



Revista Affectio Societatis
Departamento de Psicoanálisis
Universidad de Antioquia
affectio@antares.udea.edu.co
ISSN (versión electrónica): 0123-8884
ISSN (versión impresa): 2215-8774
Colombia

2015

John James Gómez

LAS REDES VIRTUALES Y LAS NUEVAS ILUSIONES DE LA CULTURA.

Aproximación a la delimitación de un tema de estudio

Revista Affectio Societatis, Vol. 12, N.º 23, julio-diciembre de 2015

Art. # 2 (pp. 17-31)

Departamento de Psicoanálisis, Universidad de Antioquia

Medellín, Colombia

LAS REDES VIRTUALES Y LAS NUEVAS ILUSIONES DE LA CULTURA. Aproximación a la delimitación de un tema de estudio

John James Gómez¹
Universidad Santiago del Cali, Colombia
jomesgo@gmail.com

Resumen

El presente artículo es resultado del proyecto de investigación: "Modos de lazo social y subjetividad en la era del ciberespacio".² Se realiza una aproximación inicial a la formulación de las conjeturas de trabajo logradas a partir de la reflexión teórica, tomando como base textos de Freud y de Lacan, como también de algunos autores que han abordado, en la actualidad, el tema de la virtualidad. Dichas conjeturas responden al ejercicio de análisis a partir de algunos conceptos clave aportados por el psicoanálisis y por algunos autores de las ciencias sociales, y se toma como excusa un relato corto a manera de viñeta para esbozar algunas cuestiones alrededor de las implicaciones para la subjetividad.

Palabras clave: ciberespacio, subjetividad, redes virtuales, cultura.

1 Psicoanalista. Psicólogo. Magister en Sociología y Doctorando en Psicología de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Profesor Tiempo Completo del Programa de Psicología de la Universidad Santiago del Cali (Colombia). Miembro del Grupo de Investigación Subjetividad y Cultura de la misma Institución. Profesor y miembro del Comité Académico de la Especialización en Clínica Psicoanalítica de la Universidad Abierta Interamericana en Buenos Aires, Argentina. Profesor Invitado de la Maestría en Psicoanálisis de la Universidad Argentina John F. Kennedy. Miembro del Colectivo de Análisis Lacaniano (CANAL).

² Este proyecto de investigación se desarrolla desde agosto de 2014 en el marco del Grupo de Investigación y Estudios en Subjetividad y Cultura del Programa de Psicología de la Universidad Santiago de Cali y es financiado por la Dirección General de Investigaciones de la misma universidad. El proyecto culminará en septiembre de 2015.

VIRTUAL NETWORKS AND NEW ILLUSIONS OF CULTURE. APPROACH TO THE DELIMITATION OF A SUBJECT OF STUDY

Abstract

This paper is a result of the research project called "Modes of Social Bond and Subjectivity in the Age of Cyberspace". An initial approach is made to the formulation of the conjectures of work accomplished from theoretical reflection, based on texts by Freud and Lacan as well as by some authors who have currently addressed the issue of virtuality. Such conjectures respond to the analysis exercise based on some key concepts contributed by psychoanalysis and by some authors from the social sciences, and a short story as a kind of case report is the excuse to outline some questions about the implications on subjectivity.

Keywords: cyberspace, subjectivity, virtual networks, culture.

LES RÉSEAUX VIRTUELS ET LES NOUVELLES ILLUSIONS DE LA CULTURE. Approche à la délimitation d'un sujet d'étude

Résumé

Cet article est le résultat du projet de recherche intitulé "Modes de lien social et subjectivité dans l'ère du cyberspace". Il est proposé une approche initiale à la formulation des conjectures de travail issues de la réflexion théorique, basée sur des textes de Freud et Lacan, ainsi que sur quelques auteurs qui ont étudié le sujet de la virtualité aujourd'hui. Ces conjectures répondent à l'analyse de quelques concepts clés fournis par la psychanalyse et par quelques auteurs des sciences humaines. Un court récit en guise de vignette clinique est donc pris comme prétexte pour esquisser quelques questions autour des implications pour la subjectivité.

Mots-clés : cyberspace, subjectivité, réseaux sociaux, culture.

Recibido: 19/10/14

Aprobado: 03/11/14

Una mujer de 21 años, sentada frente a su computadora, se experimenta incapaz de separar su mirada de la *pantalla de inicio del Facebook*;⁴ ese particular sistema mediático ciberespacial que se encuentra enmarcado en las denominadas “redes sociales virtuales”. La razón para mantenerse “pegada” —según ella misma señala—es la sensación de que corre “el riesgo de perderse de algo”. Su “preocupación” circula alrededor de las implicaciones que esta situación conlleva en su vida cotidiana, particularmente en aquello que requiere la toma de responsabilidad frente a tareas universitarias de la carrera que cursa. Si bien aún no ha llegado al “extremo de faltar a clase”, no logra con facilidad dedicar su tiempo libre a una actividad distinta a la “revisión constante del Facebook”. Comenta que, incluso mientras mantiene conversaciones telefónicas con sus amigas, continúa atenta al Facebook. Mueve el *mouse* con frecuencia pues, al hacerlo, la página de inicio — lugar donde aparecen las novedades de sus contactos— se actualiza automáticamente. Le resulta también “angustiante” la falta de aparición de novedades:

[...]espero y espero a ver qué aparece, pero es como si estuviera pegada, no puedo hacer nada más, tengo que esperar. Y cuando finalmente aparece alguna novedad, siento como un descanso, entonces miro las fotos que han subido o las personas que han etiquetado en las fotos y luego quedo en las mismas, esperando otra novedad. Y así me la puedo pasar todo el día. Es como si que aparezca algo nuevo me quitara la angustia de encima”.

