



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TEMA:

**“El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la
psicoterapia en la época contemporánea”**

AUTOR

LAMA VON BUCHWALD, JUAN MARTIN

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA CLÍNICO

TUTOR:

Psic. Cl. David Jonatan Aguirre Panta, Phd.

Guayaquil, Ecuador

7 de Septiembre del 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Lama von Buchwald Juan Martin**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica**.

TUTOR

f. _____

Psic. Cl. David Jonatan Aguirre Panta Phd.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Psic. Cl. Galarza Colamarco, Alexandra Patricia, Mgs.

Guayaquil, a los 7 del mes de septiembre del año 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Lama von Buchwald, Juan Martin

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 7 del mes de Septiembre del año 2021

EL AUTOR

f. _____
Lama von Buchwald, Juan Martin



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

AUTORIZACIÓN

Yo, Lama von Buchwald, Juan Martin

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea** cuyo contenido, ideas y criterios es de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

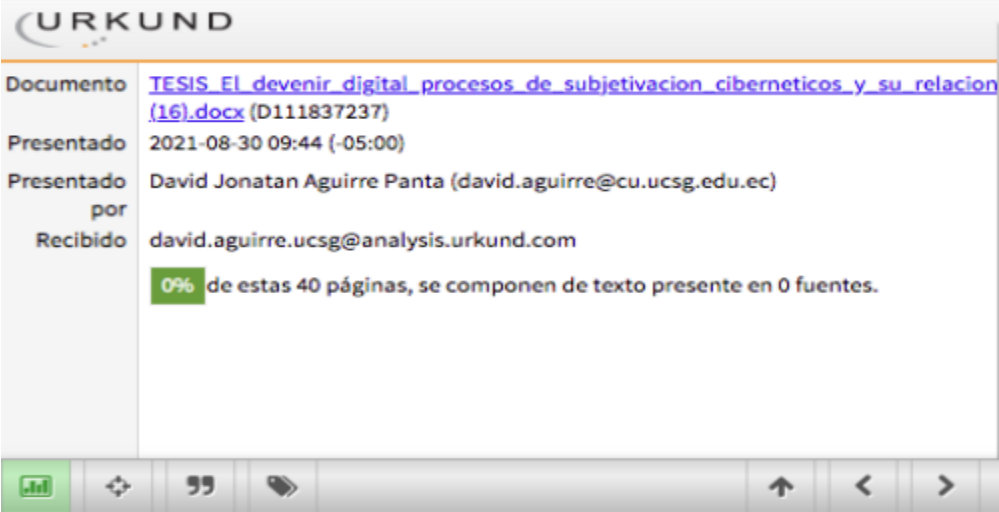
Guayaquil, a los 7 del mes de septiembre del año 2021

EL AUTOR

f. _____

Lama von Buchwald, Juan Martin

INFORME DE URKUND



The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

| | |
|----------------|---|
| Documento | TESIS_El_devenir_digital_procesos_de_subjetivacion_ciberneticos_y_su_relacion(16).docx (D111837237) |
| Presentado | 2021-08-30 09:44 (-05:00) |
| Presentado por | David Jonatan Aguirre Panta (david.aguirre@cu.ucsg.edu.ec) |
| Recibido | david.aguirre.ucsg@analysis.orkund.com |

0% de estas 40 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

At the bottom, there is a navigation bar with icons for document view, zoom, search, and navigation arrows.

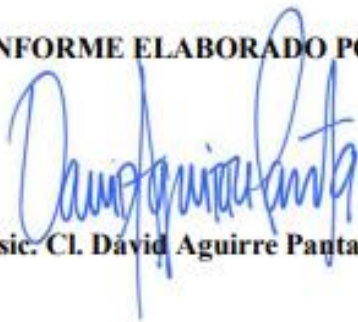
TEMA: El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea

ESTUDIANTES:

Lama Von Buchwald Juan Martín

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME ELABORADO POR:



Psic. CL David Aguirre Panta. Phd.

“The most exciting breakthroughs of the 21st century will not occur because of technology but because of an expanding concept of what it means to be human” (Naisbitt and Aburdene ,1990).

AGRADECIMIENTOS

A quien me mostró que el afecto digital no es inferior al físico.

A mi kit de ayuda.

A la mesa donde crecí en donde se hacían preguntas.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Psic. Rosa Irene Gomez, Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Psic. Carlota Alvarez Chaca, Msg.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Psic. Tatiana Torres Gallardo, Mgs.

