

*Contributions to the comprehension of the subject in the digital era**

nov/11

tesis Psicológica 6

ISSN 1909-8391

102

Yangdrox David Romero Ávila**

* El artículo es resultado del proyecto “Procesos socio-cognitivos y creativos de jóvenes universitarios en entornos digitales: una comprensión desde el concepto de laboratorio de cultura digital”, del Grupo de investigación Psicología Integral y Desarrollo Humano, Fundación Universitaria Los Libertadores.

** Pasante de investigación del Proyecto “Procesos socio-cognitivos y creativos de jóvenes universitarios en entornos digitales: una comprensión desde el concepto de laboratorio de cultura digital”. Participante del Semillero de Investigación de Ciberculturas y Subjetividades. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia. yangdrox@hotmail.com

Aportes a la comprensión del sujeto en la era digital

Recibido: julio 15 de 2011
Revisado: julio 18 de 2011
Aprobado: agosto 27 de 2011

ABSTRACT

From the experiences, discussions and theoretical, daily and practical elaborations, arising from what it constituted an approximation to different themes and movements nowadays, specifically with respect to the relation of the people with the digital, it is presented a contribution that seeks to clarify the conception of the subject and its identity having as a reference some postulates from the psychoanalysis of the French school. It is exposed a vision of the contemporary education movements, showing relevant changes that have to do with the subject and the way in which people approach to new knowledge, practices and dynamics, and it is deepened in specific aspects concerning the comprehension of the “subject” and its identity.

Key words: Digital, learning ecosystems, cybercultures, self, subject.

RESUMEN

A partir de experiencias, discusiones y elaboraciones teóricas, cotidianas y prácticas, surgidas de lo que constituyó una aproximación a diferentes temáticas y movimientos en la actualidad, específicamente en cuanto a la relación de las personas con lo digital, se presenta un aporte que busca aclarar la concepción del sujeto y su identidad teniendo como referente algunos postulados del psicoanálisis de la escuela francesa. Se expone una visión de los movimientos de la educación en la contemporaneidad, mostrando cambios relevantes que tienen que ver con el sujeto y con la forma en que las personas se aproximan a nuevos conocimientos, prácticas y dinámicas, y se profundiza en aspectos específicos concernientes a la comprensión del “sujeto” y su identidad.

Palabras clave: Digital, ecosistemas de aprendizaje, ciberculturas, *self* (yo), sujeto.

Introducción

Basta ver en los diarios cómo hoy por hoy las redes sociales han abarcado constantemente y con mayor fuerza la vida de los seres humanos involucrándose en diferentes medidas con estos y con las formas en que se comportan.

Durante las últimas décadas, con el advenimiento de la tecnología y los medios de comunicación, el ser humano ha venido cambiando, ha ido adoptando dinámicas, comportamientos y relaciones diferentes (Marciales, 2008). A su vez, las formas de interacción, de pensamiento, los procesos cognitivos y de desarrollo también son particulares y no comprendidos en su totalidad al margen de la contemporaneidad. Parker (2006) plantea al respecto de esta comprensión: “Las investigaciones realizadas en entornos tan reducidos y limitados como el laboratorio siguen siendo los máximos exponentes del progreso científico sin llegar a reparar en el hecho de que semejantes situaciones y procedimientos son contrarios al objeto de estudio de la psicología: el sujeto humano y su naturaleza” (Parker, 2006, p. 4).

En este orden de ideas, es necesaria una mayor inmersión en lo que esto conlleva, desde la comprensión de la constitución de una identidad en el sujeto, las formas en que se relacionan, la forma de comportarse y de sentir de las personas, entre muchas otras, incluyendo la concepción misma de “sujeto” de la psicología. Una mayor comprensión del ser humano en la era digital.

En este trabajo se hace visible, inicialmente, parte de lo que se refiere en el párrafo anterior. Se habla respecto del sujeto, de su identidad, que se encuentra en relación con lo digital. Se realiza una aproximación desde la educación y el aprendizaje sobre cómo se originan los procesos mencionados; posteriormente se vislumbra una visión de las relaciones del ser humano

con lo digital desde la psicología, y finalmente un aporte a la comprensión de cómo es dicho “sujeto” desde el psicoanálisis.

Método

Se parte del trabajo en el proyecto de investigación “Procesos socio-cognitivos y creativos de jóvenes universitarios en entornos digitales: una comprensión desde el concepto de laboratorio de cultura digital”, que se lleva a cabo en la Fundación Universitaria Los Libertadores durante 2011.