El ciclo se repite una y otra vez. Estos efectos atribuidos a su experiencia con el Facebook resultan de sumo interés. Por un lado, esa imposibilidad de separarse de la pantalla, por otro, la sensación de descarga y descanso cuando aparece una novedad.

Hay “algo” allí de lo que el sujeto no logra separarse, y es menester dedicar atención a ello, cuestión en la que circunda el interés del estudio que aquí se propone, con el que se espera aproximarse y esclarecer cuanto sea posible lo que allí acontece.

³ Frase que circula por los muros de Facebook.

⁴ Facebook es tomado como ejemplo princeps del tema que nos convoca, dado su auge permanente y creciente. Incluso ante el surgimiento de otros sistemas como Instagram y Whatsapp, la potencia económica de Facebook le ha permitido a su propietario y creador, Mark Zuckerberg, poner límites al crecimiento de tales redes virtuales comprándolos por sumas económicas gigantescas que pueden contarse entre las transacciones de mercado más grandes de los últimos años.

Aspectos generales

Desde finales del siglo XIX, los avances de la ciencia aplicada a la tecnología han crecido a gran velocidad y, aún más, a partir de la segunda mitad del siglo XX. Los desarrollos en torno a los dispositivos electrónicos, de nuevos medios de comunicación y el ingreso de los ordenadores de información generaron una revolución en la manera de pensar y hacer en el mundo. Se abrió una nueva era ligada a lo que Gilles Lipovetsky (2009) llama: *La pantalla global*. El cine, la televisión, los videojuegos, las cámaras fotográficas y videocámaras, entre muchos otros artefactos, asomaban al mundo ofreciendo una manera de aproximarse a esos lugares que otrora muchas personas no podían siquiera imaginar. Las pantallas hacían parecer posible la existencia de todo tipo de seres, lugares y súper poderes, así como transportarse —al menos imaginariamente— de un continente a otro en cuestión de segundos. El ojo humano asomaba a ventanas que podríamos llamar “mágicas”, en tanto propiciaban una aparente teletransportación. Parecía, en buena medida, una manera de acceso a algún tipo de felicidad vinculado a la fantasía presentada en las pantallas. Sin embargo, como señala Lipovetsky (2009), las depresiones, los trastornos del sueño, la anorexia y la bulimia incrementaban su presencia mostrando un revés de esa supuesta felicidad.

El acceso a la información se hizo cada vez más veloz, y el desarrollo de microcircuitos permitió la creación de nuevos artefactos como teléfonos celulares pero, sobre todo, de nuevas funciones que cada vez lograban deshacer los límites conocidos en el mundo físico. En poco tiempo los televisores inundaron los hogares alrededor del globo y el ordenador pasó de ser un artefacto mecánico-informático con medidas colosales que ocupaba habitaciones enteras y operaba mediante el procesamiento de códigos establecidos en tarjetas agujereadas, a máquinas digitales portables cada vez más pequeñas y rápidas con mayor número de funciones y gran capacidad de almacenamiento de información. Así, el salto a la era digital, marcó un hito en lo que a tecnología se refiere, con aplicaciones multiplicables a casi cualquier campo de la vida social; la salud, la educación, la biología, la genética, las ingenierías, la economía, la investigación, la arquitectura, son sólo una pequeña porción de ellos. Sin embargo, el acceso al uso de estas nuevas tecnologías estaba en mayor proporción destinada a personas relacionadas con los desarrollos aplicados específicos ya mencionados, y cuando se contaba con una computadora en el hogar, su uso era fundamentalmente el de una versión digital de la antigua máquina de escribir, cuando no de una consola de videojuegos. No era propiamente un objeto que sirviese a fines mediáticos. Una carta requería aún ser enviada a través del correo físico y la espera de un cierto tiempo para la llegada a su destinatario. El ordenador estaba aún sometido a las leyes de tiempo y espacio con las que los seres humanos estábamos habituados a realizar nuestras acciones, las formas de lazo con el otro y, sobre todo, a comprender el mundo. Era un objeto en el cual ocurrían cosas de acuerdo con los procesos de encendido y apagado; así una persona *usaba* el ordenador,

también denominado computadora, y solo durante ese periodo de tiempo ocurrían cosas en el lazo entre el sujeto y la máquina. Tal vez esto permitía la sensación de que la vida tenía poco que ver con las computadoras, pues era poco lo que acontecía en el sujeto en relación con ellas, mientras no se tratara de su uso directo. Tardaría poco tiempo para que esto cambiara, “[...] en menos de medio siglo hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 10).

Internet y ciberespacio

A finales del siglo pasado, *Internet* asomaba a las pantallas de las computadoras como la novedad más prometedora en el mundo de los sistemas informáticos. Este invento, que en principio tenía fines de inteligencia militar, se caracteriza por ofrecer la posibilidad de transmitir bytes de información a altas velocidades y de manera continua, conectando un número *n* de terminales por medio del procesamiento central desde un servidor.⁵ Este carácter de inter-red, ha implicado una redefinición de las condiciones de espacio y tiempo generando efectos nuevos en las formas de vida de las personas. Así, dos categorías inéditas surgirían para ordenar las maneras de “habitar” ese nuevo espacio virtual, también llamado *ciberespacio*, a saber: *espacio virtual* y *tiempo real*. El espacio, que otrora se definía exclusivamente por sus características físicas, ubicables en una metáfora de la realidad: un mapa o un plano —y que podía ser reencontrado en la geo-grafía terrestre—, perdía entonces su ligazón con todo referente conocido hasta el momento y en relación con el cual no había posibilidad ninguna de ubicuidad.⁶ El tiempo, por su parte, se consideraba una abstracción marcada por la diacronía que le imprimía su relación con el espacio, pues la noción de tiempo estaba ligada a un desplazamiento, bien fuera el recorrido de las agujas del reloj o la distancia recorrida por una carta o un telegrama para llegar a su destino. Sea como fuere, esos movimientos