OPONENTE

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Introducción | 2 |
| Justificación | 4 |
| Planteamiento del Problema | 7 |
| General | 7 |
| Especificos | 7 |
| 1. Tecnología. “En el inicio era el byte” | 10 |
| 1.1. Historización del habitar digital, su desarrollo y relevancia. | 10 |
| 1.2. cultura de internet naciente | 12 |
| 1.3. El espacio digital como sumergible | 14 |
| 1.4 El internet como espacio social..... | 16 |
| 1.5. Lo virtual como lugar de deseo..... | 18 |
| 1.6 El desarrollo del cuerpo dentro de la tecnología..... | 21 |
| 2. Bienvenidos al desierto de la realidad | 25 |
| 2.1. Aquello entre actual y virtual..... | 25 |
| 2.2 La realidad a partir del Interfaz..... | 27 |
| 2.2 Un cuerpo en el interfaz | 27 |
| 2.3 Gafas Ideologicas y virtuales | 29 |
| 2.4 El biopoder cyborg..... | 31 |

| | |
|--|----|
| 2.5 El <i>cyborg</i> de silica..... | 33 |
| 3. Encuadre | 43 |
| 3.1. El juego de la terapia..... | 43 |
| 3.2 Encuadre un lugar de juego y fantasía | 44 |
| 3.3 Diseño de juegos, diseño de reglas. | 46 |
| 3.4 Psicodrama y avatares..... | 48 |
| 3.5 La ciberterapia | 50 |
| Metodología | 52 |
| Hipótesis | 55 |
| 1. ¿El <i>avatar</i> que escogiste tiene alguna importancia personal? | 56 |
| 2. ¿Si pudieras darme un <i>avatar</i> que <i>avatar</i> me darías? ¿Por qué? | 57 |
| 3. ¿Qué piensas sobre la habitación en la que nos encontramos? ¿Te gustaría cambiarla? | 57 |
| 4. ¿En qué mundo pasas la mayor parte de tu tiempo en realidad virtual? | 58 |
| 5. ¿En qué tipo de experiencias sientes que más te afectan dentro de la realidad virtual? | 58 |
| 6. Háblame de tu momento más intenso dentro de la realidad virtual. | 59 |
| Conclusiones y discusiones..... | 60 |
| Referencias..... | 63 |
| Anexo..... | 68 |

| | |
|---|----|
| Entrevistas | 68 |
| ¿El avatar que escogiste tiene alguna importancia personal? | 68 |
| ¿Si pudieras darme un avatar que avatar me darías? ¿Por que? | 70 |
| ¿Qué piensas sobre la habitación en la que nos encontramos? ¿Te gustaría cambiarla? | 71 |
| ¿En qué mundo pasas la mayor parte de tu tiempo en realidad virtual? | 72 |
| ¿En qué tipo de experiencias sientes que más te afectan dentro de la realidad virtual? | 74 |
| Háblame de tu momento más intenso dentro de la realidad virtual. | 75 |
| Avatares | 78 |

RESUMEN

En el presente trabajo de titulación el objetivo es ilustrar a partir de una perspectiva mixta entre, teoría psicoanalítica, psicología, filosofía y análisis tecnológico el efecto que tiene en la contextualización del cuerpo el ser sumergido en entornos digitales. Se plantea desde una historización del desarrollo de realidades virtuales, identidades digitales, diferentes devenires de cuerpo, la ideología y su efecto en la tecnología, el interfaz, la conceptualización de lo virtual en espacios reales y el evidenciar las oportunidades que trae el cuerpo cyborg que la constante inmersión que el mundo moderno somete al sujeto a. Con estos elementos se indaga y profundiza sobre el efecto de la presencia dentro del encuadre clínico, y, si esto es posible, a través de la digitalidad, además de las oportunidades expresivas que estos espacios ofrecen para enriquecerlos y a través de ellos saber más sobre lo que aqueja al sujeto en el entorno terapéutico.

Palabras Clave: avatar, cuerpo, devenir, identificación, interfaz, virtual, ideología, encuadre, espacio simulado.

