

VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en  
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos  
Aires, Buenos Aires, 2014.

# La interacción persona-otro en el mundo digital.

Gomes Morgado, Emmanuel.

Cita:

Gomes Morgado, Emmanuel (2014). *La interacción persona-otro en el mundo digital*. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-035/28>

*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>.*

# LA INTERACCIÓN PERSONA-OTRO EN EL MUNDO DIGITAL

Gomes Morgado, Emmanuel

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

El presente trabajo comprende una serie de reflexiones elaboradas durante el cursado como psicólogo en formación de la materia "Informática, Educación y Sociedad", en la Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. En el mismo se problematizará sobre la forma de comunicarse mediante la tecnología digital, como también acerca de las características de la conceptualización del otro (es decir, la manera de entender a la otra persona) en el proceso de interacción vía red. Se desarrollarán conceptos referidos a la flexibilización de la identidad en el mundo virtual, el reciclado de identidades (Neri, 2001) y la subjetivación del tiempo, que derivarían del tipo de comunicación con el otro en la red de redes. Los resultados de la problematización mostrarán que la tecnología digital, en tanto mediadora en la interacción persona-otro (Neri, 2006) otorga cierta predisposición hacia la incomunicación, debido a la imposibilidad por parte del sujeto a conceptualizar y/o entender al otro como un sujeto separado de sí mismo en sentido pleno.

## Palabras clave

Tecnología digital, Comunicación virtual, El otro

## ABSTRACT

### THE PERSON-OTHER INTERACTION IN THE DIGITAL WORLD

This work comprises a series of reflections made during the course as a student of the subject "Information, Education and Society" at the Faculty of Psychology, University of Buenos Aires. It will be put into question the way of communication in digital technology, as well as on the characteristics of the conceptualization of the other (i.e. the way to understand the other person) in the process of interaction via network. Concepts related to the flexibility of identity in the virtual world will be developed, as well as recycling of identities (Neri, 2001) and the subjectivation of time, which result from the type of communication with others in the network of networks. The results of the problematization will show that digital technology, as a mediator in the person-other interaction, (Neri, 2006) gives a certain predisposition towards isolation, due to the inability of the subject to conceptualize and/or understand the other as a subject separate from himself in the fullest sense.

## Key words

Digital technology, Virtual communication, The other

## INTRODUCCIÓN

A partir de la década de los 80's del siglo XX (con la llegada de la computadora personal) se han gestado una serie de cambios referentes al proceso de comunicación entre individuos mediante ordenadores. Se realiza un cambio de mirada acerca de las características de la interacción: si antes la interacción era del orden "persona-ordenador", a partir de los 80's se piensa en la interacción "persona-persona", mediada a su vez por el ordenador (Neri,

2006). Se considera aquí a la tecnología digital como herramienta técnica mediadora en sentido vigotskyano (Vigotsky, 1988), en tanto esta "(...) realiza transformaciones en los otros y en el mundo a través de los otros" (Neri, 2006, pp. 21-22). Uno de los propósitos del presente trabajo radica en indagar respecto de esos *otros* presentes en la comunicación digital, a su vez comprender de qué forma entiende lo *uno* (la persona que se comunica) a lo *otro* (la persona con la cual *lo uno* se está comunicando) en una interacción mediada por "realidad virtual". El objetivo del presente trabajo implica indagar acerca de las características de los vínculos generados por la red de redes y sus derivas.

Por otra parte, se pondrá énfasis en la cuestión de la fragmentación de identidades, ya que este es un elemento vital para entender el tipo de vínculo que se forja en la red.

En el presente trabajo se hará referencia a la "tecnología digital" en tanto "artefactos derivados de la computación" (Guralnik, 2011, p. 6), dejando de lado el significado lato de "tecnología", entendida como herramienta humana para transformar la realidad.

A su vez, todos estos elementos están socio-históricamente determinados por una etapa posmoderna o líquida, donde los vínculos son de orden efímero y maleable (Bauman, 2002). En el orden político mundial, (específicamente a partir de 1979 y hasta 1995) rige la "revolución conservadora" neoliberal, (Guralnik, 2011, p. 24) promoviendo una serie de cambios políticos y económicos de orden liberal- económicos dentro del ya conocido capitalismo global.

