de la época. Incluso la caída en la locura del capitán Ahab se retrata en términos bastante objetivos. Bajo la apariencia subjetiva subyace una perspectiva objetiva.

La fotografía del reportero gráfico Nick Ut, “La niña del napalm”, Kim Phuc, ganadora de un premio Pulitzer. La fotografía a menudo se considera un paradigma del reportaje objetivo, una perspectiva ostensiblemente de tercera persona. Las cámaras son paradigmas de observación objetiva, simplemente registrando hechos. Sin embargo, el contenido de esta fotografía es profundamente subjetivo: una niña corre desnuda, con su cuerpo quemado por el napalm, expresando un enorme dolor y desolación. Bajo el disfraz de objetividad yace una perspectiva intensamente subjetiva.

---

<sup>8</sup> Sobre los múltiples problemas asociados con las atribuciones de perspectivas de segunda persona, véanse todos los trabajos incluidos en Gomila y Pérez (eds.) (2022).

Las Meninas de Velázquez. Esta pintura, en apariencia, ofrece una perspectiva objetiva de tercera persona sobre una escena de la corte real española. Sin embargo, en la esquina inferior izquierda, aparece un pintor —probablemente el propio Velázquez— trabajando en un lienzo que da la espalda al espectador. La posibilidad de que esté pintándonos a nosotros, los observadores, introduce una dinámica similar a una perspectiva de segunda persona, creando una interacción entre el pintor y el observador —cualquier observador—. Además, este juego de miradas podría ser el verdadero tema de la pintura, más allá de la familia real.

Como ilustran estos ejemplos, la interacción entre las estructuras superficial y profunda en las perspectivas personales es altamente compleja y variada, abriendo caminos para una mayor exploración de sus implicaciones filosóficas y prácticas.<sup>9</sup>

### 3. LA ADOPCIÓN DE PERSPECTIVAS Y LA PERFORMATIVIDAD

Debemos hacer otra distinción. Existe una amplia variedad de perspectivas posibles: perceptivas, cognitivas, volitivas, emocionales, evaluativas, agentivas, etc. Nuestra relación con cualquiera de estas perspectivas puede darse en tres formas:

1. **Simple acceso:** Podemos tener un acceso completamente externo a la perspectiva. Por ejemplo, podemos haber oído hablar de ella, imaginarla o haber observado a alguien más adoptándola.
2. **Adopción potencial:** Podemos tener acceso a la perspectiva y también considerar la posibilidad de adoptarla. Por ejemplo, podemos sopesar los pros y los contras de adoptarla, desear hacerlo o intentar adoptarla.
3. **Adopción real:** Podemos adoptar genuinamente la perspectiva, manteniendo las actitudes relevantes hacia ciertos contenidos en las circunstancias apropiadas.

Solo a partir del segundo nivel se genera una dinámica propiamente perspectivista, es decir, una interacción entre entidades como perspectivas, con efectos relevantes.

---

<sup>9</sup> La distinción que acabamos de hacer entre la estructura superficial de un punto de vista personal y su estructura profunda puede evocar una distinción parecida propuesta por Chomsky en relación al lenguaje en general. Pero también mantiene similitudes relevantes con distinciones análogas hechas por Nietzsche en relación a la moralidad, por Marx en relación a las relaciones sociales y por Freud en relación a la mente. En todos estos casos, la estructura profunda se infiere desde la estructura superficial, y muchas veces se contrapone a ella.



Una máquina, por ejemplo algo como una inteligencia artificial, puede relacionarse sin problema con perspectivas en el nivel 1: puede acceder, identificar y clasificar diversas perspectivas. Sin embargo, sin poseer una subjetividad similar a la nuestra, es muy dudoso que una IA pueda alcanzar el nivel 2, y mucho menos el nivel 3.