⁵ Consideramos importante recordar el significado de algunas de las nociones informáticas a las que aquí se hace referencia. Un *byte* es una unidad de medida informática que denomina la velocidad de transmisión y capacidad de almacenamiento en las tecnologías informáticas. Está constituido por ocho bits. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española es sinónimo de octeto. Un *bit*, por su parte, es la unidad de medida de información equivalente a la elección entre dos posibilidades igualmente probables (1-0). Expresa una entidad codificada binaria. El nombre resulta de la conjunción entre las palabras *Binary* y *Digit*. De otro lado, un *servidor* es la unidad computacional remota que provee datos a los usuarios que navegan en la red. También es un tipo particular de *software* que almacena información en protocolo HTTP para ser distribuida a los navegantes. De allí que el formato para ingreso a las páginas en internet se enmarque en: <http://> y a continuación la dirección de la página web.

⁶ Vale la pena mencionar, como ejemplo de esta idea, el comercial televisivo pautado por una empresa operadora de servicios de telefonía celular, que circuló durante el año 2011 en Argentina, en donde el protagonista menciona las virtudes de su nuevo equipo celular en tanto permite conectarse a internet y acceder a su e-mail y a su Facebook, resumiendo dichas virtudes con la frase: “*Estoy acá, estoy allá, ¡soy omnipresente!*”. Estas virtudes justamente se podrían catalogar en la fantasía de ubicuidad ligada a la ilusión que la virtualidad genera, en la medida en que los sujetos se “conectan” a un espacio a través del cual pueden viajar a cualquier lugar del globo con solo presionar una tecla de su computadora.

pausados y pulsátiles marcaban la manera en que los sujetos establecían el lazo con el mundo y consigo mismos.

La aparición de la internet prometía una revolución en la manera en que los sujetos se relacionaban, pues la velocidad del desplazamiento a través de ese nuevo *espacio virtual* era casi impensable en el mundo conocido. Si alguna vez el hombre soñó con la posibilidad de moverse a la velocidad del pensamiento, internet era lo más cercano a ello. Movimientos con recorridos por un espacio en el que no se requiere un desplazamiento físico, parecía ser la tierra prometida por el naciente medio informático. Así, el espacio virtual permitió el encuentro entre los sujetos sin importar cuál fuera su ubicación en el espacio físico. Primero, la velocidad de la llegada de los correos electrónicos que hacía parecer innecesaria la espera por el papel en el que yacía la anhelada carta de un ser querido; luego, los sistemas de mensajería instantánea que permitieron a las personas “chatear” en tiempo real, es decir, sin que sus palabras tuviesen que pasar largos periodos de tiempo recorriendo ciudades enteras o incluso países para llegar a su destinatario mientras reposaban escritas en una hoja de papel, o esperar que apareciera un nuevo mensaje en el buzón del correo electrónico. Como si esto fuera poco, se agregaron cámaras web y sistemas de micrófonos y audio que permiten ver y escuchar a otros a través de la computadora, también en *tiempo real*. Y cuando esto parecía ser la cúspide de las formas de interacción entre los sujetos vía internet, Mark Zukerberg, un joven estudiante de la Universidad de Harvard, creó *Facebook*, emblema actual de las redes sociales virtuales.⁷

Sobre algunas referencias en torno a la relación entre el ciberespacio, la cultura y el sujeto

La antropóloga argentina Paula Sibilia ha dedicado tiempo (¿virtual, real?) al estudio de estas redes. Sus hallazgos han sido presentados en dos libros: *El hombre post orgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales* (2005) y *La intimidad como espectáculo* (2008), ambos publicados por la editorial Fondo de Cultura Económica. En el primero, *El hombre post orgánico*, la autora realiza un recorrido histórico por los diferentes momentos que habrían marcado al hombre en su relación con la técnica, siendo así que, en principio, el hombre mismo era visto por su cualidad mecánica, comparable a la maquinaria de un reloj. El hombre, bajo esa perspectiva, era una máquina casi perfecta. La metáfora del hombre máquina primaba en las sociedades de los siglos XVIII, XIX y principios del XX. De allí derivaban también los modelos de poder o, más exactamente de biopoder, sobre los cuales se forjaban las lógicas sociales, tal como lo analizara Michel Foucault, autor

⁷ Si bien la idea de las redes virtuales ya estaba presente en GeoCities, que fuera creada en la década de los noventa por David Bohnett, fue Facebook el espacio que logró consolidar el uso masivo de este tipo de redes. Hoy compete al menos con otras dos redes de gran influencia: *My Space* y *Twitter*.