La concepción del artículo se constituye a partir de las experiencias surgidas de las elaboraciones teóricas, cotidianas y prácticas que tuvieron lugar en diversos escenarios académicos, referentes al proyecto, como las discusiones en el grupo de investigación, sesiones semanales del semillero Ciberculturas y Subjetividades, junto con los materiales audiovisuales tanto innovadores como educativos presentes a través de los medios digitales, es decir, en la red.

La información recolectada comprende material audiovisual como conferencias y conversatorios tanto en la Fundación Universitaria Los Libertadores como en otros países a través de los medios digitales. La revisión bibliográfica se remontó a libros y artículos de revistas indexadas de distribución en formato impreso y digital; diarios de campo y grabaciones en audio. Dicha información se organizó a través de textos que tienen como base diarios de campo, y posteriormente se estructuró el presente artículo, con base en una mirada desde el psicoanálisis de la escuela francesa.

Presentación

La visión que se tiene desde la psicología al respecto del sujeto que habita en los medios digitales, de su identidad, no cuenta con una lectura

clara; sin embargo, resulta evidente el crecimiento de los usos de lo digital en las sociedades actuales. Basta ver, como indica Piscitelli (2005), los movimientos que realiza la Web, para poder darse cuenta de algunas de las dinámicas de los usos de las redes por las que trascurren las personas. De lo “virtual” en la era de la información.

Por otra parte, el término “virtual” se utiliza hoy de manera muy común, con aplicabilidades en distintos campos del conocimiento y la sociedad. Algunos autores parten de descripciones poco elaboradas, como es el caso de Unigarro, quien utiliza el término de la siguiente manera: “Lo virtual hace referencia a la posibilidad de escindir el cuerpo, el tiempo y el espacio” (2001, p. 54). Otros contribuyen a dicho concepto de diversas maneras; desde un punto de vista de la filosofía, los aportes que se han dado a su comprensión han permitido un marco de visión un poco más extensa, como es el caso de Pierre Lévy quien, en palabras de Peña (2010), permite detenernos en dinámicas y movimientos de la red en las cuales se encuentra inmerso el sujeto:

En la medida en que lo virtual contiene este movimiento de auto-creación, fundamental en el surgimiento de la especie humana, para Lévy cobra sentido afirmar que lo virtual es una continuación de la hominización que se expresa en la acelerada transición cultural que vivimos actualmente; es una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico de la especie humana que, en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una “solución”), le permite encontrar así su consistencia esencial en un campo problemático (Lévy, 1999, citado en Peña, 2010, p. 124).

Inmerso en las dinámicas de la educación al margen de las tecnologías

El movimiento constante de la red permite un alto flujo de la información que no es del

todo evidente para sus mismos usuarios. Este alto flujo de la información es originado por las mismas personas que utilizan las redes por las cuales transitan.

Se puede hablar principalmente de dos tipos de información en la red (Piscitelli, 2005), o tal vez de dos tipos de flujo de información. El primero son todas las bases de datos en las que se almacenan grandes cantidades de información. El segundo, el cual se plantea como el más superficial de la red, es aquel en que se suele transitar, es lo que respecta a páginas, blogs, correos, entre otros. Y es este último, precisamente, el que más utilizan las personas, al cual le dedican su tiempo y sus vidas, es el que más habitan.

Sin embargo, dicho flujo de la información no solo demuestra técnicamente que son las mismas personas quienes lo generan, sino que a través del análisis de este es posible comprender parte de las dinámicas que realizan las personas en el momento de acceder a materiales en la red. Esto se evidencia en mayor detalle con el movimiento de los weblogs descrito por Piscitelli (2005), en el capítulo 3, “Los weblogs ponen la red al servicio de todas las voces”. (p. 51) Estos movimientos que se presentan en las redes demarcan la forma y el material a que acceden sus usuarios.

Por consiguiente, en la comprensión que se tiene de quienes transitan por lo digital, la información a la cual se accede hace parte de los conocimientos que son adquiridos por quienes circulan por estas redes. Con ello se afirma que hay procesos de adquisición de información por los usuarios de dichas redes y que estas aprehensiones hacen parte de procesos de aprendizaje, de adquisición de conocimiento.

Reig (2010) se remonta a hablar de lo que viene siendo la educación desde los paradigmas de las ciberculturas o, mejor dicho, el paradigma de la

educación a partir de las dinámicas y las prácticas que se propician y se llevan a cabo desde las ciberculturas y las cibernociedades en las cuales habitan las personas en la red, caracterizadas por las relaciones que desarrollan y en las que se sumergen, no solo la virtualidad del mundo digital sino también del mundo real.

