

Lazo social y subjetividad en el contexto de las nuevas cibertecnologías

**LAZO SOCIAL Y SUBJETIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LAS NUEVAS  
CIBERTECNOLOGÍAS**

**DUVAN DAVID JARAMILLO PALACIO**

**Universidad de Nariño  
Facultad de Ciencias Humanas  
Programa de Psicología  
San Juan de Pasto, Abril de 2014**

Lazo social y subjetividad en el contexto de las nuevas cibertecnologías

**(Trabajo de Grado para optar el título de Psicólogo)**

**LAZO SOCIAL Y SUBJETIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LAS NUEVAS  
CIBERTECNOLOGÍAS**

**DUVAN DAVID JARAMILLO PALACIO**

**Asesor**

**Mg. Orlando Lenin Enríquez**

**Universidad de Nariño  
Facultad de Ciencias Humanas  
Programa de Psicología  
San Juan de Pasto, Abril de 2014**

**NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Lazo social y subjetividad en el contexto de las nuevas cibertecnologías

Nota de Aceptación:

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Agosto de 2014

**TABLA DE CONTENIDOS**

LISTA DE TABLAS .....	5
TITULO.....	6
RESUMEN.....	6
PALABRAS CLAVE.....	6
ABSTRAC.....	7
KEYWORDS .....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
La sociedad virtual y el otro .....	9
Sujeto, lazo social e informática.....	11
El gran Otro, el goce y las cibertecnologías .....	14
Fantasía y fantasma en el constante cambio de la época actual .....	15
La relación entre el sujeto y la máquina en la sociedad actual.....	17
El sujeto, el otro y el yo en la cibertecnología .....	18
Enfermedad, síntoma, psicoanálisis y realidad virtual .....	20
OBJETIVOS .....	22
Objetivo general .....	22
Objetivos específicos.....	22
METODO .....	22
Paradigma metodológico .....	22
Enfoque metodológico .....	23
Diseño.....	24
Participantes .....	25
Unidad de trabajo.....	25
Técnicas de recolección de información .....	25
Entrevista individual en profundidad.....	25
Categorías de análisis.....	26
Procedimiento.....	26
Plan de análisis datos.....	27
Preparación y descripción de material en bruto.....	27
Presencia de registros de la información recolectada .....	28

## Lazo social y subjetividad en el contexto de las nuevas cibertecnologías

Donde y como se obtuvo la información .....	28
Reducción de los datos.....	28
Elección y aplicación de los métodos de análisis .....	29
Consideraciones bioéticas y deontológicas .....	29
RESULTADOS .....	30
La fantasía en el ciberespacio.....	30
La fantasía y los videojuegos.....	30
Goce adictivo en la cibertecnología.....	32
Lazo social y cibertecnología.....	35
El otro en los videojuegos.....	35
El otro en las redes sociales .....	37
El gran Otro y las cibertecnologías.....	44
El sujeto y las nuevas tecnologías .....	47
Narcisismo digital y cibertecnología .....	47
DISCUSIÓN.....	52
CONCLUSIONES.....	53
RECOMENDACIONES .....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	56
ANEXOS .....	60
Anexo 1: Formato de consentimiento informado.....	61

**LISTA DE TABLAS**

*Tabla 1.* Categorías de análisis .....26

## **TITULO**

Subjetividad, nuevas tecnologías y lazo social.

## **RESUMEN**

El desarrollo de la tecnología actual, con el discurso capitalista, hace que la sociedad cambie cada vez más rápido, con lo cual también ha traído un cambio en la forma como el sujeto establece su lazo social con el otro, al igual que la concepción del mundo en el que vive, además estas nuevas tecnologías pueden utilizarse para escapar de la angustia que representa el encuentro con el otro. En este marco, va a estudiarse el discurso de un sujeto, con el fin de encontrar el papel que juegan los avances tecnológicos actuales en la reconfiguración de los mecanismos de identidad e identificación y su relación con los arreglos fantasmáticos de goce presentes en formas de tecnologías específicas, y cómo esto se relaciona con la forma como se establece un vínculo con el otro en la sociedad actual.

El objetivo de este estudio, es el de develar la influencia que tienen las nuevas cibertecnologías en los arreglos fantasmáticos de goce y en la estructuración del lazo social del sujeto.

La investigación se ejecuta desde un paradigma cualitativo, con un enfoque metodológico crítico social. Se efectuó la recolección de información a través de entrevistas en profundidad, para realizar un estudio de caso con un sujeto que se encuentra en contacto constante y significativo con nuevas tecnologías, para esta parte del proceso se eligió una muestra intencionada o razonada según el criterio del investigador.

***Palabras claves:*** Ciberespacio, Cibertecnología, Fantasía, Videojuegos.



### **ABSTRACT**

The development of the current technology, under the capitalist speech, does that the company changes increasingly rapidly, with which also it has brought a great change in the form as the subject establishes his social bow with other one, as the conception of the world that surrounds it, since these new technologies can be used to escape the distress that represents the meeting with other one. Inside this frame there were studied the speech of one subject, in order to find the paper that there play the technological current advances in the reconfiguration of the mechanisms of identity and identification and his relation with the fantasists arrangements of enjoyment present in forms of specific technologies, and as this it relates to the form like establishes a link with other one in the current company.

The goal of this study is of finding the influence that the new cyber technologies have in the fantasists arrangements of possession and in the structure of the social bow of the subject.

The investigation executes from a qualitative paradigm with an approach methodological social critic. With posteriority, the compilation of information will be realized across profundity interviews to one subject, to realize a study of case with a individual, who are person who meet in constant and significant contact new technologies, For this part of the process there was chosen a sample meaningful or reasoned according to the criterion of the investigator.

**Keywords:** Cyberspace, Cybertechnology, Fantasy, Videogames.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una parte fundamental de la vida, lo que ha causado que se generasen diversos cambios en la medicina, el arte, la educación, la comunicación, la sexualidad, la diversión, la alimentación, las relaciones de producción, entre otros.

Así, el medio en el que se desenvuelve el ser humano en la actualidad y las relaciones con el otro han cambiado, pero, ¿cómo se establecen estas nuevas relaciones?, ¿qué lugar halla el otro en el discurso actual?, ¿cuál es la concepción de lo humano y lo no humano en esta nueva era? Estas son algunas de las muchas incógnitas que surgen a partir de los cambios que se han suscitado.

En primer lugar, se puede ver como las relaciones con el otro se vuelven un proceso de simulación de la subjetividad ya que, en salas de *chat* o en los juegos *on-line*, como los masivos multijugador en línea (MMO, por sus siglas en inglés), tal como lo plantea Montagnana (2008), la persona que está frente a la pantalla de un ordenador puede interactuar sin temer a la mirada del otro, con lo que logra hacer que el otro reconozca a una construcción virtual, que el sujeto ha diseñado para ese proceso de interacción, como una representación fiel del yo real de la persona que se encuentra al otro lado de la pantalla, la que en muchos casos difiere bastante de la realidad. Así, la persona que está frente a la pantalla puede asumir un papel y actuar, fingiendo ser alguien que no es; además, en algunos juegos *on-line* existe la posibilidad de que el sujeto crease un personaje virtual con la apariencia y las habilidades que más le agraden de las opciones que le dé el respectivo programa de edición del juego, e interactúe con la asunción del rol del personaje que ha creado, lo que da la posibilidad de que el sujeto se ubicase en un plano imaginario, al reflejarse en una imagen que le devuelve una completud ficcional, simulada, que compensase la falencia respecto a lo que él es en realidad.

Según Lacan (1949), la imagen que construye el sujeto en el estadio del espejo se relaciona con su forma de acoplarse al mundo, pero también en casos de patologías, como pueden llegar a serlo las relaciones inadecuadas con las cibertecnologías, esta imagen podría referirse a una falta, que encuentra en el ciberespacio una forma de vincular el yo ideal a un actuar social donde se pudieran superar las barreras presentes en el mundo real, en el que el sujeto vive preso de la imagen de su ser, mientras que en el mundo virtual esta

imagen se puede transformar casi a su voluntad, ya que cuando una persona se ve en un espejo, el espejo no le devuelve la imagen real, sino una imagen que se encuentra dentro de la realidad psíquica que el sujeto ha construido; por esto, tal como lo plantea Gómez (2003), en patologías como la anorexia o la vigorexia, el animal hablante ve una imagen en la que, sin importar si está delgado se ve gordo, en el caso de la anorexia; o ve una imagen delgada a la que le falta una mayor cantidad de masa muscular por adquirir, en el caso de la vigorexia.

Esta imagen mental introyectada que tiene como base primordial al padre o a la madre y orienta desenvolvimiento social (Chemama, 2002), para lo cual es necesario un semejante. Pero existen casos en los que el sujeto ya no interactúa con un otro existente, sino con un otro simulado a partir de la tecnología, como en el caso del programa Eliza, que le permite al sujeto entablar una conversación simulada a través de un *chat* en la que el sujeto interactúa consigo mismo y habla mucho sobre sí mismo. Se han dado casos en los que los sujetos confunden a este programa con un interlocutor real y creen que al otro lado de la pantalla se encuentra una persona (Turkle, 2011), lo que lleva preguntarse: ¿Qué es en la realidad lo humano?, ya que los avances tecnológicos pueden simular aquello que es llamado humano.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se pretende develar la forma como se relacionan las nuevas cibertecnologías en los arreglos fantasmáticos de goce, y también con la forma como el sujeto, que es usuario de éstas, establece lazos sociales con sus semejantes.

Para esta investigación el problema ha sido sistematizado en tres factores clave; el primero se refiere al papel que juegan las cibertecnologías en el vínculo con el otro (semejante) en el discurso de un sujeto.

### ***La sociedad virtual y el otro***

Para comenzar a hablar acerca de la importancia del lazo social en la actualidad, primero se hace necesario realizar una remembranza respecto a lo que dice el Psicoanálisis. Como ya lo mencionaba Freud (1920), en *Psicología de las masas y análisis del yo*, al decir que el otro siempre está presente en la vida anímica del sujeto, ya fuese como adversario, modelo, u objeto, esto lleva a observar que el otro es una parte fundamental en el desarrollo de la psique del ser humano, y precisamente esta relación con los demás hace posible que el

ser humano pasase de ser un organismo animal a convertirse en un sujeto capaz de utilizar el lenguaje y que formase parte de una cultura; también menciono que esta formación de lazos sociales, en un principio de su génesis, puede hallarse en círculos más reducidos, como la familia.

Además, también se plantea que, en la relación del ser humano con el mundo, puede darse una respuesta inmediata: ya que en el sujeto humano se despertará un sentimiento inmediato que lo conecta con el mundo al confiar en el nexo que él tiene con este medio (Freud, 1930). Y precisamente en cuanto a esto, Virilio (2006) también habla de la posibilidad de inmediatez que brinda la tecnología, en cuanto a la relación del sujeto con su mundo.

Si bien los cambios en la interacción de los sujetos, que se han suscitado a partir de la tecnología, son relativamente recientes, no significa que desde el Psicoanálisis no se hubieran cimentado bases que permitieran analizar estos nuevos cambios, ya que Freud mencionaba que la cultura siempre busca más formas de establecer lazos que ligen a los miembros que la conforman, buscando así conexiones libidinales entre ellos por medio de diferentes caminos, como la identificación y la amistad, que fortalecen los vínculos comunitarios (Freud, 1930). En cuanto a esto, se puede ver cómo la cibertecnología es una herramienta más de la cultura, que hoy por hoy transforma los lazos entre los cuerpos e implanta un mecanismo de reconocimiento simulado.

Pero en cuanto a las perspectivas del papel de la cibertecnología en las relaciones humanas, existen algunas que toman a estos avances tecnológicos como la caja de Pandora, que guarda en sí misma el principio de la destrucción de la cultura humana, ya que este tipo de progresos son terroríficas pruebas que representan el aumento de la inmovilidad, que amenaza con expandirse mundialmente, y que no sólo representan una amenaza a nivel individual, sino para toda la especie (Virilio, 2006). También hay otros autores que toman a la cibertecnología como una herramienta que le permite al sujeto asumir diferentes identidades, que tienen como fin liberarlo temporalmente de los estreñimientos sociales en los que es atrapada su existencia. (Žižek, 2010), lo que también podría posibilitar de alguna manera que los sujetos puedan sustentar su realidad social.

Por otro lado, hay autores que afirman que formas de cibertecnología, como lo son los videojuegos, no son un inconveniente en sí, ya que son objetos con los cuales se puede

ligar el sujeto, pero cabe resaltar que la problemática, según este punto de vista, no estaría en la cibertecnología, sino dentro de la psique del propio sujeto: “dado que si cualquier cosa puede ser adictiva, entonces la fuente de la dependencia no estaría en el objeto sino en la propia persona adicta” (Gil & Vida, 2007, p. 43).

### *Sujeto, lazo social e informática*

El sujeto es un organismo modificado por el lenguaje, que trasciende lo meramente orgánico para constituirse en una criatura de goce, de discurso, y esto causa que la forma cómo el animal humano se desenvuelve en este mundo fuese más allá de lo necesario o funcional, lo que lo diferencia de la forma como interactúan las especies animales distintas al hombre y generan en él diversos síntomas, producto de una desnaturalización que ancla la existencia del sujeto en diversos significantes que sustentan su presencia en este mundo; pero, al haberse transformado su sistema de comunicación, debido lenguaje, ha logrado establecer nuevas formas de interacción con sus semejantes que le han ayudado a que poco a poco se construyera la cultura, dentro de la cual está la tecnología, lo que ha traído cambios en la relación de los cuerpos hablantes con sus semejantes y consigo mismos.

En el establecimiento de lo que es el lazo social, se puede evidenciar cómo en la actualidad el sujeto percibe el mundo de diferente forma a como lo percibían sus antepasados. Debido a que surgen nuevos fenómenos como la hipermovilidad, un concepto que se refiere, según Virillo (2006), a la capacidad que permite que la ejecución de acciones sea casi inmediata, y que se logra presentar en la actualidad gracias a lo que es la cibertecnología. Que ha traído consigo cientos de cambios que se han suscitado, y que ayudan a que existieran nuevas formas de interacción e intercambio de información, lo que, a su vez, permite la apertura de más posibilidades de investigación, con lo cual surgen nuevas cibertecnologías; pero, al mismo tiempo, este cambio ha traído consigo nuevas patologías, referentes a lo que es el establecimiento del lazo social. Greenfield (1999) sostenía que algunas veces la nueva tecnología puede crear nuevos problemas.

Varias de las nuevas patologías de la actualidad se relacionan con el contexto en el que se desenvuelve el sujeto hoy en día, acompañado de varios avances tecnológicos e informáticos que son de vital importancia para que el sujeto se pueda desenvolver adecuadamente en diferentes ámbitos de la sociedad.

La informática es el término que hace referencia básicamente a los procesos “de generar, tratar, almacenar, reproducir, procesar, de manera automática la información, la cual se genera a partir de datos”, (Castaño, 1999, p. 130), pero la evolución de la informática no se ha quedado en este punto, la complejidad no terminó aquí. Al abrirse la posibilidad de que se comunicaran mediante los computadores unos con otros a través de la distancia, los computadores, debido a estas conexiones, comenzaron a influir en su entorno más inmediato con respecto al manejo de la información; es decir, que comenzaron a gestar un cambio social. Estas penetrantes acciones comenzaron con una conexión entre computadoras realizada en el año de 1969, y fue lo que sirvió como preámbulo para que en 1980 se diera inicio a internet.

