

LOS AVATARES DE LA SUBJETIVIDAD VIRTUAL

Juana Castillo Muñoz

juana.castillo@upr.edu

Departamento de Ciencias Sociales, Universidad de Puerto Rico, en Cayey, EE.UU.

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) configuran el entorno virtual donde ocurren los procesos de filiación y las vinculaciones de los nativos digitales. Lo virtual nos envuelve como una placenta mediática (Hazaki, 2010) e influye en la creación de la subjetividad de los jóvenes, marcada por lo inexistente y lo imaginario (Missonnier, 2015). La construcción de la subjetivación del sujeto internauta surge de la paradójica interacción del cuerpo presente-ausente con un otro virtual con quien el contacto corporal y simbólico es prescindible. Es una subjetivación determinada por la búsqueda insaciable de ver y ser visto, en un constante movimiento de construcción y reconstrucción a partir de la acción y reacción con un otro virtual. La intimidad es redirigida hacia una esfera pública, convirtiéndola en extimidad (Hazaki, 2010). En consecuencia, estos modos de intercambio suscitan nuevos procesos subjetivos en los nativos digitales, como la virtualización y la tecnoadicción.

Palabras clave: TIC, nativos digitales, subjetividad, tecnoadicción.

Recibido: 7 de diciembre de 2015

Aceptado: 01 de marzo de 2016

Publicado: 31 de Julio de 2016



LOS AVATARES DE LA SUBJETIVIDAD VIRTUAL

Juana Castillo Muñoz

juana.castillo@upr.edu

Departamento de Ciencias Sociales, Universidad de Puerto Rico, en Cayey, EE.UU.

Abstract

Information and Communications Technologies (ICT) shape the virtual setting where digital native's relationships and bonds are formed. Virtual spaces surround us like a media placenta (Hazaki, 2010) and they exert their influence over the creation of youth's psychic subjectivity, which is signed by the imaginary and the non-existent (Missonnier, 2015). An internet-user's subjectification arises from the paradoxical interaction between the present-absent body and a virtual other, with whom corporal and symbolic contact becomes dispensable. This subjectification stems from an insatiable quest to see and to be seen, in a constant flow of construction-reconstruction based on acting on and reacting to a virtual other. Intimacy is redirected towards the public sphere, transforming itself into an extremacy (Hazaki, 2010). Consequently, these modes of exchange in digital natives generate new subjective processes that are intertwined with technological addiction.

Keywords: ICT, digital natives, subjectivity, technological addiction.

Received: Dec. 07, 2015

Accepted: Mar. 01, 2016

Published: Jul. 31, 2016

El presente artículo corresponde a la fase inicial del proceso de investigación sobre la tecnoadicción desarrollado en la Universidad de Puerto Rico, recinto de Cayey. Este primer acercamiento teórico surge a partir de la revisión de literatura iniciada como investigadora del proyecto. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han suscitado múltiples transformaciones en los modos de relacionarnos (Hazaki, 2010) y es justamente el tema central de nuestro estudio. En nuestra cotidianidad estamos conectados constantemente a reproductores de imágenes y sonidos que se han convertido en una extensión de nuestros cuerpos. Este maridaje, cuerpo humano-cuerpo tecnológico, nos habla de la ruptura entre lo actual y lo virtual. Tal como lo plantea Missonnier (2015), al señalar el equívoco que nos plantea la oposición radical entre lo real y lo virtual, ya que “lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual” (p. 137). Esta diferenciación es de suma importancia en este tema. El autor nos explica que la realidad virtual parte de una “construcción mental del observador”, quien se sumerge en las múltiples percepciones a las que es expuesto, actualizándose en una “placenta virtual”, tal como la denomina Hazaki (2010). Ante este panorama, cabe preguntarnos: ¿Qué consecuencias psíquicas han traído las TIC para los sujetos contemporáneos? ¿Cómo pensar los procesos de subjetivación de los sujetos a partir de las TIC? Ante estos cuestionamientos, pensamos que abordar el tema de los nativos digitales, el espacio de la virtualidad y la tecnoadicción cobra relevancia en los actuales tiempos.