clave en los desarrollos de Sibilía. Sin embargo, con la llegada de los nuevos paradigmas ligados a la mecánica cuántica, el principio de incertidumbre y la teoría del caos, las metáforas del hombre estaban destinadas a cambiar. La informática, ciencia basada en el procesamiento y transmisión de información replicable, era ahora comparable con los hallazgos de los científicos en torno al proyecto de la búsqueda del genoma humano. La cuestión de la vida, a partir de ello, “[...] se trataría de un programa comandado por un centro de informaciones” (Sibilía, 2005: 88). Las propuestas investigativas en ese campo van desde modelar el genoma para borrar los “archivos” de enfermedades hereditarias, hasta eliminar (delete) el gen específico responsable de la agresividad. Lo humano, dadas estas consideraciones, empieza a concebirse en tanto *estructurado como un sistema de información*. Dicha concepción ha llegado a provocar la construcción de nuevos mitos que unen con un gozne religión y ciencia, en los que se plantea la pregunta de si sería posible tener “*El cielo en un chip*”, enunciado que intitula el libro de Bart Kosko (2000), filósofo, matemático, economista y profesor de ingeniería electrónica en la Universidad del Sur de California. Kosko se plantea el tema acerca de lo que ocurriría si tomando al ser humano como un disco duro (Sistema Nervioso Central) cargado con una serie de informaciones biológicas conjugadas con la experiencia vivida, se comenzara a reemplazar paulatinamente el cerebro biológico por uno de silicio, o incluso si se descargara toda esa información en el disco duro de una computadora. Este nuevo mito del paraíso supondría una forma de acceso a la *vida eterna* que desconocería la relación entre la carne y el símbolo dejando fuera de todo lugar la relación entre el sujeto y la muerte. Ya no sería necesario entonces un juicio final en el cual Dios haga levantar a los muertos en tanto carne, sino que bastaría con que él mismo ingresara a las bases de datos donde se *alma-cenaría* la información de su creación de otrora. Sobra decir que desde esta perspectiva el psicoanálisis estaría, de suyo, destinado a no ser más que una ilusión cuando no una total charlatanería. Sin embargo, será para nosotros fundamental insistir en la reflexión acerca del lugar del psicoanálisis frente a estas nuevas formaciones sociales y los malestares subjetivos que de ella pudiesen derivar en la cultura actual.

Continuando con los hallazgos de Sibilía, la autora plantea en: *La intimidad como espectáculo* (2008), cuestionamientos acerca de la *vida* que los usuarios de las redes virtuales recrean en el ciberespacio. Para ello, discurre en principio acerca de los movimientos sociales entorno a la creación de la noción de intimidad y sus implicaciones sobre la subjetividad: “En oposición a los hostiles protocolos de la vida pública, el hogar se fue transformando en el territorio de la autenticidad y la verdad: un refugio donde el yo se sentía resguardado, donde estaba permitido ser uno mismo. La soledad que en la Edad Media había sido un estado inusual y no necesariamente apetecible, se convirtió en un verdadero objeto de deseo.” (p. 74). Señala la autora que, fruto de esta época de inserción del sujeto en la intimidad, surgieron los diarios íntimos y la lectura solitaria de las novelas como formas de auto-observación y autoconstrucción de la subjetividad. La introspección y la

retrospección se convirtieron en cuestión fundamental de ser y estar en el mundo, situación a la que Sibilia atribuye no sólo la eficacia del ejercicio del poder basado en la individualidad, sino también el surgimiento y acogimiento del psicoanálisis entre la clase burguesa. Una época que parecía gozar de mayor estabilidad, riqueza y fertilidad, ligadas a la búsqueda del autoconocimiento, según comenta también la autora. Luego de esa época de auge de la introspección y la intimidad, deviene entonces el paso a formas ambiguas de eso íntimo, puesto ahora en el escenario de los *blogs* y *photologs* en internet, constituyéndose lo que la autora en mención denomina como diarios éxtimos.⁸ Si otrora los álbumes en los que se almacenaban las fotografías eran guardados en lugares íntimos del hogar con cierto recelo y mostrados a otros sólo cuando se habían construido lazos suficientes de confianza, en la era de las redes virtuales las fotografías son expuestas en el espectro global del ciberespacio para que sean vistas y comentadas por otros usuarios que, a su vez, exponen las suyas. El perfil —como suele llamarse al espacio virtual del que dispone el usuario para *colgar* la información y las imágenes que considere— se constituye en el habitáculo o lugar de residencia del usuario en el ciberespacio; lo que allí se presenta puede entenderse como una construcción a partir de fotografías, información y pequeños relatos, de la imagen que cada quien desea presentar ante los otros; podríamos decir que se trata de crear una pequeña ficción de la intimidad que se presenta ante los ojos del Otro como forma de tramitar el deseo de reconocimiento.

Esto debe hacernos pensar sobre el estatuto que, a partir de allí, toma la intimidad. Y, siendo así, en lo que atañe al estudio que aquí se propone, pondremos en duda que lo que allí se presenta sea realmente algo íntimo. Será preferible comenzar por considerar como hipótesis que lo que allí surge como una aparente escenificación de la intimidad en la que todos creen compartir colectivamente su subjetividad, oculta justamente lo más particular del sujeto y puede llevarlo incluso a perderse en esas imágenes que oferta al Otro.⁹ Así, la presentación de las imágenes y la participación en la red virtual parecen exponer a cada uno como igual a los demás y, a la vez, incluirse en un juego especular en el cual se intenta marcar la diferencia. Es decir, se exagera lo imaginario en tanto fantasía de acceso al placer:

⁸ Si bien reconocemos que la palabra extimidad aparece en el psicoanálisis como un neologismo de Jacques Lacan — que será además de gran interés para este estudio—, Sibilia no realiza en la extensión de su libro alusión alguna al psicoanalista y se limita a denotar esta palabra como un juego lingüístico que muestra la paradoja entre intimidad y globalidad: “[...] diario éxtimo, según un juego de palabras que busca dar cuenta de las paradojas de esta novedad, que consiste en exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red.” (Sibilia, 2008: 16).