Pero aún hay más. Esta red es en la actualidad una forma de comunicación que se ha incorporado por completo a la realidad social actual y puede transmitir mensajes a lugares muy alejados de la fuente original de forma casi inmediata; sin embargo, este tipo de tecnología de la comunicación, además de permitir el intercambio de comunicación también se puede constituir como un objeto que representa tanto la comunicación como el aislamiento, ya que la pantalla representa al mundo, pero en este mundo el otro no es indispensable para la comunicación.

Las nuevas tecnologías son un referente cotidiano de la vida social, y un componente casi indispensable para las diferentes facetas en las que se desenvuelve un sujeto en la vida diaria, ya que el computador se ha convertido en una herramienta multifuncional que no sólo le permite al sujeto realizar diferentes tareas, sino que ha llegado a ocupar un lugar tan importante que sin ella muchas de las formas automáticas en las que funcionan los servicios que se le brindan a la comunidad de una ciudad no serían posibles: “Encontramos que al inutilizarse todos los computadores la ciudad queda prácticamente muerta.” (Roa, 1997, p.10)

Muchas de nuestras prácticas sociales y económicas se ligan con las nuevas tecnologías, el capitalismo y la globalización han obligado a los empresarios y a las sociedades que siguen sus modelos económicos, a una tecnificación que es casi obligatoria para mantenerse conectado con este mundo: “En la actualidad prácticamente no existe empresa que no utilice por lo menos un computador” (Roa, 1997, p.10), lo cual hace que las diferentes industrias relacionadas con la producción de aparatos tecnológicos se constituyan

como un parte fuerte del mercado, pero no sólo en cuanto a implementos necesarios para una oficina o empresa, sino que también han invadido el mercado del ocio, a través de diversas aplicaciones relacionadas con música, cine y videojuegos. “Sólo en Estados Unidos la misma tiene un índice de crecimiento del 27%” (Saltzman, 2001, p. 2).

El uso de estas formas de entretenimiento tecnológico es cada vez más común y difundido, ya que “Los videojuegos son juegos y por lo tanto comparten todas las características del jugar” (Gil & Vida, 2007, p.11), sólo que le ofrecen al usuario nuevas posibilidades de exploración e interacción, pero en algunas ocasiones estos pasatiempos se constituyen en una forma de escape permanente a la angustia generada por la interacción del sujeto con el otro, lo que causa en algunos casos patologías que aún están por explorar.

Es importante señalar que el discurso capitalista contemporáneo ha utilizado la nueva tecnología para forzar a la comunidad a desarrollarse y a cambiar en cuanto a la forma de relación de los sujetos en la sociedad. Así mismo, con la llegada de estas nuevas tecnologías han llegado también nuevos conceptos: la *cibercultura*, la *cultura audiovisual*, el *ciberespacio*. Incorporando también nuevas prácticas sociales en las que la interactividad se impone al momento de comunicarse con el otro y la frontera espacio/tiempo se vuelve difusa (García, Hernández, Salesansky, Brito & Sánchez, 2006), lo que significa que, en este punto, a la realidad en sí la modifica la tecnología moderna.

Por otra parte, los procesos de comunicación informática han hecho que la comunidad se sociabilice en lugares que trasciendan los espacios físicos y geográficos, y se comience a formar parte de unos grupos sin ubicación geográfica, que se conocen como comunidades virtuales, concepto que da a entender que éstas también generan procesos de sociabilidad, afecto y relaciones humanas, pero diferenciándose de las comunidades físicas, ya que se organizan en base a intereses individuales, lo cual denota el alto grado de valorización que la cultura actual tiene en el yo y en el simulacro virtual del mismo (Bongarrá, 2010).

Además la educación actual se encuentra mediada por el discurso capitalista, porque “Actualmente estamos en el triunfo total de la globalización capitalista” (Soler, 2001, p.139), por este motivo la investigación y el crecimiento que ella promueve hace que la mayoría de los avances tecnológicos que se realizan en la actualidad busquen tras de sí el enriquecer a algunos grupos económicos particulares, De igual manera, surgen

investigaciones como las de Griffiths (2009), en las que se puede evidenciar el hecho de que el discurso capitalista busca paradójicamente deshacer el vínculo social, en un momento histórico en el que el contacto con el semejante es cada vez más limitado, (Soler, 2001) mientras las nuevas tecnologías ofrecen programas como Elisa o Siri (Turkle, 2011), con el fin de introducir simulacros que replacen los vínculos con los semejantes y a estos mismos semejantes.

Sin embargo, gracias a la relación entre tecnología y educación se presenta la posibilidad de que se pudieran aprender conocimientos de formas como el juego, puesto que existen juegos educativos que son “tremendamente atractivos, multisensoriales e impactantemente didácticos, pues los usuarios pueden ser activos y creativos en lugar de observadores pasivos de lo que sucede en una clase” (Roa, 1997, p.41), cambiando la forma como se realiza el proceso educativo actualmente.

El segundo factor clave es la dinámica de goce en la relación fantasmática que establece el sujeto con respecto a los videojuegos. Por lo cual se deben tomar en cuenta los conceptos de goce y fantasma.

### *El gran Otro, el goce y las cibertecnologías*

Para Roudinesco y Plon (1997), el goce es una forma de placer particular; en un principio el cuerpo del cachorro humano es un reino de goce, ya que es puro ello. El ello se refiere a una instancia síquica que Freud describe, en su Segunda tópica, junto con el yo y el superyó. Esta instancia síquica se rige por el principio de placer, a diferencia del yo, regido por el principio de realidad, que llega al sujeto gracias al influjo del mundo exterior sobre él, ya que el ello es una instancia síquica previa al yo: “Es fácil inteligir que el Yo es la parte del Ello alterada por la influencia directa del mundo exterior” (Freud, 1923 p. 27).en la relación de los cuerpos.

La cultura también busca encontrar formas de regular este goce. El sujeto se constituye debido a la relación que tiene ante a su deseo tal como lo dicen Roudinesco y Plon (1997), lo que es posible cuando el animal humano se ha articulado a una cultura, o sea a un ente que sobrepasa y atraviesa la existencia de todos sus semejantes, a pesar de que ellos sean parte de esto, que se constituye como un punto que refiere al gran Otro, una entidad que se encuentra más allá del cuerpo hablante y encadena los significantes que encaminarán su existencia como un sujeto social perteneciente a la cultura humana.



Es indudable la importancia respecto a cómo se articula el deseo del sujeto con respecto al gran Otro en la actualidad, si se tiene en cuenta que las cibertecnologías pueden ejercer un dominio social sobre el sujeto, que altera su concepción de sí mismo, su imagen especular y su interacción social, a partir de diferentes dictaduras o parámetros que la sociedad establece Gómez (2003), ante los cuales se ubica el sujeto.

Cabe recalcar que la ubicación del sujeto es algo que comprende el campo consciente e inconsciente; a este último se le debe prestar mayor atención en el proceso de investigación con el Psicoanálisis, teoría desarrollada por Freud, quien expuso, en su primera tópica, la existencia de una instancia síquica, que escinde al sujeto en sujeto del consciente y en sujeto del inconsciente (Espinosa & Vargas, 2000), y que concibe diversas formas de goce a través de los síntomas que constituyen el génesis de la enfermedad.

Los diversos síntomas varían dependiendo de la cultura en la que se encuentre el sujeto y de los diversos cambios sociales a nivel global; con respecto a esto, cabe recalcar que, según Greenfield (1999), la Internet y otras tecnologías digitales son sólo las últimas en una serie de mejoras al mundo, que puede tener efectos no planeados negativos, ya que en el pasado ha existido adicción a la televisión, las máquinas tragamonedas o a las líneas calientes y *party lines*, pero, conforme el tiempo cambió, muchos de estos casos se modificaron y han anclado los síntomas del sujeto a nuevos significantes y con ello a nuevas problemáticas que, al vincularse a estas tecnologías informáticas, le han dado a la persona la posibilidad de formar parte de un espacio casi ilimitado, cuyo único límite es el cuerpo mismo, según Virilio (1998) se podría interpretar que esta situación ha transformado la concepción de espacio y tiempo al volver borrosas estas dos barreras, pero sin que desaparecieran.

### ***Fantasía y fantasma en el constante cambio de la época actual***

Para que el sujeto se anclase a la realidad es necesaria la existencia del *fantasme*, pero este término, que Freud ha introducido, a partir del concepto *phantasie*, del alemán, sale en muchos textos de hispanohablantes como fantasía o fantasma, tomando a estas dos palabras como una sola. La traducción de la palabra *fantasme* como fantasma es una equivocación ya que la palabra original sería fantasía, puesto que *phantasie*, que en inglés es *fantasy*, en español debería ser fantasía, ya que la palabra en francés para referirse a fantasma es *fantôme*, y no *fantasme*.

Es una representación mental imaginaria, que puede ser consciente, preconsciente o inconsciente, “que implica a uno o varios personajes y que pone en escena de manera más o menos deformada un deseo” (Chemama, 2002, p. 157); con respecto a este fenómeno síquico y su funcionalidad, cabe mencionar que existen diversos procesos defensivos que ponen un velo sobre el deseo y lo deforman con el fin de lograr un contenido tolerable para la conciencia.

Un concepto clave en este punto es lo imaginario, que Según Laplanche y Pontalis (1981), se refiere a la imaginación, como una capacidad de representación mental y, además, forma parte de uno de los tres registros fundamentales de Lacan frente a lo real y lo simbólico. Gracias a esto el sujeto puede construir una imagen mental, ésta trasciende lo real, ya que el sujeto no accede a lo real, sino a la realidad, en su psique el sujeto tiene una imagen mental de sí mismo, este concepto se conoce como *imago*. Para Chemama (2002), la *imago* hace referencia a una imagen mental introyectada que tiene como base primordial al padre o a la madre y orienta diversos fenómenos de la vida, como lo son algunas formas de desenvolvimiento social y su concepción de los demás; a pesar de que esta imagen guarda una relación estrecha con la realidad, no es necesariamente una representación exacta, ya que el sujeto puede deformarla.

Lo cual se relaciona con la imagen especular, que se construye en el estadio del espejo, Concepto introducido por Lacan, que hace referencia al proceso en el cual el niño se reconoce frente a su imagen especular; según Laplanche y Pontalis (1981), sucede a los seis meses, momento en el que el sujeto se encuentra con su yo unificado; en algunos casos de adicción a cibertecnología, el avatar o personaje que representa al sujeto en el mundo virtual se convierte en un reflejo especular de sí mismo, ya que la pantalla se toma como un espejo que le retorna al sujeto una imagen que ancla a su fantasía, lo que lleva a que este sujeto ubique su imagen como su propio reflejo.

En su imaginario, el sujeto construye un yo que respondiese a los requerimientos sociales; no es de extrañar que también pudiera construir una sociedad fantástica que respondiera a sus requerimientos personales, cuyo ejemplo sería el ciberespacio, un mundo ilusorio constituido a partir de *bits*, aunque la coexistencia con este nuevo mundo es necesaria ya que en él se permite un gran acceso y manejo de información posibilitados por el avance tecnológico (Castaño, 1999). También, cabe mencionar sus efectos negativos, en

casos en los cuales los sujetos se sumergen en las profundidades del espacio virtual para tratar de trascender la realidad en la que se encuentran atrapados (Žižek, 2010), y de ir a una realidad informática en la que su papel y posición pueden ser muy distintos a los que viven en forma habitual, con lo que se manifiesta de forma patológica lo que quiere un yo-placer frente a un yo-realidad (Laplanche y Pontalis, 1981). Esta oposición siempre está presente, por lo que también se hace necesario un proceso de sublimación para que el sujeto pudiera establecer una relación con la realidad y se constituyera en un ser social.

El tercer factor clave es entender cómo estas nuevas cibertecnologías se relacionan con la reconfiguración de los mecanismos de identidad e identificación del sujeto, tomando concepto como el yo, el sujeto y su relación con la máquina y el ciberespacio.

### ***La relación entre el sujeto y la máquina en la sociedad actual***

Esta sociedad humana ha traspasado los límites de lo natural; un gran ejemplo de ello es la utilización y creación de objetos de una forma más desarrollada, en comparación con otros animales, como los chimpancés, que pueden utilizar, en algunos casos de cacería, palos o ramas para atacar a su presa, pero a diferencia de los seres humanos estos simios no pueden construir herramientas avanzadas (Engels, 1978); a esto se le ha dado el nombre de tecnología y, a través de los años, los avances tecnológicos se han desarrollado de forma constante, han transformado el mundo y la sociedad ya que, con el paso del tiempo, sucesos cotidianos, como el trabajo, han cambiado; no es igual la forma como se llevaba a cabo la actividad de agricultura hace 1000 años, a como se lleva hoy en día, y es igual con las demás actividades económicas.

Para Deville (1934), quien ha tomado algunos conceptos básicos de *El capital*, de Carlos Marx:

Desde que el instrumento, fuera ya de la mano del hombre, lo maneja un mecanismo, la máquina-utensilio reemplaza a la simple herramienta y realiza una revolución, aun cuando el hombre continúe impulsándola, sirviendo de motor; pues el número de utensilios que el hombre puede manejar al mismo tiempo está limitado por el número de sus propios órganos; si solo posee dos manos para tener agujas, la máquina de hacer medias, movida por un hombre, hace puntos con muchos millares de agujas; el número de utensilios o herramientas que una sola

máquina pone en actividad a la vez se ha emancipado, pues, del límite orgánico que no podía traspasar el utensilio manual (p. 121).

Con esto se puede evidenciar cómo la máquina ha comenzado a superar muchas de las habilidades humanas, con excepción del autocontrol, ya que hasta el momento las máquinas, a pesar de tener una mayor capacidad y precisión, siguen necesitando de alguien que las maneje y controle, pero aun así es evidente que estas creaciones de la tecnología ya han tomado el lugar de algunos seres humanos (Roa, 1997), lo que se visualiza en las fábricas donde muchas de las funciones que antes las realizaban varios obreros, ahora las llevan a cabo aparatos cibernéticos programados para cumplir una función específica, pero las instrucciones del programa debe introducirlas una persona, ya que actualmente las máquinas no pueden tomar decisiones propias, tal como lo hacen los sujetos humanos. Tal como lo hacen los sujetos humanos. Debido a que, un animal humano tiene un yo y es consciente para tomar sus propias decisiones.

El yo es una construcción simbólica del sujeto y surge por la alineación del sujeto con los otros yo, puesto que cuando los seres humanos nacen no tienen una concepción de sí mismos, sino que se sienten uno solo con la madre; en este punto es necesario que apareciese otro que lo separase de la madre, para que el bebé se diese cuenta de que él y su madre son cuerpos diferentes, para que posteriormente el niño pudiera reconocerse en un espejo (Laplanche y Pontalis, 1981), y fuera construyendo una realidad, en la que debe enfrentar una lucha de fuerzas.