LOS NATIVOS DIGITALES

Cada nueva cultura, centrada en tecnologías emergentes, constituye una plataforma social para el estudio de nuevas formas de pensar y de ser (Allan & Lewis, 2006). Las TIC han transformado las interacciones humanas, posibilitando la creación de comunidades virtuales que imponen nuevos modos de ser, de ver y de hacer. Tecnologías como Facebook, Twitter y Snapchat, donde la pantalla del celular o de la computadora median el encuentro, tienen como condición de existencia “la dependencia de ver y ser visto” (Hazaki, 2010, p. 14). Vincularse con un sujeto con cuerpo en la escena real, se ha desmaterializado y sustituido con la actualización de esta realidad: la escena virtual. De aquí que los sujetos que han nacido en un mundo mediatizado por las TIC, los llamados nativos digitales, sean nuestro foco de atención en esta investigación.

Sin lugar a duda, los sujetos de nuestra contemporaneidad han nacido en una sociedad afiliada a una cultura tecnológica. Los procesos de filiación y vinculación subjetiva están sostenidos por una gran red, ya no social sino virtual. Según Rojas (2015), es en esta red donde se perfilan figuras y lazos que permiten la existencia del mundo de la virtualidad. La era digital ha marcado estándares de vinculación que acarrearán demandas y exigencias psíquicas para los sujetos que la acontecen. De aquí que se pueda pensar en el surgimiento de nuevas subjetividades, así como en la desaparición o latencia de otras (Bendersky et al., 2010), producto de estos entretejidos virtuales.

La inmersión en el mundo virtual comprende diversos matices y niveles de participación de los internautas. Las plataformas virtuales de socialización, como Facebook, vinculan a los sujetos con un otro que se presenta constantemente en su cotidianidad a través de imágenes, reafirmando su identidad y pertenencia. Por otra parte, juegos de video en línea, como *Second Life*, le permiten a los internautas crear y recrear sus vidas según el diseño de su avatar, personaje virtual que elijan (Turkle, 1997). Estos personajes encarnan construcciones identificatorias y fantasmáticas en los adolescentes, a partir de las cuales su cuerpo y su psique se entretejen indisolublemente. Para Rojas (2015), tanto el cuerpo como la psique se enlazan en tramas complejas que van construyéndose y deconstruyéndose a lo largo del ciclo vital del sujeto. En estas interacciones virtuales el adolescente no se encarna en una trama lineal, sino en movimientos intersubjetivos continuos que lo llevan a situarse y resituarse a partir de la acción y reacción con un otro virtual.

La escena virtual supone para el internauta una plataforma de diálogo a través de un cuerpo (presente-ausente). Esta dualidad paradójica supone un apuntalamiento singular de construcción subjetiva. Rojas (2015) nos dice que las vidas virtuales en la pantalla propician la construcción de su narcisismo, a partir de una conformación yoica ficcional. De aquí que se pueda pensar en la dimensión psicopatológica en la conformación yoica del sujeto. Esta conformación es inconsistente y multifacética, ya que está ligada/desligada a la realidad contemporánea en la que coexiste. A esta conformación, Birraux (2014) le adjudica un malestar que surge del esfuerzo psíquico de los sujetos al individuarse, dejando su infancia atrás e intentando integrar el mundo de los adultos a su propio yo. El malestar de los adolescentes surge en el desfase con el mundo de los adultos *versus* su individualidad tramitada en la escena virtual. Para Birraux (2014), la carencia en los procesos de simbolización con los adultos nos lleva a pensar en los jóvenes como “síntomas de la sociedad

en la que crecen” (p. 110). De este modo, los nativos digitales se construyen en un mundo virtual y a su vez participan en la co-construcción de este. En este proceso dialéctico y recursivo, el joven hace síntoma de una sociedad que lo acontece.