Para abordar los efectos relevantes asociados con los niveles 2 y 3, es útil introducir la noción de “fuerza performativa”, entendida simplemente como la capacidad de provocar efectos psicológicos significativos en quienes acceden a esas perspectivas mientras consideran su adopción, en 2, o mientras las están adoptando, en 3. Estamos utilizando el concepto de performatividad en un sentido sumamente general e impreciso, pero es suficiente para nuestros propósitos. Un concepto relacionado podría ser el de “fuerza transformativa”: considerar la posibilidad de adoptar ciertas perspectivas transforma nuestra subjetividad hasta cierto punto, y adoptarlas realmente lo hace en mayor medida. Y esa transformación inicia cadenas causales, muchas veces conduciendo a acciones específicas.

Tal fuerza performativa puede existir en los niveles 1, 2 o 3. Sin embargo, solo a partir del nivel 2 la fuerza performativa se vuelve verdaderamente perspectivista. En el nivel 2, las perspectivas aún no se han adoptado genuinamente, pero se adoptan hipotética o imaginativamente, con efectos performativos. Y en el nivel 3, la adopción de perspectivas tendrá todos los efectos performativos que solemos asociamos con las “razones para actuar”.

La cultura popular —mediante la literatura, el teatro, el cine, las series de televisión, los videojuegos, etc.— proporciona oportunidades directas para el tipo de adopción hipotética descrita en el nivel 2. La cultura popular nos permite simular la adopción de ciertas perspectivas, mostrándonos lo que podría implicar que fueran reales. Los mecanismos imaginativos y contrafácticos son muy parecidos a los que intervienen tanto en los experimentos mentales como en la utilización de modelos de simulación —por ejemplo por ordenador—. La cultura popular ofrece posibilidades parecidas sin demasiados esfuerzos cognitivos y sin tecnologías avanzadas. Y esto se extiende a todas las formas de cultura popular.

La fuerza performativa perspectivista de los niveles 2 y 3 juega un papel constitutivo en la cultura popular. Podríamos decir que la peculiar fuerza performativa asociada con diversas perspectivas es un factor crucial para la diversificación de las distintas formas de cultura popular. Además, determina la prevalencia y el alcance de estas formas culturales. El que un conjunto de perspectivas se convierta en parte de lo que llamamos “cultura popular” o en parte de una “subcultura”, y permanezca como tal, y se extienda o desaparezca, depende crucialmente de esta fuerza performativa.

Esto ha sido evidente en las primeras etapas de la música, el teatro clásico, los deportes, las novelas, el cine y, más recientemente, en fenómenos como las series de televisión, los cómics, el manga y el anime, las redes sociales y los festivales de música.

#### 4. PERSPECTIVAS DE SEGUNDA PERSONA EN LOS VIDEOJUEGOS

Centrémonos en las perspectivas de segunda persona. ¿Es posible adoptar auténticamente perspectivas de segunda persona, o siempre nos limitamos a considerar su adopción potencial? Las perspectivas de segunda persona solo pueden alcanzar su máxima fuerza performativa cuando son genuinamente adoptadas. Pero, ¿qué implica aquí una adopción real?

Según las distinciones hechas anteriormente, esto requiere la posibilidad de una interacción auténtica entre sujetos distintos con mentes conscientes. Solo tales interacciones pueden generar perspectivas de segunda persona con fuerza performativa de nivel 3. Estas interacciones deben ser reales, no meramente imaginadas, aparentes o simuladas.

Los videojuegos ofrecen contextos inmersivos para adoptar numerosas perspectivas de primera y tercera persona. Sin duda, nos permiten relacionarnos con estos tipos de perspectivas. Sin embargo, el que las perspectivas de segunda persona pueden realmente ser adoptadas en los videojuegos sigue siendo una cuestión debatida y no resuelta.

¿Realmente estamos luchando contra un guerrero poderoso, hablando con un mago o rezando a un demonio? ¿O simplemente estamos “pretendiendo” luchar contra un guerrero, “fingiendo” hablar con un mago o “aparentando” rezar a un demonio? En los videojuegos actuales, sabemos la respuesta. Pero, ¿qué ocurriría en un videojuego universal? ¿Y qué sucedería si no estuviéramos seguros de no estar inmersos en un videojuego universal? ¿Qué significaría adoptar perspectivas de segunda persona en esas situaciones?

