

## L' US DE LES NOVES TECNOLOGIES EN LA DEFINICIÓ DEL SUBJECTE

En agraïment a la comissió organitzadora, Al G. Soler per la seva agosarada aposta.

¿ De que parlem quan parlem de subjecte ?.

El SXX va constituir el segle del descobriment del subjecte en el sentit en que els psicoanalistes parlem del subjecte: tota la obra de Sigmund Freud i posteriorment de Jacques Lacan va estar dedicada a construir una teoria del funcionament del psiquisme humà, corroborada i posada a prova reiteradament en l'especificitat de cada cas clínic.

El descobriment freudià del SUBJECTE és el de que es tracta d' un ÉSSER TRAVESSAT PER LA PARAULA. Aquesta realitat constitueix la circumstància que ens precedeix, que ens constitueix, i de la qual en som considerablement desconexadors, perquè aquestes paraules, aquestes frases, aquestes vivències, en bona part passen al oblit i configuren el que anomenem l'inconscient. Aquest inconscient constitueix un subjecte del Desig, es a dir, que el parlar el subjecte enuncia un desig que el mou i que vehiculitza el seu discurs.

D'aquesta manera podem dir que el subjecte abans de que parli, és parlat per un Altre o pels altres, que el llenguatge (entenem el llenguatge humà) li ve d'un altre lloc.

Lacan agafarà posteriorment el concepte de significant de la lingüística de Ferdinand de Saussure que Freud no havia pogut utilitzar perquè és posterior en el tems al descobriment freudià del inconscient. Agafa aquest concepte, li introdueix algunes modificacions i el fa servir per definir que això que Freud havia anomenat inconscient, te estructura de llenguatge, està estructurat com un llenguatge i funciona segons les lleis de la metàfora i la metonímia, definides per la lingüística.

Així doncs, l'ésser humà és una realitat pulsional (la pulsio és l'energia de naturalesa sexual que constitueix i mou la nostra vida psíquica). Aquest ésser esdevé travessat i constituït pel llenguatge. Entenem aquí que el llenguatge que el precedeix: el discurs familiar que existeix o no existeix sobre la seva vinguda al món, les intencions de cadascun dels pares (directament o delegades en els successius educadors), el que volen per aquest ésser nouvingut, i les paraules o la manera en com aniran significant les seves experiències i la seva existència en el món, el constituirà, essent, amb posterioritat, ell mateix un considerable desconexador d'aquesta realitat.

Subjecte doncs és aquest ésser pulsional travessat pel llenguatge humà que esdevé subjecte de desig. Ésser que en el sentit cartesià del terme, emmarca la vida en les coordenades del espai i del temps a la vegada que ve a ocupar un esgraó en una genealogia familiar en el transcurs de la seva existència.

Així doncs, cal un altre de la paraula perquè el ser esdevingui un subjecte. Subjecte que esdevindrà home o dona, per tan subjecte sexual, vinculat a un cos, a una pulsio i a una existència que el col·loca en el món com a "ésser per a la mort" en termes de Heidegger.

La qüestió és complica quan aquest altre de la paraula no és un ésser humà, si no que és un reservori de informació en la que el propi subjecte orienta la seva recerca a voluntat. Això no deixa de tenir conseqüències sobre la seva pròpia constitució. Conseqüències de diferent mena que constitueixen el motiu de la meua reflexio i d'aquest treball.

El subjecte del nostre temps.

Assistim actualment a un predomini de la imatge sobre el pes i el valor de la paraula. Ho veiem diàriament en multitud d'exemples. La màxima "una imatge val més que mil paraules" s'ha imposat. El terreny del pensament, de les idees, del debat, està en franca decadència. En canvi, els mitjans de comunicació no paren de donar cabuda a personatges mediocres que acaben convertint-se gràcies a la potència que els hi confereix la petita pantalla o Internet, en fenòmens mobilitzadors de masses, o marquen tendències socioculturals mediocres. Es la època dels reality show. A la societat de les idees del SXX li succeeix la societat de la imatge del SXXI i la societat de la informació.

La lògica doncs de la constitucio subjectiva es fonamenta sobre un canvi de paràmetre que coincideix amb el canvi de mil·lenni: de la primacia del significant en Lacan passem a la cultura virtual, a la primacia de la imatge.

