

SINGULARIDAD EN LA RED. O EL JUEGO DE ESTAR CERCA Y LEJOS SIMULTÁNEAMENTE.

Lic. Carlos Neri

"Nuestros inventos son lindos juguetes que distraen nuestra atención de las cosas serias. Nos apuramos mucho para construir un telégrafo magnético de Maine a Texas, pero puede ser que Maine y Texas no tengan nada importante que comunicar" Thoreau, 1884

INTRODUCCION

En este artículo plantearemos las relaciones entre subjetividad y tecnología, particularmente en el uso de Internet como mediación entre los sujetos. Si bien nuestro análisis se centra en la red, existen condiciones para señalar que esta fragmentación que vamos a describir se repite en muchos otros ejemplos en los sujetamientos a la tecnología. Gergen Kenneth en su libro "El yo saturado", señala que la multiplicación de las relaciones mediadas por tecnología van haciendo desaparecer los encuentros cara a cara para producir una cultura que denomina de "microondas", metaforizando "el concepto de aplicar calor intenso para obtener de inmediato alimentos", y lo traslada a los vínculos mediados por lo tecnológico. En nuestro recorrido nos concentraremos en la red y sus recursos y el modo en que es utilizada por los grupos, entendiendo que se producen particularidades con respecto a otros vínculos. Nos preguntamos que tipo de relaciones se presenta en los grupos que intercambian mensajes, que integran comunidades virtuales, que crean una verdadera necesidad de leer y contestar diariamente, que a priori podríamos desafiar las palabras de Thoreau y decir que creen tener algo importante para comunicar.

UN POCO DE HISTORIA

A principios de los 90´ en un bbs se me ofertó la posibilidad de armar una consultoría psicológica vía email, que tenía por objetivo orientar a los que consultaran para luego derivarlos a instituciones públicas o privadas.

La mayoría de las consultas que me llegaron se encuadraban en lo que se denominan trastornos obsesivos compulsivos (TOC), que han sido maravillosamente descriptos e interpretados en la película "Mejor imposible" por el actor Jack Nicholson. Allí observamos un conjunto de fobias y trastornos que afectan el contacto con el otro y los desplazamientos físicos en el mundo.

Lo interesante del caso es que estas personas en el ciberespacio gozaban de una amplia libertad, eran comunicativas, alegres, como si la distancia entre la pantalla y el otro los liberara. También cabe señalar, que en el caso de los TOC se puede producir el efecto contrario, es decir, el reforzamiento de los síntomas soportados por una tecnología que los hace más egosintónicos. Esta situación me llevó a pensar que la RED cumple una función de reciclaje, ya no sólo de la patología sino también de lo que la ciudad real y el tiempo histórico expulsan. La red así aparece como la fuente de los deseos, donde todo es promesa y el anonimato y la distancia virtual-real nos funda en otras distancias, nos duplica. Convertidos en clones digitales, somos los mismos, somos otros. De este modo la heterogénea Internet crea millones de "ciudades" distintas que serán complemento o sustituto de la ciudad real.

Queda abierta la pregunta sobre la característica de estos vínculos y su relación de continuidad o discontinuidad de lo virtual con lo real.

RECICLANDO VÍNCULOS

Podríamos decir que en la medida que los espacios reales, fragmentan y segregan, nuevas redes fundan "ciudades virtuales" recreando lazos.

La continua tendencia a la privatización de los espacios urbanos, la retracción a lo privado, la falta de seguridad en las megaciudades, alienta un privado como es la red, donde estar cerca implica estar lejos y mediados.

Estos nuevos tipos de vínculos merecen un análisis a la luz de las relaciones entre espacios virtuales

productos de lo digital y virtualizaciones de espacio público, producto de la privatización, la globalización y la concentración económica.

Un deterioro histórico en los vínculos en las grandes ciudades se observa a través de la pérdida constante de pertenencia. Los barrios van desdibujando su perfil de particularidades para ajustarse a los modelos de comercialización, de este modo, cada barrio empieza a perder las características que lo hacen singular. Este fenómeno se observa en las multiplicaciones de opciones de centros, cada uno similar a otro, donde a modo de anillos se conectan y desconectan.