### *El sujeto, el otro y el yo en la cibertecnología*

El temor a lo desconocido es algo que ha acompañado al ser humano desde tiempos remotos, pero lo desconocido no solamente se encuentra en el medio que lo rodea, sino que también está dentro de sí mismo puesto que para convertirse en un ser de discurso primero debió sacrificar su propia naturaleza: aquí surge la cultura. Ante esto, decía Žižek (1992) que toda cultura es una forma de “canalizar, de cultivar este desequilibrio, este núcleo traumático, este antagonismo radical por medio del cual el hombre corta su cordón umbilical con la naturaleza, con la homeostasis animal” (p.28). Esta dolorosa separación deja huellas que cada ser humano debe cargar consigo mismo mientras se desenvuelve en la sociedad.

La sociedad humana está llena de simbolizaciones y significantes, ante los cuales el sujeto se debe ubicar, tal como lo mencionan Roudinesco y Plon (1997) al hablar de la ubicación del animal hablante frente al Otro; ya que éste se halla ante un discurso en el que se relaciona con el significante de amo, el sujeto, el saber y el plus de goce. Según cómo se ubique ante estos significantes, pueden surgir diferentes discursos; en la actualidad, el discurso universitario ha logrado grandes descubrimientos y avances tecnológicos, con lo cual, a través tiempo, la sociedad humana ha cambiado y con ello han surgido nuevos tipos de síntomas en esta época moderna tal como lo plantea Greenfield (1999) al decir que algunas veces las nuevas tecnologías pueden crear nuevos problemas. Las cibertecnologías han movilizadonovedosas formas de goce y de acción frente al mundo en el que está inmersa la persona, en una sociedad en la que existen nuevas oportunidades y nuevos peligros, ajenos a la naturaleza animal, ya que encuentran su génesis en lo humano. Ahora bien, en una sociedad permeada por la violencia dirigida hacia el otro, tal como lo muestran las estadísticas del Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses (2012), existe el temor cada vez más frecuente de salir al mundo exterior; esta forma de actuar viene a ser una forma de protección ante los peligros del mundo actual, pero más allá de esto existe un peligro más grande, en un espacio que trasciende lo físico y aísla al sujeto en un lugar inexistente, llamado ciberespacio, a través de una tecnología, como lo es la Internet, que empezó siendo una tecnología que simplemente buscaba un intercambio y acceso de información a nivel mundial (Castaño, 1999), en una forma fácil y rápida, pero que hoy se ha convertido en un espacio social donde, según Greenfield (1999), los cuerpos buscan satisfacer sus necesidades, lo que produce una fuerte atracción para permanecer en línea.

Las nuevas tecnologías ofrecen diferentes modalidades del objeto a, anclados al deseo inconsciente de encontrar una satisfacción mítica perdida, no representable en lo real.

Surgen problemas cuando el sujeto, guiado por su yo-placer y acompañado de su negación de la realidad, no acepta su mundo exterior y se sumerge en un mundo en el que se siente seguro y olvida las limitaciones y el sufrimiento que enfrenta diariamente en el mundo real (Pachuk, C. & Friedler, R. 2008); aquí, el escape de esta realidad puede causar, al igual que muchas otras formas sintomáticas de escapar del mundo, un choque al regresar a ella, puesto que por más que tratase de escapar, aquello de lo cual intenta huir está dentro

de sí y no va a escapar a sí mismo, lo que hace que el retorno a su realidad fuese cada vez más difícil.

Al enfrentarse a la realidad cotidiana el sujeto debe afrontar la existencia diaria y su final, que está presente como una posibilidad desde el día en el que la persona nace, uno de los sucesos que le recuerdan al sujeto la posibilidad de su muerte, como lo plantea Enríquez (2012) al hablar de la dimensión de lo inhumano en el marco del “dominio real de fuerzas impredecibles e indomablemente siniestras que habitan en el Otro, más allá de su apariencia imaginaria” (Enríquez, 2012, p. 134), algo que está muy presente en países como Colombia, que día a día debe enfrentarse a la amargura de la lucha armada, pero, además, existen otros fenómenos que causan angustia, como el encontrarse con lo que se conoce como el yo-horror, o sea aquello que choca con la imagen del yo ideal, un yo que se enfrenta al temor del cambio físico no en términos de desarrollo, sino de decadencia, de esa imagen especular presente en el reflejo, lo que obliga a la persona a afrontar las verdades relacionadas con la cronicidad orgánica en la cual se encuentra.

#### ***Enfermedad, síntoma, psicoanálisis y realidad virtual***

En su vida, el sujeto debe enfrentarse a diversas dificultades, como la enfermedad, que es “una alteración más o menos grave de la salud de un organismo” (Forero, 1999, p. 340), que se puede dar debido a diferentes causas, entre las cuales se distinguen, primero, las orgánicas y, segundo, las mentales; en estas últimas, su actuar era poco conocido en el pasado y sus consecuencias sobre el cuerpo casi no se tenían en cuenta, ya que la cultura occidental considera la mente y el cuerpo como algo aparte, pero existen casos en los que se encuentran enfermedades que no tienen una causa física visible.

Este fue uno de los grandes descubrimientos de Freud, quien, a través de la hipnosis, mostró que existen unas afecciones mentales que tienen una grave acción sobre el cuerpo, lo que es un factor determinante para la salud del organismo humano. Este tipo de influencia negativa sobre el cuerpo genera enfermedades, que se conocen como sicosomáticas (Espinosa & Vargas, 2000). Por otro lado, la enfermedad mental también se puede entender como una alteración del actuar del hombre, el cual se comporta de una forma diferente a la establecida por la sociedad; pero ante esto, Freud logro ir más allá para descubrir que existían unas enfermedades que no tenían causas físicas y que dependían de la psique del sujeto; así, al tomarlo en cuenta, comenzó a estudiar el contenido que se

encontraba más allá de la racionalidad absoluta desde la que algunos teóricos habían ubicado al ser humano; en este momento histórico, Freud dio a conocer la existencia del inconsciente. Este concepto introducido por Freud, en su primera tópica, para designar una instancia síquica con contenidos que escapan a la consciencia pero que, a su vez, están presentes en los sueños, lapsus y chistes, y que, además, rigen sin saberlo diversas decisiones que toma el sujeto en su vida cotidiana.

Según Aristóteles, que “sólo admite un mundo que es el real” (González *et al.*, 1986, p.22), los seres humanos son criaturas completamente racionales, y aunque en la actualidad todavía existen formas de concebir lo humano desde este punto de vista, tal y como lo hacen la psicología conductual y cognitiva en algunos enfoques, se ha comprobado que los animales humanos guardan en las profundas tinieblas de su ser una instancia síquica en la que se hallan los miedos, los sueños y los deseos, que dividen a la persona en dos, el sujeto consciente y el sujeto del inconsciente, al que el yo desconoce pero que, a su vez, deja que se asomasen a la superficie atisbos de su existencia a través de síntomas, chistes, actos fallidos, sueños, entre otros, un campo en el que se mueve el Psicoanálisis.

Freud también introdujo el término de neurosis. Este concepto lo tomó el Psicoanálisis, ya que en un principio designaba una gran variedad de enfermedades mentales, para que luego lo acuñara Freud, junto a la psicosis y la perversión. En este registro se ubican diferentes afecciones, como la histeria o la manía persecutoria, esta última caracterizada porque se llega a “exagerar en exceso la importancia de una persona determinada y atribuirle un poder increíblemente ilimitado, con el fin de poder echar sobre ella, con cierta justificación, la responsabilidad de todo lo desagradable y penoso que al enfermo le sucede” (Freud, 1913, p. 71).

En este orden de ideas el cuerpo, como ente biológico, se transforma en un territorio de goce debido a la aparición del otro, con el cual el yo lleva a cabo un proceso de alineación que hace que los cuerpos puedan identificarse como diferentes y comenzar a reconocerse a sí mismas, tal como se ve en el estadio del espejo (Laplanche & Pontalis, 1981), en el que el sujeto comienza a reconocer la forma completa de sí mismo y a constituir una imagen que también se representa en su psique y que le ayuda a que se reconociese en el mundo, se ubicase en la construcción virtual de una realidad que se encuentra dentro de ese mundo ficticio dentro del espejo, que refleja, al órgano encargado

de la visión humana, destellos de luz que luego se procesan en la mente para darle al sujeto una imagen mental que la ha moldeado el lenguaje del Otro primordial; al ser parte de una realidad construida, se explica por qué el sujeto, en algunos casos, puede llegar a padecer diversas patologías, como la anorexia o la vigorexia.

### **Objetivos**

#### ***Objetivo general***

Develar la influencia que tienen las nuevas cibertecnologías en los arreglos fantasmáticos de goce y en la estructuración del lazo social de un sujeto en la ciudad de Pasto.

#### ***Objetivos específicos***

Interpretar la dinámica de goce en la relación fantasmática que establece el sujeto con respecto a los videojuegos.

Develar cómo las nuevas cibertecnologías se relacionan con el vínculo que se establece con el otro (semejante) en el discurso del sujeto.

Descubrir las consecuencias que establecen las nuevas cibertecnologías en la reconfiguración de los mecanismos de identidad e identificación del sujeto.

### **MÉTODO**

#### **Paradigma metodológico**

La investigación se realiza desde un enfoque cualitativo, porque se plantea una aproximación a partir del contenido manifiesto del discurso del sujeto para la develación de las dinámicas latentes y la oposición que se manifiesta entre el deseo y las dinámicas del goce, que escapan a la conciencia del ser, debido a que la forma de concebir al ser humano, en el Psicoanálisis, va más allá de lo cuantificable, medible y de la interpretación fáctica de los fenómenos sociales y personales de los seres humanos, con el fin de analizar el significado social que “debe ser cualificable por su propia naturaleza” (Bonilla & Rodríguez, 1997, p. 18).

Cabe aclarar que en este proceso no se llevó a cabo una terapia como tal, sino se realizó una aproximación investigativa con el Psicoanálisis, que se sustentará en la teoría respectiva. Se realizó este estudio teniendo en cuenta que la realidad socio-simbólica tiene normas distintas a las leyes naturales y que no se asume la posición del sujeto con un supuesto saber que detenta la verdad absoluta, sino que el investigador mismo es un ente



activo en la interpretación de la realidad y no un ser aparte de ella, lo que implica que tanto el campo como el objeto de estudio, se emprende desde una posición que toma en cuenta la subjetividad del investigador, es decir, posición en la que el investigador se libera del ropaje del Sujeto con supuesto Saber (Correa, 2007), que es algo ligado íntimamente con el paradigma cualitativo.

### **Enfoque metodológico**

Esta investigación se llevó a cabo con el enfoque crítico social, ya que el psicoanálisis tiene una naturaleza subversiva y crítica frente al mundo, e inclusive, en la construcción de la teoría misma, Freud no le huyó a la crítica, ya que él mismo, en la construcción de su teoría, realizó un gran proceso de reflexión y de autocrítica, uno de cuyos ejemplos es la teoría de la seducción (Laplanche y Pontalis, 1981). Ya que esto, se planteaba en un principio como un fenómeno real causante siempre de la neurosis, posteriormente pasó a ser una de las fantasías fundantes de la psique de un sujeto, al descubrir que estaba presente independientemente de que fuese real o no.

Por tal razón, el enfoque metodológico desde el que se evalúa este fenómeno social requiere una perspectiva crítica debido a que, como primera medida, se busca alejarse de una comprensión hermenéutica y una objetivación positivista, al tener en cuenta que “La subjetividad y la intersubjetividad se conciben, entonces, como los medios e instrumentos por excelencia para conocer las realidades humanas y no como un obstáculo para el desarrollo del conocimiento” (Sandoval, 2002, p. 29), Así que, es imposible que un sujeto pueda acceder a lo real como tal, ya que la realidad es siempre psíquica para él, lo cual fundamenta la apertura del estudio de una realidad social, con la perspectiva de que las leyes del hombre van más allá de las normas y leyes sociales que se toman desde otras teorías positivistas, pues las leyes del inconsciente, por las que se rige el sujeto, en ocasiones van en contra de las normas socialmente esperadas y de lo que se considera como la razón normativa de la sociedad.

En este estudio se realiza un análisis que trascienda tanto el discurso académico clásico representado por autores como Virilio (2006), para quien la tecnología es algo negativo, pero también se irá más allá discurso del amo capitalista, que plantea un desarrollo tecnológico que rompe el lazo social, tal como lo dice Soler (2001), sino que se

buscó entender cuál es el papel que juegan las cibertecnologías en la actualidad y la forma cómo el sujeto se relaciona con ellas.

Cabe destacar que la investigación no es histórico hermenéutica, porque dentro de la interpretación que se va a realizar no se tomara el sentido, sino el sinsentido del goce, ya que la forma de analizar los contenidos en técnica psicoanalítica trasciende la concepción hermenéutica.

Habermas (1990) dice que:

La concepción hermenéutica no basta, pues los sueños pertenecen a la clase de textos que se presentan a su propio autor como algo extraño e incomprensible. El análisis debe indagar más allá del contenido manifiesto del texto del sueño para aprehender el pensamiento latente expresado en él. La técnica de la interpretación de los sueños va más allá del arte de la hermenéutica (p. 221).

Lo anterior se refiere a la técnica de interpretación de los sueños utilizada por Freud, para la cual se tiene que trascender aquella visión hermenéutica que busca equiparar verdad a sentido. Frente a lo cual Žižek, (2006) refiere que:

Existe una brecha entre sentido y verdad, es decir, el estatus no hermenéutico de la verdad, como la mínima diferencia que separa el idealismo religioso del materialismo. Es esta también la diferencia entre Freud y Jung: mientras que Jung permanece dentro del horizonte del sentido, la interpretación freudiana apunta a articular una verdad que ya no se basa en el sentido (p. 227)

Además de la cuestión teórica, también se considera una cuestión práctica, que es la posibilidad de generar cambios. Teniendo en cuenta esto se busca develar aquello que se encuentra oculto en la relación entre el sujeto y la cibertecnología, trascendiendo el sentido manifiesto; con el fin de generar un cambio en él.

### **Diseño**

Para esta investigación, se considera que, la forma más adecuada de trabajar sobre los datos recolectados es el análisis del discurso psicoanalítico; tal como lo plantea Santamaría (2002) la investigación en psicoanálisis necesita ser abordada de forma particular. así se tomara el análisis del discurso dentro del estudio de caso, lo cual ofrece la posibilidad de realizar una descripción amplia y profunda de los fenómenos que se piensa estudiar, debido a que la realidad no se toma como un suceso único, global e indivisible,

sino como una construcción particular propia para cada sujeto (Chemama, 2002). Y es precisamente lo que este tipo de estudio permite porque a partir de él es posible adentrarse en la construcción particular de la realidad presente en cada persona.

### **Participantes**

#### **Unidad de trabajo**

Un sujeto mayor de 18 años, residente actualmente en la zona urbana del municipio de Pasto y que se encuentra en constante contacto con las cibertecnologías, ya fuese por razones laborales o lúdicas.

