

XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

Vínculos inter-virtuales: un análisis teórico de un caso de des-corporización en lo romántico.

Stagno, Valentina.

Cita:

Stagno, Valentina (2023). *Vínculos inter-virtuales: un análisis teórico de un caso de des-corporización en lo romántico*. XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-009/917>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ebes/DpT>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

VÍNCULOS INTER-VIRTUALES: UN ANÁLISIS TEÓRICO DE UN CASO DE DES-CORPORIZACIÓN EN LO ROMÁNTICO

Stagno, Valentina

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

Los avances tecnológicos que acontecen desde hace años y que siguen innovando día tras día han llevado a que una gran porción de la población mundial utilice la internet y sus posibilidades en lo cotidiano. Un aspecto que no ha quedado por fuera es el de las relaciones interpersonales. Puntualmente lo romántico, amoroso y sexual se han expandido a horizontes nuevos que, sorprendentemente, muchos eligen y disfrutan. Específicamente, se aborda en el presente escrito un caso periodístico sobre Matías O., un joven Argentino, que contrajo matrimonio con Lauren W., una mujer Estadounidense. Lo que este caso tiene de sorprendente es que fue furor en las redes ya que estas personas, al momento de casarse y pasado más de un año de su unión legal, jamás se habían encontrado presencialmente. Su amor surgió como fruto de interacciones entre sus avatares en un videojuego, amor que fue tan fuerte que se expandió más allá del juego. La finalidad de abordar este caso a través de una revisión teórica de investigaciones es reflexionar sobre ámbitos que la psicología estudia desde sus inicios: lo social, lo amoroso, y alguna de sus modalidades.

Palabras clave

Vínculos Interpersonales - Tecnología - Realidad - Descorporización

ABSTRACT

INTER-VIRTUAL RELATIONSHIPS: A THEORETICAL ANALYSIS OF A CASE OF DISEMBODIMENT IN THE ROMANTIC AMBIT

Technological advances that have been taking place for years and that continue to innovate day after day have led a large portion of the world population to use the Internet and its possibilities on a daily basis. One aspect that has not been left out is that of interpersonal relationships. Occasionally the romantic, loving and sexual have expanded to new horizons that, surprisingly, many choose and enjoy. Specifically, this paper addresses a journalistic case about Matías O., a young Argentine, who married Lauren W., an American woman. What is surprising about this case is that it was all the rage on the internet since these people, at the time of their marriage and more than a year after their legal union, had never met in person. Their love arose as a result of interactions between their avatars in a video game, love that was so strong that it expanded beyond the game. The purpose of addressing this case through a theoretical review of papers is to reflect on areas that psychology has studied since its inception: the social, the loving, and some of its modalities.

Keywords

Interpersonal relationships - Technology - Reality - Disembodiment

Introducción

Hace años, pocos habrían podido imaginar la gran importancia que hoy tienen las tecnologías de la información y la comunicación -TICs de aquí en más- en la cotidianidad de las personas. Gracias al creciente avance de la ciencia informática y al fácil acceso a ella, muchas costumbres han atravesado enormes cambios, lo cual se ha visto, probablemente, acrecentado debido a la pandemia mundial de Covid-19, donde los dispositivos se volvieron la posibilidad de mantener contacto con el exterior.

Hoy en día, las cartas se han transformado en mensajes de texto instantáneos, las libretas en Word, y las radios en programas grabados llamados "Podcast" para oír en cualquier lugar a toda hora. Del mismo modo, las formas de relacionarse con los demás también se han modificado, ya que los lazos familiares, de trabajo, de amistades, e incluso amorosos, pueden mantenerse, y hasta formarse, a distancia, contando solo con una conexión a internet. En este sentido, cabe destacar el matrimonio contraído por Matías O., un joven argentino de 37 años, y Lauren W., de nacionalidad estadounidense y de 32 años, que se casaron legalmente como millones de personas lo hacen cada año. Lo que los distingue de los demás es que la modalidad para su matrimonio fue a través de la web, debido a que nunca se habían encontrado físicamente.

Su relación comenzó gracias a que ambos eran jugadores de "Second Life" (Linden Lab, 2003), un juego de realidad virtual. Allí, a través de sus personajes, se enamoraron y comenzaron a comunicarse por fuera del juego, lo que llevó a que, tiempo después, decidieran casarse.