⁹ Es necesario destacar que son muchos los usos y beneficios que el internet, en general, y las redes virtuales, en particular, ofrecen a los sujetos y la sociedad moderna. Pero sabemos por Jacques Lacan (2006), que las posiciones del sujeto en relación con esos objetos pueden ir tanto en la vía de hacerse causa de deseo como de ser un nombre para el goce, y no creemos que este tipo de fenómenos mediáticos sean la excepción a dichas lógicas. Justo por ello, nuestro énfasis, como se observará a lo largo de este texto, recae sobre la pregunta alrededor de aquellas vertientes que podrían resultar en malestares para el sujeto. Esta ha sido la razón para usar la viñeta sobre la chica de 21 años como excusa para iniciar este texto.

Los objetos que nos rodean (los iPod, las computadoras, los celulares), están presentes en la constitución de la vida como tal: ayudan a aumentar el recuerdo, tienen poder para la imaginación del placer. Todos los aparatos técnicos se enchufan al cuerpo, las pantallas nos rodean, el iPhone es un objeto de deseo, *Second Life*, reclama nuestra participación. Estos nuevos dispositivos llevan a una desrealización de la vida. *Pero por ejemplo, los blogs, ¿No plantean la posibilidad de que cada persona pueda travolar su propia subjetividad a un ámbito colectivo?* La tarea del psicoanálisis es llamar la atención sobre las mentiras de la civilización. (Laurent, 2010: 14-15).

Si, lo provisto por estos medios virtuales es, en realidad, la posibilidad de enchufarse a ellos y tener acceso al mítico placer, no sería lógico que aquella muchacha de 21 años, acerca de la cual se hizo mención en el inicio de este escrito, revelara su angustia solitaria frente a la imagen de la pantalla de su computadora personal (PC). Es por ello que siguiendo la indicación de Eric Laurent, se hace necesario llamar la atención sobre la mentira que allí acontece, lo que queda velado tras la fascinación por la existencia en el ciberespacio.

Así pues, es evidente que las investigaciones de Sibilia aportan luces fundamentales sobre el fenómeno, sobre todo desde una perspectiva antropológica; no cabe duda de ello. La riqueza de los datos y la manera en que teje sus argumentos dan cuenta de su rigor y brindan gran valor a sus hallazgos y de seguro requerirá, en momentos posteriores de nuestra investigación, revisiones con más fino detalle. No obstante, es importante situar el paso de la cuestión como fenómeno social a una pregunta en la que el sujeto resulte directamente implicado, y se pueda a partir de allí ingresar en el ejercicio de hacer pasar lo no sabido al campo del saber, como ya se mencionó, para tratar de “llamar la atención sobre las (posibles) mentiras de la civilización”. Sobre ello hay ya algunos avances actuales entre los que se cuentan lógicamente aquellos a los que ya se ha hecho alusión con la cita de Eric Laurent. Consideramos necesario comenzar a articular esta ruta, para avanzar en una dirección que haga posible la aproximación al tema de estudio que proponemos.

En este orden de ideas, uno de los trabajos más actuales y que en nuestro caso ha resultado de sumo interés, es el presentado por la psicoanalista Diana Sahovaler en su libro titulado: *El sujeto escondido en la realidad virtual. De la represión del deseo a la pornografía del goce*, publicado por editorial Letra Viva en el año 2009. Su hipótesis, —expresada en el subtítulo de su libro— es desarrollada a partir del análisis y contraste de la época en la que Freud inventó el psicoanálisis y las formas contemporáneas en que el deseo y el goce se ponen en funcionamiento. Para ello, no sólo se basa en la literatura sobre el tema y las observaciones que puede presentar de la época contemporánea, sino también en una serie de interesantes viñetas clínicas —algunas de su propia práctica, otras prestadas por otros psicoanalistas que las han cedido de manera voluntaria para contribuir con su trabajo— que abren la posibilidad de pensar de manera más precisa lo que acontece allí con el sujeto. Sahovaler señala que la cultura actual se caracteriza por un estilo

marcado por el “touch and go”,¹⁰ y por la supuesta apertura a hablar de cualquier cosa, privilegiar la búsqueda de la satisfacción inmediata, cambiar las personas por otras cada vez que aparece alguien a quien se le suponen mejores atributos, e incluso, “de acuerdo al modelo de los vínculos cibernéticos, cuando algo se torna difícil, se oprime “delete” y se desconecta. Se llega así a una ‘libertad’ sexual donde falta el sujeto”. (Sahovaler, 2009: 13).

La civilización contemporánea insiste en el imperativo de gozar y el sujeto parece compelido a responder. La fuerza de los objetos del mercado invade con sus promesas de satisfacción plena y felicidad. El internet se postula como el lugar en el que todo es posible y donde estaría contenido todo el conocimiento; la frase que sirve como epílogo a este escrito “*entre el suelo y el Facebook no hay nada oculto*”, señala esa condición de la omnipresencia supuesta en la web. Si antes era Dios quien ocupaba ese lugar en los significantes de la cultura, se evidencia ahora un desplazamiento de éste hacia la web, siendo así el Facebook una variante del cielo. Así, una chica es descubierta por su novio siéndole infiel debido a una foto en la que fue etiquetada por una conocida suya. El nuevo nombre de Dios —según otro joven universitario— es Google: “*Antes Dios lo sabía todo, ahora lo sabe Google*”; programa que parece ser el buscador más rápido y eficaz en el ciberespacio. Estas formas metafóricas han llevado hasta la escritura, autoría de un anónimo, de una variante del *Padre nuestro* llamada *oración al Facebook*,¹¹ y que circula por los diferentes perfiles. A pesar que esto, en términos generales, pueda parecer una cuestión jocosa, secundaria o sin valor, resulta para el interés aquí planteado algo de suma relevancia, como trataremos de mostrar un poco más adelante.