Al respecto de virtualidad, Rozo Peña, Prada, Cárdenas y Sáenz (2010) especifican, respecto de “habitar en la red”, lo que implica el sumergirse en una virtualidad en términos de las posibilidades diversas, y desde donde podemos comprender dinámicas en la red. “Bien podría decirse que, frente a la primera idea de virtualidad como mundo posible o simulado, estos cambios han estado marcados tanto por las alternativas que brindan las nuevas condiciones de acceso y flujo de información, como por las configuraciones que crea el mundo compartido, construido colectivamente, participativo” (p. 113).

En lo concerniente a la educación y a la relación que hay entre las computadoras y sus usos, se pueden tener a la vista tanto pros como contras al respecto de esta diada, como lo que aporta Piscitelli (2005): “Lo cierto es que hay usos banales, usos posibilitadores y usos potenciadores de la tecnología. Pero los realmente valiosos, los potenciadores, son aquellos usos que permiten hacer aprendizajes e impensables sin la tecnología digital” (p. 94).

Por una parte, en muchas ocasiones, según narra Piscitelli (2005), no es posible hablar de una educación en la cual la vía de los medios tecnológicos, como herramientas de la misma, pueda abarcar en todo momento y a cabalidad dicha educación sin coartar de cierta manera, desde el sistema educativo tradicional, diversos procesos de desarrollo, principalmente en niños. “Resulta difícil tratar de imaginar puentes y anclajes con la educación tradicional, analógica y sobre todo presencial (donde el cuerpo

está involucrado), aspectos y condiciones que el verdadero proceso de aprendizaje exige” (Piscitelli, 2005, p. 97).

De la misma forma, Freire (2011a) cuestiona dichas prácticas educativas tradicionales con el interés de pensarse una educación distinta, basada en relaciones diferentes y más productivas. “¿Son necesarias, incluso son convenientes, las tecnologías en el aula? Si las concebimos para ‘mejorar’ (¿acelerar, ampliar?) los modelos convencionales de transmisión de conocimientos y de relación entre profesores y estudiantes, no estamos más que acelerando la obsolescencia del propio sistema” (Freire, 2011b).

Desde otro punto de vista, también es necesario ver qué procesos pueden ser potenciados en un “sano” proceso de crecimiento de los menores, jóvenes y adultos. Por ejemplo, en Medellín se realizó el proyecto HiperBarrio en La Loma de San Cristóbal en 2007, el cual permite generar mapas de la vereda La Loma, con el objeto de fomentar procesos comunicativos, de reconocimiento y conocimiento de la propia comunidad. Esto se lleva a cabo como parte de una inversión tecnoeducativa en 2006 llamada Medellín Digital, en que se busca la proliferación de una ciudad digital que ponga en manos de los habitantes el compromiso educativo, informativo y comunicativo. Como se narra en el video de Mesa (2011), “la necesidad de hacer mapas en este caso era porque no aparecíamos en los mapas oficiales del municipio de Medellín. Pero también necesitábamos tener herramientas que nos permitieran ubicar los discursos, ubicar los imaginarios en un terreno que lleva más de 200 años de historia”.

Siguiendo este orden de ideas al respecto de la educación, al ser la tecnología una herramienta que facilita y potencia el desarrollo de diversos procesos de formación, no sería extraño ver las capacidades y los alcances a los cuales se puede

llegar en materia de educación. De la misma manera, en lo referente a las relaciones que se tienen con lo digital y lo virtual, exponiendo una similitud del campo de la educación con el de la música, entre tantos otros que componen las ciberculturas y las sociedades, ahora es posible tropezar con el espacio que vincula al espectador o a quienes se relacionan con sus ídolos o celebridades musicales, gracias a la proximidad y el avance tecnológico. Vemos entonces al artista virtual justo al lado de uno, en imágenes holográficas 3D cantando y danzando como bien lo podemos hacer los demás, cual pares en un escenario, como ocurre con personajes como Hatsume Miku (Yamaha, 2008), entre otros, los cuales, a través del *software* “vocaloid”, creado por Yamaha Corporation y la Universidad Pompeu Fabra de España en 2004 (Yamaha, 2008) y diversos equipos tecnológicos, generan *interacciones* de cierto tipo, con cualidades mucho más reales y productivas; lo que en una época a través de la ciencia ficción se presentaba como hologramas ahora ya es posible y además muy común. ¿Cómo se vería este tipo de tecnología aplicada a la educación en tanto su capacidad de permitir relaciones e interacciones entre quienes aprenden?