ABSTRACT

In the present final project, the objective is to illustrate from a mixed perspective between psychoanalytic theory, psychology, philosophy, and technological analysis the effect that being immersed in digital environments has on the contextualization of the body. It arises from a historicization of the development of virtual realities, digital identities, different body developments, ideology and its effect on technology, the interface, the conceptualization of the virtual in real spaces and highlighting the opportunities that the cyborg body brings with the constant submersion the modern world brings. With these elements, the effect of presence within the clinical setting is inquired and deepened, if possible, through digitality, in addition to the expressive opportunities that these spaces offer to enrich them and through that know more about what brings them to the therapeutic environment.

Key words: avatar, body, becoming, identification, interface, virtual, ideology, framing, simulated space.

Introducción

Un espacio simulado es una imagen especular creada por una computadora que a través del uso de avatares y cámaras simuladas el sujeto puede interactuar, dando la sensación de estar habitando lo generado. Este tipo de tecnología se usa principalmente en la industria de videojuegos, utilizando “*engines*” de física para dar un semblante de realidad y permitirle al sujeto que se sienta inmerso en el mundo que el juego propone. La parte más notable es que dentro de ese mismo diseño de juego el concepto central es el de “la ilusión de libertad” la cual se basa en formar una experiencia de tal forma que el jugador no se dé cuenta de los límites de la simulación.

En relación con la psicología se vincula a través de un tipo de prueba psicodiagnóstico proyectiva llamada pruebas mio-kinésicas, las cuales dicen ser el estudio del lenguaje corporal del sujeto para llegar a conclusiones sobre su vida anímica. Las pruebas constituyen en gran parte pedirle al sujeto que lleve a cabo actividades como levantar una taza de una mesa o recoger una moneda del piso y ver la forma en que las hace, pero depende demasiado de la percepción aguda del psicólogo.

Lo notable en este tipo de pruebas es que mientras que su enfoque se trata sobre el cuerpo, es principalmente sobre la implicación del cuerpo en el espacio que habita, y de una forma u otra estas pruebas son espacios simulados, aunque no virtualmente. Esto habla de que el cuerpo está implicado en la función del espacio que habita, lo cual en referente a las psicoterapia virtual forma un limitante sobre cómo el paciente se implica en la terapia.

Durante la pandemia del *Covid-19* del 2020 y sus medidas de aislamiento social se formó la necesidad de mover muchas actividades a espacios digitales, las cuales fueron un golpe en la forma que se llevaba terapia. Las videollamadas u otros recursos similares vinieron con dificultades de adaptación sobre medidas de encuadre, cuerpo en terapia y la función del espacio donde el sujeto necesita arreglárselas con sus condiciones de vida para implicarse en el trabajo.

Al mismo tiempo se desarrollaron tecnologías nuevas recientemente, incluyendo el Oculus de Facebook que rastrea a tiempo real movimientos de cabeza y manos además de ser un visor de realidad virtual. Esta pieza de tecnología le permite al sujeto sumergirse en un espacio simulado y habitarlo de una forma casi real, lo cual ayuda con las nociones de cuerpo en terapia, pero también abre las puertas a nuevas formas de crear un espacio terapéutico.

Líneas de Investigación de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Acorde con las líneas de investigación de la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación, de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, asociados al ICSEHA; el proyecto puede ser sustentado a través de Artes, letras y Conectividad Tecnológica, tomando en cuenta que, aunque existe una problemática de carácter ambiental con la Pandemia, su enfoque central está en cómo los espacios simulados afectan al sujeto. En esa perspectiva el proyecto es sobre cómo las personas son afectadas cognitivamente por estas nuevas tecnologías.

De consiguiente, las cuarentenas reforzadas por el gobierno y la pandemia han vuelto complicada la capacidad del terapeuta de poner el cuerpo en terapia, y la gente está migrando en masas a los espacios digitales. Mientras que la mayoría de la población no tiene acceso a estas

crecientes tecnologías, la capacidad de saber cómo operar dentro de ellas se vuelven indispensables preventivamente. La virtualidad crecientemente se vuelve el espacio de las fantasías de los usuarios, y su accesibilidad es innegablemente útil para el quehacer en la salud mental.

Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida

El tema de investigación planteado puede ser amparado dentro del Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida 2017-2021, el cual establece como primer eje: Derechos para todos durante toda una vida. En este se crea una visión del ser humano como sujeto de derechos sin importar elementos auxiliares. Se busca aumentar la accesibilidad de servicios de salud mental más allá de la presencialidad, al expandir en las herramientas para psicoterapia online y así tener más recursos de salud mental. Al hacer más fácil acceder a estos servicios, y estudiar los cambios que ocurren en la virtualidad, se ayuda a garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.