#### **Técnicas de recolección de información**

En esta investigación va a recurrirse a:

##### ***Entrevista individual en profundidad***

Este instrumento se desarrolla como una “conversación de dos o más sujetos en un lugar y tiempo determinado” (Forero, 1999, p. 433) para obtener información relevante, pero con la posibilidad de conocer a la subjetividad de un modo más cercano y así poder llevar a cabo un análisis psicoanalítico. En esta se procede recoger información de los hechos, acontecimientos, datos, opiniones, ideas y criterios que tienen los sujetos sobre temas específicos relacionados con su diario vivir. Ello con el fin de hacer una interpretación que permita realizar un acercamiento a la estructura del discurso, mirar cómo la persona nombra estos hechos, y qué posición asume ante ellos. En esta entrevista se deben tener en cuenta los dichos de la persona, que van a permitir descubrir los diferentes significantes que se encuentran en el establecimiento del lazo social con el otro (semejante), ya que en este tipo de interacción se puede saber qué sienten y qué piensan de una forma más cercana y comprender las perspectivas que tienen de la realidad con sus propias palabras. Esta estrategia de recolección de información resulta bastante fiable, ya que el contacto persona a persona permite, luego, efectuar un análisis más cercano de su lenguaje, lo que puede llevar a que se capten diferentes aspectos, que no se verían en otros instrumentos, como sucede en una encuesta de selección múltiple, por ejemplo, porque se planea llegar al contenido que se encuentra más allá de la conciencia, aquello que no se puede escribir pero se puede leer entre líneas Barthes (2004). Al ser el instrumento elegido una entrevista en profundidad, se toma en cuenta que “la propia estructura, con que la

persona entrevistada presenta su relato, es portadora en ella misma de ciertos significados que no deben alterarse con una directividad muy alta” (Sandoval, 2002, p.145).

**Categorías de análisis**

Con el fin de agrupar la información que se obtiene en las entrevistas, se construyeron las siguientes categorías de análisis deductivas que se muestran en la tabla 1 (ver tabla 1):

*Tabla 1. Categorías de análisis*

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Ejes</b>	<b>Categorías de análisis deductivas</b>
Interpretar la dinámica de goce en la relación fantasmática que establece el sujeto con respecto a los videojuegos	La fantasía en el ciberespacio	La fantasía y los videojuegos  Goce adictivo en la cibertecnología
Develar cómo las nuevas cibertecnologías se relacionan con el vínculo que se establece con el otro (semejante) en el discurso del sujeto	Lazo Social y cibertecnología	El otro en los videojuegos  El otro en las redes sociales  El gran Otro y las cibertecnologías
Descubrir las consecuencias que establecen las nuevas cibertecnologías en la reconfiguración de los mecanismos de identidad e identificación del sujeto	El sujeto y las nuevas tecnologías	Narcisismo digital y cibertecnología

**Procedimiento**

En primer lugar, se dará respuesta al interrogante referente a cómo se realizará el proceso investigativo de la forma más adecuada y exacta posible, ya que es importante

tener claras las bases y también el génesis del paradigma utilizado para esta investigación, la cual se estructura en lo planteado por Kuhn (1971).

Fase uno: Revisión de bibliografía, se realizó una recolección de información teórica con respecto a tecnología moderna y a la teoría psicoanalítica, tomando autores como Freud y Lacan desde el Psicoanálisis, además de tener en cuenta algunas concepciones filosóficas, como las de Žižek, Virilio, Baudrillard y también perspectivas de sicopatología cognitiva conductual, como las de Turkle y Greenfield, entre otros.

Fase Dos: Realización de anteproyecto, teniendo en cuenta las indicaciones del asesor.

Fase Tres: Recolección de información. Con posterioridad, se realizó la recolección de información a través de entrevistas en profundidad al sujeto participante, que es alguien que se encuentra en contacto constante y significativo con nuevas tecnologías, para, al final, analizar la información obtenida, con categorías cualitativas.

Fase Cuatro: Análisis de datos obtenidos y sistematización para la construcción del informe final.

Fase Cinco: Entrega de resultados y socialización de la información, con los docentes.

### **Plan de análisis de datos**

La sociedad es una entidad viva, en constante cambio, y como su producto las los seres dentro de ésta también cambian; con respecto a esto, el objetivo de estudio de esta investigación busca satisfacer un conjunto de preguntas y suposiciones del actuar del humano en su relación con las nuevas tecnologías, desde una perspectiva psicoanalítica, por lo cual es innegable que para este estudio se trazase un camino de análisis de datos que fuese acorde a este punto de vista que, en este caso, se ha enmarcado en una perspectiva cualitativa, con un enfoque crítico social, que comprende cuatro pasos básicos, que hacen referencia, primero, a la descripción de material, para posteriormente reducir los datos y elegir lo más relevante para este estudio; luego, se hizo una aplicación de métodos de análisis previamente seleccionados.

#### ***Preparación y descripción de material en bruto***

La descripción del material en bruto viene de la recolección de información que se realizó, si se considera que los casos estudiados son investigaciones científicas que

necesariamente arrojan una cantidad de información que se ha recolectado durante un determinado lapso, previamente establecido, lo que proporciona una base documental que se constituiría como el génesis para las siguientes fases.

### ***Presencia de registros de la información recolectada***

En este punto de la investigación, la información recolectada debió ser asequible, y tener un modo de almacenamiento en un medio físico o electromagnético que permitiera un posterior acceso para una organización de los datos más adecuada, puesto que, en la recolección de datos, existe una cantidad bastante significativa de información debido a la forma como se analizarán contenidos referentes al lenguaje, ya que las normas y directrices que regirán esta investigación están más acordes al cómo se abordarán los contenidos referentes a la mente del sujeto que, en este caso, se guiarán desde el Psicoanálisis y, por ende, no será ajena a la subjetividad presente en él (Sandoval, 2002), ni en el investigador, razón por la que un registro de la información obtenida vendría a evitar pérdida de información valiosa, que se podría pasar por alto sin su existencia. La información se guardara de forma escrita, tanto en material impreso como digital.

### ***Donde y como se obtuvo la información***

La información encontrada se obtuvo a través de entrevistas en profundidad, a un sujeto previamente elegido, ya que esta herramienta metodológica puede ayudar a realizar un acercamiento por medio del lenguaje a los conflictos que tienen su génesis en la mente del sujeto, más exactamente en la relación con su inconsciente, desde lo cual grandes teóricos, como Freud, han desarrollado el Psicoanálisis (Espinosa & Vargas, 2000), para buscar, como finalidad, la posibilidad de adelantar una autorreflexión crítica sobre algunos de los fenómenos personales y sociales.

### ***Reducción de los datos***

Es muy importante el recalcar que, en este caso, para llevar a cabo este proceso de investigación, se tiene en cuenta que no existe en la actualidad un método único, que eliminase el error en el proceso investigativo, pero sí se cuenta con diferentes modelos que, según el caso, se utilizan para dar respuesta a los diferentes interrogantes; en este punto fue importante que se realizasen resúmenes de la información, con apoyo básicamente en los dichos y resaltando diversas frases relevantes que, a su vez, sirvieron como elemento clave para comprender su concepción de la realidad.

Con posterioridad, se organizó la información a través de categorías deductivas que se basan en los diversos postulados de la investigación, que tienen como eje principal aquello que se refiere a las respuestas buscadas en las preguntas de investigación, categorías como: La fantasía y videojuegos, Goce adictivo en la cibertecnología, El otro en los videojuegos, el otro en las redes sociales, El gran Otro y las cibertecnologías, y Narcisismo digital y cibertecnología. En caso de haber sido pertinente, se hubiese realizado un reagrupamiento de datos a través de categorías inductivas, pero no fue necesario.

Es conveniente recalcar que los métodos para el estudio de los diferentes casos buscan una interpretación de los fenómenos humanos que cumpliera con los criterios de abstracción, inclusión y adaptación, que permitiese la utilización de categorías adecuadas que describieran y analizaran adecuadamente el fenómeno estudiado, para tratar de reconocer la mayor cantidad de posibilidades viables: identificar los conceptos principales para buscar más que una descripción y trascender hacia una comprensión profunda (Barthes, 2004), ante los sucesos presentes en la realidad del sujeto y cómo ellos se relacionan entre sí, tanto a nivel consciente como inconsciente.

#### ***Elección y aplicación de los métodos de análisis***

Al tener la información recolectada organizada en categorías, se llevó a cabo el análisis psicoanalítico del discurso, con el fin de realizar una comparación entre la información recolectada y la teoría. Esto con el fin de buscar una comprensión del fenómeno estudiado, lo que permitiría dar una explicación del fenómeno con la utilización de un análisis que se centre en el lenguaje como una unidad. Tal como lo plantea Barthes (2004), se analizara aquello que no puede ser dicho pero que si puede leerse entre las palabras del sujeto, referente a los significantes que se encuentran presentes en la interacción humana entre el sujeto y las nuevas tecnologías.

#### **Consideraciones bioéticas y deontológicas**

EL Congreso de Colombia (2006) reglamentó la profesión de Psicología, en el Estado colombiano, rigiéndola por la ley 1090 del 6 de septiembre de 2006, según se publicó en el *Diario oficial* 46.383, en la que el Congreso de la República reglamentó la profesión y legalizó un código con diferentes conceptos, que orientan la forma como se debe realizar la labor del psicólogo en sus diferentes aspectos, entre los que se encuentra su función como investigador. La función del psicólogo como investigador busca la utilización

de su saber profesional en pro del desarrollo de forma ética y responsable, con los sujetos o la población con la cual se trabajase.

El Artículo segundo plantea, en el noveno de los principios generales que, en cuanto a la investigación con participantes humanos, se debe buscar el desarrollo y bienestar, con respeto de la dignidad y obediencia a las normas legales que regulan este tipo de procesos.

Otro aspecto importante es la Resolución 8430 del Ministerio de Salud (1994), en la que se encuentran los principios generales que se deben seguir al realizar investigación con seres humanos, como son: estar sustentada en principios científicos y éticos, propender por la seguridad y dar a conocer los riesgos, que deben ser mínimos, y, además, dar a conocer de forma general el proceso que se planea llevar a cabo, a través de un consentimiento informado.

En cuanto al manejo de la información personal reunida en el estudio, se respeta otra consideración legal de la Ley 1090, que se refiere a que esta información debe manejarse en una forma responsable y sólo debe revelarse al contar con la aprobación de los participantes o sus respectivos representantes legales. Además el Artículo 51 plantea que los participantes en la investigación deben conocer el proceso a realizar, para buscar de ellos una participación voluntaria y concienzuda, en la que se puede ocultar información sólo de ser necesario, pero se debe garantizar “que al terminar la investigación se les va a brindar a los participantes la información correcta sobre las variables utilizadas y los objetivos de la investigación.” Cabe aclarar que a lo largo de todo el proceso se buscará no afectar el bienestar de la persona, en el marco legal del respeto, la dignidad y la integridad, tanto física como mental.

## **RESULTADOS**

### **La fantasía en el ciberespacio**

#### ***La fantasía y los videojuegos***

Un aspecto importante para esta investigación es la relación que establece el sujeto con los videojuegos; él refiere acceder a estos programas informáticos como una forma de distracción que le agrada.

*“Sí, la verdad me gustan los videojuegos”*

El discurso actual promueve ciertas formas de goce, como los videojuegos, y busca masificar su uso. Según Gil y Vida (2007), “Los videojuegos se pueden utilizar a través de



varios soportes, como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (p. 12). El sujeto accede a este tipo de tecnologías utilizando diferentes canales, y desde cualquier lugar, lo cual facilita el efecto alienante que en la actualidad tienen los videojuegos y las redes sociales, a las cuales él accede tanto desde su casa, como desde su trabajo.

*“llevo el portátil...al trabajo...y me conecto”*

Al poder conectarse desde cualquier lugar, se facilita el acceso del sujeto a los simulacros del ciberespacio; dentro de éste, una de las formas más visibles de la simulación y de las fantasías de reconstrucción de su propia imagen en el mundo digital, se puede ver cuando él juega diferentes clases de videojuegos, sumergido en un espacio ficticio en el cual se puede dar la realización de diversas fantasías.

*“cuando juego videojuegos de futbol... jugando, yo me imagino e... jugando, jugando en equipos profesionales, en las ligas profesionales marcando esos goles haciendo esas jugadas “*

Al utilizar los videojuegos se puede lograr una representación imaginaria de los deseos del sujeto, ya sean conscientes o inconscientes; a estos últimos, los deforman diversos procesos defensivos (Chemama, 2002), ya que, en su vida cotidiana él se encuentra con varias barreras que prohíben la realización del deseo, y ahí surge la posibilidad de que apareciese la fantasía como una forma de realización de ese deseo. En este orden de ideas, el juego, al igual que los videojuegos y el ciberespacio, permiten, tal como lo refiere Žižek (2010), la realización de diferentes fantasías, que la persona no puede llevar a cabo en su diario vivir.

En su imaginario, un sujeto puede construir un yo que responda a los requerimientos sociales; no es de extrañar que también pudiera construir una sociedad fantaseada que respondiera a sus requerimientos personales, cuyo ejemplo sería el ciberespacio, un mundo ilusorio constituido a partir de *bits*. Éste permite al sujeto sumergirse en las profundidades de este espacio virtual para tratar de trascender la realidad en la que se encuentra atrapado (Žižek, 2010), e ir a una realidad informática en la que su papel y posición pueden ser muy distintos a lo que vive en forma habitual. Con lo cual se manifiesta lo que quiere un yo-placer frente a un yo-realidad (Laplanche y Pontalis, 1981). Esta oposición siempre está presente, por lo que también se hace necesario un proceso de sublimación para que el

animal humano pudiera establecer una relación con la realidad y se constituya en un ser social.

La forma de absorción a la que se somete el sujeto en el mundo virtual, es una forma de subsanar diferentes falencias, relacionadas con su yo en sus diferentes matices, y la fantasía de castración puesto que cuando el sujeto debe enfrentarse a esto, sus mecanismos de defensa se ponen a prueba (Pachuk, C. & Friedler, R. 2008); aquí, la forma como se relaciona con las nuevas tecnologías viene a ayudar para que el yo fingiese desconocer la angustia de muerte y castración que acompaña su existencia. La pantalla se transforma en un espejo, que brinda la posibilidad de que en él se reflejen un sinnúmero de rostros que se encuentran del lado de la fantasía con la cual obtura en la angustia de castración y de muerte.

El ciberespacio es un mundo imaginario, en el cual el sujeto puede habitar, en el que muchas de las barreras que impiden la realización del deseo se pueden superar, y a su vez el acontecimiento que genera goce se puede repetir una y otra vez; pero tal como lo decía lacan lo que el sujeto busca es una satisfacción mitaca perdida por lo cual siempre algo quedará faltando.

### ***Goce adictivo en la cibertecnología***

En la actualidad, además de las redes sociales existen otras formas específicas de tecnologías modernas que permiten la creación o apropiación de simulacros; un ejemplo de éstas serían los videojuegos, que cada vez avanzan más rápido (Cage, 2008), ya que estos le permiten al sujeto superar las fantasías de incapacidad y sumergirse en diferentes universos digitales, que son una metáfora del mundo, creada con base en los diferentes rostros, y las fantasías que se encuentran presentes en la sociedad moderna.

