

## **LAS TECNOLOGIAS Y LO HUMANO: FIGURAS Y LAZOS DE LA VIRTUALIDAD**

María Cristina Rojas<sup>1</sup>

### **AS TECNOLOGIAS E O HUMANO: FIGURAS E LAÇOS DA VIRTUALIDADE**

#### **RESUMO**

Este artigo apresenta algumas reflexões sobre o papel dos meios de comunicação, e em particular do mundo digital no surgimento de novas configurações subjetivas e vinculares, concepção possível se pensarmos em termos de produção social de subjetividade. Salienta que a literatura sobre o tema da tecnologia e o humano geralmente se formula em termos binários: tecnofóbicos e tecnofílicos, e tende a situar-se num terreno nem apocalíptico, nem integrado, e nunca é neutro. Considera os possíveis efeitos da imersão no virtual, levando em conta a possível construção destas vidas virtuais na medida em que constituam experiência. A Rede é um novo universo de produção subjetiva e vincular, figuras e laços da virtualidade dificilmente alcançados em conceitos anteriores. A subjetividade conformada na cultura da imagem e no conjunto de condições habilitadas pelo mercado neoliberal parece construir-se na “superfície”. A imagem adquire valor maior que a interioridade moderna. O autista seria o personagem que propõe que expressa os medos da época com relação às tecnologias. Finalmente, levanta algumas questões relacionadas com as redes sociais e os videogames.

**Palavras-chave:** multiculturalismo; virtualidade; experiência.

### **TECHNOLOGIES AND THE HUMAN: IMAGES AND BONDS IN VIRTUALITY**

#### **ABSTRACT**

This article invites to thought about the role of media and particularly the digital world in the surge of new subjective and bonding configurations, a concept feasible when one thinks in terms of social production of subjectivity. It indicates that the literature on such theme of technology and the human is formulated in general in binary terms: technophobic and technophilic, and it aims to locate itself in a terrain neither apocalyptic nor conformative, even though never neutral. It considers the effects possible in the immersion of virtuality having in mind the possible working buildup of those virtual lives constituting experience.

The Web constitutes a new universe of subjective production and bonding, images and links of the virtuality hardly come against previous conceptions. The conformed subjectivity in the image culture and in the group of conditions enabled by the neoliberal market seems to be build “in the surface”, the image acquires a bigger value than the modern interiority. The autistic would be the

---

<sup>1</sup> Psicóloga psicoanalista. Miembro titular de la Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo. Ex presidente de esa institución y de la Federación Latinoamericana de Psicoterapia Analítica de Grupo. Docente de posgrado de la Universidad de Bs. As. y de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales.

character, which proposes, and expresses the fears in time related to the technologies. It proposes, ultimately, some questions linked to the social networks and videogames.

**Keywords:** interculturalism; virtuality; experience.

## **LAS TECNOLOGIAS Y LO HUMANO: FIGURAS Y LAZOS DE LA VIRTUALIDADE**

### **RESUMEN**

Este artículo plantea algunas reflexiones sobre el papel de los medios y en particular del mundo digital en la emergencia de nuevas configuraciones subjetivas y vinculares, concepción posible si pensamos en términos de producción social de subjetividad. Señala que la literatura sobre el tema de la tecnología y lo humano se formula en general en términos binarios: tecnofóbicos y tecnofílicos, e intenta situarse en un terreno ni apocalíptico ni integrado, aunque nunca neutral. Considera los efectos posibles de la inmersión en la virtualidad tomando en cuenta la posible operancia constructiva de estas vidas virtuales en tanto constituyan experiencia.

La Red constituye un nuevo universo de producción subjetiva y vincular, figuras y lazos de la virtualidad difícilmente atrapables en conceptos previos. La subjetividad conformada en la cultura de la imagen y en el conjunto de condiciones habilitadas por el mercado neoliberal parece construirse “en superficie”, la imagen adquiere mayor valor que la interioridad moderna. El autista sería el personaje, propone, que expresa los temores epocales en relación con las tecnologías. Plantea por fin algunas cuestiones ligadas a las redes sociales y los videogames.

**Palabras Clave:** interculturalidad - virtualidad – experiencia.

La temática de este artículo nos convoca a internarnos en los complejos laberintos de la interculturalidad, que refieren a las convivencias entre los diferentes. Si el término pone en consideración al otro, el extranjero, en su diversidad, impulsando los intercambios horizontales, no deja al mismo tiempo de evocar obstáculos e interferencias. Los juegos del dominio, las hegemonías opresoras, la discriminación, las jerarquías cristalizadas.