LA VIRTUALIDAD

Como hemos discutido, las TIC han traído nuevas formas de vinculación y subjetivación del yo. Los nativos digitales de nuestro tiempo se han inmerso en la “placenta virtual” y desde allí se han virtualizado. Lévy (1998) nos habla de la virtualización como “una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (p. 151). Es decir, que el sujeto virtual solo encuentra una consistencia de quién es en la actualización constante que vive dentro de lo virtual. Y es que el cuerpo del internauta se desvanece cuando las fronteras entre su cuerpo y la pantalla dejan de existir. La ilusión del encuentro real se pierde cuando la propia noción del cuerpo no es estática, ya que puede intercambiarse y sobreponerse en las múltiples identidades sostenidas por los personajes virtuales que se asumen. De allí que surja, como nos dice Hazaki (2010), una extimidad que se opone a la intimidad del sostenimiento de un vínculo real.

El proceso de virtualización supone una subjetividad adolescente que se distancia de las generaciones adultas. De allí que el “humano presencial” pase a ser sustituido por el “humano simulado”, con el cual el internauta no necesita sostener un vínculo corporal, ni simbólico. Esta conectividad ha venido a suplantar el cuerpo humano por el cuerpo mediado por la máquina. Cuando esta conectividad es introyectada por el internauta adolescente, la necesidad de un vínculo sostenido por la simbolización deja de cobrar importancia, sobre todo en el mundo de los adultos.

LA TECNOADICCIÓN

El uso y acceso que tienen los internautas adolescentes a las TIC ha ido en aumento en los últimos cinco años (Morduchowicz, 2012; Rojas, 2015). Este aumento se vincula al crecimiento sustancial en la conectividad al Internet en las residencias. Los adolescentes están fascinados por las múltiples posibilidades que les ofrecen el Internet y los videojuegos, ya que constituyen un medio extraordinario de relación, comunicación y satisfacción (Castellana, Graner & Berauny, 2007). La conectividad instantánea que

propicia el Internet brinda una sensación de envoltura, o “piel mediática que ha abrazado todo el globo terrestre” (Hazaki, 2010, p. 14). Así mismo, esa sensación de satisfacción y contención puede conducir al internauta a abusar del uso de las TIC. Labrador & Villadangos (2010) encontraron que hay ciertas conductas asociadas al uso de las TIC que, dada su similitud con los síntomas de adicciones, parecen indicar que el abuso de las tecnologías puede generar adicción. A esta adicción a las tecnologías de la información y la comunicación se le conoce como tecnoadicción.

En el titular del 3 de julio de 2015 del periódico *El País*, se denuncia que el “21% de los jóvenes de la UE están en riesgo de ser adictos a las nuevas tecnologías”, lo que representa una proporción considerablemente alarmante. Garrote, Lara & Heras (2011) sostienen que las TIC cumplen dos funciones fundamentales en los jóvenes: el ocio y la relación con otros. Constituyen un espacio lúdico alternativo ante el ocio. Por otra parte, “a partir de ellos se lee menos, se conversa menos, se mira menos al otro” (Rojas, 2015, p. 5). Pareciera como si el tiempo se fuese en un alto, mientras se juega, como si la temporalidad se erosionara. Mientras transcurre el tiempo del juego, el adolescente está eufórico recibiendo una sobrestimulación perceptual de estímulos visuales y auditivos. En efecto, Moeller, Powers & Roberts (2012) documentaron síntomas de abstinencia, como ansiedad en jóvenes que no podían utilizar sus juegos electrónicos. La abstinencia originaba alteraciones del humor, ansiedad, depresión e irritabilidad, impaciencia por las conexiones lentas y dificultades en las relaciones sociofamiliares con múltiples conflictos interpersonales (Castellano, 2007).