Teniendo en cuenta esto, se coteja esta etapa líquida con el tipo de vínculo que se genera en la red, caracterizado por la velocidad que, a su vez, es vicaria de la subjetivación del tiempo en cada forma de interacción virtual (Neri, 2001). La subjetivación del tiempo está íntimamente relacionada con la idea de *otro* que se forja el individuo en dicho contexto; es decir, se indagará respecto la intención de comunicar qué a quién, y cómo. Nuevamente, la cuestión es quién es ese *otro* bajo estas circunstancias particulares.

## LA CATEGORÍA DEL OTRO

La categoría del "otro" (o de lo otro) surge en los albores de la modernidad. Allí se exige un cambio de lugar en la fundamentación de la doxa y la episteme, donde la doxa implica el saber común, y la episteme el conocimiento científico, universal y necesario. Es decir: empezar a pensar en la categoría de "lo otro" implica reflexionar acerca de la diferencia, lo diferente de uno mismo. Por otra parte, el contrato social de Hobbes es un elemento indispensable para sostener esta idea: los modernos estipulan la autoconservación como derecho, pero por otro lado el *otro* también tiene sus mismos derechos. Por esta razón surge el pacto social en tanto fundamento, con la idea de un sujeto racional, individual, autónomo y natural (Cullen, 2010).

En la actualidad existe cierta sospecha de dicho fundamento, generando lo que se denomina "deconstrucción de la modernidad"; Freud es un exponente altísimo de la duda y sospecha sobre la idea de sujeto moderno y sus derivas. Allí se sospecha y se deconstruye la

antes naturalizada idea de sujeto (en todos sus aspectos). Esta deconstrucción es llamada “horizonte de la diferencia” (Cullen, 2010). En suma, es posible pensar en dos categorías extremas para entender la diferencia: “el otro en tanto uno” y “el otro en tanto otro”. En la primera la diferencia es absorbida y entendida desde las características propias de una cultura (por ej.: el descubrimiento de América y sus consecuencias), grupo particular ó individuo. La segunda trata de analizar la diferencia desde la diferencia misma. Estos conceptos (en tanto herramientas periféricas) nos permiten pensar acerca de la fragmentación del yo, consecuencia del proceso de deconstrucción de los principios modernos en el contexto de la modernidad líquida (Bauman, 2002).

### LA FRAGMENTACIÓN DEL YO: UNA OPERACIÓN POSMODERNA

La pregunta insiste (como todo problema que se digne de serlo). Para entender quién es ese otro y qué rol juega la tecnología digital en la relación, es preciso dar cuenta del concepto de “identidad” en la red.

Existen dos formas de entender el problema de la identidad en la red: en tanto “(...) preservación de la identidad real, para permitirse licencias, o como cambio constante de identidades” (Neri, 2001, p. 47). La tensión que se genera entre ambas alude a la posibilidad de desintegrar la totalidad de la identidad (es decir, desintegrar lo *uno*). Aquí podemos pensar que si se desintegra lo uno, lo otro no será lo mismo ó no tendrá las mismas características percibidas desde lo uno (es decir, la persona que se comunica en red). Esta desintegración de la identidad (ergo: posibilidad de cambiar de género, sexo, poder interactuar en juegos *multiplayer online* al estilo *Counter Strike* con la posibilidad de matar a otros jugadores, etc.) genera flexibilidad, debido justamente a que las características estables de la personalidad se hacen ambiguas y variables en este contexto. Por otra parte se entiende que esta flexibilidad es producto de la deconstrucción de los preceptos modernos (Neri, 2001). Entonces de nuevo: en el proceso de flexibilización de la identidad, el otro adquiere características distintas a las que tendría en un universo discursivo no virtual (no mediado por tecnología digital ó fuera de la red de redes). Por otra parte esta flexibilización ocurre también fuera de la red, pero la presión social (en tanto censura) es mucho mayor que dicha flexibilización (Neri, 2001); por esta razón el mundo virtual es asidero para la flexibilización de identidades y por ende, para entender al otro de una manera flexible.