Me interesa compartir con Uds. algunas reflexiones sobre el papel de los medios de comunicación de masas y en particular del mundo digital en la emergencia de otras diferencias: nuevas culturas y nuevas configuraciones subjetivas y vinculares, todo ello posible en tanto las tecnologías operan en la conformación de lo humano. Pienso entonces en subjetividades conformadas en una compleja red donde las diversas pantallas y el mundo mass mediático y digital se entraman de modo ineludible.

Por supuesto, estas afirmaciones son posibles cuando en psicoanálisis, siguiendo concepciones de Guattari y Foucault, pensamos también en términos de producción social de subjetividad, traspasando ideas modernas previas exclusivamente familiaristas. Es decir, que plantearan al psiquismo como producción del gesto y la palabra parental.

En toda época las diferentes tecnologías han operado de tal modo, recordemos por ser breves solamente el nacimiento del hombre gutenberguiano, en la era de la imprenta. Y en cada época también se generaron resistencias y temores ante la innovación tecnológica. Nos toca a nosotros el mundo mass mediático y digital, y ese otro de oscuros y temidos despliegues que son los desarrollos posibles de la robótica.

La literatura sobre el tema de la tecnología y lo humano se formula en general en términos binarios: tecnofóbicos y tecnofílicos, podríamos decir. Siendo esta una de las transformaciones de aquella primera formulación de Umberto Eco, “Apocalípticos e integrados” (nombre de un libro referido a la comunicación de masas). (Eco, 1965). Es decir, se hace difícil alejarse en estas

cuestiones de la zona de prejuicio –y agregaría, del miedo a lo desconocido- que suele impregnar los intercambios.

En el texto de Eco, los apocalípticos se lamentan por el final de la cultura aristocrática, el final, dice “de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre.” Para ese humano culto la cultura de masas es la anticultura. El integrado, en cambio, es optimista, se entusiasma con la democratización de la cultura –hoy tan reforzada por Internet- hasta perder de vista la utilización de los medios como elemento de control social, su eficacia en convertirnos en acrílicos consumidores, o en regocijados electores que creen haber definido libremente su voto.

En cuanto a los movimientos adversos, los ludistas, o luditas, constituyeron un grupo que intentaba la destrucción de las máquinas durante la Revolución Industrial, en el marco de las luchas obreras contra los frecuentes despidos, en 1812 y 13 especialmente.

Cuando nace la imprenta, fechada alrededor de 1450, y lentamente el acceso a los libros se va expandiendo, se producen también fuertes resistencias, y la propia Inquisición se ocupa por un lapso prolongado de evitar las lecturas masivas de textos considerados subversivos. Con la imprenta se abre la posibilidad de la difusión de las letras a través de la impresión masiva de los libros de papel, esos que pusieron de manifiesto las formas narrativas modernas que en el todavía reciente siglo pasado comienzan a decaer. Esto produjo temores y rechazos, quizá similares a aquellos que van apareciendo a partir del ingreso de la computadora a cada hogar.

Cervantes, quien en las Novelas Ejemplares se considera a sí mismo el primer novelista de lengua castellana, no obstante en el Quijote, de 1605, atribuye al exceso de lecturas de libros de caballería la locura de su protagonista.

Quizá estas sintéticas referencias históricas contribuyan a situarnos en un terreno ni apocalíptico ni integrado, aunque nunca neutral, y poblado, sí, como también lo siento, de ambivalencias y oscilaciones.

Una advertencia importante en relación con las diversidades que se abren al reflexionar sobre los nativos digitales, niños y adolescentes: hay diferencias marcadas entre el tiempo de conexión a las pantallas, diferencias regionales y por grupo social. Entre nosotros, según datos de R. Morduchovicz (Morduchovicz, 2013) desde 2006 a 2011 el crecimiento de la conectividad a Internet fue importante: se elevó del 15% al 50%. (Relevamiento realizado en medios urbanos argentinos, considerando familias con hijos entre 11 y 17 años) Pero también podríamos decirlo de otro modo: solamente el 50% de tales familias urbanas argentinas tenían internet en su casa.