Se ha argumentado que los videojuegos constituyen un tipo enajenante dentro de las TIC. Parten de un sujeto que prefiere el contacto virtual al contacto cara a cara con un otro. La pérdida del contacto con otros y la supresión de los afectos se sostienen como constitutivas de esta tecnoadicción. A esto se le suma el aspecto tranquilizante y anestesiador que parecen provocar algunos videojuegos, en los cuales la imagen captura la atención sostenida del adolescente, quien parece atravesar otra dimensión. Waserman (2012) le llama “ludopatía de masas” a esta tecnoadicción, donde el espacio transicional entre videojuego y vida-real se convierte en un espacio-tiempo propio desligado de la realidad.

Las redes sociales son una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común (Ponce, 2012). Constituyen el espacio virtual de presentación por

excelencia, donde la intimidad se diluye, ya que el objetivo es mostrarse ante un otro. El cuerpo se desvanece al son de la velocidad de la luz y es sustituido por la urgencia del contacto virtual con la imagen (Hazaki, 2010). Existe una sensación de inmediatez por la respuesta del otro, que me mira y espera ser mirado.

Como resultante, la tecnoadicción a las redes sociales mantiene al joven como un asiduo de estos espacios, a los cuales se conecta constantemente a través de una máquina mediadora (celular, computadora, *tablet*). Esta conexión se torna adictiva, cuando el internauta no puede desconectarse de estos espacios virtuales en su cotidianidad y, al igual que con los videojuegos, el efecto de retirada le causa ansiedad y angustia. Para Rojas (2015), esta vinculación virtual con las redes sociales puede llegar a amenazar con disolver el sostén relacional e histórico de la identidad del sujeto.

Las tecnoadicciones pasan a ser la expresión de la imperiosa necesidad de la presencia-ausencia del sujeto, que nunca satisface porque está marcada por la falta. Esta falta genera un espacio de mercadeo de emociones, deseos y fantasías insatisfechas entre los internautas. Fantasías que están vinculadas a la no simbolización y retirada del circuito social-real, pero insertas en el circuito social-virtual. En este proceso marcado por las ausencias, las tecnoadicciones ponen en evidencia cómo el enfoque está puesto en la búsqueda de un afecto fantaseado, teñido de la ausencia e investido narcisísticamente por lo virtual. Este afecto resulta imposible de sostenerse, por lo que el internauta regresa a conectarse al circuito mediático, con la promesa de conseguirlo.

LA SUBJETIVACIÓN VIRTUAL

Si consideramos las características de los tiempos en los que nacieron los jóvenes contemporáneos, nos resulta comprensible poder entender sus soportes psíquicos. El desarrollo de una madurez psíquica no es un proceso únicamente intrasubjetivo y personal; es un proceso continuo de transformación intersubjetiva que conlleva develar y develar-se. La realidad contemporánea que les tocó enfrentar conlleva la complejidad del entretejido virtual que les precede. Por tanto, sus modos de vinculación con la virtualidad son característicos de su generación. Una generación centrada en la imagen, la multisensorialidad y la gratificación inmediata.

El advenimiento de nuevas tecnologías ha propiciado la creación y sostenimiento de nuevos vínculos. La posibilidad de representarse a través

de una pantalla, sin la necesidad de poner a jugar el cuerpo, ha generado controversia en las generaciones adultas, sin embargo, es totalmente natural en las generaciones actuales. En este sentido, la posibilidad del advenimiento actual de una subjetividad está supeditada en nuestros días a la vinculación con otros en el plano virtual. Es un orden vital para ellos donde existen y coexisten con un otro.

La subjetividad adolescente requiere de la comprensión de las TIC, en tanto posibilitan los procesos de intercambio en su complejidad psíquica. El joven se encuentra en la “placenta virtual” como pez en el agua, desde donde se alimenta y se desplaza para poder desarrollarse posteriormente en un adulto. Cabe preguntarse: ¿Cómo la constante evolución de las TIC configurará nuevos modos de vinculación subjetiva en los adolescentes? Podemos hipotetizar, sin temor, que ante las transformaciones por venir nos enfrentaremos a nuevas complejidades psíquicas.