Ja no es tracta només de fer passar el subjecte del SXX pel sedàs del consum i la producció, objectiu fonamental del capitalisme, i de que faci d'això la seva manera de viure i d'estar en el món. Sembla que aquest cicle està deixant pas a un nou subjecte que és el consumidor responsable. Però conjuntament a aquest canvi ens trobem amb una forta transformació del subjecte, a tal nivell, per posar-ne un exemple, que els joves del SXXI ja s'interessen més per les experiències virtuals que per les experiències reals.

Els videojocs constitueixen aquest espai d'entrada de la realitat virtual en les vides dels individus, el moment en que la virtualitat és plenament incorporada i que comportarà una relació amb les tecnologies de la informació, i també una relació entre individus, diferent a la que havia existit fins aquest moment.

Si ens preguntem perquè els videojocs atrapen tant, podem apropar algunes respostes :

- Els videojocs constitueixen una diversió, no deixen de ser jocs, de permetre al subjecte entrar dins un món màgic, en el que es poden dur a terme tota mena d'actes que són irrealitzables en la vida quotidiana.

- Els jocs de pantalla permeten al subjecte, situar-se en un espai diferenciat del món ordinari, en el que la fantasia és possible, en el que el temps es veu transformat i on l'espai dona lloc a una infinitud de possibilitats. El subjecte, de forma a-temporal (fora del temps) entra en una fusió amb la màquina que li ofereix moltes més possibilitats de simulació i d'habitar la ficció. (1).

- Hi ha un plaer en la fusió amb la màquina i en les seves possibilitats, igualment que hi ha un plaer en la identificació al personatge escollit. Això fa que esdevingui difícil desconnectar-se. En desconnectar-se el jugador ha de reprendre la relació amb el propi cos, amb les seves limitacions i sense les possibilitats que li dona el hipocòs virtual. (2)

- Ensenyen a navegar en la incertesa i a explorar les pròpies possibilitats en un món en el que el subjecte compta només amb els seus recursos i el seu coneixement. En certa mesura són un recurs imaginari contra el des-amparament tan freqüent en la infantesa. Per molts nens/es la pantalla és la única manera de poder reparar les mancances periantals.

- Són un exercici de domini, cada joc representa un desafiament per arribar fins al final. Es mouen en uns paràmetres de dificultat relativa, per no frustrar excessivament els jugadors i estimular-los a seguir.

- Constitueixen un escenari privilegiat per al desenvolupament d'habilitats i la presa de decisions.

La virtualitat s'incorpora en aquesta etapa de la vida, en l'aprenentatge dels videojocs i ja no es deixarà duran tota la vida, de manera que el subjecte actual és un subjecte mediatitzat pel registre de la virtualitat.

Una de les conseqüències d'això és la reducció de la subjectivitat al Jo. El Jo és allò que es mostra d'un mateix, per dir-ho en paraules molt senzilles. Es allò que mostrem o que volem mostrar, i aquí, com podeu veure, ja estem introduint un altre paràmetre, que és el de la simulació.

El subjecte no és el Jo. És el subjecte del inconscient travessat per la paraula que va descobrir Freud i que el constitueix com un ésser únic i irrepetible, vinculat per sempre al Desig com a forma d'existència. El jo és la part imaginària del subjecte, un substrat que passa pel cos i per la imatge d'un mateix i en el que s'hi instal·len les identifications, tot allò que agafem de la manera de ser i de fer dels altres sense adonar-nos.

El subjecte actual és el subjecte apassionat per la promoció del jo, per mostrar-se en les seves diferents o possibles cares, però sempre al voltant de la imatge corporal com a suport. És això que anomenem hipocòs, o construcció del cos en el discurs virtual.

Tot passa molt per la pulsio escòpica de la mirada, del mirar – ser vist. Els blogs, el facebook, you tube, my space...

La simulació està en joc en tots aquests espais socials de la xarxa. S'ensenyà allò que es vol ensenyar o allò que interessa ensenyar, allò que es vol que els altres vegin de si mateix i que vol remarcar com a tret característic de la seva identitat.