Justificación

La tecnología cambia la forma en que nos relacionamos entre nosotros, y por consiguiente tiene que cambiar cómo habitamos los espacios. El 2020 se mostró que la presencialidad no es siempre una opción, y que lentamente las relaciones se mueven más y más al plano digital, la psicoterapia tiene pocos recursos de cómo hacer con este cambio. Se necesita saber cómo estos espacios digitales afectan los fenómenos transferenciales que el análisis depende de para funcionar.

La virtualización viene con el fenómeno de forzar al sujeto a escoger como se presenta en un espacio, y ante la elección este escoge no elegir más seguido que no, lo cual es un inconveniente

real para hacer surgir el sujeto. Según los postulados de Goya (1967) de la mio-kinesis, el sujeto habita el espacio que se encuentra referente a su rol dentro del mismo y eso habla de su vida anímica. Entonces se puede asumir que en un entorno virtualizado formalmente creado para psicoterapia se va a condensar una identidad que refleje lo que quiere mostrar en terapia.

Tomando el aspecto de *roleplay* que la psicoterapia puede tomar se puede usar esta elección de avatar a favor del proceso de analítico. En vez de ser una contingencia, se convierte en un recurso de interpretación el momento que en el encuadre se busca promover esta virtualización. A través de la interpretación de lo condensado en el avatar que se habita se puede producir nuevas inferencias analíticas y oportunidades de intervención, sin contar la presencia más física del cuerpo en la terapia.

Antecedentes

Con la pandemia, las interacciones interpersonales tuvieron que migrar al ciberespacio, hubo un incremento en el uso de herramientas de comunicación para funciones menos personales y más direccionadas a la productividad. La mayor parte de los negocios que tuvieron la opción movieron su formato de trabajo a la virtualidad, lo cual según Deleuze compone en la virtualización de la identidad “El movimiento de convertirse en otro o heterogénesis de lo humano” (Brians,2011). Dentro de un espacio psicoanalítico donde cuya función es hacer existir al sujeto, ¿cómo se lo produce fuera de una identidad virtualizada?

La identidad del sujeto entra a primera página cuando se toma en consideración las opciones de personalización que la iconografía que el ciberespacio propone, que en vez de dar a

surgir al sujeto lo esconde a través de condensación. Ante la opción de decidir cómo presentarse el sujeto más seguido que no se decide por la indecisión.

“En estas operaciones de sustitución –en la que están implicados como es evidente procesos más o menos primarios de identificación– resulta virtualmente disponible –como ya se comentó con relación a los catálogos de avatares que ofrece la red– la totalidad inagotable del archivo visual de las culturas: las figuraciones de la memoria, los mitos, las quimeras, las utopías, los ídolos, los monstruos y los espectros, una galería interminable de rostros y cuerpos objetivados y des-subjetivados, disponible para ser re-apropiados e incluidos en nuevas composiciones que a menudo desordenan las grillas y alteran las lógicas clasificatorias mezclando los “reinos” (lo humano y lo animal o lo vegetal) y los géneros (figuras andróginas), las palabras y las cosas, los iconos y las letras. El producto de estos procesos es identificado por la retórica visual en términos de “interpenetración icónica”. Por efecto de esta operación, señala el Groupe Mu, “la imagen presenta una entidad indecisa” (Tabachnik,2007).

Mientras que el uso de la videocámara obliga al sujeto a presentar su imagen especular, se ve atada a este mismo fenómeno de condensación y muestra lo que él desea mostrar, lo que lleva al sujeto a esta misma indecisión quimérica.

Dentro de un espacio de realidad virtual, postula Pearson interpretando a Delueze hacia tecnologías más modernas, el sujeto entra en una posición de “*roleplay*” (Pearson,2005) el cual puede ser interpretado como una elección ya no quimérica pero descartable. Dentro de las visiones de Fink, la psicoterapia lacaniana es un *roleplay* de cuatro posiciones, la del rol que el paciente

toma, la posición real del paciente, el analista como interpretador y el analista como es percibido por el paciente; rol que cómodamente llama el “*Dummy*” (Fink, 2003). Bajo esta perspectiva lo que se busca es interpretar cómo el paciente quiere ser percibido por el *Dummy*, que es un semblante del Otro y a través de eso llegar a los síntomas del sujeto.