Este hecho pone en jaque la cuestión de los cuerpos y la presencialidad al hablar de los vínculos interpersonales y los lazos sociales, y es la finalidad del presente escrito analizar dicho fenómeno social desde autores como Neri, Turkle, Salazar, entre otros.

Desarrollo

El caso de Matías y Lauren

El caso analizado fue hallado a través de internet, como una noticia de actualidad titulada "Una estadounidense y un salteño se enamoraron siendo "avatares", se casaron por Zoom y toda-

vía *no se conocen*" (Illbele, 2022). Durante la misma, Florencia Illbele, periodista de Infobae a cargo de la nota, cita a los protagonistas y dice que, al conocerse por el videojuego, ambos sintieron una conexión instantánea, sin conocer la apariencia, edades ni el género real el uno del otro. Ambos interpretaban mujeres en el juego, y las conversaciones iniciaron debido a su gusto similar por la música, lo cual trascendió en charlas cada vez más profundas, sobre varios temas, para pasar luego a videollamadas por Whatsapp. Ninguno tenía expectativas sobre la apariencia del otro, pues su interés estaba puesto en la gran conexión emocional que los dos sintieron.

Acercamiento a la distancia

En 2015, Tello Navarro teoriza sobre las interacciones virtuales y algunos elementos que se relacionan con las mismas, como las emociones y el cuerpo. Cita a Lardellier (2004), quien asegura que las emociones son igual de intensas cuando acontecen en lo virtual o en lo real. Lauren y Matías regalan un claro ejemplo, ya que sintieron atracción debido a gustos e intereses similares, sin ninguna expectativa sobre lo físico, llevando la atención a la ausencia del cuerpo. Si bien es en este en el cual se perciben las emociones, no hace falta el contacto cercano en términos espaciales para sentir nervios, alegría o amor (Tello Navarro, 2015). Es más, según lo sostenido por Citro y Puglisi (2015) existe cierto prejuicio sobre la calificación de algunas interacciones virtuales como "inauténticas" por el hecho de ser *en* lo tecnológico, lo cual tendería a deslegitimar estos modos de relacionarse con los demás. En su desarrollo, mencionan a Bauman (2000), quien afirmaba que las relaciones serían "volátiles e inestables" en comparación al pasado. Si se retroceden muchos años, sería inimaginable pensar al cortejo mediado por aparatos electrónicos. Ni hablar, en este caso, sobre la conformación de un vínculo sentimental a través de un videojuego, luego traspuesto a la realidad física como compromiso y deseo de unión. Y, si bien existe en Matías y Lauren un anhelo por conocerse presencialmente, este anhelo no invalida su relación como tal, ya que, si es sentimental, recíproca, consentida, y legal, ¿Por qué sería menos válida que las relaciones conformadas en el "cara a cara"? Esto, que podría ser entendido como "descorporización" por algunos autores (Citro y Puglisi, 2015; Illouz, 2007, citado en Builes Correa, 2019; Ucre, 2015), hace referencia al cuerpo como dejado a un lado en lo que respecta a la relaciones virtuales, que podría contar con aspectos positivos o negativos. En cuanto a los negativos, se mencionan, por ejemplo, la posibilidad de crear inseguridades en la pareja y una consecuente persecución y control de la actividad del otro (Builes Correa, 2018), y el peligro de facilitar una "exacerbación de la violencia discursiva" (Citro y Puglisi, 2015), dado que no está la presencia del otro para imponer un límite al discurso propio; también causa revuelo el hecho de que podría llevar a una "textualización del Yo" (Tello Navarro, 2015), en tanto el sujeto que se presenta inicialmente en las redes racionaliza y practica su discurso, pla-

nifica como presentarse ante la mirada ajena, así como a sus gustos e intereses, que podría compararse con lo que Citro y Puglisi denominan como "diálogo inauténtico" (2015).

Sin embargo, es justamente por la descorporización involucrada en estas relaciones interpersonales, signadas por la existencia puramente virtual, que podría pensarse que la comunicación fluye más fácilmente, que los prejuicios físicos se dejan a un lado, así como mencionan los protagonistas del caso que poco era su interés en la apariencia del otro; aún más, sus avatares, que incluso eran dos mujeres, fueron las primeras en casarse en el juego "second life" debido a la gran atracción conformada entre sus creadores. Además, hoy en día se posibilita que se discutan temas controversiales o muy personales que involucran aspectos muy íntimos o vergonzosos en las primeras etapas del cortejo (Citro y Puglisi, 2015), lo cual, podría suponerse, facilita el descarte del otro debido a diferencias de pensamiento o el afianzamiento en caso de que las conversaciones sean significativamente buenas para los involucrados en las mismas.