El subjecte dels nostres dies, està immers en un impasse en la història de la humanitat sense precedents i en un canvis profunds en la seva constitució subjectiva.

La relació amb les figures parentals s'ha vist modificada considerablement, en el sentit de que tot és més efímer, de la mateixa manera que les estructures familiars es redueixin o es nuclearitzen. La solitud augmenta i es va entrant en una nova circumstància en la que cadascú escollirà més lliurament si vol estar sol o acompanyat i en quin moment. També s'està replantege la conveniència de tenir fills per part de moltes dones. El vincle a la genealogia familiar es modifica, de manera que cadascú pot alterar o subvertir l'ordre històric a voluntat i escollir més lliurament sobre l'existència i el futur.

El pes i el vincle a la genealogia familiar es relativitza a la vegada que el subjecte de la modernitat es va constituint més per mitjà de la seva pròpia experimentació que per mitjà de la incidència dels discursos periantals. Els pares aprenen més dels fills que els fills dels pares, gairebé. Els més joves, més adaptables i més vinculats a les noves tecnologies, ja no confien en l'experiència dels seus pares per fonamentar els seus coneixements, sinó en el que trobin a la Wikipedia.

Quan la relació amb les figures parentals o amb els adults és pobre, perquè el subjecte no arriba a ser prou important per aquest altre, és quan es troba evocat a créixer en la solitud dels videojocs. En això no hi hem de veure perills només. Per M.Castells els usuaris habituals de Internet són més sociables, tenen més amics, més intensitat de relacions familiars, més iniciativa professional, menys tendència a la depressió i al aïllament, més autonomia personal, més riquesa comunicativa i més participació sociopolítica i ciutadana. (3)

Així doncs, autonomia del subjecte i auto estructuració són els seus paràmetres referents. D'altra banda reducció de la subjectivitat al Jo i i constitució del Jo per mitja de la imatge digital.

La il·lusió del subjecte actual és la de poder situar-se en un context en el que la representació de les coses coincideixi més amb la seva realitat. La transparència informativa, el periodisme de denúncia, es situen en aquesta direcció. La web [www.wikilears.org](http://www.wikilears.org) pot ser-ne un bon exemple. Es tracta de que tot estigui més en la superfície, entenen que el tot no serà mai possible. No s'ha de confondre superfície amb superficialitat. L'emergència de la informació en la superfície permet al ciutadà d'avui fer-se coneixedor de realitats que abans estaven reservades al experts o a les persones més poderoses. Quantes vegades sentim un polític dir "d'això me'n he assabentat per la premsa", la qual cosa ens confirma que el maneig de la informació ja no està reservada als experts o les persones amb més poder socio-polític. Ja hem entrat en un moment en el que la imformació està molt més al accés de qualsevol ciutadà. Això configura també una nova relació al saber.

L'ésser humà però , en la seva manera de veure i de pensar desapareix de l'escena. La ciència i la tècnica funcionen sense la necessitat de la subjectivitat humana. La tecno-ciència busca la independència dels sentits per instal·lar-se en un món autosuficient regit pels seus propis programes. Un món en el que il·lusòriament, no hi hagi error possible.

La nostra consciència del temps i de l'espai ha estat transformada per les tècniques d'acumulació, transmissió i processament de dades i/o de informació. El periodisme massiu és un fenomen resultant del SXIX, però l'efecte "màquina del temps" que produeixen els mitjans impresos s'han incrementat exponencialment per la introducció de la imatge, la fotografia, la radio, el cine i la TV. La comunicació digital supera a tots els altres mitjans en abast i en capacitat. Internet permet el maneig compartit de grans quantitats de informació a temps real. Aquesta és la gran revolució tecnològica que introdueix conseqüències intel·lectuals, socials i personals. (5)

Internet ha esborrat el temps de les nostres vides. No importa que el subjecte tingui una edat o una altre. Els individus es diferencien per si tenen el domini tecnològic per estar "en línia" o no. No es important el temps de la experiència sobre els aprenentatges. Igualment el passat recent fàcilment es converteix en un passat remot. En aquest entorn de canvi permanent, els esdeveniments que han passat fa pocs anys ens sembla que pertanyen a una època molt llunyana.

