

IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2012.

La experiencia virtual y el cuerpo. Una lectura psicoanalítica.

Passerini, Amalia De La Meced.

Cita:

Passerini, Amalia De La Meced (2012). *La experiencia virtual y el cuerpo. Una lectura psicoanalítica*. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-072/869>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/emcu/Xka>

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 EXPERIENCIA VIRTUAL Y EL CUERPO. UNA LECTURA PSICOANALÍTICA

Passerini, Amalia De La Meced

Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Resumen

A partir de la penetración de la tecnología en la cotidianeidad de las personas, asistimos en las últimas décadas a la inauguración de nuevas lógicas y modos de lazo social. La creación de la World Wide Web representa para algunos un ícono de la era postmoderna. El desafío de abordar los efectos del uso de la tecnología en la subjetividad es actualmente objeto de análisis de vastos ámbitos académicos.

El presente escrito se inscribe en la investigación que realizo en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, titulada “El cuerpo desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes”.

La propuesta es explorar ciertos aspectos inherentes a la experiencia virtual para luego presentar la problemática de la especificidad del cuerpo en los entornos digitales desde el marco teórico del psicoanálisis.

La necesidad de introducirse, sumergirse en la realidad virtual tiene como horizonte implícito una puesta en juego del cuerpo. Ahora bien ¿De qué cuerpo se trata?. El cuerpo del avatar como parte de la interfaz simula al del sujeto que es su creador. La promesa digital es que ambos puedan confundirse.

Palabras Clave

Cuerpo, Psicoanálisis, Virtual, Identidades

Abstract

THE VIRTUAL EXPERIENCE AND THE BODY. A PSYCHOANALYTICAL PERSPECTIVE

Since technology penetrated people's everyday life, we have witnessed the inauguration of new logics and ways in social bonds in the last decades. The advent of the World Wide Web represents an icon of the postmodern age for some. The challenge of approaching the effects on the use of technology in the subjectivity is currently an object of study in vast academic fields.

This document is part of the research that I undertake within the framework of the Ph.D in Psychology at the National University of La Plata under the title of “The Body from a Psychoanalytical Perspective in Virtual Identities Created by Adolescents.”

From the psychoanalytical theoretical framework, the proposal is to explore some inherent aspects of the virtual experience in order to introduce the problem of the body specificity in digital environments. The need to get into or immerse yourself in the virtual reality has as an implicit horizon the body at stake. However, What body are we talking about? The avatar body as part of the interface simulates the body of the subject that is its creator. The digital promise is that they can be mixed up.

Key Words

Body, Psychoanalysis, Virtual, Identities

El presente escrito se inscribe en la investigación que realizo en el marco del Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, titulada “El cuerpo desde una perspectiva psicoanalítica en identidades virtuales creadas por adolescentes”.

La propuesta es explorar ciertos aspectos inherentes a la experiencia virtual para luego presentar el problema de la especificidad del cuerpo en los entornos digitales a partir del psicoanálisis.

En los últimos años la penetración de la tecnología en la vida de las personas inauguró nuevas lógicas y modos de lazo social. La World Wide Web cuya creación puede situarse a fines de los años 80' y principios de los 90', es considerada para algunos del comienzo de una nueva era histórica. Como otrora fuera el reloj para la modernidad, la Web representaría uno de los íconos de la era postmoderna.

La primera comunidad virtual, llamada The Well surgió como un intento de comunicación entre ecologistas. Se trataba de un conjunto de recursos tecnológicos que operaban de interfaz entre sus miembros. Aunque The Well no era un mundo virtual estaba construido bajo una lógica que pronto permitió la creación de los primeros MUD (dominios de múltiples usuarios).

Una cultura de la representación era sutilmente desplazada y se anticipaba el comienzo de la cultura de la simulación que no esperaría mucho para llegar a su ápice (Sivilia: 2010).

En los 90' encontramos la aparición, en el ciberespacio, de los primeros mundos virtuales (Habitat, CitySpace, The Palace, etc.). Luego llegarían otros más elaborados como Second Life y por último los actuales, entre los que podemos mencionar Lineage, Metin, Thesims, Habbo y otros en 3D.

Los mundos virtuales abarcan toda una serie de posibilidades. A los fines de esta investigación es posible ubicar en la misma línea a los foros, salas de chat y redes sociales.