Para Freire (2011a), la educación y la manera en la que se accede al conocimiento viene cambiando durante las últimas décadas; esta vía de cambio tan particular es la que ahora cuestiona el lugar de la institución educativa (academia, colegio, universidad, entre otras) respecto de la misma educación, a partir del surgimiento de actividades que emergen en espacios y momentos diferentes a los curriculares, realizadas por todo tipo de personas alrededor del mundo. Entre dichas actividades están las presentadas a través de las ponencias de Lara (2011), “Aprender desde los márgenes, Mobile Learning para una Sociedad Red”, o Gil (2011), “La remezcla como educación expandida”, por medio de TEDxTALKS, en las que, más que hablar de posibles usos de la tecnología en la educación, también se evidencia

la apropiación que se tiene desde hace tiempo, con una serie de prácticas que de por sí son educativas e implican tanto soluciones a problemas del común vivir como procesos de aprendizaje informales con productos extraordinarios.

A su vez dichos procesos educativos —en parte conocidos como *edu-punk* como lo muestra Piscitelli, Adaime & Binder (2010): “más que el *do it yourself* insignia de la filosofía *edupunk*, se da un ‘do it en red’: (no) alumnos y (no) docentes aprenden en la colaboración, son parte de una conversación, un juego dialógico” (p. 44)— hacen parte de las dinámicas y movimientos que permiten que se acceda al conocimiento, a la información y a las prácticas de habitar en lo digital. Siguiendo a Freire (2011a), no se limitan a lo presente en la virtualidad como algo apartado de la realidad sino más bien como la integración de distintos elementos que interactúan para permitir una educación mucho más homogénea, accesible, abierta, mucho más potente por su capacidad para llegar a otros, formar un ecosistema y generar procesos de aprendizaje.

De la misma manera, Freire (2011a) plantea acerca del papel de la universidad:

La universidad vale, primero, para ayudar en esa autoformación... la segunda parte es el aprendizaje digamos facilitado, es el aprendizaje activo, la mayoría de las cosas que aprendemos hoy en día, solo las podemos aprender haciendo cosas, desarrollando proyectos, enfrentándonos a problemas reales y buscando soluciones a esos problemas, haciendo prototipos de las soluciones de esos problemas; ¿y eso cómo lo hacemos?, lo hacemos en equipo, lo hacemos colaborando. [video]

Podemos aseverar nuevamente, como ya muchos seguramente lo han enunciado, que no se necesita obligatoriamente del sistema de transferencia de conocimientos de docente a estudiante, sino que dicha transferencia puede ser abierta y

precisamente fomenta una “*autoformación*”. Hoy las personas no necesariamente tienen que hacer cursos, talleres, diplomados, etc., para acceder a la información, para generar procesos de aprendizaje o hacerse con el dominio de temas de distinto orden y especificidad.

Las instituciones educativas deben cambiar, como lo expone Freire (2011a), “el sentido que tienen, respecto a su función y la forma en la que contribuyen a la sociedad” [video], y a la vez con esto, el conocimiento, lo cual requiere pensarse entonces como un “ecosistema de aprendizaje” (Freire, 2011a), dejando de lado el antiguo sistema educativo en el que se ha enfrascado a tanta población, y con tantos problemas. Por ende, a la pregunta respecto del futuro de la educación formal: ¿hacia dónde deberían ir las instituciones educativas?, el mismo Freire expresa: “Hacia el desarrollo de tecnologías sociales, que tiene que ver poco con la tecnología posiblemente, para construir ecosistemas de aprendizaje” [video].

Peña concluye:

Las IES deben reconocer que lo virtual en el ciberespacio tiene ya un estatuto ontológico propio, no es irreal ni simplemente instrumental, sino que tiene incluso efectos sobre la realidad “real”. Al no reconocerse este estatuto, difícilmente la potencialidad de la educación virtual puede ser desplegada hasta transformar su misma identidad, que actualice las posibilidades de los múltiples factores que intervienen en ella: actores, procesos, concepciones de tiempo y espacio; sin estar atada a ningún modelo en particular, pues se encontraría en un permanente proceso de virtualización (2010, p. 135).

Psicología, psicoanálisis e identidad

Los procesos de adquisición de conocimiento presentes en la sociedad pueden ser evidenciados a través de los movimientos que esta realiza.

Por ende, las comunidades virtuales y las sociedades en red, conglomeran conocimientos y aprendizajes tanto como permiten una formación de identidades. Justo como indica Castells (2002), citado por Reig (2010), “lo que no se puede negar es que la Sociedad Red resulta un ecosistema propicio para que el conocimiento fluya y se reproduzca, para que se convierta en un elemento cada vez más abundante y esencial” (p. 98).