CONCLUSIONES

Sin espacio para la duda, las nuevas tecnologías (TIC) producen un revés en la subjetividad del ser humano en estos tiempos históricos. Promueven un encuentro con lo inexistente, con un imaginario construido por cada sujeto. En el caso de los adolescentes, el escenario virtual conduce a la dual búsqueda insaciable de ver y ser visto por una mirada virtual ausente/presente. He aquí lo paradójico: la búsqueda de un otro que no existe realmente. Es por esto que la intimidad se hace pública y pierde su esencia, convirtiéndose en extimidad, tal como la define Hazaki (2010).

La construcción de la subjetivación del nativo digital exige la presencia de otros internautas, que construyan y co-construyan una placenta mediática. A partir de esta placenta mediática surge la escena virtual que posibilita múltiples procesos de subjetivación en el sujeto adolescente, como la virtualización y la tecnoadicción. En el caso de la adicción a las TIC, o tecnoadicción, el tejido social se reemplaza por la placenta mediática, que repercute en una modulación de afectos vacíos, fantaseados y marcados por la constante construcción de una subjetividad pública y extímica. Las nuevas subjetividades suponen importantes retos para pensar la actualización de las intervenciones psicológicas, de cara a la complejidad de los tiempos actuales.

REFERENCIAS

- Allan, A. & Lewis, D. (2006). The impact of membership of a virtual learning community on individual learning careers and professional identity. *British Journal of Educational Technology*, 37 (6), 841-852.
- Bendersky, F., Bucker, S., Casanova, E., Emborg, P., Erbin, P., Masciandaro, F., & Sujoy, N. (2010). Niños y adolescentes de la era digital: nuevas producciones subjetivas y vinculares. *Psicoanálisis de las configuraciones vinculares: Revista de la Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo*, 33(2), 133-156.
- Birraux, A. (2014). Una rivalidad insostenible. En G. Donzino & S. Morici (Eds.), *Culturas adolescentes, subjetividades, contextos y debates actuales*. (Cap. 8). Buenos Aires: Noveduc.
- Castellana, M., Graner, C., & Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28 (3), 196-204.
- Castellano, G. (2007). Tecnoadicciones. *A tu Salud*, (59-60), 16-20.
- Garrote, G., Lara, F., & Heras, D. (2011). Análisis de la autopercepción de los adolescentes respecto a la protección que ejercen sus padres sobre ellos y su relación con el uso y abuso de las tecnologías de la información y de la comunicación. Comunicación presentada en XVIII Congreso Internacional INFAD, Roma.
- Hazaki, C. (2010). *El cuerpo mediático*. Buenos Aires: Topía Ed.
- Labrador, F. & Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22 (2), 180-188.
- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte/Poche.
- Missonnier, S. (2015). Nuevos territorios: lo virtual. En G. Donzino & S. Morici (Eds.), *Culturas adolescentes, subjetividades, contextos y debates actuales* (Cap. 17). Buenos Aires: Noveduc.
- Moeller, S., Powers, E., & Roberts, J. (2012). «The World Unplugged» and «24 Hours without Media»: Media literacy to develop self-awareness regarding media. *Comunicar*, 20 (39), 42-52. doi: 10.3916/C39-2012-02-04
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes del siglo XXI*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Ponce, I. (2012). Redes sociales. Observatorio Tecnológico. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=1>

- Rojas, M. (2015). Adolescencia y virtualidad. En G. Donzino & S. Morici (Eds.). *Culturas adolescentes, subjetividades, contextos y debates actuales*. (Cap. 17). Buenos Aires: Noveduc.
- Turkle, S. (1997). *La vida en las pantallas*. Buenos Aires: Paidós.
- Waserman, M. (2012). Marcas superpuestas: modernidad y posmodernidad. *Revista Generaciones*, 1 (1), 2-28. ISBN: 22508155