Dentro los mundos virtuales más elaborados cobran vida las denominadas identidades virtuales. Una identidad virtual puede ser simplemente un *Nick* que señala el nombre o frase con el que un usuario se designa. La versión más compleja y desplegada de una identidad virtual es un *Avatar*, que responde a la acepción de reencarnación según el Diccionario de la Real Academia Española.

Existen mundos virtuales con características y orientaciones diferentes según las latitudes y edad de sus usuarios. Los “residentes” de un mundo virtual diseñan el avatar con el cual habitarán el nuevo mundo. Uno de los mundos virtuales más reconocidos, por la historia y la diversidad de actividades que abarca, es Second Life, que cuenta con más de treinta millones de usuarios.

Sherry Turkle, pionera en la investigación sobre la escena virtual, estudió especialmente esta comunidad y publicó *The Second Self: Computers and the human spirit*. Esta obra paradigmática de la crítica social de la ciencia y la tecnología, es considerada por algunos especialistas como el primer trabajo de campo sobre el ciberespacio. En aquel texto, aunque no desde una perspectiva estrictamente psicoanalítica, la autora analizaba los posibles desdoblamientos del yo en una comunidad virtual (Turkle: 1984). Hoy por hoy, se podría considerar su aporte en la siguiente línea de lectura: hay en la escena virtual una hipertrofia de lo imaginario por la cual el yo se multiplica en su faz especular, a expensas de lo simbólico.

Ahora bien, antes de abordar el análisis del cuerpo en las identidades virtuales resulta necesario explorar las características inherentes al los entornos digitales en los que ellas se crean.

Una de las más interesantes características de lo virtual es el tras-tocamiento de las categorías de tiempo y espacio.

Consideremos en primer lugar el concepto de “tiempo real” que ha sido objeto de discusiones en distintos campos académicos. Desde el terreno tecnológico se hace referencia al tiempo real en relación a los plazos de tiempo en el cual se ejecutan las tareas de una aplicación, estos pueden ser de milésimos de segundo.

El tiempo real esta vinculado íntimamente con la interactividad definida en relación al “*diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación* (Guillen: 2003)”. Lo más interesante para nuestro análisis es que los evaluadores de un sistema operativo establecen que el impacto del tiempo real es subjetivo, se trata de lo que el usuario sienta. Esto significa que no importa si el tiempo de reacción de un sistema es de un trigésimo o diez milésimos de segundo, sino que el usuario lo sienta y perciba como instantáneo.

En un mundo virtual todo es automático, no se requiere capacidad de espera a los usuarios. En respuesta al mandato de la conexión permanente ciertos adolescentes están conectados aún cuando duermen. Un sujeto puede encarnarse en más de un avatar simultáneamente, del mismo modo que una identidad virtual puede pertenecer a varias personas. Asimismo, el cuerpo del personaje creado no envejece, no necesita dormir o comer. Participa de la lógica del entorno al que pertenece, desconociendo las pausas implícitas en las necesidades vitales y los cortes temporales que ellas implican.

El ciberespacio, replica una característica de esta era histórica, ya que ubica en el centro de la escena a la urgencia. Los sujetos se ven absolutamente capturados por la premura de lo actual. Un mundo virtual está irremediamente destinado a fracasar cuando su sistema no logra sostener la ilusión de continuidad entre lo que se escribe en el teclado y lo que se ve en la pantalla.

Asimismo, el espacio no responde a las leyes de la física, se puede viajar de un lugar (virtual) a otro en una fracción de segundo. Los objetos virtuales dentro de este espacio pueden desaparecer o modificarse en tanto son solo un escenario montado para los intercambios.

Por otra parte, no existe en lo virtual registro alguno del resto. Un vehículo puede chocar y repararse sin señas del accidente, del mismo modo en que un procesador de texto no muestra las palabras borradas.

En una escena virtual existen sutiles atravesamientos, superposiciones y transparencias entre un objeto y otro; entre un cuerpo y el lugar que ocupa. Esto resulta imposible en el mundo real donde los cuerpos de la física resisten, presentando en el obstáculo de su materialidad: roces, fricciones y choques.

El cuestionamiento de las categorías de tiempo y espacio se puede ver en la capacidad de los mundos virtuales para “alojar” en el mismo instante miles de usuarios, “residentes” en una sala de ingreso. Si se tratara de un tiempo lineal y de un espacio euclidiano, uno debería esperar su turno a para pasar por la sala, como sucede en la vida real.