Así mismo, el tipo de relaciones que se establecen a través de las redes sociales virtuales, parecen apuntar más a una competencia que se mide en la cantidad de “amigos”, apelativo que consiste más en un indicador cuantificable que en alguna forma de lazo con el otro. Los intercambios con esos amigos suelen limitarse al comentario al pie de alguna fotografía o a unas cuantas “publicaciones” en el muro —nombre dado a la página principal del perfil del usuario en el que sus amigos pueden dejar mensajes públicos—. Esto hace que “pese a que muchos encuentros se concretan, lo que suele caracterizar las relaciones y aún los amores que proliferan en la web es el permanecer virtuales.” (Sahovaler, 2009: 24). En otras palabras, empieza a manifestarse la precariedad en el lazo bajo el nombre de la virtualidad. Todos y nadie son quienes *existen* en el ciberespacio, y las relaciones establecidas en él conservan esa misma característica. Desde allí el vaciamiento de la subjetividad parece ponerse en juego y el anonimato en la masividad de la web parece

¹⁰ “Toco y me voy”.

¹¹ “Padre nuestro que estás en mi Facebook, santificado sea tu estado, ven a nosotros tu foto, hágase tu voluntad tanto en mi perfil como en el de ellos, danos hoy las notificaciones de cada día, perdona mis malos comentarios, así como yo perdono a los que no escriben en mi muro, no me dejes aceptar falsos amigos y líbrame de las malas etiquetas... Amén...” (Anónimo).

servir al mismo tiempo al deseo de hacerse reconocer en su existencia por un Otro que da la impresión de ser consistente. En suma —de acuerdo con la hipótesis de trabajo que intentamos plantear—, el sujeto puede llegar a diluirse en una aparente eternidad ofrecida por la falta de discontinuidad en el tiempo y el espacio, pues la web se muestra como eterna y como propiciadora del don de la ubicuidad, o como lo enuncia Sahovaler: “El mundo virtual parece transcurrir en una eternidad atemporal” (2009: 68). Con ello el sujeto se ve seducido por el semblante de una promesa de eternidad y satisfacción que puede servir al ocultamiento de la angustia; y sin embargo, la chica de 21 años se percata de que algo no anda en esa realidad/ficción ciberespacial.

Aproximaciones a algunas preguntas e hipótesis teóricas de trabajo

Pensar la cuestión del sujeto alrededor de lo que acontece en el ciberespacio y la pantalla global, nos ha llevado a considerar algunas líneas posibles de reflexión para desembocar en una tesis de trabajo. Las consideraciones de Lipovetsky (2009) acerca de la omnipantalla o la pantalla global, y de Sibilía (2005, 2008) alrededor de las nuevas formas de ordenar una intimidad que se pone para el ojo de los otros convirtiéndola en extimidad, nos sitúan ante perspectivas que dan cuenta de la presencia generalizada del mundo en red virtual y de algunos de los efectos que esto implica para la cultura y la sociedad actual. Sahovaler (2009), por su parte, propone de manera muy interesante ese paso de la represión del deseo, que caracterizaba las neurosis descubiertas por Freud, a una pornografía del goce, en la que los imperativos hacia el exceso llevan al sujeto al encuentro con formas de lazo inéditas en cuanto al goce que implican.

Ahora bien, el interés de esta propuesta apunta fundamentalmente a considerar los efectos particulares sobre la subjetividad del tipo de lazo que se pone en juego en redes virtuales como Facebook, my Space o Twitter, para nombrar sólo algunas. Las preguntas que surgen en torno al tema tuvieron su origen, al menos en un primer momento, en los relatos de jóvenes, tanto en la escucha clínica como en el espacio de un contexto universitario, que incluían de manera reiterativa los acontecimientos al interior de estas redes como cuestiones que les concernían de manera altamente significativa. Son diversas las maneras en que los sujetos expresan su ligazón con dichas redes. “Me atrasé en el Facebook”, “Mi novio me echó porque vio una foto en la que me etiquetaron y estaba bailando con un tipo que me está echando los perros”,¹² “Es que hay que tener el Facebook actualizado porque si no está uno out”,¹³ frases estas que dan cuenta de la manera en que lo que pasa allí los atañe y tiene, en alguna medida, el valor de un acontecimiento. ¿Pero de qué se trata

¹² “Echar los perros” es una expresión coloquial usada en Colombia para referirse de manera general a los actos de seducción y conquista.

¹³ Expresión que puede tomarse como “fuera de moda”.

entonces este acontecimiento? ¿Qué es lo que de allí logra captar o capturar al sujeto? ¿Qué es aquello que el sujeto encuentra y que pone en juego en las redes virtuales? ¿Qué estatuto es el que el sujeto otorga al ciberespacio y a las comunidades virtuales y, en ese sentido, cómo se ubica en relación con ese estatuto? ¿Cómo se puede pensar en esa relación la lógica presencia/ausencia?

Estas preguntas apuntan a “caminar poco a poco hacia una comprensión posible de lo puesto en juego en la subjetividad cuando se trata de la relación con la tecnología” (Gómez, 2009: 65), en este caso particularmente en lo concerniente a las redes virtuales. En pro de ello, algunas hipótesis sirven de excusa para ingresar en el campo de investigación propuesto.