Planteamiento del Problema

Mientras que es posible manejar un lazo terapéutico a través de los métodos de psicoterapia a distancia que se han popularizado durante la pandemia, excluir el cuerpo en el proceso de la cura le resta a la misma potencialidades. A través de la imagen especular muy limitada de una cámara y pantalla es posible llevar una psicoterapia, pero no es óptimo y a través del plano virtual se podría manejar nuevas maneras de “hacer cuerpo” en el proceso terapéutico, el fenómeno de la presencia.

Objetivos

General

Caracterizar la influencia de habitar un avatar en un espacio simulado en jóvenes de entre 15 a 35 años usando la plataforma “VR Chat”.

Especificos

- Exponer el rol que tiene el cuerpo en el momento de la psicoterapia y la relación que el sujeto habita en un espacio simulado mediante un análisis bibliográfico y entrevistas de diversas personas usando la plataforma.

- Identificar los factores que posibilitan el espacio terapéutico a través de entrevistas con diversas personas que usan la plataforma, ofreciendo los espacios en la misma.
- Definir el efecto en el cuerpo que tiene el habitar espacios simulados, determinando si existe o no el fenómeno de la presencia en el uso de dispositivos de pantalla montados al rostro.

Metodología

El presente trabajo investigativo se ha construido sobre un enfoque cualitativo por ende se ha escogido como instrumento metodológico la entrevista semidirigida para argumentar los elementos sobre el cuerpo digital y la presencial simulada, con el propósito de comprarla con el análisis de contenido teórico y el discurso de los sujetos entrevistados para validar la investigación.

Los resultados que se recopilados de la técnica anteriormente nombrada será verificada a través del análisis de discurso de usuario activos de estas plataformas. “Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolos hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen, el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias”. (Castaño Garrido & Quecedo Lecanda, 2015)

La totalidad de este proyecto se basará en un marco metodológico fenomenológico, se buscar hacer una observación de comportamientos e interpretación de discurso de los participantes voluntarios.

“En el estudio, se pretende describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente (...) Se basa en el análisis de discursos y temas específicos, así como en la búsqueda de sus posibles significados”. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2018)

El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea

1. Tecnología. “En el inicio era el byte”

1.1. Historización del habitar digital, su desarrollo y relevancia.

Mientras que los específicos de la tecnología son lo que viene a la mente como lo que delimita un avance en el tema, es el uso que se le da a la tecnología y cómo afecta a quienes la usan. La realidad virtual ha sido algo hablado desde que existe este fenómeno del espacio digital, empezando por el Sensorama - una caja que sostiene una televisión de tubo en una cueva, donde la persona introduce su cabeza para recibir “estímulo visual, audio, háptico y olfatorio” - en los 50s, la época que la televisión aparece. A partir de esto, en los años 60 se manifiesta la espada de Damocles con el desarrollo de la computadora, y el guante de poder de Nintendo con la aparición del NES (Nintendo Entertainment System)¹; a la vez que aparecen espacios interactivos, estos aparatos aparecen. Se podría suponer, entonces, que desde que se fue capaz de percibir un lugar no real, se ha buscado el cómo habitarlo de la forma más real posible.

Esto se evidencia más con el desarrollo del internet, el cual tomó fuerza en tiempos similares al desarrollo de la tecnología de realidad virtual. Lo relevante de esto no es solo el aspecto técnico de las comunicaciones, si no el uso que se les dio a estas mismas. Entre sus primeros usos populares fueron los MUDs (Multi User Dungeon/Dimension/Domain)² en los años 70, los cuales

¹ Primera consola en el mercado lanzada por Nintendo, empresa que se vuelve un gigante en el campo de videojuegos luego del gran éxito de la consola

² “Calabozo/Dimension/Dominio Multi Usuario”. El termino original fue “Calabozo”; sin embargo, este fue evolucionando junto a los cambios de ambientes multijugador en línea

básicamente eran juegos en línea interactivos y, más notablemente, de fantasía. Los MUDs se componen de narrativas guiadas y cooperativas que se mantenían comúnmente en los servidores de las universidades, particularmente las estadounidenses, observándose como uno de los primeros usos de la tecnología de modo recreativo. De esta misma manera, con el desarrollo de lo que Lovink refiere como “cultura de internet crítica”, se empieza a referir a los espacios digitales que crean un escenario de “usuario productor” (Lovink, *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*, 2013); lentamente, lo digital se empieza a presentar como este espacio de fantasía, un espacio donde todo es posible y permitido. Desde este punto, ya se encuentra presente la cooperación como un elemento central de la primera iteración de internet masivo.