Las demás, accedían a través de los cyber o locutorios, lo cual suele implicar menor tiempo de conexión. Estadística que no incluye medios no urbanos donde seguramente los porcentajes disminuyen. Entonces, muchas de las cuestiones acerca de los nativos digitales, atañen especialmente entre nosotros a los jóvenes de grupos sociales medios y altos. No obstante, el uso del celular y la TV los unifica y globaliza. Además, a partir del Plan Conectar Igualdad por el cual se distribuyeron más de 3 millones de netbooks a alumnos de educación secundaria, especial y de formación docente, la brecha digital seguramente tienda a disminuir.

Dicho todo esto, intentemos una inmersión en la virtualidad. En primer término, se abre una temática de interés en relación con las identificaciones habilitadas en los mundos ficcionales. Me refiero en particular a la participación en juegos donde se construyen vidas, personajes, uno o más, como el ya clásico Second Life, juegos ya considerados por S. Turkle. (Turkle, 1997)

Pienso que los personajes y avatares que los jóvenes encarnan expresan deseos y temores propios, pero a la vez las vidas que habitan en el mundo digital, fuertemente investidas, pueden dar ocasión a identificaciones. Esto, yendo más allá de las identificaciones exclusivamente derivadas

del complejo de Edipo y sus subrogados. Pueden generarse entonces cambios subjetivos. (Rojas, 2013)

Desde el punto en que pienso al sujeto humano como sujeto encarnado que se va construyendo en el hacer con los otros y el mundo, es que pongo en consideración la posible operancia constructiva de estas vidas virtuales en tanto constituyan experiencia. En las pantallas el jugador no encarna historias lineales, porque los juegos son en red y él ha de responder a los movimientos imprevistos de los otros. Como en la vida real. Muchas veces, cuando el otro se mueve de modo que me descoloca, para resituarme debo generar un cambio, transformarme. En esas vidas, entonces, es preciso crear, innovar.

La Red es así un nuevo universo de producción subjetiva y vincular, figuras y lazos de la virtualidad difícilmente atrapables en conceptos previos. Si somos constructo de carne y de leyendas, como Viñar señala, (Viñar, 2009) el mito y la leyenda hoy también se despliegan en mundos virtuales.

Agregaría que las experiencias en las TICs pueden transformarse, como en la vida real, en vivencia traumática, cuando devienen intensas y desbordantes para quien las habita.

Apoyo también estas reflexiones en la concepción de un psiquismo abierto a nuevas inscripciones. Se trata, en cada momento vital, de nuevas construcciones experienciales, que se sustentan tanto en previos puntos de anclaje como en andamios actuales intersubjetivos, en diálogo con el cuerpo, siempre extraño y ajeno, aún más en esa suerte de presencia-ausencia que la virtualidad supone.

En las vidas virtuales el tiempo siempre es presente; impera la inmediatez, sin memoria ni futuro. La muerte y las diferencias etarias y de género se diluyen.

En tanto la revolución tecnológica parece empujar los límites de lo cognoscible, se expande una ilusoria completa visibilidad. Esto favorece que se depositen en la gran Red fantasías de inmortalidad y saber total que acompañan al humano desde siempre y se han expresado en todas las mitologías. (Rojas, 1998) Además, las vidas virtuales dan soporte al cumplimiento de la fantasía de llevar distintas vidas, no sólo una en su linealidad. Aquí hago referencia a una idea de Octave Mannoni que reencontré en el primer trabajo que escribí acerca de las innovaciones relacionadas con Internet, en ocasión de otro Congreso de FLAPAG, en Montevideo, en el año 1998. Señala el autor que hay en el humano ese deseo de llevar otras vidas “sin el cual no habría teatro”: fantasías que hoy pueden intentar realizarse en el universo digital. (Mannoni, 1990)

Ir y venir, salir y entrar del mundo de la ficción, habitado en alternancia con el mundo real, ¿qué supone para la psiquis? Dije antes: habilita cambios; entonces, ¿quién regresa? ¿Un personaje, como en “La rosa púrpura del Cairo”, película de Woody Allen donde el personaje atraviesa lo que en el teatro se denomina cuarta pared y habita el mundo real? ¿O un sujeto construido en multiplicidad?

Dicho de otro modo ¿cómo retorna Alicia de atrás del Espejo? En “A través del espejo”, libro posterior a “Alicia en el país de las maravillas”, en un capítulo que Lewis Carroll titula “¿Quién sueña?”, Alicia, ya despierta, reflexiona: “Yo soñé con el Rey Rojo... pero, dirá después, también soy parte de su sueño”. Enunciado de raigambre shakesperiana “estamos hechos de la materia de los sueños” (“La tempestad”)

Insistente, por lo demás, en las temáticas borgianas:

“No ser un hombre, ser la proyección del sueño de otro hombre ¡qué humillación incomparable, qué vértigo...!