Los videojuegos y el ciberespacio, permiten la realización de diferentes fantasías, ya que en estos se sobrepasan las barreras de la realidad cotidiana; permitiendo la realización de acciones o actos, que debido a diferentes barreras no pueden ser llevados a cabo en el diario vivir.

Hay actos y pasajes al acto que necesitan del otro para su realización, tales como los homicidios y los robos, (Soler, 2001), pero hay otros como la bulimia, la anorexia, o las toxicomanías, que no necesitan de otro para su realización, ya que son una forma de goce mudo que no pasa por la palabra. De este mismo modo, los videojuegos no necesitan del

otro, ya que estos programas informáticos pueden simular varios de los rostros (Creus, 2007), que puede asumir el otro.

*“Sí, la verdad me gustan los videojuegos pero yo no soy fanático, muy fanático de los videojuegos, noooo no soy así de los...de vez en cuando juego alguno que otro videojuego, sobre todo futbol en PlayStation y en Xbox, juegos de historia y esos juegos si me gustan pero la verdad no”*

A propósito de esta cita se puede decir que, el discurso capitalista actual, ha impulsado el desarrollo de este tipo de tecnologías (Gil & Vida, 2007). Ello con el fin de ofrecer fragmentos del objeto *a*, adecuándolos para que puedan acomodarse a los ideales sociales que el gran Otro ha construido. Tal como en el ejemplo de los jugadores de futbol, los cuales representan muchos de los valores destacados por la colectividad actual.

Gracias a estos diferentes aspectos, los videojuegos pueden convertirse en algo atrayente y pueden llegar a ser alienantes.

*“Pues me gustan los videojuegos en el sentido de que uno...como que se distrae, se olvida de las cosas y se...y se conecta en ese mundo e... y por eso, porque uno siente un, una, unas experiencias como diferentes... entonces generan emociones que, que uno pues como que a veces se reprime”.*

Tal como el sujeto lo refiere, el distraerse, el olvidarse, y el desconectarse de este mundo para conectarse a una metáfora del mismo, es algo que vienen a demostrar que gracias a estas formas de tecnología el tiempo y la realidad se transforman. Pero este cambio temporal no solamente es culpa de la tecnología, ya que ésta solo ha ayudado a movilizar esa naturaleza atemporal, presente en el animal hablante que no solo responde, al tiempo de la realidad cotidiana, entendido como, las unidades cronológicas que son simbólicas, y que pertenecen a un sistema métrico; sino que también responde al tiempo del inconsciente.

Las dramatizaciones ficticias de los videojuegos son formas de realización de un deseo inconsciente, ya que a través de la ilusión de omnipotencia que ofrece el ciberespacio, el sujeto puede acceder a la hiper-movilidad de la información; pero según Virilio (1998), esto deja como resultado la quietud del cuerpo. Metafóricamente, la anulación del tiempo y del espacio viene a ser un intento de retorno al vientre.

Además, utilizando la pantalla el sujeto logra posicionarse, a través de simulacros, en los diferentes papeles que puede asumir en este mundo virtual, los miles de rostros que están presentes dentro del espacio virtual, son a su vez, una representación de sus deseos. Gracias a esto puede llegar al goce a través de la realización del deseo, y por medio de la fantasía.

*“Pues yo me imagino he... jugando, cuando juego videojuegos de futbol... jugando en equipos profesionales, en las ligas profesionales marcando esos goles haciendo esas jugadas, en una cancha de futbol es algo realmente muy distinto, es muy difícil el deporte del futbol entonces yo considero que sí, a mí me gusta el futbol pero no tengo las, o sea nunca me he destacado jugando”*

En su diario vivir los seres humanos se encuentran llenos de limitaciones, y los medios de comunicación anclados al discurso capitalista moderno, imponen nuevos semblantes a los que el animal humano se aliena tratando de alcanzar; uno de estos semblantes es el del jugador de futbol, ya que este representa los ideales de la cultura postmoderna, la fama, el dinero y el poder. Como integrante de esta cultura el sujeto también apunta a este ideal, pero le es inalcanzable, pese a su esfuerzo.

*“yo practico cada domingo en una cancha sintética, pero que no se puede comparar con una cancha de futbol, porque una cancha sintética es como una cancha de microfútbol, en cambio, una cancha de futbol es una cancha más grande y las reglas son un poco diferentes, pero pues se asemeja un poco al futbol”.*

Este tipo de práctica que él realiza en una cancha sintética, también es una forma de cumplir su fantasía de ser un jugador de futbol, se puede ver que, tanto el juego como el videojuego, le permiten superar las barreras de su realidad, para poder asumir un papel distinto bajo el rostro de un jugador de futbol.

*“Sí, la verdad sí me he sentido otra persona, una persona como más segura cuando, cuando hago juego, pues, videojuegos y las cosas en el videojuego me sa...me salen bien o cuando, o cuando se presentan situaciones que a uno lo hacen sentir como, como diferente como que está cumpliendo una misión o como que se siente más fuerte que los demás, a veces sí me siento como diferente, pero, pero eso es por el momento, cuando ya se acaba el videojuego, cuando ya se acaba, cuando ya se acaba digamos esa escena ya, ya, ya pues uno ya cambia.”*

El sentirse otra persona es el acontecimiento del que goza, en el momento en el que su cuerpo padece dentro de un plano temporal, pero detrás de este goce que le genera el sentirse un jugador de fútbol, se encuentra la realización de un deseo, cuando él menciona el hecho de sentirse, más fuerte que los demás, ser el más fuerte, es una metáfora de estar sobre los otros, lo cual devela el deseo de ubicarse en el lugar del amo.

El deseo de ser el más fuerte es algo que el sujeto menciona varias veces, y esto se puede llevar a cabo en un espacio informático programado para dar esa ilusión, ya que en el mundo físico, así él asuma otro papel al jugar fútbol en una cancha, no necesariamente va a ser el mejor, puesto que para jugar este deporte, fuera del ciberespacio, necesita de otros u otros, con los cuales sus habilidades se ponen a prueba; y según lo referido por él, el resultado de este enfrentamiento no es tan favorable como lo desearía.

Mientras que en el videojuego la situación cambia, porque en éste, a pesar de existir desafíos, el otro simulado al que se enfrenta no lo puede superar.

*“las cosas en el videojuego me sa...me salen bien o cuando, o cuando se presentan situaciones que a uno lo hacen sentir como, como diferente, como que está cumpliendo una misión o como que se siente más fuerte que los demás”*

Además, el videojuego le ofrece la posibilidad de afrontar un sinnúmero de situaciones, en espacios imposibles de recrear en el mundo físico, tal como lo refería Baudrillard (2005), al mencionar que la fantasía, en algunos casos, se da los aires de superar a la realidad.

### **Lazo social y cibertecnología**

#### ***El otro en los videojuegos***

El discurso capitalista actual promueve ciertas formas de relación entre los cuerpos, dentro de las cuales se encuentran las redes sociales y los videojuegos. Teniendo en cuenta esto, es importante mencionar que una de las formas de relación del sujeto son los videojuegos, los cuales éste prefiere jugar con los amigos o conocidos, ya que a veces en el juego salen emociones, que prefiere mostrar a los que él considera cercanos. Aunque estén juntos cada uno está frente a su pantalla.

*“Juego juegos de más que todo fútbol y de peleas...juegos, casi siempre los juego acompañado... siempre he jugado con gente conocida... y cuando he jugado online ha sido con mis amigos.”*

Los juegos en línea permiten la interconexión de varios usuarios a través de la red de Internet, el sujeto se refiere a un Juego de rol masivo multijugador en línea; que es una clase de juego especial que permite la interconexión vía Internet de varios jugadores en una sola partida, pudiendo tener datos de millones de usuarios en este espacio virtual. En la actualidad, este tipo de juegos se encuentran disponibles para varios tipos de dispositivos, entre los que se encuentran consolas, celulares, tabletas y computadores, entre otros. Antiguamente concebido sólo para PC, en la actualidad este tipo de juegos permite encarnar un personaje que cumple diferentes objetivos a través de un “mundo ignoto y lleno de peligros, si bien en estos casos el resto del repertorio no está controlado por el programa, sino por otros jugadores, por lo que podría hablarse de realidad paralela o, simplemente, de representación” (Montagnana, 2008, p. 138).

Debido a la relación que establecen los sujetos con este tipo de juegos, se generan diferentes tipos de relaciones en las cuales el otro puede o no estar presente, ya que gracias a los avances tecnológicos el otro no es algo indispensable. Hay diferentes formas de tecnologías que permiten la conexión entre varios usuarios, pero de alguna forma este tipo de simulacros de la comunicación comienzan a generar rupturas en la relación entre los cuerpos.

Hay diferentes clases de síntomas que generan rupturas en la relación entre los cuerpos, aunque no ataquen el lazo social (Soler, 2001), un ejemplo de esto es la depresión, en la cual hay una caída del deseo, pero aunque haya una caída en el impulso deseante ésta también es una forma de goce. Este tipo de síntomas no necesitan del lazo social, ya que no pasan por la palabra, y en el caso de los videojuegos, aunque existe un semejante representado como jugador, de igual manera, ésta forma de goce también viene a ser un goce mudo.

*“cuando juego digamos...otro tipo de juego que juego que es el de peleas, dejo llevar mis emociones y me siento como fuerte y yo no sé dejo, dejo que se vayan los golpes como...y se siente como muy, como muy no sé otra experiencia golpear y yo no sé, como que uno se siente, no sé como fuerte y sientes esa adrenalina de, de, de cómo las peleas y de, de ser un gran...un luchador y pelear muy fuerte contra alguien.”*

Aquí hay una representación de un síntoma que necesita del otro para su realización, solo que en este espacio virtual el semejante es simulado; el otro en los videojuegos se

presenta bajo la forma de rival. Un rival al cual el sujeto no puede vencer en su realidad cotidiana.

*“la verdad no, yo no peleo mucho, yo no y últimamente no, yo no peleo, la verdad, peleo muy poco y la última pelea que tuve, la verdad salí desfavorecido.”*

La pulsión de muerte, un impulso autodestructivo del ser humano, regulada por la cultura, puede ser observada en la sociedad, cuando se presentan fenómenos como: agresividad, la guerra y la violencia. De igual modo, en el ciberespacio pasa por la fantasía del juego, y el enfrentamiento con el otro se convierte en la representación de un deseo.

*“me gustaría ser mucho más fuerte de lo que yo soy pero mi contextura física no me lo permite y yo pues soy una persona un poco débil, digamos en el sentido de que si me ponen a pelear con alguien casi siempre yo terminé perdiendo porque no tengo mucha fuerza física”*

Aquí la imagen que se recrea en el videojuego, viene a subsanar las falencias del cuerpo débil, presente en el mundo físico.

### ***El otro en las redes sociales***

El trazar una ruta para el encuentro con el otro demanda de alguna manera el ser escuchado por su semejante, pero, al mismo tiempo, el sujeto no quiere saber de él, ya que éste lo angustia, por lo cual lo reemplaza por un simulacro

*“Yo opino que hay personas que, que yo no se porqué, o sea aceptan que uno se agregue a su red, a su red social pero no quieren establecer contacto con uno; entonces, en mi caso personal, me ha sucedido bastantes veces que hay gente que me acepta como amigo, pero cuando yo trato de establecer amistad, hablar con ellas por medio del chat las personas no responden”*

La ambivalencia se refiere, según Chemama (2002), a sentimientos que el sujeto experimenta con respecto a un objeto, que generan actitudes contradictorias por su carácter opuesto, y en el caso de las redes sociales en este caso sería el tratar de acercarse al otro pero al mismo tiempo, rechazarlo y poner una barrera, como la pantalla para alejarse de él, y en este caso, el sujeto refiere haberse desilusionado de sus contactos por medio de las redes sociales, pero al mismo tiempo prefiere ese tipo de relación que el encontrarse cara a cara con ellas.

*“Yo me he desilusionado con algunas personas que... sobretodo niñas que yo quiero conocer, ser amigo de ellas y me aceptan en sus redes, pero cuando yo trato de establecer contacto con ellas no son capaces de responderme, cuando yo las saludo, entonces no sé por qué... y me he cansado de hablarles y de decirle, saludarlas pero ellas no responden; entonces, eso no me, no me... como que no me ha gustado... pero prefiero el contacto por medio...del Internet”.*

Aquí hay un deseo por acercarse al otro, sobre todo a las mujeres, a través de Internet, pero al ser rechazado por ellas por medio de su silencio, el sujeto reconoce la existencia de sentimientos hostiles hacia el objeto amado; de este mismo modo, la relación con sus amigos, en el ciberespacio, es ambivalente, ya que el hecho de relacionarse con alguien que conozca lo tranquiliza, pero a la misma vez lo ata.

*“cuando yo hablo con una persona que conozco como que ya sé como... lo que va a responder o ya sé que la voy a ver, entonces trato de ser como más recatado”*

Si conoce al que está del otro lado de la pantalla, la incertidumbre por su respuesta no está presente, puesto que ya se ha construido un imaginario, de lo que él representa para el otro; pero a su vez esto también intranquiliza puesto que debe tener cuidado con lo que dice, debe tener pudor. Muchas de las máscaras que asume en el ciberespacio con los desconocidos no pueden ser utilizadas con aquellos que ya conoce, porque algunos secretos de sus formas de goce deben guardarse.

Pero de igual forma, al estar decepcionado por no poder establecer contacto con nuevas amigas, busca hablar por Internet más que todo con los amigos que ya conoce. Pero esto lo angustia, pues una forma de representación del objeto *a* es la mujer, y al fallar en su encuentro con ella, él se cuestiona sobre el deseo de ese otro femenino.

El sujeto solo accede a ese objeto *a*, por medio de imágenes que mira detrás del monitor, porque para él el ciberespacio facilita una constante búsqueda, por este motivo la pantalla se puede considerar como una barrera que protege y da control.

El sujeto se encuentra en una búsqueda constante de amigos, ya que los que tiene fuera del Internet se van reduciendo cada vez más, y detrás de la pantalla él siente que puede actuar como otra persona, puesto que en el ciberespacio él tiene mucho más control, y se siente más protegido con respecto al juicio que su semejante pueda establecer sobre él, puesto que la pantalla lo protege de los efectos negativos; este fenómeno se produce por



que, dentro del ciberespacio existe un cierto nivel de anonimato, y así como la persona que está al otro lado de la pantalla es poco conocida para el sujeto, él también guarda un nivel de desconocimiento para el otro.

Este pequeño espacio de desconocimiento, le permite actuar de forma diferente a como lo hace en la vida cotidiana, ya que las consecuencias de sus actos no van a ser graves, basta solamente con desconectarse para evitar el juicio del otro, mientras que en el contacto cara a cara que se da en el mundo físico, es mucho más difícil el escape.