El teatro y los juegos de rol plantean preguntas similares. ¿Qué implicaría adoptar perspectivas de segunda persona en estos contextos, en lugar de simplemente considerar su adopción potencial?

Nuestra respuesta es la siguiente: en todos estos entornos, adoptar realmente perspectivas de segunda persona implicaría una interacción genuina con otros sujetos poseedores de mentes conscientes. Y esto, a su vez, implica la existencia de un mundo externo más allá de nuestra subjetividad, capaz de albergar tales sujetos.

En otras palabras, podemos asumir que estamos en el mundo real si podemos adoptar perspectivas de segunda persona. Si fuera posible adoptar estas perspectivas en un sueño, un videojuego, un juego de rol, una película o la lectura de un libro, entonces estas cosas ya no serían meramente sueños, juegos, películas o libros. No solo implicaría como sugiere Chalmers, que “existe algo que sucede en el mundo real”. Si adoptamos perspectivas de segunda persona, entonces existirán mentes conscientes con las que interactuamos. Y esas mentes conscientes existirán en un mundo externo a nuestra subjetividad.

Supongamos que estamos inmersos en un videojuego y adoptamos perspectivas de segunda persona al interactuar con personajes similares a los Sims. Si realmente adoptamos estas perspectivas, existirán interacciones genuinas con ciertas mentes conscientes. Esos Sims ya no serían simples Sims. Al menos, existirían algunas entidades en el mundo externo más allá de nuestra subjetividad, y esas entidades serían sujetos con mentes conscientes.

Sin embargo, ¿no podría ocurrir que simplemente creamos que estamos adoptando perspectivas de segunda persona sin hacerlo realmente? Ciertamente, esa posibilidad siempre existe. No obstante, argumentaremos que sería muy dudoso admitir que esto es lo que ocurre siempre.

Supongamos que los Sims con los que creemos estar interactuando en el modo característico de una perspectiva de segunda persona no son realmente sujetos con mentes conscientes. En este escenario, estaríamos equivocados al tratarlos como tales. De hecho, serían análogos a los “zombis filosóficos” de Chalmers. Son exactamente como sujetos con mentes conscientes en todos los aspectos excepto en uno: no poseen realmente mentes conscientes. La estructura superficial de las perspectivas que adoptamos parecería ser de segunda persona, pero la estructura profunda de estas perspectivas no sería de segunda persona, sino más bien de tercera persona. Y lo mismo podría decirse de las supuestas perspectivas de segunda persona que esos Sims parecen adoptar con respecto a nosotros. Aunque superficialmente puedan parecer perspectivas de segunda persona, su estructura profunda las reduciría a perspectivas de tercera persona.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Y téngase en cuenta que puede adoptarse una perspectiva de tercera persona con contenidos objetivos sobre ciertas perspectivas de primera o de segunda persona sin que realmente lleguen a adoptarse estas perspectivas de primera y segunda persona. Casi toda la obra de Daniel Dennett es un desarrollo en detalle de esta idea. Y es una idea “peligrosa” (utilizando el adjetivo que Dennett emplea al hablar sobre el evolucionismo de Darwin) porque parece como si esa posibilidad socavara cualquier razón que pudiéramos tener a fin

¿Cómo deberíamos tratar esta situación? Si consideramos la segunda distinción que delineamos previamente, esto nos sitúa en el nivel intermedio 2. Consideramos la posibilidad de adoptar perspectivas de segunda persona, pero estamos inseguros acerca de si realmente podemos adoptarlas. Desde luego, hay circunstancias en las que podríamos tener fuertes razones para dudarlo. Pero, ¿podemos generalizar y afirmar que siempre nos encontraremos en una situación así respecto de cualquier presunta perspectiva de segunda persona?