Castells (2002) centraliza y trabaja la idea de que, a través de la tecnología, los movimientos sociales que transitan por las redes son el punto focal desde el cual la política, la cultura y la misma sociedad se gestan y desarrollan. Con ello finalmente se recae en la educación, los procesos de generación de identidad, procesos de socialización, etc.

La comunicación a través del ordenador engendra un vasto despliegue de comunidades virtuales. No obstante, la tendencia social y política característica de la década de 1990, es la construcción de la acción social y la política en torno a identidades primarias, ya estén adscritas o arraigadas en la historia y la geografía, o sean de reciente construcción en una búsqueda de significado y espiritualidad (Castells, 2002, p. 48).

Los cambios que han generado los *weblogs* han sido grandes desde su aparición mucho antes del año de 1994, en el cual, como narra Piscitelli (2005), hay una primera apertura en la creación de estos así como un incremento en la cantidad, lo cual describe la manera en la que se organiza la información y, por ende, la misma información a la cual accedemos.

Desde otra óptica, la información a la cual preferimos acceder, y que se conoce como la capa primaria de la información (Piscitelli, 2005), cumple con la dinámica de llevar un movimiento de relego de los temas y contenidos a los cuales acceden los usuarios en el que los más

antiguos son ubicados en un lugar posterior, es decir, de un tipo de organización de la información y de unos conocimientos que dicen mucho respecto a lo que se consume y como se habita en la red. De preferir un *blog* y no otro, una página y no otra, de habitar en un sitio y no en otro.

En ese orden de ideas, y así lo han previsto ya autores como el mismo Piscitelli (2005), se prefiere acceder a un conocimiento ubicado en el interior de las dinámicas de lo social, de las relaciones entre las personas y lo que sucede en sus vidas. En un lugar posterior, en la red se accede a otro tipo de conocimientos, como los aportes científicos, los teóricos, e inclusive las noticias del mundo, entre muchos otros.

Hablar de personas con una proximidad particular con la tecnología –más precisamente con lo “digital”, como es el caso del “nativo digital” planteado por Mark Prensky (2001) al igual que el “inmigrante digital” (Prensky, 2001), ambos términos retomados por Piscitelli (2006)– hace parte de la comprensión que constantemente vamos ampliando del ser humano en la actualidad, al ser estos términos herramientas cual peldaños en dicho proceso de comprensión.

Al respecto, Parker (2006) habla de la capacidad del ser humano de crear nuevas realidades en las que habitar, como la realidad virtual¹ (o VR; Rheingold, 1994), las cuales constituyen cambios en la composición psíquica del ser humano; como el desligarse del cuerpo al sumergirse en las redes constituyendo nuevos cuerpos de orden virtual, como en el caso de los videojuegos, o como las cualidades con que somos capaces de relacionarnos en uno o en múltiples contextos simultáneos, o el nombre con el cual

nos identifican, puesto que en la red esto es posible. “Una de las características principales de estas innovaciones tecnológicas es la posibilidad de construir nuevas ‘realidades virtuales’ en las que el sujeto humano se libera del lastre de su cuerpo para adentrarse en un espacio completamente diferente” (Parker, 2006, p. 86).

A partir de esto, para la psicología es muy difícil dar cuenta de lo que acontece con el sujeto en la era digital. Dicha dificultad radica en dos aspectos principalmente (Parker, 2006): a) en la incapacidad de ser congruente como disciplina a causa de la variedad de psicologías presentes y b) en la concepción desde la cual se han instaurado los conceptos teóricos de dichas psicologías cuando aparecen no como un medio “natural” de desarrollo del ser humano sino como parte activa en espacios de observación tipo laboratorios. En la era digital el sujeto desborda dichas concepciones teóricas. Señala Parker:

El método experimental y las mediciones precisas legitimaron las interpretaciones psicológicas, haciendo posible la identificación así como la atribución de ideas dominantes en las mentes de aquellas personas que eran sometidas a estudio y control. No obstante, el gran impedimento para la disciplina psicológica sería la existencia de distintos tipos de psicologías y espacios psicológicos que habitan las personas y el modo en que dichos espacios y psicologías se contradicen y confrontan (2006, pp. 4-5).