Vínculos Virtuales

Turkle aseguraba ya en 1997 que en la web podrían encontrarse matrimonios ciberespaciales. Afirma, a su vez, que el gran alcance y uso de la red causaría cambios en todo ámbito del ser humano, desde pasatiempos hasta la sexualidad e identidad de los individuos. Algo que se repite en lo cibernético es la interrelación con otras personas, sobre lo que la autora teoriza que las relaciones con los otros podrían volverse increíblemente íntimas, sin necesidad de que esos lazos estuvieran mediados por una conexión física. Pues, como manifiesta luego de dar ciertos ejemplos sobre las acciones en pantalla, la vida real no es muy diferente a la vida virtual, y hasta dice que algunos frequentadores de juegos virtuales dan más prioridad a estos que a lo que llamamos vida real. Así, lejos de ser solo frases y juegos, lo que se presenta en las realidades virtuales como palabras, se vuelven hechos en la realidad objetiva.

Inmediatamente puede ejemplificarse la teoría de Turkle (1997) con el matrimonio entre Matías y Lauren. Como la autora menciona, no solo se da la existencia de matrimonios ciberespaciales, como fue el caso de nuestros protagonistas, que inicialmente se casaron en "Second Life", gracias a la propuesta de Lauren, y desde allí se preguntaron por qué no hacerlo en la realidad. El punto está en que el video juego disponía ya de por sí con una realidad, una realidad virtual, donde ambos contaban con un personaje que lejos de ser meramente ficticio era un reflejo de ellos, y cuya virtualidad fue tan fundamental para el matrimonio como lo fue el plano objetivo de la realidad.

Adicionalmente, cuando la autora declara que, entre otros ámbitos, la sexualidad también habría atravesado cambios gracias a la cibernética, se hace evidente que Matías y Lauren son un ejemplo apropiado de ello. Lejos de ser la sexualidad un simple encuentro sexual entre personas cuya atracción es física, ellos han demostrado que las fantasías y deseos superan ese

aspecto, específicamente cuando Lauren asegura, en la nota, que le importaría poco si Matías hubiera sido anciano o de otra etnia, ya que lo que ambos disfrutaban fue, y es, la conexión que demostraban en sus conversaciones. Se volvieron un apoyo incondicional el uno para el otro, demostrado en sus conversaciones diarias y extensas sobre todos los ámbitos en sus vidas. A su vez, se demuestra en este caso que las relaciones efectivamente pueden volverse íntimas sin necesidad de existir un contacto físico, pues este matrimonio ya tiene más de un año de antigüedad, y, si bien ambos desean conocerse en persona para tocarse y besarse, su lejanía no ha impedido que su matrimonio funcione de maravilla a la distancia.

Además, gracias a Turkle (1997), confirmamos que las redes, lejos de ser un espacio más en la vida cotidiana, son en realidad la extensión, y hasta espacio protagonista, para muchas personas, en tanto es usado incluso para expandir la presencia física, sin necesidad de viajar horas y horas, sino tan solo con poner en “prendido” una cámara de video que permita conversaciones sincrónicas entre personas que podrían estar alejadas por miles de kilómetros, como es el caso de Matías y Lauren.

Esta extensión que hace tanto mencionaba Turkle (1997) se corresponde con la creencia expuesta por Citro y Puglisi (2015), según quienes la red es entonces un nuevo horizonte, alargamiento del mundo cotidiano, que demuestra que el humano convive con transformaciones constantes y nunca es acabado... y si el humano se transforma, ¿por qué no se transformarían las relaciones?

TICs como influencia, no como espacio per se

Hay quienes reflexionan sobre las relaciones en red como necesariamente acompañadas de lo presencial/físico. Puede volver a citarse a Bauman (2005, citado en Builes Correa, 2019), que afirmaba que las relaciones creadas mediante lo cibernético responderían a una búsqueda exprés de satisfacción, volviendo al amor algo superficial, un método de recreación, en contraposición a los “vínculos duraderos” anteriores. Asimismo, según Eguiluz (2014, citado en Builes Correa 2019), los lazos de familia y matrimoniales podrían verse debilitados debido al posicionamiento del otro como mercancía por el hecho de que las pautas de la seducción y cortejo habrían visto modificaciones en la actualidad.