Existen razones convincentes para rechazar esta generalización. Recordemos que en el nivel 2, la fuerza performativa no alcanza el nivel que tiene en el nivel 3. Aquí podemos identificar diferencias cruciales entre simplemente considerar la posibilidad de adoptar perspectivas de segunda persona y adoptarlas genuinamente. Varios autores han enfatizado este punto. Tratar a otros sujetos como personas con mentes conscientes —capaces de experimentar dolor, esperanza y angustia, de sostener ciertas creencias con convicción y rechazar otras con indignación— es profundamente diferente de tratarlos como meros objetos o cosas. Y también es muy distinto de tratarlos como meras apariencias posibles de personas con mentes conscientes, es decir, como posibles zombis filosóficos.<sup>11</sup>

En nuestras vidas, con frecuencia nos relacionamos con perspectivas de segunda persona de manera genuina, es decir, en el nivel 3. Nos relacionamos adoptándolas. Cuestionar esto es tan implausible como dudar de que somos genuinamente capaces de adoptar perspectivas de primera persona en lugar de meramente “pretender” adoptarlas.

Esto implica directamente que, aunque no podamos tener garantías absolutas de que adoptamos genuinamente cualquiera de esos dos tipos de perspectiva —aunque no podamos garantizar absolutamente que la estructura profunda de nuestras perspectivas no sea siempre la de perspectivas de tercera persona—,

---

de avalar el hecho de que realmente adoptamos perspectivas de primera y segunda persona. A continuación, vamos a argumentar que tenemos las mejores razones posibles para creer que sí adoptamos realmente perspectivas de segunda persona. Razones tan buenas como las que tenemos para creer que adoptamos realmente perspectivas de primera persona.

<sup>11</sup> Stanley Cavell y Edith Stein ofrecen dos importantes, y diferentes, líneas argumentativas en apoyo de esta idea. El primero, haciendo una distinción radical entre un escepticismo sobre el “mundo externo” y un escepticismo sobre las “otras mentes”. La segunda, desarrollando una teoría de la empatía como forma irreducible de tener acceso a otras personas. El planteamiento de Cavell profundiza temas de Wittgenstein, de manera muy iluminadora. La teoría de Stein ha sido tremendamente influyente en la fenomenología. Véase, respectivamente Cavell (1969, 1979, y 2005) y Stein (1972). En relación a Cavell, véase también Pérez Chico (2008).

tenemos todas las razones para afirmar que, de hecho, lo hacemos. Y creo que la carga de la prueba no está en nuestro terreno.

## 5. CONCLUSIONES

Adoptar perspectivas de segunda persona implica que estás en un mundo externo habitado por al menos algunos sujetos con mentes conscientes. Esto puede ser todo lo que exista el mundo externo, pero indudablemente constituye un mundo externo.

¿Cómo sabes que estás adoptando perspectivas de segunda persona? ¿Puedes saberlo con absoluta certeza? Esa es una cuestión separada. Puede que no dispongamos de garantías absolutas. Sin embargo, si esto se debe simplemente a que la certeza absoluta es inalcanzable en cualquier dominio, no hay motivo de preocupación. El punto crucial para asumir la existencia de un mundo externo poblado por otros sujetos como tú es encontrar razonable o plausible que adoptes perspectivas de segunda persona. Y nadie puede exigir garantías absolutas para ello.

Si adoptas perspectivas de segunda persona dentro de un videojuego sofisticado, entonces habitas una realidad virtual que contiene un mundo externo poblado por otros sujetos como tú. Y lo mismo se aplica a cualquier otro entorno virtual.

¿Cómo podría ese mundo externo estar habitado por entidades distintas de los sujetos personales con los que interactúas? ¿Cómo podría el mundo externo ser algo más que un “universo berkeleyano” habitado únicamente por mentes conscientes que experimentan sensaciones e ideas, tal vez muchas de ellas inspiradas por una superconciencia divina?

La respuesta es sencilla: el mundo externo también está constituido por todas las cosas que puedes “tocar”. Y podemos asumir con facilidad, que está asimismo constituido por todas las cosas que pueden afectar a lo que puedes tocar. Por tanto, tu propio cuerpo es parte del mundo externo, al igual que las cosas que te parece ver, oír, oler, y así sucesivamente. Y el mundo externo también incluye muchas de las entidades descritas por la ciencia.