Además de la fragmentación del yo, es importante dar cuenta de la velocidad y de la responsabilidad en una comunicación vía red. Debido a la gran velocidad en que ocurren todas las interacciones, se produce un desprendimiento de responsabilidad (Neri, 2001) del contenido enunciado. A su vez, es interesante pensar acerca del grado de participación de los usuarios en las distintas redes sociales: la mayoría de los usuarios no son productores de contenidos, sino receptores pasivos de la información (Neri, 2008). Por otra parte, la participación está mediada por los deseos de los programadores al crear los distintos programas y aplicaciones. En el proceso de interacción en red existe alta velocidad, falta de responsabilidad en los contenidos y poca producción: el programa *Second Life* es un ejemplo claro. Allí se produce una realidad estática y un sujeto flexible (Neri, 2008), poco responsable (posiblemente) hacia la respuesta del otro. Desde aquí existen dos posibilidades extremas de interacción: que el sujeto (fragmentado) interaccione efectivamente (es decir, que tenga cierta representación mental de un otro sujeto, distinto a él mismo: “el otro en tanto otro”), ó que esta interacción sea en realidad un diálogo interno consigo mismo, donde el *otro* es lo *uno* (“el otro en tanto uno”). El mundo virtual (es

decir, la tecnología digital que media la interacción entre personas) otorga elementos al sujeto (fragmentación, velocidad, etc.) que lo podrían predisponer para la incomunicación (diálogo interiorizado) dentro del proceso de comunicación en red. Es decir: el puro goce (en sentido lacaniano) (Lacan, s.f.) ó el placer absoluto e ilimitado tiende a no estructurar al sujeto para interaccionar realmente con otro sujeto (tanto en el mundo mediado por tecnología digital como en el no mediado por la misma).

### VÍNCULOS RÁPIDOS

A la vez que la red fragmenta, genera grupos de pertenencia fuertes, aunque mediados por la alta velocidad de transporte de información. La alta velocidad en la interacción genera una comunicación de narcisismos (Neri, 2001). Este tipo de relación *virtual* (es decir, *real* mediada por tecnología) podría significar “(...) un modo de relación que no involucre nunca el encuentro con el otro en la realidad” (Neri, 2001, pp. 44-45).

Por otra parte, es importante aclarar que cada tipo de interacción digital tiene un tiempo de respuesta diferente; es decir, hay dispositivos más inmediatos (alta velocidad de respuesta) y menos inmediatos (menor velocidad de respuesta) (Neri, 2001). En estos dos tipos de dispositivos la subjetivación del tiempo es distinta, por lo que la calidad y tipo de comunicación con el otro podría ser diferente: a mayor inmediatez podría haber una menor conceptualización del otro en tanto sujeto separado de uno mismo, y por lo tanto una visión del otro “en tanto uno” (es decir, nuevamente, generar una “comunicación de narcisismos”).

### DISCUSIÓN

En el presente trabajo se problematizó acerca del rol y características del sujeto y del otro en la interacción mediada por tecnología digital.

En la red de redes ocurren procesos particulares exclusivos de dicha red, pero que a su vez están determinados socio-históricamente. La identidad (en tanto elementos estables de la personalidad) en el mundo digital se fragmenta, debido a la velocidad de la información, la poca responsabilidad y la pasividad en la interacción (Neri, 2001). Existen dos posibilidades límites en la manera de interaccionar con otra persona (otro) en la red, que forman los extremos de un continuo: que el sujeto (fragmentado) se comunique efectivamente (es decir, que tenga cierta representación mental de un otro sujeto, distinto a él mismo), ó que esta interacción sea en realidad un diálogo interno consigo mismo, donde el *otro* es lo *uno* (osea, él mismo). Las distintas herramientas de la tecnología digital predisponen al sujeto hacia la incomunicación, entendida esta última como la imposibilidad de entender/conceptualizar a la otra persona como distinta a un sí mismo ya de por sí fragmentado. Esta incomunicación tiende a *cosificar* al otro; es decir, a transformarlo en un objeto más del sistema de redes: al ser cosificado, el otro se convierte en un objeto natural y sin historia, indiferenciado de lo uno (es una herramienta más del sujeto).