Se podría sostener, gracias al matrimonio de Matías y Lauren, que lo anterior no necesariamente es cierto, ya que en este caso, la relación entre estos no es exprés ni responde a una búsqueda de entretenimiento; al contrario, el entretenimiento se dio inicialmente de por sí en el juego en el que se conocieron, donde a través de sus avatares recrearon sus personalidades con ciertos cambios, ocasionando, justamente, un amor puro: su amor creció por sus intereses, por sus gustos musicales, por cómo pensaban la vida y transcurrían sus cotidianidades en la red y en lo “real”, llevando a que ese encuentro creara el deseo de una unión legal y compartida con sus seres queridos, aún

estando a miles de kilómetros separados geográficamente.

A su vez, podría suponerse una dificultad al pensar lo virtual como real, como extensión, ya que, por ejemplo, Builes Correa (2019) entrevistó a varias parejas con la finalidad de entender la participación del internet en la conformación o mantención de las mismas. Así, recabó que algunos consideraban a las redes como posibilitadoras de las relaciones en instancias del conocer al otro, e incluso para mantener las relaciones y el deseo sexual en momentos donde los integrantes de las parejas se veían separados espacialmente. Esto derivó en la percepción de que lo virtual, al hablar sobre el ámbito de la sexualidad, no podría reemplazar lo físico. Podría hipotetizarse aquí que existe en la sociedad, aún hoy en día, la consideración de la sexualidad como sinónimo de lo corporal. Esta concepción deja de lado el hecho de que las fantasías, los deseos, los gustos, los sentimientos y las emociones, entre muchos otros aspectos vitales, también conforman a la sexualidad, demostrando que esta no se corresponde únicamente con lo genital, y, en consecuencia, tampoco tendría que ser pensada como exclusivamente ligada al encuentro físico.

Matías y Lauren, como se mencionó anteriormente, viven un matrimonio pleno y feliz en donde las distancias para nada son un impedimento, sino un factor más en sus vidas.

La red... ¿reproducción o simplemente acción?

Siguiendo la línea de la reflexión sobre lo real-virtual, y considerando lo expuesto por Neri (2001) en “*Singularidad en la red... o el juego de estar cerca y lejos simultáneamente*”, podría mencionarse el matrimonio de nuestros protagonistas como lo que el autor llama una “reproducción fragmentada” de la realidad. Esto se debe a su creencia de que lo virtual puede ser separado de lo real como entidades propias, donde se dan repeticiones de lo que acontece en dichos espacios. En el videojuego, Lauren, o su avatar, le propuso casamiento al avatar de Matías, que dio lugar a la reflexión de, si podían amarse en el juego, ¿por qué no en la vida real? Como se sabe, esto llevó a su unión, donde no solo ellos fueron convocados, sino también sus amigos y familiares, así como sucedió en la ceremonia del videojuego.

Continuadamente, Neri (2001) asevera que, gracias a la inmediatez sincrónica que permiten las tecnologías, se ha producido un quebramiento de barreras culturales, en tanto lo que se conoce como límites espacio-temporales no tiene demasiado peso en lo virtual, ya que personas de diferentes países con distintas bandas horarias pueden encontrarse en lo cibernético a modo de estar separados tan solo por una pantalla. La fuerte conexión emocional entre Lauren y Matías hace de perfecto ejemplo de cómo puede trascenderse lo cultural y temporo-espacial, en tanto sus límites no forman parte de lo cibernético, espacio que, para la pareja, y sus demás ocupantes, posee status de real. Por eso no hubo diferencia entre su deseo por unirse en el videojuego y en la realidad externa a lo virtual.

Los otros como reguladores

Un artículo actual escrito por Salazar y Morales (2016) problematiza las relaciones amorosas y su conexión con las tecnologías. Primeramente, es importante tener en cuenta que este artículo estudió jóvenes (hasta los 29 años de edad). Sin embargo, lo que se expone al respecto concierne a la mirada de los otros sobre una relación amorosa, por lo que parece pertinente tomar la idea de estos autores y reflexionar al respecto.

En su conversación con la periodista previamente mencionada, Lauren destaca la reacción de su madre cuando le comunicó que se casaría con una persona de otro país que jamás había visto en persona. La estadounidense afirma que la mirada de su madre reflejó preocupación, como preguntándose si su hija estaba loca. Al final, la madre de Lauren razonó lo que su hija le contó, y le aseguró que lo único que le preocupaba era su felicidad, y que de allí en más se terminó la cuestión.