Otra característica esencial de los mundos virtuales es la inmersión. Los primeros intentos de crear entornos en 3D se remontan a los simuladores de vuelo en los años 80'. Aquellos sistemas lograban un “alto grado de inmersión física en entornos virtuales (Díaz Estrella: 2011)”.

Esta necesidad de introducirse, sumergirse en la realidad virtual tiene como horizonte implícito una puesta en juego del cuerpo. Ahora bien ¿De qué cuerpo se trata?

El cuerpo del avatar como parte de la interfaz simula al del sujeto que es su creador. La promesa digital es que ambos puedan confundirse. Esto plantea el problema del desarreglo entre dos cuerpos ontológicamente diferentes. Por una parte el cuerpo del avatar, cuya última materialidad es el código binario, simula al cuerpo biológico, de los órganos. Por otra, el cuerpo que se juega en estos entornos es otro cuerpo, mortificado por el significante según el psicoanálisis lo conceptualiza.

En *Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis* (Lacan, 1953), encontramos la formulación que enuncia que el lenguaje no es inmaterial, sino que es cuerpo, un cuerpo sutil. En el Seminario de la identificación, con la introducción del rasgo unario el cuerpo queda encuadrado en el significante, como efecto de la palabra. En tal sentido, el significante introduce el discurso en el organismo. El lenguaje atribuye un cuerpo al sujeto, cuerpo que a la vez mortifica. El cuerpo es un cuerpo dicho.

No nos interesa el cuerpo sentado frente a la pantalla sino en que se juega al interior del mundo virtual. Desde el psicoanálisis cabe la siguiente interrogación: Cuando un sujeto ingresa en un juego de rol o a una comunidad digital ¿Cómo se encarna su posición subjetiva en el personaje virtual?, ¿Cuáles son las consecuencias psíquicas de esta encarnadura?

Tomemos una pequeña viñeta:

Juan, un adolescente, cuenta en su sesión la situación en la cual su personaje virtual fue atacado por otros avatares y el impacto que sobre él tuvo ese hecho “en un momento me conecté y estaba hablando con una amiga cuando llegaron dos brujos. *Me* atacaron ahí de golpe, perdí casi todos *mis* poderes”.

La sesión transcurre con matices melancólicos. Juan había creado este avatar hace varios meses en un mundo virtual llamado Metin al que se conecta todos los días desde entonces. Continúa “*me* quedé ahí viendo lo que pasaba, no se porque hicieron eso.. no *me* podía defender”. Se trasluce en sus dichos la impresión de pérdida. “Ya se que puedo hacerme otro avatar pero yo quería ese”.

¿Qué es lo que éste paciente ha perdido con su avatar? ¿Por qué no hay, en lo virtual, registro alguno de ésta pérdida?, Cómo duelar una pérdida cuando no hay restos, no hay cicatrices en el cuerpo del avatar. Sin historia que contar a nadie, no habrá ritos de despedida.

El cuerpo del avatar era un cuerpo libidinizado. Por otra parte, ¿Cómo se reunirá nuevamente con su partenaire virtual?

La ilusión virtual desliza la idea de que el cuerpo precede al lenguaje, desconociendo la íntima relación entre la constitución subjetiva por la vía del lenguaje y las primerísimas inscripciones de lo que será el mapeo pulsional de un cuerpo que no estaba ahí a priori. De allí la cita tantas veces destacada del Seminario 23 *“las pulsiones son el eco en el cuerpo de que hay un decir”* (Lacan: 1975).

Se puede vincular al narcisismo la sutileza consagrada a los rasgos que porta el personaje virtual. El sujeto creador dedica largas horas a su personaje virtual, lo viste, lo protege de posibles peligros, le compra objetos que elige cuidadosamente (símbolos, armas, etc.) y realiza hazañas que aumentan sus poderes. Todas estas relaciones conducen a la pregunta por la valoración narcisista que posee el personaje.

La promesa digital comporta el desvanecimiento, en el personaje virtual, de todas las restricciones que el cuerpo impone a la vida. Cuando algo de esto no se cumple aparece la angustia. El sujeto parece estar al resguardo de un clic que los recursos tecnológicos le proveen, pero lo virtual muestra también su inconsistencia.

Slavoj Žižek sostiene que “con el surgimiento de la realidad virtual y de la tecnobiología, asistimos a la desaparición del límite que separa lo interior de lo exterior. Dicha desaparición pone en peligro nuestra percepción más elemental de lo que es nuestro propio cuerpo y la relación que mantiene con su entorno (Žižek: 2006)”.