Retomando el concepto de “sujeto”, para efectos de la comprensión de este en lo digital y lo virtual, podemos referirnos al aspecto fundamental que expone que todo sujeto hace parte de algo que se encuentra presente antes de su surgimiento, esto es, una historia, un lenguaje que le dé una entrada a la realidad, al mundo y a lo que Lacan denomina los tres registros: el simbólico, el imaginario y el real. Plantea Lacan (2006), citado en Roza et ál. (2010, p. 111), que “la noción de ‘realidad’ está articulada mediante la significación (lo

1 La “realidad virtual” como concepto ha tenido un largo proceso de actualización, principalmente entre las décadas de 1980 y 1990 (Chesher, 2003).

simbólico) y la esquematización característica de las imágenes (lo imaginario)". Como lo presenta Ibáñez (1994), "el sujeto es efecto, no causa, del orden simbólico. El orden simbólico preexiste a los individuos; cuando nacen, tienen ya preparado, para cada uno, su lugar (en el conjunto de las relaciones sociales)" (p. 3).

En esta vía de lo simbólico en el sujeto, y adentrándonos en algunos aspectos de la era digital, Turkle (1997), al respecto de la identidad, habla de cómo es el *self* (yo) cuando se encuentra en lo digital, en la virtualidad. Narra acerca de la forma en la que el yo se relaciona e interactúa con otros yos, pero sobre todo planteando una multiplicidad de yos que se desarrollan en el sujeto articulados por un lenguaje. "Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad. En internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos" (Turkle, 1997, p. 227).

En la era de la información se constituyen formas de comunidad inéditas en la experiencia humana, las comunidades virtuales no están determinadas por la tecnología, pero sí condicionan su irrupción, pues su acelerado cambio permite la escenificación de formas alternativas de comunicación y participación, de nuevos valores y creencias, de normas de comportamiento particulares de la red. La no necesidad de coincidir en espacio y tiempo configura virtualmente incluso la identidad en torno a un "yo adicional" que no depende de su referencia corporal (Peña, 2010, p.113).

A partir de la comprensión de las relaciones del "sujeto" en lo digital, en la virtualidad, Campalans (2006) indica: "El sujeto que nos incumbe se constituye alienado y marcado por los significantes del Otro como lugar del lenguaje que lo preexiste" (p. 163). De la misma forma, Turkle (1997) parte de una concepción psicoanalítica del debate de si el yo es múltiple o unitario, para lo cual recurre a los planteamientos presentados

por Lacan para decir que el yo se constituye a partir de un discurso, a partir de un lenguaje (por efectos del gran Otro del psicoanálisis), el cual da lugar a la palabra; esto se ve en la relación que se genera al juntarse con otros (yos) en la red.

Las complejas cadenas de asociaciones que constituyen el significado para cada individuo no conducen a un punto final o a un yo esencial... Lacan insistía en que el ego es una ilusión. En este punto junta el psicoanálisis con el intento posmoderno de retratar el yo como un reino de discurso más que como algo real o como una estructura permanente de la mente (Turkle, 1997, p. 227).

Esto se puede evidenciar en los juegos en línea; los MUD (Multi-User Dungeons/Multi-User Domains) son un sistema de interacciones con otras personas o seres digitales, en algunos casos llamados Bots, con los cuales se pueden generar vínculos, así como otra serie de relaciones. "El juego siempre ha sido un aspecto importante de nuestros esfuerzos individuales para construir nuestra identidad" (Turkle, 1997, p. 234). En estas relaciones se gestan procesos de conformación de identidades en la medida en que se relacionan con nuevos mundos, personas, situaciones, acciones, cosas, personajes, cadenas de significantes que se configuran y se ligan a las dinámicas de la persona en relación con elementos de su inconsciente, de su propia vida.

Autores como Klein (1955) han enunciado, desde entrados los años cincuenta, cómo el juego hace parte importante en el desarrollo del menor, dando lugar a innumerables experiencias:

La variedad de situaciones emocionales que pueden ser expresadas por las actividades del juego son ilimitadas: por ejemplo, sentimientos de frustración y de ser rechazado; celos del padre y de la madre o de hermanos y hermanas; agresividad acompañando esos celos; placer por tener un compañero y aliado contra los padres; sentimientos de amor y odio hacia

un bebé recién nacido o uno que está por nacer, así como la ansiedad resultante, sentimientos de culpa y la urgencia de reparación (p. 9).

Por otra parte, para el niño el juego constituye una parte esencial de la vida diaria, en la que es capaz de repetir ciertos procesos psicológicos permitiendo una movilización en estos, aun cuando algunos no hagan parte del paso por el juego.

También hallamos en el juego del niño la repetición de experiencias reales y detalles de la vida de todos los días, frecuentemente entrelazados con sus fantasías. Es revelador que algunas veces acontecimientos reales muy importantes en su vida no logran entrar en el juego o en sus asociaciones, y que todo el énfasis yace por momentos en otros acontecimientos aparentemente menores. Pero estos últimos tienen gran importancia para él porque han permitido ejercitar sus emociones y fantasías (Klein, 1955, p. 9).