*“¿Por qué es diferente?, porque cuando yo, cuando yo voy con una persona que no conozco como que tengo más... como que tengo menos... menos pudor”*

El deseo de reconocimiento por parte del otro es algo que se encuentra íntimamente ligado al sujeto en el bienestar social, pero, en el ciberespacio, el simulacro de relación social que se vivencia también puede brindar la seguridad de que no hay una relación verdadera en sí. En este caso, las nuevas tecnologías permiten guardar una distancia emocional con la mayoría de los individuos con los cuales se comunica y permanecer ni muy lejos ni muy cerca, sólo lo justo, ya que resulta más fácil para él comunicarse a través de mensajes de texto, en los que puede editar, borrar o cambiar lo que va a decirle al otro, a diferencia de lo que ocurre en las conversaciones cara a cara que no permiten estas posibilidades, ya que en muchos casos el sujeto se siente defraudado de este tipo conversaciones. Pero como consecuencia de esta nueva forma de comunicación, el sujeto dice sentirse solo y creer que a nadie le importa realmente.

*“Hubo un tiempo que yo estaba, de estaba con esas ganas de agregar a cualquiera, y ahora pues ya, como que eso pues ya, se ha bajado esas ganas y ya me he dado cuenta que, que la verdad, lo que realmente importa es con la gente que realmente está con uno, y lo conoce”*

Esta barrera se constituye como un arma de doble filo, ya que la pantalla protege al sujeto del otro, pero al mismo tiempo lo aleja de él, e impide una relación satisfactoria. Lo que afecta tanto la interacción del sujeto con el otro, como la relación del sujeto consigo mismo, ya que, al cambiar el medio social, cambia la manera como se desarrolla el sujeto y la forma como reconstruye su yo y lo percibe, y también la forma como construye una imagen del otro y la percibe al otro.

Existe una búsqueda de un objeto dentro del ciberespacio. El objeto es aquello a lo que apunta la pulsión del sujeto, a lo que dirige sus afectos, que no se ligan estrictamente a un objeto sino que pueden variar “como intensidades libres que no pertenecen a nadie y circulan” (Žižek, 2006, p. 53). De aquí se deduce que diferentes afectos pueden relacionarse o dirigirse a un mismo objeto, o que ese afecto puede pasar de un objeto a otro a través de un mecanismo primario, como el desplazamiento; objetos, como el amoroso, al que los sujetos dirigen afectos relacionados con el amor pasional y con el cual forjan lazos amorosos. Pero para esto primero se debe realizar un proceso de identificación con otra persona, ya que la identificación se constituye como una de las formas más arcaicas de establecer lazos afectivos.

El sujeto refiere añadir muchas amigas a sus redes sociales. Aquí se puede observar cómo los afectos no se mantienen en un solo objeto particular, sino que se desplazan a través de varios objetos que se encuentran en la selva de la fantasía que representa el ciberespacio, en el cual se puede establecer una forma de lazo simulado, sin la necesidad del frente a frente entre los cuerpos.

Al seguir relacionado con el otro sin establecer contacto en lo material, el semejante sí se encuentra anclado a la vida psíquica del sujeto, a través de, una relación ambivalente de aceptación y rechazo. Pero este dolor psíquico ante la posibilidad del rechazo de alguna manera también se desea en el plano imaginario del deseo, porque la separación con el otro permite que siga existiendo ese vínculo, a través del goce especular que genera el acceder a sus fotos.

*“pero de todas maneras como amigo yo tengo los privilegios de ver algunas de... las cosas como su muro personal y sus fotos”*

El fallar en el encuentro con el objeto es algo que se presenta una y otra vez, hay una compulsión a la repetición, en la que se busca recuperar este goce en una nueva búsqueda detrás de la pantalla, una nueva amiga que puede estar a un solo clic.

*“yo quiero conocer, ser amigo de ellas y me aceptan en sus redes, pero cuando yo trato de establecer contacto con ellas no son capaces de responderme...pero de todas maneras como amigo yo tengo los privilegios”*

En la mayoría de las relaciones que el sujeto establece por Internet no hay un contacto material, solo uno virtual en el que no se espera una relación futura, el tiempo del

goce está hecho de momentos, el goce no apunta hacia el futuro, es un acontecimiento del ahora envuelto en la nostalgia, de una satisfacción mítica perdida.

El objeto *a*: es el objeto causa del deseo, que representa una satisfacción mítica perdida e irrepresentable en el mundo real. Chemama (2002), plantea que este objeto es representable a partir de esquilas, fragmentos referentes al cuerpo; los cuatro existentes son el objeto de la succión (seno), el objeto de la excreción (heces), la voz y la mirada.

Para un hombre una mujer es un síntoma, un objeto que ocupa el lugar del objeto *a*, pero aunque lo represente, ella no puede serlo, solo simular serlo, porque el objeto *a* es inalcanzable, al igual que las mujeres que el observa en Internet.

Porque una sola mujer no lo puede llenar, y por esto busca una sin falta, una mujer inexistente, que intenta hallar en una gran cantidad de mujeres, con las cuales él trata de representar a la mujer sin falta, buscando abstraer de cada una de ellas fragmentos de aquella que pueda ser el objeto *a*.

La mujer de la que goza el sujeto se encuentra distante, porque ninguna mujer puede representar lo que él desea, una satisfacción perdida de la cual solo quedan huellas nemicas, por eso se limita en el contacto, ya que al acercarse se encuentra con una mujer en falta, razón por la que prefiere el contacto vía Internet.

*“pero de todas maneras, como amigo yo tengo los privilegios de ver algunas de... las cosas como su muro personal y sus fotos”*

En este punto hay un goce visual, en el que se goza con un cuerpo, de la ausencia de otro cuerpo, un cuerpo que no está ahí en lo tangible, sino que es representado por una imagen. En este caso solo hay un otro simbólico, puesto que esos cuerpos inalcanzables son el síntoma que hace gozar a un sujeto; un síntoma que se expresa como una angustia ante el rechazo del semejante, que no contesta un saludo, a pesar de ser su amigo virtual, y como respuesta al silencio de ese otro que se encuentra detrás de la pantalla, él se conforma con la lejanía de cuerpo que es sustituido o simulado por la información existente en una página de Internet.

Esta es una forma de goce que no pasa por la palabra, ya que el otro es una palabra negada, un otro que rechaza, donde el encuentro corporal no se presenta, o de darse es un fracaso, ya que el sujeto no se siente bien cuando establece un contacto frente a frente.

*“Muchas veces me siento muy nervioso y entonces no puedo... decirles las cosas que realmente les quiero decir, y a veces como que las digo a medio decir, en cambio, si yo las digo de manera escrita tengo más tiempo como para explicar”.*

Ya que los encuentros en el mundo físico no funcionan, el escapa a un espacio reducido a *bits* de información en el que solo son posibles los encuentros a través de la pantalla, en la que se encuentra con una simulación de alguien, un otro que no es lo que muestra ser, en este mundo virtual, pero, de la misma forma que se encuentra una mentira de un lado de la pantalla, como si de una ecuación se tratase, también se encuentra otra ficción del otro lado del monitor.

*“he aparentado ser otra persona, sobre todo cuando trato de...se establecer contacto con algunas niñas y a veces he mentido, pues, digamos algunas veces mi edad, algunas veces mi profesión lo que hago e... les he mentido”*

La representación virtual del sujeto no es una extensión del verdadero rostro de éste, ya que los simulacros virtuales no fijan un rostro sino que por el contrario cambian los rostros de los sujetos, y de la misma forma como él puede tener muchos rostros, también los tiene la mujer que busca, ya que esta se divide en miles de fragmentos que están dispersos en miles de perfiles. Mujeres que observa a la distancia y de las cuales goza.

El trazar una ruta para el encuentro con el otro, de forma ambivalente demanda ser escuchado por él, pero al mismo tiempo, el otro es de lo que no quiere saber, razón por la cual lo reemplaza por un simulacro, pero también se pregunta por el deseo del otro. Por esto cambia su identidad, para ser, lo que cree, que el otro quiere que sea, preguntándose qué es el para el otro y que quiere el otro de él.

*“hay personas que, que yo no sé por qué, o sea aceptan que uno se agregue a su red, a su red social, pero no quieren establecer contacto con uno”*

La angustia está presente al preguntarse por el deseo del otro y no tener contestación, y así en el silencio del otro se simula una respuesta, razón por la cual cambia, pues no hay una verdadera respuesta, la pantalla simplemente le regresa una fantasía, en forma de una contestación simulada en la que se cree descifrar el deseo del otro.

Pero a pesar de sentirse angustiado por el silencio del otro, de igual forma se busca preservar su ausencia, ya que enfrentarse al otro también puede significar defraudarlo, por lo cual es más fácil observarlo a la distancia. Porque el sujeto decía sentirse desilusionado

de sus conversaciones cara a cara, porque en ellas él se enfrenta a sus faltas y a su imperfección.

*“soy una persona un poco tímida, me da un poco vergüenza establecer contacto frente a frente...prefiero el contacto por medio...del Internet aunque pues los resultados no han sido muy, muy buenos yo siempre voy a preferir eso porque es más fácil escribirle algo a alguien que decírselo de frente”.*

El sujeto se encuentra desprotegido frente a lo real, por esto le es más sencillo relacionarse a través de los simulacros construidos dentro de Internet, ya que resulta más fácil para él comunicarse a través de mensajes en el *chat*, en los que puede reescribir, suprimir o remplazar lo que va a decirle al otro, a diferencia de lo que ocurre en las conversaciones cara a cara. Además, en este simulacro de la relación social, puede construir una imagen con la que intenta subsanar las carencias de su realidad cotidiana.

Pero como consecuencia de esta nueva forma de comunicación a través del Internet el sujeto se siente solo ya que este lazo simulado, no es un lazo en sí, sino que más bien representa la ruptura del lazo social, razón por la cual no se establece una relación de amistad.

*“no tengo novia, amigas....amigovias, no tengo nada”*

En las últimas entrevistas, se vio como el sujeto de alguna forma comienza a buscar algunos encuentros fuera del ciberespacio, ya que, la relación entre simulacros lo ha decepcionado.

*“ya me aburrí de rogar...y no me acepten las solicitudes y no me respondan, bueno... pero de pronto lo que me salva, es que de pronto el viernes tengo una salida con unas viejas, el viernes....pero no me gusta ninguna, menos mal... pero si una de ellas se me insinúa no voy a desaprovechar”*

A pesar de buscar un contacto frente a frente con mujeres, también se puede ver como lo femenino le genera angustia, cuando él dice que se alegra de que ninguna le guste, significa que el prefiere mantener una distancia emocional con respecto a las mujeres. Según Soler (2001), si hay elección de objeto es porque no hay relación sexual, en este punto se entiende que no hay una equivalencia entre hombre y mujer, haciendo que no se reconozcan como tal, y que a su vez se comuniquen a través de signos específicos. Hay una condición inconsciente relacionada con la elección de objeto, un objeto que es solamente

una forma de goce, con el cual no se establece, y no quiere establecer, una relación amorosa como tal.

Un ejemplo de esto sería el encuentro con el cuerpo femenino, a través de la figura de la prostituta, que se puede entender como un goce del propio cuerpo, por medio del cuerpo del otro.

*“esa vieja era una prostituta.....le pague por sus servicios”*

Aunque lo referido anteriormente denota un cambio, ya que se buscó un encuentro con una mujer, fuera del ciberespacio; del mismo modo, también muestra que el encuentro con lo femenino aún lo sigue angustiando, y por esta razón, buscó una mujer con la que no tuviera que establecer un lazo sentimental.

### ***El gran Otro y las cibertecnologías***

Roudinesco y Plon (1997), interpretan al Otro o Gran Otro como un lugar simbólico en el discurso, que representa a la ley, el leguaje, el Estado o inclusive a Dios; esta ubicación discursiva, denota la relación del sujeto y el deseo; también se distingue del término otro [con minúscula], ya que éste representa al semejante, a alguien concreto o algo, que en la actualidad ya puede ser simulado, sobre la base de que el otro con minúscula es un cuerpo que el sujeto reconoce como similar a él. En este caso, la relación con lo demás, en especial con los sujetos de sexo femenino, se funda en establecer contacto a través del Internet; pero este tipo de relación se basa principalmente en acceder a modalidades del objeto *a*, como una forma de goce.

*“hablar con ellas por medio del chat...las personas no responden, pero de todas maneras como amigo, yo tengo los privilegios de ver algunas de... las cosas como su muro personal y sus fotos”*

Para Roudinesco y Plon (1997), el goce es una forma de placer que en un principio se relaciona con lo sexual producto de la transgresión de la ley, el goce vendría a ser aquello que establece el síntoma, aquel placer silencioso que el analista busca poner en el plano de la palabra en el proceso terapéutico. En una búsqueda que trata de develar lo que se encuentra detrás del síntoma. Ya que existe una relación entre el goce y el síntoma.

El síntoma es un destino de la pulsión, en la que hay un impulso inconsciente, una búsqueda del objeto *a*, el cual según Chemama (2002) se debe entender como algo que representa una satisfacción mítica perdida. Un ejemplo de la búsqueda de aquel objeto

inalcanzable, puede ser la relación amorosa, puesto que para un hombre una mujer puede ser un síntoma que ubica en el lugar de ese objeto *a*, pero esto es solo una ilusión, ya que este objeto es irrepresentable en el mundo de la realidad cotidiana del sujeto.

De todos modos es necesario, en algunos casos, el ubicar al otro en el lugar del objeto *a*, puesto que, tal y como lo decía Soler (2001), a veces hay formas de goce que necesitan la mediación del otro, pues son síntomas del lazo social; pero a pesar de haber un semejante, el sujeto goza de su propio cuerpo, debido a que, es en ese cuerpo que se da el acontecimiento de goce, porque así existan dos cuerpos que gocen en un mismo espacio y plano temporal, cada uno es dueño de su propio goce.

Además Soler (2001), también plantea que esta forma particular de goce en la que no hay proporción sexual, a su vez, pone en manifiesto otro problema, que es el hecho de que tampoco existe proporción social, razón por la cual surge la necesidad de que se implemente un discurso que trate de mediar o regular vía semblantes las relaciones entre los cuerpos humanos. Ya que hay una parte siniestra en el otro.

Según lo expresado por el sujeto, una de las razones para guardar distancia con respecto a su semejante, es el evitar encontrarse con ese otro siniestro, y ésta a su vez, también es una forma de justificación que le ayuda a manejar la angustia generada por el rechazo de reconocimiento por parte del otro.

*“la gente también anda he... o sea también... o sea por un lado quiere que la conozcan, pero por otro lado se reserva el hecho de establecer una amistad, realmente sería entonces...me parece como doble cara eso, y pues yo sé que, que pues... están como con... no sé, como con temor o tienen como... o sea piensan de pronto mal, que uno les puede hacer mal”*

El sujeto se proyecta en este semejante silencioso que se encuentra del otro lado de la pantalla, porque a pesar de mantener una distancia a través del Internet, esto no ha evitado que salga lastimado, al encontrarse con un semejante que lo reconoce como objeto de burla.

*“En algunos casos pues yo, me han hecho algunos comentarios a mí, y esos comentarios han sido difundidos por mucha gente, mucha gente los ha podido ver y eso como que me da mucha vergüenza”*

A pesar de que el sujeto se aleje un poco de estos semejantes aún los sigue manteniendo en su red, y el porqué de esto, puede deberse a que él también se identifica, de algún modo, con el victimario que hace esas burlas.