En primer lugar, es de considerar que esas pantallas de la computadora con las que el sujeto “interactúa” presentan una serie de íconos e imágenes que están a disposición del sujeto, es decir, que el usuario dispone de la posibilidad de incorporar elementos propios dentro de un marco de estructura general dado por el pre-diseño de la página. Esos elementos corresponden fundamentalmente a imágenes fotográficas e información personal que se debe consignar para poder hacer parte de la “comunidad”. Así, a partir del momento en que se hace usuario, deberá iniciar la búsqueda de otros usuarios a quienes enviará una solicitud de “amistad” que una vez confirmada hace posible el inicio de los intercambios que la red propicia.

El sujeto se presenta allí para un Otro que no sabe muy bien quién es. Ya no se trata, entonces, de manera exacta de la experiencia que el jugador establece con la computadora a la que aludía Lacan en su seminario sobre “El yo en la teoría de Freud y la técnica psicoanalítica”:

¿Qué es jugar con una máquina? Por agradable que la supongamos, la fisonomía de la máquina no puede prestarnos en ningún caso su auxilio. No hay forma alguna de arreglárselas por medio de la identificación. De entrada, pues, nos vemos proyectados en la vía del lenguaje, de la combinatoria de la máquina. (2001: 273).

Si bien los juegos de su época contaban con imágenes gráficas poco desarrolladas, los videojuegos actuales presentan simulaciones sorprendentes de la realidad en tres dimensiones. Pero además, cuando pasamos al plano de las redes virtuales, la noción de simulación tiende a esfumarse a título de que lo que se presenta en la página web corresponde a imágenes propias de la realidad. En este orden de ideas, no se interactúa con la máquina a través de un juego, sino que se interactúa con otros a través de un juego de intercambios dispuesto por los diseñadores de la página y que los servidores se encargan de mantener en funcionamiento *continuo*.

Esa continuidad, consiste en que siempre que el usuario desee podrá ingresar a la red y observar las actualizaciones de sus amigos, acceder a diversas aplicaciones¹⁴ y actualizar o modificar su perfil. El ciberespacio no se detiene, y se puede entonces suponer que siempre hay alguien que navega en él; por lo tanto pareciera que hay siempre un Otro a quien dirigirse —al menos es una de las hipótesis iniciales que se nos presentan—. Esto, a nuestra manera de ver, plantea al sujeto la posibilidad de considerar que mientras esté allí nunca estará solo, lo cual resulta en una interesante paradoja, pues mientras el sujeto está sentado sólo con su computadora, supone estar compartiendo con otros, incluso aunque esos otros no se enteren de ello. En otras palabras, el ciberespacio parecería estar puesto como garante de la presencia sin falta de otro. No podemos dejar pasar la cercanía que este tipo de característica del ciberespacio presenta en relación con la oferta que desde otros discursos intenta sostenerse y, especialmente, en el discurso de las instituciones religiosas. Siendo así, no es extraño que, como se señaló anteriormente, las personas tomen frases de uso religioso y las trasformen a la medida del *facebook* o el *twitter*, lo que incluye una variante del tradicional “Padre nuestro”, pasando por “twitter, el amigo que nunca falla”. Esta hipótesis preliminar guarda estrecha relación con la noción de ilusión, fundamental para Freud en cuanto a soporte de las creencias y las prácticas religiosas en la cultura:

Lo característico de la ilusión es que siempre deriva de deseos humanos; en este aspecto se aproxima a la idea delirante de la psiquiatría, si bien tampoco se identifica con ella, aun si prescindimos del complejo edificio de la idea delirante. Destacamos como lo esencial en esta última su contradicción con la realidad efectiva; en cambio, la ilusión no necesariamente es falsa, vale decir, irrealizable o contradictoria con la realidad. (Freud, 1979/1927: 31).

Ese rasgo de la ilusión no resulta ajeno a la virtualidad que, en efecto, no es necesariamente “falsa, irrealizable o contradictoria con la realidad”, y tal vez justamente esto es algo crucial. Resulta pues significativo que se otorgue el nombre de “realidad virtual” y no el de fantasía o emulación de la realidad, o cualquier otro por el estilo.

Si Freud consideraba como elemento fundamental la ilusión en lo que al sostén de la religión se refiere, era justamente porque se trataba de que el deseo encontraba allí un lugar para aquello que en el horizonte aparecía imposible, algo tal vez similar a lo que ocurre con las redes virtuales y con el mundo virtual en general. Pues bien, resulta oportuno considerar que la ilusión encuentra en estas comunidades virtuales una representación para alojarse. La presencia de los otros usuarios que participan e intercambian información puede servir a los fines de la identificación, lo que no ocurría con las máquinas de jugar a las que se refería Lacan en su época. Pensar esto parece aún más justificado cuando observamos la manera en que los

¹⁴ Se definen como aplicaciones pequeños programas que se ofrecen en las páginas a los usuarios y que pueden ir desde consultas de frases de Freud, Lacan, Nietzsche, o cualquier otro autor, hasta juegos en línea con otros usuarios de la red.

usuarios pueden presentarse a ese otro de la virtualidad con el fin de pronunciar un deseo e invocar a otros. Se crea una ilusión de “poder” que se comparte con otros y que ha llevado desde la convocatoria a marchas en pro o en contra de x o y situación, hasta lograr que un candidato presidencial en Colombia, que en principio parecía no contar con oportunidad alguna frente al candidato oficialista, lograra, en las recientes elecciones del 21 de mayo, pasar a segunda vuelta, —lo cual también se ha atribuido en buena medida a las dinámicas de opinión y publicidad generadas a través de la comunidad virtual *facebook*, pues mientras los medios televisivos oficiales parecían contribuir en la generación de opiniones que favorecían al oficialismo, desde la red los usuarios intentaban generar opinión a favor de otro candidato—. No hay que olvidar que también, desde ese mismo espacio, ya que siempre hay alguien que “observa”, ocurrió que en diciembre de 2009 un joven fue judicializado por haber publicado opiniones que parecían “atentar” en contra de uno de los hijos del presidente de la República de Colombia.¹⁵ Se trata de formas diversas en torno al mismo espacio que pueden operar para el sujeto como lugar para poner algo del deseo, pero también para establecer ciertos excesos que nos plantean preguntas acerca del plus de goce que a través de estas redes se propician.