El juego para el niño es una actividad en la que desarrolla sus habilidades motrices, procesos cognitivos, emociones, etc. Es posible decir que el adulto ve el juego como una actividad cuya labor se basa principalmente en el entretenimiento o en pasar el tiempo; sin embargo, tanto para el adulto como para el niño el juego puede generar, como lo enuncia Klein (1955) respecto de los niños, “una variedad de significados simbólicos que están ligados a sus fantasías, deseos y experiencias” (p. 17).

En cuanto a la comprensión del sujeto, se puede concebir que este es un sujeto descentralizado, un sujeto del discurso como lo plantea Lacan, y como lo van a continuar trabajando autores como Jesús Ibáñez, entre muchos otros, generando comprensiones más profundas y abarcadoras en las que la constitución de un “sujeto” no puede quedar desligada de la sociedad y la cultura, con todas las amalgamas de grupos de comunidades, de prácticas que se llevan a cabo día a día y de procesos creativos que emergen de estas.

En la era de lo digital, hablar de un yo, en términos de sí mismo, hace parte de una comprensión de la psicología, constituida en momentos y contextos pasados diferentes, en los que las dinámicas y los movimientos sociales de la actualidad implican ya un cambio. Los modelos teóricos, como se concibieron en ese entonces, no son capaces de argumentar a cabalidad cuál es ese sujeto que se encuentra en la red hoy en día. Son necesarias comprensiones distintas, que sean capaces de dar cuenta de lo que sucede con los sujetos habitantes de una red virtual. O, por lo menos, que permitan generar un trabajo que aporte a su comprensión, como sucede, a mi modo de ver, con el psicoanálisis, entre algunos pocos.

Conclusiones

A propósito de lo que sucede en la red, concluyo finalmente que a primera vista sería posible decir que hay una construcción constante de un yo en distintos espacios y tiempos simultáneos; por ende, múltiples yos que se generan por la interacción con un “Otro”; sin embargo, dicha comprensión quiere evidenciar que hay un “sujeto”, a la vez, en la medida en que hay un lenguaje, un “Otro” que propicie la constitución de ese sujeto. De esta forma, no sería posible aseverar la existencia de un “yo” como tampoco de múltiples “yos”, sino que lo que realmente hay es un discurso.

A partir de esta concepción, podríamos hablar del concepto de identidad en la contemporaneidad, es decir, la identidad vista como imagen, como algo ilusorio. Dicha concepción solo es posible soportarla desde algunas disciplinas que tienen presente que el “sujeto”, partiendo de como lo concibe Ibáñez (1994), solamente es posible comprenderlo teniendo presente aspectos que van más allá de lo físico, que ahondan en lo psicológico, que integran un lenguaje, unas formas particulares de relacionarse, de comprender el mundo, de generar interacciones constantes y

cambiantes con este; sobre todo, que tienen presente que el ser humano también comprende un sujeto que no es ni estático ni se compone de una identidad centralizada, ni objetiva, que es posible encontrar en ocasiones fuera de congruencia con lo que dice, hace o vivencia.

Por otra parte, las tecnologías pueden utilizarse casi de cualquier manera, tan ampliamente como nuestra creatividad sea capaz de abarcar, generando aplicaciones, herramientas, vínculos, relaciones, etc., elementos que le permiten al ser humano prácticamente toda clase de cosas con alcances relativos, es decir, tanto a favor del mejoramiento de la calidad de vida, de desarrollos que permitan una mayor seguridad para las personas, de innovaciones en las producciones alimenticias, de proliferación de ideologías y filosofías, etc., hasta nuevas formas de agredir, oprimir y acabar a otros seres humanos, conocimientos que irían seguramente en una vía contraria a la del “deber ser” de construcción de una sociedad.

Igualmente, en el campo de la educación hay muchas formas, prácticamente ilimitadas, de utilizar la tecnología y lo digital, sin embargo no todas estas pueden ser las más adecuadas para propiciar una educación que vaya de la mano de una sociedad en auge de la posmodernidad,

de una contemporaneidad. Por ende, cuando hablamos de una educación, al igual que lo han enunciado ya varios en las últimas décadas, los usos de la tecnología no pueden centrarse en hacer más tecnológicas las formas ya establecidas de educación (Freire, 2011a), sino que es necesario pensar maneras distintas de construir conocimiento que no tienen por qué estar limitadas por los modelos ortodoxos de educación. Las tecnologías pueden apoyar estas nuevas formas de construcción de conocimiento. Es necesario que la institución educativa tenga esto presente; no ser valor atípico en la comprensión de lo que acontece constantemente en el mundo, no solo “real”, sino digital.