Es produeix un sentiment de simultaneïtat des-espacialitzada, un sentiment de que el món va molt més enllà de l'àmbit personal, el sentit del propi lloc en el món, el sentit de pertinença, el sentit de la distància. Tot es veu transformat i el món es fa un lloc més petit (4).

La subjectivitat és tot allò que no entra en la relació virtual: els sentiments, els desitjos, les intencions, el malestar...

Sigui com sigui, internet constitueix un nou espai social que va més enllà d'un mitjà de informació i/o de comunicació. Permet la creació de veritables comunitats i xarxes virtuals que poden operar transformacions i canvis socials (com inundar de e-mails les embaixades i els consulats d'un país per aturar una execució o reconduir les intencions de vot dels ciutadans). Veritables llocs de intercanvi de informació en els que els subjectes es tornen creadors, no consumidors (5).

Aquesta és la realitat. La virtualitat és la realitat. Actualment no es possible pensar la realitat del subjecte sense referir-se al pes que te la virtualitat en la seva existència.

Per entendre millor aquest fenomen, fem un salt i anem al projecte Facebook. Es tracta d'un estudi fet per diversos autors de USA en el que s'investiga des de la sociologia la necessitat de construir una identitat virtual. En aquest treball es remarca que la identitat virtual no va lligada al efecte discursiu, sinó que va més adreçada a "fer-se un lloc" o "jugar un rol" entre els altres, entenen la identitat com l'aspecte d'un mateix que ens diferencia dels altres i per mitjà del qual els altres ens reconeixen.

L'estudi observa com l'adveniment de internet ha canviat les condicions de producció de la identitat. Es possible interactuar amb altres entorns virtuals sense revelar res de les nostres característiques físiques, permet mantenir l'anonimat, facilita les re-creacions o la construcció de noves identitats que el món real no permet, el role-playing i d'altres modalitats.

Els autors treballen amb diferents categories de construcció de la identitat virtual:

- El jo real, que coincideix més amb la manera de ser del subjecte i amb el que els altres coneixen de ell mateix.
- El jo possible o esperat pels altres, que coincideix en emfatitzar els aspectes d'un mateix que vol remarcar o en amagar els que no vol donar a conèixer. No es tracta d'un jo falsejat, sinó d'un jo fet a mida, un jo modificat, segons el qual el subjecte es representa en l'entorn virtual.
- Un Jo amagat, que seria la construcció d'una identitat totalment desconeguda.

L'estudi conclou que la identitat no és només una característica individual, sinó un producte de la interacció del individu amb la societat. Depenen del context on es trobin immersos, els individus modelen i adapten el seu jo, presentant-se en la forma en que els hi és més favorable per als mateixos i pels altres. La modalitat més freqüent és la del Jo possible esperat.

Pels autors, es impensable entendre el món on-line i off-line com dos mons separats i que l'activitat on-line de les persones té conseqüències en la vida real. El món social inclou els dos entorns i una habilitat important a adquirir és la de coordinar els comportaments entre ambdós.

Els autors conclouen pensant que Facebook condueix als usuaris a presentar-se socialment de manera que puguin sortejar certs obstacles físics i crear el jo possibles esperats pels altres, que serien incapaços d'establir en el món of-line. Aquests jo-digitals possibles són reals, en el sentit de que tenen a veure amb el desig subjectiu (amb els desitjos més íntims de la vida de cadascú) i tenen conseqüències en la vida real dels individus que els construeixen.

¿ Que pot dir la psicoanàlisi d'això ?

Internet i particularment el Facebook estan travessats per una sèrie de significants que estan a la vista dels usuaris: Els significants del Facebook són les paraules, les imatges, els missatges, efectes visuals i també els elements tècnics i tecnològics (per exemple l'espai per pujar fotos, el perfil personal, professional, els interessos, els àlbums de fotos, els recursos de poder conèixer els amics dels amics, de fer suggerències ...), tots aquests significants obren la possibilitat de construir una identitat virtual, un perfil, i així passar a ampliar la xarxa virtual i establir una nova modalitat de vincle. El Facebook és el dispositiu, la llar, en la que el subjecte adquireix la seva identitat, on recrea la seva economia psíquica i on dia a dia va transformen la seva subjectivitat. Pels seus detractors Facebook és una mena de llar d'acollida i de refugi de subjectes desemparats psíquicament amb por a la soledat i amb necessitat d'alimentar la vanitat i el narcisisme (actualment anomenat autoestima). Pels seus usuaris, senzillament és una oportunitat d'estar més insertats i

relacionats en el món.