Esto, en palabras de Salazar y Morales (2016), podría entenderse como un monitoreo de la relación, que es justo destacar puesto que el presente análisis considera el fuerte aspecto social y cultural involucrado, en tanto se han unido dos culturas diferentes, a través de dos personas desconocidas entre sí -presencial y físicamente hablando-.

Lo que mencionan los autores es que, al darse una relación de índole amorosa, es bastante frecuente que actores sociales externos a dicha relación hagan de reguladores de los vínculos. En otras palabras, familiares y grupos de amistades, entre otros, suelen juzgar aspectos de relaciones ajenas, lo que se ha visto incrementado por las redes de comunicación instantáneas, donde muchos creen tener derecho a un decir sobre la vida de los demás. En el caso de Matías y Lauren, esto puede observarse en tanto la madre de ella reaccionó extrañada a la decisión de su hija, e incluso, al hecho de que su historia se haya vuelto tan polémica que medios de comunicación la han difundido. Eso ha ocurrido, posiblemente, por el alcance de las noticias que viajan la web, y, por otra parte, porque los protagonistas de esta historia han demostrado que las tecnologías no son solo parte del entretenimiento o el trabajo, sino que van más allá, entrometiéndose, en mejor o peor medida, en la cotidianidad de diversas poblaciones con las más distintas características.

Conclusiones

Si bien el caso que se aborda en el presente escrito involucra a dos personas, el simple hecho de que sucedan estos cambios vanguardistas en lo relacional y en lo social justifica y obliga a que la comunidad de la Psicología reflexione sobre estas temáticas. Este tipo de relaciones a la distancia, si bien son menores en número, crecen día a día por las posibilidades que otorgan las tecnologías. Es por esto que es fundamental que se problematice la consideración del espacio real o físico como instancia esencial en los vínculos interpersonales.

No solo se conforman nuevas relaciones amorosas románticas en las redes, también se mantienen algunas formadas en lo pre-

sencial, y no necesariamente amorosas, sino también familiares y entre amistades que se ven distanciadas por lo geográfico. Finalmente, es sumamente interesante lograr contrarrestar prejuicios sociales y consideraciones que establecen una u otra cosa como normal o como buena o mala, ya que el surgimiento de nuevas modalidades relacionales, siempre y cuando los involucrados sean capaces de consentir los intercambios, no hace más que abrir a posibilidades que tal vez son impensadas o sorprendentes, pero que al fin y al cabo, funcionan al volver a las emociones y sentimientos protagonistas de los intercambios, derribando barreras espaciales y limitaciones culturales.

BIBLIOGRAFÍA

- Builes Correa, M. V. (2019). Cercanía y desasosiego: usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). en parejas de la ciudad de Medellín-Colombia. *Palabra: Palabra que obra*, 19(1), 121-133.
- Citro, S. V., & Puglisi, R. S. (2015). Ser-en-el mundo carnal, Ser-en-la red virtual: Desafíos para una antropología de las subjetividades-corporalidades contemporáneas.
- Illbele, F. (2022). *Una estadounidense y un salteño se enamoraron siendo "avatares", se casaron por Zoom y todavía no se conocen*. Infobae. Recuperado de <https://www.infobae.com/sociedad/2022/02/06/una-estadounidense-y-un-salteno-se-enamoraron-siendo-avatares-se-casaron-por-zoom-y-todavia-no-se-conocen/>
- Linden Lab (2003). *Second Life*. <https://secondlife.com/>
- Neri, C. (2001). *Singularidad en la red... o el juego de estar cerca y lejos simultáneamente*. En *Bytes y Papel*. Buenos Aires: Ed. Lo digital.
- Neri, C. (2005). *Vínculos mediados por tecnología*. En *No todo es Click*. Buenos Aires: Ed. Papeles y Bytes.
- Rodríguez Salazar, T., y Rodríguez Morales, Z. (2016). *El amor y las nuevas tecnologías: experiencias de comunicación y conflicto*. En *Hacia una sociología del amor: representaciones y prácticas en jóvenes de la zona metropolitana de Guadalajara*. Universidad de Guadalajara, México.
- Tello Navarro, F. (2015). *El Amor Virtual: Una representación*.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Introducción. Barcelona: Ed. Paidós.
- Ucre, M. (2015). Narración y navegación: la vida como hipertexto en el entorno digital. En *IV Jornadas Internacionales de Hermenéutica. Hacia una hermenéutica neobarroca: mestizaje, imagen, traducción*". Universidad Católica Argentina.