*“es un poco chévere burlarnos”*

En este punto, los computadores han dado cuerpo al imperativo del superyó que invita a gozar, pero a su vez, de alguna manera, estos también dan forma al superyó que castiga, pues en estas selvas de la fantasía informática, es en donde el sujeto puede recrearse y construir una figura ambivalente, que hace posible el asumir estos dos papeles contradictorios a la vez, uno impulsado por el goce y la venganza, y otro movido por la culpa y la necesidad de castigo. Que crean un ciclo que se podría romper fácilmente con un par de clics. Pero que por decisión del sujeto no se rompe.

El gran Otro también puede tomar la forma de una representación del padre imaginario y todopoderoso, que todo lo ve, teniendo en cuenta esto, el Internet puede ser una metáfora más de este gran Otro, ya que el ciberespacio ofrece la ilusión fantasmagórica, de que todo se puede ver y saber, debido a que dentro de éste hay una gran cantidad de información tanto académica como personal.

*“se pueden filtrar fotos de uno muy personales o comentarios personales, o también comentarios que otras personas hacen acerca de uno, que muchas personas pueden ver, que no lo conocen... y de pronto pueden dañar digamos la...el nombre de uno, o pueden o sea por ejemplo dañar digamos la imagen que las otras personas pueden tener de uno, o pues... o sea generan una imagen de pronto negativa.”*

A pesar de que el sujeto busca una protección detrás de la pantalla, ésta a su vez, es la entrada a un espacio con nuevas formas de goce y nuevos peligros, en el cual también es posible encontrarse con la parte siniestra del otro.

Además de existir una distancia con respecto al otro tanto en Internet como en el mundo físico, también existe una distancia con respecto a los otros primordiales, o sea su familia, porque al sujeto se le hace más fácil comunicarse a través de su computadora, que en una conversación frente a frente, la cual cada vez es menos frecuente, debido a que, el Internet es una nueva forma de comunicación, que intenta eliminar la angustia del encuentro con el otro. Tal como lo decía Soler (2001), al decir que el discurso capitalista busca romper el lazo social en vez de instaurarlo.



*“sí, he cambiado por... paso menos tiempo con mi familia por estar detrás del Internet del, del... comparto menos con mi familia estando he... conectados a Internet.”*

Pero esto no es solamente algo causado por la aparición del Internet, ya que, tal como lo refería el sujeto, hay una separación desde antes, porque anteriormente si hablaban, pero se reunían a partir de otro tótem moderno, como lo es la televisión, viendo películas.

El rostro del superyó que invita al sujeto a sumergirse en el océano de información, que representa el ciberespacio, de alguna forma también lo ayuda a la conquista de la autonomía frente a su familia, pues accede a este, a través de la visión propia que le brinda la pantalla. El ubicarse en un lugar diferente es escapar al control regulador del círculo familiar, y así acceder a su propia forma de goce.

### **El sujeto y las nuevas tecnologías**

#### ***Narcisismo digital y cibertecnología***

Para saber cuál es la relación existente entre el sujeto y sus fantasías, primero es necesario saber cuál es la relación de la persona con el mundo en el que vive y que lo rodea, ya que en esta oposición entre el deseo del sujeto y la ley del mundo se requiere la existencia de la fantasía, puesto que, en su relación con el medio, el sujeto no accede a lo real sino que se sumerge en una realidad construida dentro de un marco social, en el que, tal como lo refería Freud (1920), el otro y su relación con él también son fundamentales, ya que aquello que existe en otros impulsa al sujeto a buscar su completud; aquí se busca en el otro una parte que complete al yo; la fantasía viene a operar respecto a cómo el sujeto se ubica frente al deseo del otro, uno de cuyos ejemplos es el vínculo de pareja, en el que está presente el imaginario referente a la complementación de dos sujetos en uno, dos mitades que se juntan para formar un todo, donde la pareja vendría a ser aquella parte que le falta al yo, y este yo vendría a ser esa parte que le falta al otro, con lo que así se conforma un nosotros, que es uno.

El sujeto se posiciona frente al deseo y el goce del otro y busca ser reconocido por él a través de reinventarse en el ciberespacio, utilizando diferentes simulacros debido a que no hay reconocimiento en su realidad cotidiana, por eso busca ponerse una máscara, y ser otro. Pero este otro reinventado en la mayoría de los casos fracasa.

*“Yo me he desilusionado con algunas personas que... sobretodo niñas que yo quiero conocer, ser amigo de ellas y me aceptan en sus redes, pero cuando yo trato de establecer contacto con ellas no son capaces de responderme”*

Este otro que él busca, con el fin de formar un vínculo amoroso, no contesta, y surge la angustia después de realizar una elaboración fantásica ineficiente, la cual se encuentra con el silencio, porque sus palabras no son contestadas, y al no haber una contestación, toma la opción de recrearse a sí mismo y asumir otro papel para reinventarse en un nuevo encuentro donde busca la palabra del otro, para que este dé respuesta a una pregunta no formulada directamente: ¿Qué soy para el otro?. De la que busca una respuesta en cada momento de silencio que sus semejantes le ofrecen. Momento en el cual él debe enfrentarse a sí mismo, cada vez que esta frente a la silenciosa pantalla que le ofrece una respuesta muda.

En el ciberespacio se construye una imagen que se debate entre la alienación y la identificación, a través de un reconocimiento vacío que simula un lazo social, ya que las relaciones amorosas, e inclusive las no amorosas, cambian, porque no hay necesidad de establecer un contacto como tal para formar parte de una red de amigos virtuales. Lo que se tiene aquí, es pues, una ruptura en la forma cómo el sujeto concibe a su semejante y como se relaciona con él; sin embargo, es importante recordar que lo que hace que un animal hablante tome como un igual al otro no es algo inherente al humano en sí mismo, sino más bien una percepción simbólica, tal como lo mencionaba Lacan (1955) al decir que el deseo del sujeto se relaciona con el objeto del deseo del otro, o sea que un ser humano se constituye a través de aspirar a ser el objeto del deseo de otro ser humano; en cuanto a esto, Lacan también mencionaba que la relación de un hombre con otro hombre era el suceso fundante que permitía el reconocimiento de los dos sujetos situados en diferentes posiciones, lo cual se puede dar por herramientas artificiales, como lo es el lenguaje (Lacan, 1956).

En esta paradójica búsqueda, el sujeto trata de ser un ser sin fallas, adecuándose a los diferentes semblantes, que cree que ellas buscan, por eso miente.

*“he aparentado ser otra persona, sobre todo cuando trato de... establecer contacto con algunas niñas, y a veces he mentido, pues digamos, algunas veces mi edad, algunas*

*veces mi profesión, lo que hago he... les he mentado, y sí pues, ahí como que me meto en ese cuento de crearme otra persona, la verdad”.*

En la sociedad actual los cuerpos se pueden recrear a través de diferentes formas de comportamiento, vestimenta, cirugías, o en el mundo virtual en el que basta simplemente con elegir un avatar de la edad que se desee o simplemente cambiar los datos personales (Castaño, 1999); en este sentido, aquí opera la fantasía de la vida eterna, ya que los datos no se atan a la temporalidad en los contextos cibernéticos; el paso del tiempo es sólo un cambio que se establece con el reemplazo de datos, y no un cambio debido al desarrollo del dato en sí, ya que de algún modo sólo los cuerpos humanos se desarrollan y envejecen, mas no los datos. Estas mentiras de alguna forma brindan un atisbo de cómo el sujeto sucumbe ante sus heridas narcisistas, cuando él trata de verse como si fuera más joven, de lo que realmente es, reinventándose constantemente en el ciberespacio, y tratando de escapar al crecer.

*“La verdad he dicho que tengo menos años, me bajo unos dos, cuatro, tres años.”*

El envejecimiento es un proceso natural y, además, un fenómeno común en el que los organismos vivos se hallan inmersos, y que se relaciona con su plano temporal, y diversos acontecimientos biológicos, que se encuentran en lo más profundo y pequeño de su ser, de forma no observable directamente, pero cuyas repercusiones sobre el organismo sí son observables con facilidad en la mayoría de los animales y, como animales que son, los seres humanos no se hallan exentos de ello, aunque atados a una gran variedad de diferencias que cada individuo posee en su mapa genético; en la actualidad, este proceso aún no es reversible ni se puede detener, lo que genera un conflicto entre el yo ideal y la realidad y lleva a que muchos seres humanos traten de escapar a través de diversos tratamientos y cirugías, ya que muchas de las imágenes narcisistas que se han constituido comienzan a desmoronarse poco a poco, como una escultura de hielo que se derrite al enfrentar al ardiente sol.

Existe un cambio físico que se está presentando en el organismo, pero en el cuerpo que se simula en el mundo virtual, que se encuentra más del lado de la fantasía, el sujeto prefiere regresar su edad cronológica en el ciberespacio, para lo cual es necesario primero una movilización en lo psíquico, para que después él genere en forma de simulacro, un cambio hacia un estado aparentemente ideal, que le permite según su concepción

relacionarse más fácilmente con los demás. Debido a que en el espacio virtual se puede construir un cuerpo perfecto, que no tenga fallas, ni errores, y que se puede reconstruir y reinventar constantemente, sin tener en cuenta las barreras del tiempo; pero este simulacro del cuerpo se viene abajo al realizarse contacto el cara a cara.

Además, esta distancia simbólica que se busca a través de la edad, es una forma de ubicarse en el lugar del amo con respecto a su semejante, y de este mismo modo busca el ubicarse en el lugar del padre, lo cual también se evidencio en la elección de su primera carrera. Que era la misma carrera que tenía su padre, la cual el sujeto no pudo terminar.

*“pero no tampoco me relaciono con niñas no... yo me relaciono con personas digamos... que tengan un rango de edad, de 16 hasta 25 años, también tengo gente mayor pero no sé, a mí me gusta más relacionarme con gente de mi misma edad o preferiblemente menor”*

La búsqueda de una disparidad cronológica es una forma de ubicar al otro en el lugar del esclavo y así tratar de tener más control sobre él, ya que al ser alguien más joven el sujeto puede acudir a su experiencia para manejar mejor la situación; pero esto falla, ya que, a pesar de poder mantener una conversación, en algunos casos, estas conversaciones no se convierten en un lazo más estrecho, como lo sería una amistad.

Otro aspecto importante en la relación con el otro es la forma como se cambian las máscaras en el ciberespacio, ya que el desarrollo de la sociedad actual, determinado por el discurso capitalista, hace que la tecnología avance cada vez más rápido, y así mismo, el medio en el que se desenvuelve el sujeto en la actualidad y las relaciones con el otro han cambiado. En este punto la cibertecnología es una herramienta más de la cultura, que hoy por hoy transforma los lazos sociales entre las personas e implanta un mecanismo de reconocimiento simulado.

Esto se observa cuando el sujeto dice:

*“He mentido... algunas veces mi profesión... A veces e dicho me acuerdo que estudiaba medicina, otras veces eh dije que estudiaba derecho”*

Aquí busca un reconocimiento por el otro a partir de instaurarse en un ideal social que no cumple, encontrando satisfacción en el ciberespacio al simular un ideal impuesto desde afuera; este ideal, se refiere a un modelo que se instaura en la psique del sujeto al tomar en cuenta los patrones sociales y los significantes de los padres o sustitutos, lo que

produce características ideales a las que la persona apunta o trata de ser. En este caso, el uso de cibertecnología, le permite al individuo simular una nueva identidad que le posibilita ser lo que no puede ser en su diario vivir y alcanzar logros, como el éxito económico, político o académico y evadir las limitaciones sociales.

El sujeto tiene la creencia de que carreras como el derecho o la medicina, son indicadores de éxito académico, y de un futuro éxito económico, además, el decir que estudia derecho es una forma de representar la figura del padre, ya que esto representa la ley y la norma. Pero únicamente dentro del ciberespacio, porque fuera de éste él sigue siendo la misma persona, y casi nunca logra concretar encuentros con sus nuevas amistades en el mundo físico.

En esta época, el lazo social ha cambiado, trayendo también, “transformaciones científicas y tecnológicas que imponen cuestiones prácticas para la vida cotidiana... todo se encuentra reducido a *bits*” (Baldezar, M. & Gilio, K. 2012, p. 7). Y estos *bits*, son información con la cual el sujeto construye un simulacro de sí mismo en el ciberespacio y con ello trata de fingir ser otro, porque no encuentra el reconocimiento esperado en su vida cotidiana, razón por la cual lo busca en la fantasía que forma en el mundo virtual.

*“les he mentido y si pues ahí como que me meto en ese cuento de creerme otra persona la verdad”.*

En este punto se ve cómo la fantasía ha absorbido energía de la realidad, hasta transformarse a sí misma en una nueva realidad simulada, que se hace presente en el momento que él se comunica a través de Internet. Para Fonseca (2003), si el ciberespacio es una nueva metáfora, supone esto también que reinventemos al hombre que se inserta en éste. Pues surge la posibilidad de permitirle al sujeto ser otro, ponerse una máscara e interactuar; pero detrás de esta necesidad de reinventarse, se encuentran varias falencias que tratan de ser subsanadas a través de la fantasía. Lo cual se expresa, en el momento de relacionarse por medio de las redes sociales, por el hecho de que él suele mentir.

*“lo que yo he hecho, los logros que he alcanzado, también la forma de ser mía como soy y en algunos casos, aunque por, como en esto de las redes sociales uno ya coloca su foto, pero, pues, también he dicho cosas como que de mi físico, como que soy más gordo más alto y también de mi forma de ser, he dicho que soy una persona segura, he dicho que soy una persona alegre, confiable, amable, entradora”*

Ya que hay una disparidad entre su yo ideal y su yo actual en este punto, aquellas fantasías inconscientes, como la de la eterna juventud y la perfección, se interrogan y discuten y, con esto, también se discute la castración, trayendo consigo la angustia.

### **DISCUSIÓN**

El interés del psicoanálisis se basa en estudiar el malestar humano a través de la palabra del sujeto, y develar lo que se encuentra entre líneas, para así poder llegar a comprender la realidad psíquica del cuerpo hablante.

Como primer punto se podría decir que, gracias a los avances tecnológicos actuales, el sujeto se sumerge en las selvas informáticas que se encuentran del otro lado de la pantalla, ya que al utilizar los videojuegos se puede lograr una representación imaginaria de los deseos, ya sean conscientes o inconscientes; siendo que a estos últimos, los deforman diversos procesos defensivos y discursivos. ¿Pero hasta qué punto llega el discurso capitalista a influir en esta inmersión del hombre en la máquina cibernética, teniendo en cuenta que el sujeto es responsable de su propia forma de goce?.

Como segundo punto se observa que las relaciones con el otro han cambiado en la actualidad, Ya que se vuelven un proceso de simulación de la subjetividad. Así es como se presenta en la mayoría de los casos el vínculo con el otro (semejante) en el discurso del sujeto.

Pero tanto, dentro como fuera de ciberespacio, el otro siempre está presente en la vida anímica del sujeto, a pesar de que, gracias a las nuevas tecnologías, el otro no es indispensable para la comunicación, porque puede o no estar presente en ésta.