El paso central se delimita como el paso al internet 1.0, al definir las versiones futuras de estas redes, las cuales nombró retroactivamente, donde se dan las primeras muestras de interacciones a distancia. Esto está agudamente definido por la tecnología de la época, con aparición en 1990, la cual se caracteriza por ser principalmente limitada a la lectura sin escritura de parte del usuario. La excepción siendo la existencia de uno u otro cuarto de chat, donde cada usuario podía actualizar una página con escritura para mantener comunicaciones entre usuarios; en su gran mayoría, se podría decir que era sólo un muro compartido donde todo el mundo pudiera escribir lo que deseara.

“Con la 1.0 existían voces que alertaban sobre la pérdida de determinadas competencias comunicativas, concretamente, la de escritura, dado que era más bien una Web de lectura, más allá de que las habilidades lectoescritoras estaban siendo amenazadas por el predominio del mundo

audiovisual. La 2.0 complementa adecuadamente las capacidades de lectura y escritura.” (Aretio, 2014)

A pesar de esta limitada interacción, el espacio aparentaba pasar por un periodo conocido como el corto verano del internet, donde se comienzan a presenciar creencias limitantes de carácter anti-censura, entre otras. Esto se debe a que los primeros adoptadores de estos espacios, referidos como tecno liberalistas, mantienen mucho optimismo sobre la promesa de la tecnología. Lovink lo articula gracias a una creencia, “La net todavía es presentada por grupo constantemente creciente de desarrolladores como un medio puro: Un espacio matemático y abstracto que no ha sido tocado por la sociedad, neutral de clase, género o raza” (Lovink, *Dynamics of Critical Internet Culture*, 2009). Mientras que la solidez de esta pureza se vuelve debatible con el progreso de integración y desarrollo de este medio, definitivamente marca los valores iniciales que buscan mantener exactamente eso

1.2. cultura de internet naciente

A pesar de que el enfoque es hacia la realidad virtual, el concepto gira sobre los espacios digitales, en los cuales el internet, como medio y lugar de cultura, toma escena central. Mientras que sus orígenes son más antiguos, el punto de partida más claro para hablar sobre la web como un espacio sería a partir de la web 2.0. Con su enredada historicidad y costumbres móviles, es encontrado con gran escepticismo, “Por su creación y diseminación, la cultura en línea es La cultura” (Kelly, 1994), dado a las promesas centrales de sus primeros días. Incluso en sus encarnaciones más modernas, la cultura online sigue inscribiéndose de alguna manera a sus ideales de los 90s; la participación y cooperación, la descentralización de la información.

Con la pandemia, la sociedad se ha visto forzada a transformar la manera en la que maneja sus interacciones sociales, trasladándose a plataformas del internet como alternativas viables y, de alguna manera, habitándolo. Desde la invención de lo que llamaríamos la web 2.0, que tuvo su surgimiento después del colapso del dot-com que lo precede, esta nueva encarnación del internet da un adiós a los portales y naturaleza más cruda de la web, portando apertura a un internet más social con la entrada de las “redes sociales”, así como el fenómeno del “blogging”, que facilitan este cambio. En combinación con el desarrollo de estas increíbles aplicaciones, también existió un boom en el crecimiento de la población que usa el internet de manera activa. Aunque este fenómeno de movimiento masico inicio en el 2004, no hay que olvidar que la BBC denomino al 2005 como “El año del ciudadano digital” debido a la llegada al billón de usuarios activos, un hito muy importante para el movimiento (Twist, 2006). Bajo estos términos, es justo decir que la pandemia causó una migración de relaciones sociales, basándose sobre las plataformas construidas a base de los 2000.