La presencia de una tecnología como Internet nos muestra las nuevas localizaciones de las personas, que reciclan sus desventuras y desubicaciones en las ciudades reales, para convertirse en habitantes de un espacio de anonimato que, paradójicamente, si bien presenta las características de "no lugar" este aspecto de recuperación de identidades perdidas lo convierte en un lugar.

Señalábamos en la introducción el caso de las patologías denominadas TOC y el modo en que encuentran en la red un lugar donde la circulación no está restringida. Pero más que una demostración patológica nuestra intención es mostrar que esto ocurre también con otros grupos. Podemos decir por ejemplo que existen muchas "ciudades virtuales", entre otras:

La de los sueños de los ´70, donde los naufragos de las ideas libertarias se reciclan en nuevas causas, agiornadas, pero que mantienen el halo de solidaridad.

La de los solitarios que buscan realizarse en amores virtuales.

La de los cuentapropistas que expulsados del proceso productivo buscan un lugar en el teletrabajo.

La de los perversos que ven en el anonimato una posibilidad para desarrollar su perversión sin una rápida condena social.

La de los autoritarios que buscan imponer sus puntos de vistas sobre el de todos.

La de las cámaras y los rostros que devuelven otros rostros.

La del chat y sus miles de nombres que esconden identidades.

La de los miembros de las listas y foros, habitantes de comunidades virtuales.

Estos son algunos de los rostros y agrupamientos que se reciclan en Internet y que día a día buscan comunicarse con el otro. Partiendo de la existencia de estos grupos y aun a sabiendas de que en países como el nuestro es un fenómeno limitado, creemos importante indagar en las condiciones psicosociales y las manifestaciones de estos grupos por tres motivos:

a) en la clínica comienzan a aparecer algunos fenómenos relacionados con el uso y el abuso de Internet.

b) existe una reproducción de fenómenos similares en otros países que tienen impronta tecnológica más fuerte.

c) En gran parte la denominada globalización económica esta sostenida en redes informáticas

DE LO REAL A LO VIRTUAL: ¿Viaje unidireccional?

El ciberespacio tiende a crear pertenencias fuertes y relaciones que con la velocidad de lo digital fluyen a un tiempo mayor que las relaciones cara a cara.

Esta condición parece extenderse y crear un nuevo tipo de vínculos donde desde las pantallas, por texto, voz o cámaras, diversos narcisismos se comunican.

El futuro deberá mostrarnos hasta donde existe o existirá continuo entre virtual y real. ¿Estaremos ante un nuevo modo de relación donde hay continuidad o existirá la duplicación de espacios sin comunicación entre ellos?

Es posible pensar que la tendencia a comunicarse a través de la pantalla para muchos sea un modo de relación que no involucre nunca el encuentro con el otro en la realidad. Este fenómeno se nota en las convocatorias en vivo de las listas de discusión donde pocos se animan a verse las caras, pero en cambio están dispuestos a vivir gran cantidad de horas diarias con los otros en la red.

Mucha gente sostiene que el ciberespacio es independiente del mundo real. Yo tiendo a pensar en formas propias que reproducen el mundo real a mayor velocidad, sin que implique una continuidad absoluta sino más bien reproducciones fragmentadas.

Algunos fenómenos de afectivización se han desplazado del real al virtual, como los sentimientos de pertenencias, por llamarlos de algún modo, en asentamientos virtuales como una cuenta de email, una pagina WEB, un grupo de chateo, una lista de discusión, etc., como ocurría afectivamente con la

vieja idea de barrio y sus alrededores.

El tiempo y el espacio en el ciberespacio

Dos temas puntuales serán nuestro eje de análisis: la intensidad de la respuesta, en términos de velocidad y la cuestión de la identidad en este contexto.

Entendemos que la intensidad de las respuestas es una variable que cambia según el medio que se está utilizando, generando usos y costumbres. ¿Qué es el tiempo en una comunidad virtual? ¿Cómo está definido? ¿Qué lo constituye? ¿Qué emergencias lo alteran, cuáles lo aceleran, cuáles lo retardan?