La angustia ante el rechazo del semejante en el mundo físico, es una de las razones por las cuales el sujeto prefiere comunicarse a través del Internet, porque las conversaciones cara a cara no permiten las mismas posibilidades de escape ante el juicio del otro, razón por la cual en muchos casos el sujeto se siente defraudado de sus conversaciones fuera del ciberespacio.

Habría que preguntarse, que nuevas formas de lazo social y de goce promueve el discurso actual, fuera del ciberespacio. Teniendo en cuenta que hay dificultades que se le presentan en la vida cotidiana y de las cuales surgen diferentes sentimientos, como la alegría, la tristeza, el disgusto, entre otros, que se encuentran íntimamente ligados a la naturaleza inconsciente del ser humano, y que, cuando estas emociones no se pueden

verbalizar o descargar de forma adecuada, a través de procesos sublimatorios, se llega a pasar al acto (Freud, 1935). Ya que, según lo visto en la investigación realizada, el sujeto se relaciona con los simulacros ofrecidos por el ciberespacio; pero también busca, de alguna forma, establecer lazos fuera de éste, tal como se observó cuando refería salir con mujeres reales o encontrarse con una prostituta.

Otro aspecto, sería preguntar acerca de cómo el psicoanálisis puede llegar a expandirse, en cuanto a una labor interventiva en la cual se necesita al analista, teniendo en cuenta que la alineación del hombre con respecto al ciberespacio genera una inmersión en la que se rompen los lazos sociales con otros cuerpos. Y además, considerando que el discurso actual ofrece diversos simulacros, inclusive de atención psicológica, como una forma de respuesta a la angustia del sujeto que padece en silencio frente a una pantalla.

### **CONCLUSIONES**

En este estudio de caso se ha buscado hacer un abordaje que trascienda las ideologías pro-cibernéticas del discurso capitalista actual, y que a su vez no emita juicios ni de bien ni de mal, frente a las tecnologías actuales del ciberespacio. Sino que estudie la relación particular que establece un sujeto frente a la tecnología moderna.

La alienación del ser humano con respecto a la máquina se masifica y expande de alguna forma, debido al imperativo del superyó en la actualidad; pero aún así, la relación del yo y la tecnología presenta un factor particular, que es el síntoma, una forma de goce propia de cada sujeto. Aunque gracias a los avances tecnológicos el sujeto pueda anclarse a nuevas formas de goce, éstas siempre responderán a lo particular y único de cada animal humano.

El devenir humano, que se da conforme pasa el tiempo histórico discursivo, hace que en la sociedad se presenten diversos cambios en cuanto a la forma cómo el sujeto se relaciona con el medio en que vive y que lo rodea, y por ende, también, se den cambios en las relaciones que este ser establece con sus semejantes, y claro está, esto influye en la modo cómo el ser humano construye y reconstruye su realidad.

En cuanto a estos cambios, cabe destacar que el papel que juegan las tecnologías que la humanidad ha creado cambia constantemente (Orozco, 2009); además, el papel de la tecnología, gracias al discurso capitalista, pasa de ser algo importante a ser algo fundamental, y en algunos casos, indispensable y problemático para relacionarse con el

mundo, hasta llegar a convertirse en un velo que impide la relación con el otro, ya que el sujeto prefiere estar frente a un objeto que simula la realidad, tal como lo refiere Žižek (2010), al decir que el ciberespacio genera una clase de inmersión proto-psicótica en un mundo de alucinaciones, que sobrepasa las restricciones de la Ley simbólica.

Teniendo en cuenta esto, se logró desarrollar una explicación que considera las dinámicas inconscientes de un sujeto que está inmerso en un período histórico en el que la presencia de la cibertecnología y la relación con ella parece ser vital e ineludible. Por tal razón, se estudió este fenómeno a través de la escucha de la palabra de un sujeto, atendiendo a las diferentes posiciones que asume, dentro de su psique y su subjetividad, frente a las invasiones tecnológicas de la sociedad postmoderna.

Pero los resultados obtenidos, tal como se mencionó al principio, se encuentran limitados por la forma particular de goce del sujeto de estudio, por ende deben tomarse desde la lógica del uno por uno, porque, tal como lo plantea Soler (2001), el síntoma es un lazo singular y único, válido para cada sujeto, por lo tanto no se puede generalizar.

Además, en cuanto a lo nuevo de esta investigación, se puede nombrar, también, que no existe, hasta el momento, una investigación que aborde el papel de las nuevas tecnologías en el diario vivir del sujeto desde el punto de vista particular que se toma en este proceso de estudio. Por tal razón, esta investigación pudo arrojar datos novedosos de un suceso que aunque estudiado desde el contexto regional, se refiere a un fenómeno global.

También se buscó generar un espacio crítico en el que el sujeto mismo se auto cuestione frente a su deseo y se responsabilice de su propia forma de goce, para lo cual fue necesario recolectar datos, en los que surgieron diversos significantes, ya que a través de estos, se logró llegar a hacer consciente lo inconsciente por medio de la palabra. Teniendo en cuenta esto, se buscó develar lo que se encuentra en la relación entre la fantasía y la forma de goce presente en las nuevas tecnologías, y además cómo ello se relaciona con la manera en la que se establece un vínculo con el otro, en la sociedad actual.

En este proceso de autorreflexión, el sujeto se cuestionó en cuanto a su relación con respecto a los otros de sexo femenino, y se esbozó un cambio, tal como consta en la investigación: él pasó de no querer relacionarse con ellas fuera del ciberespacio, a estar



dispuesto a enfrentar la angustia que representa la mujer, primero con una prostituta y luego con amigas con las que sale en la realidad cotidiana.

### **RECOMENDACIONES**

Según Freud (1923), en Psicoanálisis se entiende que en la mente del sujeto hay contenidos que el yo no quiere traer a la conciencia porque no los soporta, siendo que a través de la fantasía se pueden expresar muchos de estos contenidos. Cuando el sujeto se sumerge en el ciberespacio, puede recrearse y superar las limitaciones de la vida cotidiana. En este orden de ideas se podría decir que existe una reconstrucción simulada del yo, con la cual el sujeto de estudio, también trata de buscar una satisfacción mítica perdida, a través de las tecnologías modernas que dan cuerpo a la invitación del superyó a gozar, mientras trata de encontrar un objeto irrepresentable en el mundo de la realidad cotidiana, del cual la tecnología moderna solo ofrece fragmentos.

Por esto, es pertinente el hecho de que se estudie en el contexto de la globalización, cuál es el papel que el sujeto asume frente a estas nuevas tecnologías, y el papel que ellas tienen, tanto en el funcionamiento de la subjetividad, como en el establecimiento del lazo social. Además, teniendo en cuenta que en la actualidad las formas de relación están cambiando rápidamente, se recomienda profundizar la forma de explicación socio-crítica y psicoanalítica del malestar humano, con el fin de develar los nuevos síntomas contemporáneos que puedan surgir en la sociedad.

El discurso psicoanalítico, no se agota en el diván, pero, al realizar estudios similares a éste, es importante mencionar que las respuestas que se puedan encontrar no deben permanecer solo en el horizonte del sentido, sino que deben trascender este aspecto, para dar génesis a una explicación que descifre el sin sentido del goce.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baldesar, M. & Gilio, K. (2012). *Cibercultura y convergencia: contribuciones de kerckhove*. Madrid, España: Académica Española.
- Baudrillard, J. (2005). *El terrorismo la 4ª guerra mundial esta en otra parte*. Recuperado el 27 de diciembre de 2012 de: <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Baudrillard/TraducBaudrillard.htm>
- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Bongarrá, A. (2010). Docentes de la generación "y", *Revista de la universidad de Palermo*, 15, 169-173
- Bonilla, E. & Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Cage, D. (2008). Introducción. En V. Montagnana, (Eds.). *Videojuegos una nueva forma de cultura*. (pp. 7-9). Barcelona, España: Ediciones Robín Book.
- Castaño, I. (1999). *Consultor estudiantil* (Vol. 1). Bogotá, Colombia: Prolibros Ltda.
- Chemama, R. (2002). *Diccionario del psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1090*. Recuperado el 10 de octubre de 2013 de: [http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley\\_1090\\_2006.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2006/ley_1090_2006.html)
- Correa, E. (2007). La investigación en psicoanálisis: el interés capital en mi vida Freud. *ERINIAS, 1 Marzo*, 130-141.
- Creus, A. (2007). *Simulación y control de procesos por ordenador*. Barcelona, España: Macrombo S.A.
- Deville, G. (1980). *Carlos Marx el capital de resumido por Gabriel Deville*. Bogotá, Colombia: Graficas Modernas.
- Engels, F. (1978). *El papel el papel del trabajo en la transformación del mono en hombre*. Medellín, Colombia: Ediciones Pepe.
- Enríquez, O. (2012). *Psicoanálisis y contemporaneidad*. San Juan De Pasto, Colombia: Editorial Universitaria-Universidad De Nariño.
- Espinosa, G. & Vargas, G. (2000). *Consultor personajes*. Bogotá, Colombia: Prolibros Ltda.

- Fonseca, V. (2003). Ciberespacio: reinventando la metáfora de lo humano *Bibliotecas*. (21) 1, 5-17.
- Forero, A. (1999). *Pedagógico universal*. Bogota, Colombia: Prolibros Ltda.
- Freud, S. (1913/2002). *Tótem y tabú*. Bogotá, Colombia. Ediciones Esquilo Ltda.
- Freud, S. (1920/1984). *Psicología de las masas y análisis del yo*. En Obras Completas. (Vol. 21). Buenos Aires, Argentina: Amorrourto.
- Freud, S. (1923/1992). *El yo y el ello*. En Obras Completas. (Vol. 19). Buenos Aires. Argentina: Amorrourto.
- Freud, S. (1930/1987). *El malestar de la cultura*. En El malestar de la cultura y otros ensayos. Madrid, España: Editorial Alianza.
- Freud, S. (1935/1991). *La silueta de un acto fallido*. En Obras Completas. (Vol. 22). Buenos Aires. Argentina: Amorrourto.
- García, D., Hernández, J., Salesansky, A., Brito, J., & Sánchez, T. (2006). Cibercultura: adaptación y psicopatología. *Revista de la asociación española de neuropsiquiatría*, 26 (98), 253-264.
- Gil, A. & Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona España: Rambla del Poblenou.
- González, L., Marquinez, G., Rodríguez, E., & López, E. (1986). *Diccionario de filosofía*. Bogotá, Colombia. Editorial El Búho.
- Greenfield, D. (1999). *Virtual addiction: Sometimes New Technology Can Create New Problems*. Recuperado el 27 de junio de 2013, de: <http://stillwaterscounseling.com/Internetaddiction.pdf>
- Griffiths, M. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers [Versión electrónica], *Education and Health*, 27, 3-6. Recuperado el 10 de octubre de 2013, de: <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh271mg.pdf>
- Habermas, J. (1990). *Conocimiento e interés*. Buenos Aires, Argentina: Taurus.
- Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses (2012) *Boletines Estadísticos Mensuales 2012*. Recuperado el 30 de diciembre de 2013 de: <http://www.medicinalegal.gov.co/index.php/estadisticas/gcrnv/611-boletines-estadisticos-mensuales-2012>
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. México. Fondo de Cultura Económica.

- Lacan, J. (1955/1975). *Seminario3 el Otro y la psicosis*. Obras Completas. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (1956/2002). *El seminario sobre la carta robada*. En Escritos I. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Laplanche, J. & Pontalis, J. (1981). *Diccionario de psicoanálisis*. Barcelona, España: Labor S.A.
- Ministerio de Salud (1994). *Resolución Numero 8430 De 1993*. Recuperado el 30 de octubre de 2013 de:  
<http://www.minsalud.gov.co/Normatividad/RESOLUCION%208430%20DE%201993.pdf>
- Montagnana, V. (2008). *Videojuegos una nueva forma de cultura*. Barcelona, España: Grupo Robin Book.
- Orozco, L. (2009). Internet y recursos en línea como alternativas terapéuticas para trastornos de abuso o dependencia a sustancias: una revisión de los recursos disponibles *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 39, 79-87. Recuperado el 8 de octubre de 2013, de la base de datos Redalyc
- Pachuk, C. & Friedler, R. (2008). *Diccionario de psicoanálisis de las configuraciones vinculares*. Recuperado el 24 de octubre de 2013:  
<http://psikolibro.blogspot.com/2008/04/yo-horror.html>
- Roa, M. (1997). *Educación en tecnología y computación*. Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Roudinesco, E. & Plon, M. (1997). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Saltzman, M. (2001). *Como diseñar videojuegos*. Barcelona, España: Norma Editorial S.A.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación cualitativa*. En Programa de especialización en Teoría Métodos Y Técnicas de investigación social. (Vol. 4) Bogotá, Colombia: ARFO Editores e Impresores Ltda.
- Santamaría, R. (2002). Acerca del método psicoanalítico de investigación, *Universidades*, 23, 49-63. Recuperado el 1 de noviembre de 2013, de de la base de datos Redalyc
- Soler, C. (2001). *El padre síntoma*. Medellín, Colombia: Asociación Foro del Campo Lacaniano de Medellín.

- Turkle, S. (2011). *Alone Together*. New York, estados unidos: Basic Books.
- Virilio, P. (1998). *La máquina de visión*, Madrid, España: Ediciones Cátedra, s.a.
- Virilio, P. (2006). *Velocidad y política*. Buenos Aires, Argentina: La Marca Editora.
- Žižek, S. (1992). *El sublime objeto de la ideología*. México. Siglo Veintiuno Editores, s.a. de c.v.
- Žižek, S. (2006). *Órganos sin cuerpo sobre Deleuze y consecuencias*. Valencia, España: Pre-Textos.
- Žižek, S. (2006). *Visión de paralaje*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Žižek, S. (2010). *Lo real del ciberespacio*. Recuperado el 25 de octubre de 2013, de: <http://bibliotecaignoria.blogspot.com/2010/01/slavoj-zizek-lo-real-del-ciberespacio.html>

# **ANEXOS**



## **FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El presente consentimiento tiene el fin de informar al participante sobre la investigación, así como su participación en ella.

La presente investigación cuenta con el aval de la Universidad de Nariño, y será conducida por el estudiante de psicología Duvan David Jaramillo Palacio. El objetivo de este estudio es: develar la influencia que tienen las nuevas cibertecnologías en los arreglos fantasmáticos de goce y en la estructuración del lazo social de un sujeto en la ciudad de Pasto.

Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas dadas, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

## **CARTA DE AUTORIZACIÓN**

Acepto participar voluntariamente en esta investigación conducida por: Duvan David Jaramillo Palacio

He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es: develar la influencia que tienen las nuevas cibertecnologías en los arreglos fantasmáticos de goce y en la estructuración del lazo social de un sujeto en la ciudad de Pasto.

Me han indicado también que tendré que responder una entrevista,

Reconozco que la información que yo entregue en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento, que la investigación no representa ningún riesgo y que

puedo retirarme cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

En constancia se firma en Pasto a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año 2014.

\_\_\_\_\_  
Firma del Participante

\_\_\_\_\_  
Cédula de Ciudadanía