Las características de esta migración y cambio son notables en su aparente capacidad de interactuar, habilidad que da un semblante de libertad a sus usuarios. El navegar la web implica un viaje a través de lo incierto, el uso de la palabra navegar conlleva una dificultad para llegar al destino; lo cual es un poco contrario a lo que técnicamente compone la red. Esto se debe a que su pilar central es el ser libre, término que es mejor entendido en inglés, “Free”. Es claro que el factor que capturó a los billones de usuarios es la habilidad de involucrarse en todos estos espacios libremente; el crear contenido para ellos en la relación cíclica de creador y consumidor que la red produce - lo que es ser Free. Libre de uso, el free hace referencia a la flexibilidad de acceso y

manipulación del código, pero definitivamente no es libre de costo. Esto es mejor explicado por Olivier Malnuit en Los Diez Mandamientos Comunistas Liberales “You shall give everything away free (free access, no copyright); just charge for the additional services, which will make you rich.” (Lovink, Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture, 2013)

Se podría tomar como ejemplo central la aparición del blog, la representación de un espacio digital que empieza a presentar elementos cargados por un componente social, principalmente el concepto de ser algo visitado. Separando un componente cultural del internet social hasta este punto, la contracultura entre quienes habitan lo digital y quienes lo manejan, se volvió, a través de estas redes de segunda generación, un espacio para fomentar la identidad; las redes de segunda generación incluyen sitios como Facebook, MySpace, Twitter, etc. El blog tiene, como concepto central, el desarrollo de contenido personal el cual es presentado en distintos formatos y formas a un Otro de “el Internet”, el cual es más seguido que tratado como una entidad unificada - este concepto eventualmente se expandió al concepto en masa del cual hoy en día se basa lo que es una red social. El acto de traer tu vida personal a un “espacio” virtual habla de los primeros semblantes de vivencia digital, factor que permitió al internet 2.0 volverse un net social.

1.3. El espacio digital como sumergible

A partir de este punto la subestructura ya estaba formulada, y se expande en la conceptualización de lo que eventualmente fue llamado Web 3.0 y Web 4.0. Estas redes están compuestas, en una primera instancia, de la adición de la nube y la incorporación de elementos de la red dentro del día vivir, es decir, la personalización referente a los gustos del sujeto en base a los contenidos que han subido o interactuado con. La web 4.0, en cambio, toma este concepto y

crece sobre él. Ya no aprende y sugiere en base de, más bien, procede a predecir gustos con la utilización de programas que aprenden y comparan la forma en la que los usuarios interactúan con la nube y el net. Como parte de este cambio, se encuentra también la incorporación de la web dentro del vivir mundano: direcciones GPS (Global Positioning System) en tiempo real, reservaciones de hoteles o restaurantes, y múltiples otras maneras donde lo vivido es atravesado por estas tecnologías.

En el 2016 Samsung, Facebook y Sony anunciaron grandes proyectos relacionados a aparatos de realidad virtual (VR). Estas compañías produjeron los primeros equipos de realidad virtual para el hogar, cuyo uso se simplifica al basarse en cascos modificados. Con este tipo de inversiones en el mercado, y la accesibilidad moderna de estos aparatos, se cree en la posibilidad de que se vuelvan parte del día a día. Aunque no hay resultados definitivos, Dongsheng concluye que “There are hints showing that the VR technology on PC platform could be universal accessible, since both of the quantitative and qualitative results has provided some evidences supporting this finding.” (Dongsheng, 2016)

Siguiendo los postulados del texto de Nusselder se puede interpretar la importancia de lo que se llama el interfaz, entendible como el espacio *extimo* entre un lugar inmaterial y el que se habita (Nusselder, 2009). Se refiere, específicamente, al rectángulo, el espejo negro, que delimita bajo la realidad inferida que sus reglas implican: cualquier forma de interacción táctil (incluyendo su ausencia), su presentación, y lo que sus símbolos denotan para quienes reconocen intuitivamente su significado. En el momento que el sujeto ve la pantalla e identifica las imágenes en ella como elementos con los cuales puede interactuar, se somete a sus reglas implícitas que le permiten

relacionarse con lo digital de la misma forma que se relaciona con la ideología. La ideología denota aquello que da significado a los símbolos que se encuentran en el día a día, aquello intuitivo es seguir los patrones puestos por esos esquemas ideológicos. Lo intuitivo puede ser visto como el término clave de esta posición, aquello que es manejado por la intuición y no por la conciencia activa; aquello que evade la conciencia. Por consiguiente la relación del sujeto con el interfaz es sobre una implícita aceptación ideológica.