Ya Marshall McLuhan sostenía: "que la velocidad de la electricidad tiende a abolir el tiempo y el espacio en la conciencia".

Existe una diferencia en la temporalidad y el ritmo entre lo que sucede en una lista de discusión o foro y el inmediatez del ICQ, IRC, o Netmeeting. Así mismo, entre estos últimos se los puede diferenciar por la posibilidad de contactos simultáneos.

Una de las diferenciaciones se corresponde entonces con la velocidad real de respuesta en los distintos programas, la otra con la velocidad subjetiva y la noción de temporalidad cuando se está en una situación de inmersión tecnológica. No es lo mismo la subjetivación del tiempo y la velocidad en dispositivos asincrónicos como el e-mail, que en la sincronía del chat.

Al constituirse un espacio yo-no yo, la temporalidad del mundo real, se pone en suspenso y el ritmo de las palabras, la rapidez o lentitud de las respuestas van generando un tiempo propio. Efecto similar se observa en los video-games, donde el tiempo del juego sujeta al jugador de tal modo que el tiempo real sigue transcurriendo pero en una escena por fuera de él.

Esta puesta entre paréntesis del tiempo real, constituye un dispositivo que plantea reglas propias y que revertirá nociones de función y significado, tan apreciadas por la modernidad. Esta zona que hemos denominado microclima tecno-lúdico en relación a los video juegos, es aquí, el espacio donde se nutren las relaciones entre realidad y fantasía. Este espacio es una construcción artificial entre los sujetos y el medio. Quienes hemos pasado por dispositivos psicoanalíticos, sea como pacientes o como terapeutas, nos es común reconocer este espacio que en la clínica Freud denominó la producción de una neurosis artificial.

Recurrimos al dispositivo psicoanalítico porque encontramos en él muchas cuestiones que aparecen como novedad en la vida en el ciberespacio, pero que en realidad existen en el "otro espacio" y que tienen que ver con una conceptualización del yo y de la identidad como un punto de llegada, siempre fragmentado más que punto de partida o elemento dado e inmutable. De allí que esta relación entre el tiempo y la identidad sea un eje por demás interesante para tratar de acercar claridad al campo de las producciones en Internet.

La idea de yo está en el centro de cuestión. De un yo social y un yo individual, de un ser, de un deber ser, y un quisiera ser, como subversión del mandato Kantiano: "tu eres", "tú debes".

Una visión en casi todos los teóricos de la vida en el ciberespacio es el de señalar la liberación del yo de los mandatos. En realidad, la estructura de mercado y su globalización van generando fragmentos del yo producto de la generalización de la circulación de mercancía, de la aceleración del circuito de los objetos para la venta. Allí el yo atrapado como un objeto más en la serie cae en la doble función: de objeto real y deseado, como cualquier otro objeto. Se desprende de esto una posibilidad de multiplicidad de identidades que encuentran en Internet un campo propicio para relacionarse con otros yo reales o producto de sus fantasías, sin que importe mucho la diferencia.

Esta idea llevada al extremo la encontramos en MEDIAMOFORSIS, de Roger Filder, cuando futuriza " Al hacerse más rápidas y poderosas las redes informáticas tendrán mayor posibilidad de incorporar programas que funcionen como sustitutos humanos. Al modo de los programas ELIZA, símil de terapeuta. Con las futuras cibertecnologías puede ser que no sepamos y ni siquiera nos importe si la persona con la que estamos es otro ser humano o un ente digital ". Esto terminará acercando los chats a los video-games de aventuras, cuestión que por otra parte ya está fusionada en los MUDS. La transformación aquí sería que si los MUDS se constituyeron para darle soporte humano a las aventuras, entonces con la automatización total se cierra la brecha donde el hablar con otro pasa a ser el centro de la cuestión aunque el otro sea un autómatas. Quizás en este modelo de futuro esté la explicación de muchas frustraciones virtuales. "El otro no es".

LA IDENTIDAD o lo no idéntico.