La psicoanàlisi ha posat de relleu la inevitable angoixa i el dolor que acompanya l'existència del ésser humà, així com la necessitat de trobar algun objecte, un ideal, una persona, algun sentit que ajudi a mitigar l'angoixa i el dolor d'existir. Les formes modernes de mitigar aquestes angoixes consisteixen en la creació d'una nova economia psíquica, una economia de busca del benestar immediat, de relacions efímeres, de la immediatesa i la facilitat de desprendre's del contacte, d'un ésser humà adaptat a les noves condicions que estableix el discurs capitalista. Aquesta nova subjectivitat el que pretén és evadir l'angoixa, la condició d'existència del desig, dels límits, la condició de l'alteritat.

A la fragilitat humana el subjecte hi respon amb els gadgets, els objectes de consum de "usar i tirar" o "objectes de pacotilla" que els anomenava Lacan i també amb la virtualitat, amb la possibilitat de trobar relacions virtuals que esdevinguin placebos.

Així doncs el Facebook és l'espai en el que prolifera el caràcter imaginari (de imatge) de les identitats i la modificació de l'economia psíquica. D'aquesta manera el subjecte es deixa portat per la xarxa. La xarxa alimenta l'imaginari de que sempre estem acompanyats, sempre hi haurà algú connectat per xatejar, per escriure, per enviar abraçades i petons virtuals.

L'angoixa del subjecte, el dolor d'existir, els problemes quotidians, les dificultats en les relacions. Facebook és l'espai complaent on aparentment tot es fa més fàcil, una coartada a per seguir vivint abraçats en una injecció de narcicisme (d'autoestima). Però no fem judicis de valor i acceptem que una certa dosi d'això es fa necessària per viure.

Sense cap mena de dubte la virtualitat ens dona noves possibilitats. Constitueix un nou braç que ens permet desenvolupar funcions noves i més complexes, però a la vegada per l'efecte limitador de la subjectivitat a la promoció del jo, alimenta noves distorsions o anomalies en la vida dels subjectes (6). Aquestes noves distorsions no podem de cap manera atribuir-les a Internet. Es tracta de l'efecte en el social de la introducció de la tecnologia virtual que ja esdevé necessària e imparabile. La xarxa és un mitjà i els efectes que tingui en la vida de cadascú dependran de la utilització que cada subjecte en faci, de manera que la responsabilitat és sempre subjectiva.

M'agradaria rebre les seves opinions i comentaris.

Jornades de la UB a Montserrat el 19 i 20 de Nov. 2010

Notas:

- Balaguer,R. ¿Porquè atrapan tanto los videojuegos ? . Rev. Psikeba.
- Entenem per hipòcòs la construcció del cos en el discurs virtual.
- M.Castells. UOC. La vanguardia 2007.
- Thompson. (1995;31-37).
- Habermas,J; Nuestro breve siglo XX.

Bibliografia:

- Sued, G; Apuntes para pensar la construcción de la identidad en facebook.
- Correa,E; El Facebook, espejo virtual adornado.
- Castells,M; 2001. La era de la informacòn. La sociedad red. Alianza ed.
- Lyotard,JF, La condicion postmoderna. 1991 Buenos Aires.
- Turkle,S: La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet. 1997 Paidós.
- Turkle,S: El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano. 1984 Buenos Aires. Galápagos.
- Zhao S, Grasmuck S, Martin J, Identity construction on facebook: Digital empowerment in anchoerd relationships. Computers in human behavior 2008. 1816-1836.
- Lessig, L; el código y otras leyes del ciberespacio.2001. madrid. Taurus.
- Balaguer,P; ¿Porquè atrapan tanto los videojuegos?. Psikeba.
- Balaguer,P; El hipocuerpo en el discurso virtual. Psikeba.
- Vazquez Roca,A; La crisi de la noció de Sujeto: desubjetivación y psicopatologias del Yo. Psikeba.

**Narcís Borrat i Sunyer**