Los riesgos de la creencia en un posible eclipsamiento de los límites entre lo virtual y lo real muestran sus efectos en el cuerpo. El cuerpo del usuario aparece como obstáculo a la conectividad permanente. El sujeto queda hipnotizado por la ilusión digital, dejando de lado lo autoconservativo. Suele sacrificar horas de sueño, no duerme, no se alimenta. La idea de sacrificio nos muestra ciertas resonancias en la economía libidinal. Clínicamente impresiona como algo similar a la colocación de la libido en el enamoramiento. El yo empobrecido se ha entregado, “resigna cada vez más todo reclamo, se vuelve más modesto, al par que el objeto se hace más grandioso y valioso; al final llega a poseer todo el amor de sí mismo del yo, y la consecuencia natural es el autosacrificio de este. El objeto, por así decir, ha devorado al yo (Freud: 1921)”.

Es esperable que el sujeto que ha realizado tales renunciaciones en pos de sostener su identidad virtual, espere cierto resarcimiento en caso de perder su avatar. El problema es que la red no aporta una respuesta a esta pérdida, del otro lado de la pantalla no hay nada, todo se reduce a la lógica binaria de un código.

No es la intención de este escrito hacer una exploración exhaustiva de la problemática del cuerpo en los entornos virtuales ni arribar a conclusiones. La idea es presentar el problema y formular ciertos alcances del mismo.

En tal sentido, podemos enunciar que: en la experiencia virtual se pone en juego un cuerpo, que como dijimos, no coincide con el

cuerpo biológico tridimensional. Resulta ilustrativa la definición de David Nasio: *“Para nosotros, el cuerpo no es carnal. El cuerpo es un cuerpo que pasea, un cuerpo estallado, que nos es exterior. El cuerpo para el psicoanálisis, en relación con lo psíquico, es el que el sujeto lleva en sus brazos. Tenemos que aceptar esta imagen. Y a ese cuerpo lo perdemos y lo recuperamos. Es un cuerpo del entre-dos, del intervalo* (Nasio: 2008).

Por otra parte, la especificidad de este cuerpo responde a la lógica de las identificaciones y tanto el personaje como sus rasgos poseen una valoración narcisista.

La tecnociencia muestra cierta pretensión, postula a la interfaz como permitiendo una continuidad entre lo virtual y lo real.

Esta continuidad elide el cuerpo. Pero nos encontramos ante una pretensión que tarde o temprano muestra sus grietas. La clínica los obliga, como siempre lo ha hecho, a reconocerlas. Finalmente, la promesa digital no se cumple. Aunque existan perfiles estandarizados para diseñar y elegir, en la identidad de cada sujeto, el cuerpo virtual no alcanza a cubrir todo, habrá cortes y discontinuidades.

Freud afirmaba que en cada época las neurosis aparecen con distintas vestiduras: demonológicas, hipocondríacas e histéricas (Freud, 1923). Resulta un reto inexcusable dar cuenta de las actuales presentaciones clínicas marcadas por la subjetividad de una época en las que el impacto de la tecnología se hace sentir.

Bibliografía

- Díaz Estrella, Antonio (2011): «Inmersión mental y realidad virtual», en *Uciencia*, 6, págs. 30-33.
- Freud, S.: *Obras Completas*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1976-79, (traducción de José L. Etcheverry)
- Freud, S.: *Psicología de las masas y análisis del yo* (1921), Tomo XVIII, págs. 63-136.
- Freud, S.: «Una neurosis demoníaca en el siglo XVII » (1922), Tomo XIX, págs. 67-108.
- Guillen, B. B. (2003). *El guión multimedia*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Lacan, J. (1953-1971). *Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis*, Escritos 1 (traducción de Tomás Segovia), Méjico: Siglo Veintiuno Editores.
- Lacan, J. (1975-1976): *Le Séminaire, Livre XXIII: Le sinthome*, París, Seuil, 005.
- Nasio, J.D. (2008). *Los gritos del cuerpo*, Buenos Aires, Paidós.
- Sivilia, P. (2005): *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, S. (1984): *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Turkle, S. (1995): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (traducción de Laura Trafi), Barcelona, Paidós, 1997.
- Žižek, S. (2005). *Lacrimae Rerum* (traducción de Ramón Vilà Vernis), Buenos Aires, Debate, 2006.