El problema de la identidad puede ser pensado de dos formas: como preservación de la identidad real para permitirse licencias, o como cambio constante de identidades. Esta tensión descrita por Sherry Turkle en "Vida en la pantalla", alude a las posibilidades de romper la identidad en el sentido de totalidad. El soy tal, mi género es tal, mi edad es tal, y mi ocupación social es tal, pasa a una flexibilización, entendida por la autora, producto de las desconstrucciones propuestas por las corrientes postmodernas. Sin embargo, estas fragmentaciones también se dan en el mundo real pero con un nivel de censura social mayor. Lo que hace que los marcos de referencia de la realidad aparezcan a simple vista como más sólidos. La máscara, esa significación de la palabra persona encuentra aquí nuevas posibilidades. Algunos autores sostienen que el chat es como un baile de disfraces, una actuación, o una patología. Un planteo de fin de siglo que encuentra su correlato en los cambios que las identidades van tomando en el mundo y que como fragmentos se expresan dentro de una lógica de mercado. La producción a infinito de objetos y la conversión del mismo sujeto en mercancía, van fragmentando, en relación a la satisfacción y al deseo de nuevos objetos. En el chat y en las listas la fragmentación parece ponerse en real, permitiendo que los pedazos de la identidad social perdida, se desarrollen aún en contradicción unos con otros. Esta lógica de los fragmentos en la legalidad de la red se sostiene en una dimensión discursiva.

Enunciados a velocidad.

Una consecuencia de la velocidad es el desprendimiento de la responsabilidad del sujeto que enuncia. En muchos casos se producen discursos de bajo nivel conceptual, por ejemplo en un chat, que aumentan en lo conceptual al pasar a privado, pero que quedan a merced de una carga de afectividad que en la realidad tiene otros límites. Algunos autores han llamado "hambre de piel" al llamado de los cibernautas para realizar el pasaje desde lo discursivo a la realidad. En muchos casos los resultados son catastróficos como en aquella frase de Joaquín Sabina: "Amor se llama el juego en el que un par de ciegos juegan a hacerse daño".

EL CHAT

Te ofrezco mis letras transformadas en Bytes

Graciela Caplan

La complejidad del mundo virtual es mucho mayor que lo que se muestra a simple vista para un observador novato. En la primera parte hablamos de reciclaje de la vida real, ahora usaremos la metáfora de la isla a la que se llega después de un naufragio. Los naufragos reconstruirán sus reglas pero lo harán desde el nuevo contexto.

La vida en el chat fluye entre la anomia y la constitución de la tribu, desde la desolación a la salvación romántica, de los unos encontrándose con los otros. El uno que se habla a sí mismo utilizando al otro como partenaire de su fantasía, como forma del monólogo interior.

Sin embargo a diferencia de la isla sin contacto exterior la vida en la red se sobreimprime con la vida real y de allí que las relaciones real-virtual deban entenderse como fragmentaciones. Los habitantes de las islas chat, los canales, tienen una existencia real, un transcurrir en el mundo real y otro transcurrir en el mundo virtual. No debe entenderse esto como meras réplicas o existencias opuestas, sino como un lugar, donde muchos más que en otros se pone en juego esa idea romántica de un yo integrado. Sin embargo se acercan, como ningún otro medio lo ha hecho, a las definiciones del yo como un lugar de llegada, efecto de la subjetividad, como las cáscaras de cebolla de las que hablaba Freud.

Un yo que se encuentra desplegándose en un espacio donde los límites de la realidad, la censura interior y social parecen ser más bajas. De allí que al poco tiempo de chatear con alguien surge una fuerte interacción.

¿Qué escena se constituye en estas subjetividades? ¿Qué posibilidades y cuestionamientos produce este despliegue en el chat y de qué modo repercute sobre la vida real?

La ruptura de límites espacio-temporales, barreras culturales, incluso idiomáticas, acerca a las personas que quizás nunca en la vida real se hubiesen juntado; o por distancia, o por creencias, o por la selección que realizamos en el mundo real ante el acercamiento del otro.