La necesidad de comprender al sujeto en la era de la información prima en el desarrollo de innumerables aportes, no solo en lo educativo; por esta razón, tomando las palabras de Castells (2002), “este es el terreno que debe explorarse, no solo enunciarse. Las pocas ideas adelantadas aquí sobre la manifestación paradójica del yo en la sociedad informacional solo pretenden trazar la trayectoria de mi investigación para información de los lectores, no sacar conclusiones de antemano” (p. 18). El presente artículo constituye, principalmente, solo un aporte a la comprensión del “sujeto” y el “yo” inmerso en lo digital.

Referencias

- Campalans, L. (2006). *Eppur si muove. Notas sobre el sujeto del psicoanálisis*. Revista Uruguaya de Psicoanálisis, 103, 160-171.
- Castells, M. (2002). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura (tomo I, 4ª ed.)*. México: Siglo XXI.
- Chesher, C. (2003). *Colonizing virtual reality construction of the discourse of virtual reality 1984-1992*. Revista Cultronix 1(1), 16-46. Recuperado de http://www.casa.ucl.ac.uk/cyberspace/Colonizing_Virtual_Reality.pdf
- Freire, J. (2011a). *Ecosistemas de aprendizaje y tecnologías sociales*. Ponencia presentada a través de TEDxTALKS de TEDx, España. [Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=w7QOERmeG9s>
- Freire, J. (2011b). *Tecnología y educación: ¿nuevos instrumentos para objetivos obsoletos?* [Sección Especial]. Boletín del Centro del Conocimiento de Tecnologías Aplicadas a la Educación, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2173-1373. Recuperado de http://www.tendenciaseducativas.es/components/com_articulos/ficheros/articulos4.pdf
- Gil, F. (2011). *La remezcla como educación expandida*. Ponencia presentada a través de TEDxTALKS de TEDx, España. [Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=K8msyNpPQRM>
- Ibáñez, J. (1994). *El regreso del sujeto. Investigación social de segundo orden (1ª. ed.)*. Madrid: Siglo XXI.
- Klein, M. (1955). *La técnica psicoanalítica del juego, su historia y significado*. En Obras completas (1988), 3. Barcelona: Paidós.

- Lara, T. (2011). *Aprender desde los márgenes, Mobile Learning para una Sociedad Red*. Ponencia presentada a través de TEDxTALKS de TEDx, España. [Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=EuQGNRxHZj4>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Marciales, G. (2008). *Educación, sujeto y desarrollo humano*. Universitas Psychologica, 7(3).
- Mesa, L. (director) & Medellín Digital (productor). (Abril, 2011). *Los saberes libres*. LabSurLab. [Video]. Recuperado de <http://vimeo.com/22174750>
- Parker, I. (2006). *Desafío total: psicología, psicoanálisis y virtualidad*. Tabula Rasa, 4, 83-101. Bogotá: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Peña, J. A. (2010). *La concepción filosófica de lo virtual en la educación virtual*. Revista Colombiana de Educación, 58, 118-139. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Piscitelli, A. (2005). *Internet, la imprenta del siglo XXI (1ª. ed.)*. Barcelona: Gedisa.
- Piscitelli, A. (2006). *Nativos digitales: ¿brecha generacional, brecha cognitiva, o las dos juntas y más aún?* Revista Mexicana de Investigación Educativa, 11(28), 179-185. México, D. F.: Comie. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14002809>
- Piscitelli, A., Adaime, I. & Binder, I. (2010). *El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje (1ª. ed.)*. Barcelona: Ariel.

- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon*, 9(5). MCB University Press. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>
- Reig, D. (2010). *El futuro de la educación superior, algunas claves*. Reire, 3(2), 98-113. Barcelona: Universitat de Barcelona, Institut de Ciències de l'Educació.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual (1ª. ed.)*. Barcelona: Gedisa.
- Rozo, C., Peña, J. A., Prada, M., Cárdenas, G. & Sáenz, D. (2010). *Educación virtual. ¿Simulando lo educativo?* Polemikós, 3, 108-117. Bogotá: Facultad de Ciencias de la Comunicación, Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de internet (1ª. ed.)*. Barcelona: Paidós.
- Unigarro, M. A. (2001). *Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio (1ª. ed.)*. Bucaramanga: UNAB.
- Yamaha Corporation. (2008). *More than the sum of our strengths*. Annual Report 2008. [Edición especial]. Recuperado de http://www.yamaha.com/about_yamaha/ir/publications/pdf-data/2008/ann/an-2008e.pdf?from=global_search