Caminó contra los jirones de fuego. Estos no mordieron su carne, estos lo acariciaron y lo inundaron sin calor y sin combustión. Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él

también era una apariencia, que otro estaba soñándolo.” (“Las ruinas circulares”)

Y podríamos seguir en extensos y bellos rastreos literarios. Es que mucho antes del mundo digital los poetas supieron decir de las a veces diluidas y móviles fronteras entre la realidad y la ilusión, esa cuestión que hoy se presentifica con intensidad en los mundos virtuales.

Vidas virtuales, pantallas, espejos que construyen el narcisismo y hacen diferencia en la conformación del yo. En la relación privilegiada con la imagen, ese yo puede tornarse ficcional, de escasas relaciones y por lo tanto de precaria identidad, temen algunos autores, como Marc Augé. (Augé, 1998) El yo podría quedar en parte absorbido por ese mundo de imágenes en el cual busca e intenta reconocerse. Se plantea así la posibilidad del trastorno de identidad ligado a dicho yo ficcional, como vicisitud psicopatológica factible. Pero desde otra mirada, podemos visualizar una subjetividad compleja, diversificada, multifacética, consistente quizá, en su inconsistencia, con la sociedad que habitamos.

La subjetividad conformada en la cultura de la imagen y en el conjunto de condiciones habilitadas por el mercado neoliberal parece construirse “en superficie”, la imagen adquiere mayor valor que la interioridad moderna, que para algunos constituye una especie en vías de extinción. Lo esencial, sabemos, ya no es lo invisible a los ojos.

En relación con todo esto, y mucho más, podemos afirmar que el mundo digital contribuye al nacimiento de otras formas subjetivas y vinculares. También podemos pensar, tal como se desprende de estudios provenientes de las neurociencias, que estas experiencias, junto a aquellas que se viven en la “vida real”, pueden dar lugar a otras configuraciones de un cerebro que se conforma y va organizándose en el encuentro cerebro/ mundo.

En cuanto a los temores en relación con las TICs, (Tecnologías de la Información y Comunicación) un paradigma epocal parece ser cierto personaje denominado “el autista”. Aislado, no mira a los ojos, no se vincula, a veces se entiende mejor con la computadora que con los humanos. A modo de mítica epocal, creo, aparece asiduamente en películas y series de televisión con poderes especiales, en ocasiones malignos pero en general salvadores de la humanidad.

Claro está que el auge del autismo se ve favorecido por la invención propia del DSM del TEA, trastorno del espectro autista, que incluye gran parte de las patologías graves de la infancia y conduce a estadísticas tan escalofriantes como engañosas, a la fecha, un autista cada 50 niños. Pero a la vez pienso que en esta figura se dibuja el miedo humano a la robotización, ya no a que las máquinas nos dominen como en tantas novelas de ciencia ficción, sino a transformarnos en máquinas. En relación con esto, Baudrillard y otros autores señalan que las máquinas digitales no alienan, como aquellas de la revolución industrial (denunciadas por Chaplin en “Tiempos Modernos”); no alienan, devoran; “forman con nosotros un circuito integrado”, dice. (Baudrillard, 1989)

En cuanto a las redes sociales y en particular Facebook, constituyen para nuestros niños y adolescentes y también ya para muchos adultos una forma fundamental de sociabilidad. “Si no estás en Facebook, no existís”. La participación en la red contribuye en los jóvenes a la construcción de su posición en el grupo real. En las redes se pone en juego el ser mirado, que opera en la conformación del narcisismo; el ser valorado o rechazado, que actúa en las vicisitudes de la autoestima.

Si el mundo digital implica riesgos, como el grooming, o el aislamiento en mundos virtuales, a veces con características de adicción, o las problemáticas del “sexting” y el cyberacoso, también supone la construcción de habilidades cognitivas y formas sensitivas aun no exploradas.

Se construyen nuevos modos y sentidos de la corporalidad.