A partir de lo expuesto se entiende que todo intento de comunicación con otro en este contexto podría ser un factor predisponente (debido a las características intrínsecas del sistema) para la cosificación, pero no suficiente.

Futuras investigaciones deberían indagar de forma más consistente las determinaciones socio-políticas y socio-históricas que dieron lugar a la globalización de la economía, dado que estas determinaciones son un elemento valorable para entender la problemática planteada. Por otra parte sería preciso realizar un estudio diferencial entre los “nativos” y los “inmigrantes” digitales:

En muy poco tiempo la tecnología ha cambiado radicalmente el comportamiento de una generación entera, y les corresponde a todos los que no son de esa generación, pero cuya vida cotidiana implica una interacción con ellos, como padres y maestros, para aprender tanto como pueda sobre los nuevos comportamientos. (Prensky, s.f., p. 13)

Las características psicológicas individuales de los sujetos también deberían ser investigadas, para cotejar la predisposición que generaría la tecnología digital a la incomunicación por un lado, con las características psicológicas particulares de cada sujeto por otro lado (posiblemente estas últimas sean factores activadores de la predisposición a la incomunicación y a la indiferenciación con el *otro* que genera el mundo virtual ó real mediado por tecnología digital).

## REFERENCIAS

Traducción del Resumen realizada por Axel Gomes Morgado

## BIBLIOGRAFIA

Bauman, Z. (2002). Prólogo. En *Modernidad Líquida*: FCE

Cullen, C. (2010, mayo). Documento presentado en el teórico de la cátedra de Problemas filosóficos en psicología, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina

Guralnik, G. (2011). Tecnología y representaciones sociales en el siglo XX: un abordaje desde el cine de ciencia-ficción. Recuperado el 8 de febrero de 2012, de [http://campus.psi.uba.ar/file.php/32/libros/Libro\\_01\\_-\\_GG\\_IES\\_apunte\\_b.pdf](http://campus.psi.uba.ar/file.php/32/libros/Libro_01_-_GG_IES_apunte_b.pdf)

Lacan, J. (s.f.). Seminario 20 - Del Goce. Recuperado el 8 de febrero de 2012, de <http://www.tuanalista.com/Jacques-Lacan/16463/Seminario-20-Del-Goce.htm>

Neri, C. (2001). Singularidad en la red...o el juego de estar cerca y lejos simultáneamente. En C. Neri, Bytes y Papel (pp. 41-50). Buenos Aires, Argentina: Editando lo Digital

Neri, C. (2006). El concepto de usabilidad y sus avatares. En C. Neri, No todo es click: usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario en la web (2da. Ed., pp. 19-52). Buenos Aires, Argentina: Libros y Bytes

Neri, C. (2008). De la primera a la segunda vida: ¿Una perspectiva a futuro? En C. Neri & D. Zalazar, *Telarañas de conocimiento: educando en tiempos de la Web 2.0* (1ra. Ed., pp. 170-175). Buenos Aires, Argentina: Libros y Bytes

Neri, C. (2008). El concepto de participación y la Web 2.0. ¿Participar es escribir, es leer o qué es? En C. Neri & D. Zalazar, *Telarañas de conocimiento: educando en tiempos de la Web 2.0* (1ra. Ed., pp. 122-129). Buenos Aires, Argentina: Libros y Bytes

Prensky, M. (s.f.). La emergente vida online de los Nativos Digitales: qué hacen diferente a causa de la tecnología, y cómo lo hacen. Recuperado el 10 de febrero de 2012, de [http://campus.psi.uba.ar/file.php/32/libros/Presky\\_-\\_La\\_emergente\\_vida\\_online\\_de\\_los\\_Nativos\\_Di\\_1\\_1\\_1\\_.pdf](http://campus.psi.uba.ar/file.php/32/libros/Presky_-_La_emergente_vida_online_de_los_Nativos_Di_1_1_1_.pdf)

Vygotsky, L. (1988). Internalización de las funciones psicológicas superiores. En L. Vygotsky, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (pp. 86-94). México: Grijalbo