Por otro lado, si Lacan aludía al “Triunfo de la religión” en su conferencia de 1974 en el Centro Cultural Francés, era justamente porque reconocía el lugar que la ilusión tenía en las lógicas subjetivas, en tanto presentaba la posibilidad de que en algún lugar existiese un Otro absoluto, consistente: “por poco que la ciencia ponga de su parte, lo real se extenderá, y la religión tendrá entonces muchos más motivos aún para apaciguar los corazones” (2005: 79). Consideramos que si la religión cuenta con la posibilidad de *apaciguar los corazones* ante el esparcimiento de lo real, es por la posibilidad que brinda a la ilusión de ligarse a un Otro consistente que, en efecto, otrora parecía requerir de las creencias basadas en un Dios como significante que sirviese de soporte. Esto no significa que la religión no siga contando con la fuerza de sostener esa ilusión —tal vez lo haga a pesar de la proliferación cada vez menos hegemónica y más plural de sus cultos— sino que, a la manera en que se presenta la cuestión del ciberespacio social, se abre otro lugar en el que otros significantes, ahora con un carácter laico, parecen generar una ilusión similar que, claro está, puede servir para apaciguar la angustia o llegar a petrificar al sujeto como si se encontrara frente a los ojos de Medusa. En esto coincidimos con Marc Augé (2004), cuando propone que en la actualidad los efectos de los rituales y su fuerza, ya no requieren de cuestiones sacras, ya que los contextos y los símbolos laicos, a partir de la globalización y las nuevas tecnologías, parecen contar con la potencia suficiente para hacer de soporte a los nuevos rituales. Sea como fuere, estas nuevas lógicas demarcan entonces nuevas formas de anudamiento y de goce. El camino a recorrer implica pensar y construir a partir de los discursos que circulan en esta forma

¹⁵ Para ver la noticia al respecto, dirigirse a los siguientes link: <http://www.wradio.com.co/nota.aspx?id=842713> (Noticias W radio); <http://www.caracol.com/noticias/justicia/video174837-habla-nicolas-castro-niega-haber-amenazado-facebook-a-jeronimo-uribe> (Caracol Noticias).

contemporánea y pensar qué tipo de lazo y qué lógicas se ponen ahí en juego. Es evidente que enunciar estas hipótesis puede parecer apresurado, pero resulta para nosotros importante en la medida en que sirven como excusa para iniciar un camino y no para concluir algo a partir de ellas. Lógicamente ellas derivan de lo que se nos presenta en la actualidad con diversas variantes, tal como lo ejemplifica la sensación de angustia vivida por la chica que no puede “despegarse” de la red virtual, como si se tratara de estar atrapada en una red de araña.

Consideramos que adelantar una investigación que nos lleve a avanzar en esta tesis, implica estar atentos a lo que se nos presenta en la clínica, pero también a lo que acontece en ese espacio mismo que son las redes de comunidades virtuales, para tratar de tejer a partir de aquello que circula entre los sujetos. Para ello, resultan fundamentales las nociones que hemos mencionado, pero además al servicio de la construcción de algún saber que posibilite al psicoanálisis ofertar algo ante los nuevos acontecimientos y hacer hablar los malestares que se ocultan en la cultura.

Referencias bibliográficas

- Augé, M.** (2004). *¿Por qué vivimos? Por una antropología de los fines*. Barcelona., España: Gedisa.
- Freud, S.** (1979). *El porvenir de una ilusión*. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trad.). *Obras completas* (Vol. XXI). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1927).
- Gómez, J.** (2009). El sujeto y el Otro en el juego y en el videojuego. En: Mejía, César. y Rodríguez, Manuela. “(Comp.)”. *I/O Videojuegos, computadoras y seres humanos* (pp. 63 - 66). Cali, Colombia: Editorial Universidad de San Buenaventura.
- Kosko, Bart.** (2000). *El futuro borroso o el cielo en un chip*. Barcelona, España: Crítica.
- Lacan, J.** (2006). *El seminario de Jacques Lacan, libro 10: La angustia*. Buenos Aires. (Seminario original realizado en 1962-63).
- Lacan, J.** (2001). *El seminario de Jacques Lacan, libro 2. El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós. (Seminario original realizado en 1954-55).
- Lacan, J.** (2005). *El triunfo de la religión. Precedido de Discurso a los católicos*. Buenos Aires: Paidós.
- Laurent, E.** (2010). Nuestra tarea es revelar la mentira de la civilización. En: *El goce sin rostro*. Buenos Aires: Editorial Tres Haches.
- Lipovetsky, G; y Serroy, J.** (2009). *La pantalla Global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Sahovaler, D.** (2009). *El sujeto escondido en la realidad virtual: de la represión del deseo a la pornografía del goce*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Sibilia, P.** (2005). *El hombre post orgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A.
- Sibilia, P.** (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A.

Para citar este artículo / To cite this article / Pour citer cet article / Para citar este artigo (APA):

Gómez, J. (2015). Las redes virtuales y las nuevas ilusiones de la cultura. Aproximación a la delimitación de un tema de estudio. *Revista Affectio Societatis*, 12(23), 17-31. Medellín, Colombia: Departamento de Psicoanálisis, Universidad de Antioquia. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/affectiosocietatis>