Se modifica la idea de lo íntimo y lo público; en relación con esto Paula Sibilia ha propuesto la ya conocida y paradójica concepción de “extimidad”. (Sibilia, 2009)

Entiendo que Internet constituye un nuevo universo para el encuentro humano; allí nacen nuevas formas vinculares. Se configuran vínculos mediados por máquinas que adquieren a veces una fuerte intimidad: se mantienen así en la virtualidad o a veces dan lugar a otros modos de encuentro presencial con participación entonces de la corporalidad. Es decir, nos encontramos con distintas formas de presencia-no presencia-ausencia. Estos modos de relación pueden además constituir recurso de conexión para quienes tienen dificultades con otro tipo de nexos. (Rojas, 1998)

Por otro lado, el ser humano suele construir un otro en la máquina, otro a veces disponible para amplios requerimientos, pero que siempre exceptúa la presencia carnal. No hay todo. Ni hay saber total. Los grandes enigmas, pese a la grande e ilusoria visibilidad, siguen sin respuestas.

### **Los videogames (juegos en red).**

A partir de ellos se lee menos, se charla menos, se mira menos al otro; se duerme menos. Es verdad. En su transcurso el tiempo se anula, transcurre de modo imperceptible. Las dos o tres horas que los padres fijaron para el uso de la Play Station, por ejemplo, fueron un instante.

Creo que efectivamente en algunos momentos estos juegos constituyen un espacio lúdico donde los chicos se entretienen y ejercitan ciertas destrezas. Pero a veces se convierte en un juego automático, que enajena, genera cierta pérdida de la conciencia de sí. Mientras dura produce una excitación adrenalínica que al finalizar puede dejar un vacío difícil de reorientar hacia otros intereses. Hay quienes transitan del espacio del videogame a la vida real sin dificultades, hay quienes permanecen en la hiperexcitación de la experiencia, y hay otros que padecen desinterés y aburrimiento. Es nuestro trabajo, creo, analizar las condiciones que habilitan estos caminos diferentes.

Para terminar, una referencia a los temores a las TICs como generadoras de aislamiento, eso que aparece, a mi juicio, en la figura paradigmática del autista. Pienso que lo que aísla no son en sí mismas las tecnologías. Quizá éstas le dan forma peculiar a ciertos desvínculos, pero estos se ven favorecidos por otros caracteres epocales: por las propuestas paranoides y los juegos de dominio característicos del mercado neoliberal; o las relaciones efímeras y carentes de intimidad propias de una modernidad líquida y vertiginosa.

### **Referências**

BAUDRILLARD, J. “Videoesfera y sujeto fractal”, in ANCESCHI, BAUDRILLARD, BECHELLONI y otros: **Videoculturas de fin de siglo**. Ed. Cátedra, Madrid, 1989.

AUGÉ, M.: (1997) **La guerra de los sueños**. Gedisa, Barcelona, 1998.

BENASAYAG, M. e SCHMIDT, G. **Las pasiones tristes. Sufrimiento psíquico y crisis social**. Editorial Siglo XXI, 2010.

BENDERSKY y otros. “Niños y adolescentes de la era digital: nuevas producciones subjetivas y vinculares”, **Revista Psicoanálisis de las Configuraciones Vinculares**, Bs. As. 2010.

DELEUZE, G. (1972) **El Antiedipo**. Paidós, 2013.

ECO, U. (1965) **Apocalípticos e integrados**. Barcelona, Lumen, 1990.

FOUCAULT, M.: (1963) **Prefacio a la trasgresión**. Trivial, Bs As, 1991.

MANNONI, O. (1969): “Ya lo sé, pero aun así...”, in **La otra escena. Claves de lo imaginario**, Buenos Aires, Amorrortu, 1990.

MORDUCHOVICZ, R. (2013) **Los adolescentes del siglo xxi**, BS. AS., Fondo de Cultura Económica, 2012.

PISCITELLI, A. **Nativos digitales**. Editorial Santillana, 2009.

ROJAS, M. C. “Los vínculos en la era de Internet”, **Actas Congreso FLAPAG**, Montevideo, 1998.

ROJAS, M.C. (2013) “Adolescencia y virtualidad”, presentación en **Coloquio Internacional de Adolescencias**, Bs. As., 2013.

SIBILIA, P. (2008) **La intimidad como espectáculo**. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económico, 2009.

TURKLE, S.: (1995) **La vida en las pantallas**. Paidós, 1997.

TERZAGHI, M.A. “Autismo y Neurología” (Apéndice), in Jerusalinsky, A., **Psicoanálisis del autismo**. Bs. As., Nueva Visión, 2011.

VATTIMO, G. **La sociedad transparente**. Paidós, 1990.

VIÑAR, M. **Mundos adolescentes y vértigo civilizatorio**. Montevideo, Trilce, 2009.