Otro viso romántico es el agrupamiento por clanes, por ejemplo: más 30, más 40, donde los iguales

se reconfortan y conforman una identidad. Barrios sujetos a las vivencias comunes en un tiempo histórico determinado. Estos agrupamientos surgidos a posteriori como si fueran réplicas de lugares físicos como los canales llamados Argentina, Mexico, España, para luego afinar la reproducción a canales más locales como Barcelona, Buenos Aires, etc. que pese a marcar un lugar geográfico, sus ciberhabitantes no pertenecen a esas ciudades o países necesariamente.

Hay cortes por edades, como los mencionados, que fragmentan en sentido generacional, etario, mientras que otros lo hacen en sentido de género, lesbianas, gays, transexuales. Sin embargo los sujetos atraviesan los canales, dadas sus múltiples pertenencias, con la posibilidad de abrirse casi a infinito, fragmentación que marca muy prácticamente lo que sutilmente fragmenta la vida social.

EPILOGO

Hemos seleccionado para este artículo un análisis sobre vínculos on line, dejando de lado otras facetas no menos importantes como ser el uso del email y los comportamientos en colectivos como listas de discusión, aunque todos comparten y están atravesados por las condiciones de posibilidad que genera lo digital.

La carga de afectividad, el retorno a un romanticismo del siglo XIX como lo ha descrito muy bien Susana Finkleievich en su artículo " Amores virtuales", expresado en cartas, héroes y villanos, amores fatales y amores virtuales; de enfrentamientos con la pluma pulida ,de acercamientos y distancias, nos novelan esta realidad del ciberespacio. Sin embargo miles de sujetos encuentran en este espacio la afirmación de su identidad en un mundo que construyen noche a noche y que posee el status de real. Un real mediado por tecnología pero real al fin, que en su construcción produce relaciones de continuidad y discontinuidad con el otro real, al que habitualmente llamamos realidad.

Referencias bibliográficas

- Augé, Marc. Los "no lugares". Espacios del anonimato. Ed. Gedisa. Madrid, 1992
- Castells, Manuel. La era de la Información. Vol. 1. La sociedad red. Ed. Alianza. Barcelona, 1998.
- Edwards, Linda; Elizabeth Field-Handley (1996): "Home-based workers: data from the 1990 Census of Population", Monthly Labor Review, Nov. 1996 v119 n11 p26.
- Falconer, K.F. (1993): Space, gender, and work in the context of technological change: telecommuting women, Ph.D. Thesis, Univ. Kentucky, Lexington, 202pp.
- Fernández Hermana, Luis Angel. En.red.ando. Ed. SineQuaNon. Barcelona, 1998.
- Fidler, Roger. Mediamorfosis. Ed. Granica, 1997.
- Finkelievich, Susana (1996): ¿Cibercidades? Informática y gestión urbana, Instituto Gino Germani - CBC-Universidad de Buenos Aires.
- Finkelievich, Susana y Ester Schiavo, compiladoras (1998): La ciudad y sus TICs, Universidad Nacional de Quilmes, Quilmes, Buenos Aires.
- Meyrowitz, Joshua. No sense of place. Ed. Oxford University Press. 1985.
- Neri, C. El museo del Prado. Una visita virtual. Revista digital La Puerta 1998. 1
- Neri, C. Escuchando con los dedos en el teclado. Revista digital La Puerta 1999. 4.
- Neri, C. Subjetividad en la Red. Revista digital La Puerta 1999. 2
- Neri, C. Texto, Tramas y Dígitos. Cap. 1 y prologo Eudeba 1997.
- Queau, F. Lo virtual.Virtudes y Vertigo.Ed.Paidos.1995.España
- Revista La Puerta. www.geocities.com/athens/ithaca/8100 .
- Sarlo, Beatriz. Escenas de la vida postmoderna en Buenos Aires. Ed. Ariel. 1994.

PRIMER CONGRESO VIRTUAL "Integración sin Barreras en el Siglo XXI"

Red de Integración Especial (Red Especial)

GRUPO: 3

PONENCIA: Singularidad en la Red.

AUTOR: Lic. Carlos Neri

cneri° ciudad.com.ar