El sentido del tacto es peculiar. Su localización es imprecisa y su manera de funcionar es multifacética. Sin embargo, juega un papel crucial junto con los demás sentidos. Podría considerarse una de las principales fuentes de la noción de un mundo externo que existe más allá de nuestra subjetividad y situado en un espacio-tiempo objetivo. Este mundo externo está lleno de una vasta gama de entidades, tanto ordinarias como postuladas por la ciencia. Y nuestros cuerpos

también son parte de este mundo externo. Todas las entidades no personales que pueblan el mundo externo son entidades que podríamos tocar o entidades capaces de afectar a lo que podemos tocar.

Pero la disposición a adoptar perspectivas de segunda persona también es una fuente primaria de la noción de un mundo externo. Permite que el mundo externo se pueble no solo de entidades impersonales sino también de personas, de entidades con las que podemos interactuar en segunda persona. Y no se trata de que meramente pretendemos adoptar perspectivas de segunda persona, así como tampoco se trata meramente de que pretendemos adoptar perspectivas de primera persona.

David Chalmers tiene razón al argumentar que la realidad virtual puede constituir una realidad genuina. Desde una posición perspectivista, podría decirse que los aspectos de la realidad son altamente diversos. Sin embargo, Chalmers podría no tener razón al afirmar que todo podría ser una simulación, donde “simulación” se contrasta con “mundo externo”. Si adoptamos perspectivas de segunda persona, entonces no todo puede ser una simulación. Al menos, existirán otras personas en un mundo externo.

Incluso al estar inmerso en la realidad virtual de un videojuego universal, la adopción genuina de perspectivas de segunda persona garantiza la existencia de un mundo externo con al menos algunas entidades personales poseedoras de mentes conscientes. Este hallazgo refina ciertas ideas avanzadas por Chalmers. En efecto, la realidad virtual es realidad genuina. Es tan real como la realidad física. Sin embargo, la capacidad —e incluso, en un sentido específico, la disposición— de adoptar perspectivas de segunda persona es incompatible tanto con la idea de que todo podría ser una simulación como con la idea de que no podemos saber que no lo es.

Debemos distinguir entre ser real y estar ubicado en un mundo externo. La realidad genuina de la realidad virtual no implica la existencia de un mundo externo. Pero podemos estar seguros de que existe un mundo externo que contiene a algunas personas si podemos asumir, más allá de una duda razonable, que adoptamos perspectivas de segunda persona. Y podemos estar seguros de que existe un mundo externo que contiene otras cosas, entidades no personales, si podemos asumir, más allá de una duda razonable, que podemos tocar algo.

Manuel Liz  
Universidad de La Laguna  
manuliz@ull.edu.es

## BIBLIOGRAFÍA

- CAVELL, S. (1969): *Must we Mean What We Say?*, Nueva York: Charles Scribner's Sons. [También en Cambridge: Cambridge University Press, 1976].
- CAVELL, S. (1979): *The Claim of Reason. Wittgenstein, Skepticism, Morality and Tragedy*, Oxford: Clarendon Press. [También en Oxford: Oxford University Press, 1982. Traducción española: *Reivindicaciones de la razón*, Madrid, Síntesis: 2003].
- CAVELL, S. (2005): "What is the scandal of philosophy", en *Philosophy the day aftertomorrow*, Harvard: Belknap Press.
- CHALMERS, D. (2023): *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, London: Penguin.
- GOMILA, A. y PÉREZ, D. (eds.) (2022): "The second-Person Perspective of Psychological Attributions", *Teorema*, Special Issue, vol. 41, n.º 2.
- LIZ, M. (2020): "¿Un mundo nuevo? Realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, humanidad mejorada", *Arbor*, vol. 196, n.º 797.
- PÉREZ CHICO, D. (2008): "Escepticismo como tragedia intelectual", *Revista de filosofía*, n.º 33, 1: 45-65.
- STEIN, Edith (1972): *On the Problem of Empathy*, New York: Random House.
- VÁZQUEZ, M. y LIZ, M. (eds.) (2015): *Temporal Points of View. Subjective and Objective Aspects*, Heidelberg: Springer.