En este momento se puede comenzar a observar que las líneas entre lo virtual y lo digital se vuelven borrosas; el uso de Web 4.0 ha llevado a un mundo físico atravesado por lo digital y lo digital como un espacio habitable. Dentro de las tendencias y estudios de mercado, se vuelve notable que la tecnología de realidad virtual se está comenzando a volver más y más accesible, y es esta accesibilidad la que conlleva a que se habite este nuevo vivenciar. Se ha evidenciado que cada desarrollo en términos de “hacer interfaz” con nueva tecnología ha llevado a nuevas maneras de crear relaciones sociales; se puede, entonces, asumir justamente que este lugar va a ser llenado por “*cultura del internet*”. Por ende, la idea de que se necesitan herramientas con las cuales pensar sobre estas relaciones y devenires desde la perspectiva de la psicología se vuelve relevante.

1.4 El internet como espacio social

Cuando se piensa sobre el internet, se debe entender que existe bajo una condición muy interesante - su espacio espacial y, por ende, atemporal bajo el reloj moderno. El sujeto que interactúa con el internet lo hace en términos de un “régimen de tiempo global”, es decir, desconectado del tiempo local; Paul Virillio argumenta que esto evita que se sea un “prisionero de la historia” (Virillio, 2003). John Keller habla de esta interpretación bajo los términos:

“El ciberespacio, afirma Virillio, proporciona otro espacio sin las habituales coordenadas espaciotemporales que genera una forma de experiencia desorientadora y desgarradora en la que la comunicación y la interacción tienen lugar instantáneamente en un nuevo tiempo global, superando las fronteras del tiempo y el espacio. Es un espacio incorpóreo y sin coordenadas fijas en el que se pierde anclaje en el propio cuerpo, la naturaleza y la comunidad social. Es, pues, para Virillio un reino desmaterializado y abstracto en el que los cibernautas pueden perderse en el espacio y divorciarse de sus cuerpos y mundo social.” (Keller, 1995)

Corriendo desde un concepto base actuado en acorde con un contexto - una realidad inmediata – se inician interrogantes sobre el cómo es el actuar dentro de un “espacio sin espacio”. “La realidad inmediata tiende a una situación de inmaterialidad mediada, la cual se consume con la llegada de los medios de comunicación masiva, puesto que estos trastocan la realidad representada a favor de una hiperrealidad simulada” (Baudrillard, 1987)

Construido sobre la idea de Virillio sobre la supercarretera de comunicaciones, esta hiperrealidad simulada se caracteriza centralmente por su “velocidad” - su capacidad de ignorar distancias - ya que a través de nuestro entendimiento de distancias son los fundamentos para interpretar el mundo según el autor. En orden de poder entender los conceptos de esta habitación digital, se debe comprender superficialmente los 3 registros de tiempo que suponen esta ideación: El cuerpo territorial, el cual hace referencia al espacio material habitado, el cuerpo social, que hace referencia a la interpretación de los espacios en términos de vínculos con otros, y el cuerpo biológico o animal que es exactamente eso (Virillio, 2003).

Bajo esta conceptualización, la revolución de los transportes permitió conquistar el cuerpo territorial, pero fue el desarrollo de la tecnología de comunicaciones el cual conquistó el cuerpo social. Incluso, todavía atado a la velocidad relativa y la perspectiva sobre distancias y ubicación, el internet como herramienta permite el viaje de una ubicación social a otra y, por ende, puede ser tratado como un espacio. Dentro de un espacio social, las interacciones llevan a tener experiencias compartidas entre quienes lo habitan y hacen uso consistente de la misma, lo cual conlleva a idear a este como una cultura. Falque argumenta, como conclusión en su escrito, *¿Que es cultura? Cien años de controversia*:

“Una suma de habilidades manuales, vida, costumbres y formas de vida; (...) solo creada por hombres en base de sus necesidades, (...) aprendida a través del desarrollo de la misma basada en la acción constante de relación social.” (Falque, 2003)

Siendo un espacio destinado solo en la acción de relación social, el cual se ha desarrollado en los últimos 20 años lado a lado con los usuarios, se podría constatar al internet como un espacio de cultura pura que promete todo lo que se desee, en términos sociales.

1.5. Lo virtual como lugar de deseo

Lacan en *El porqué de mi búsqueda*, la clase tres del seminario 23 (Lacan, 2005) habla de un concepto sobre lo que se desea, lo que se busca una y otra vez en la vida; mientras puede ser crudamente entendido como la completud, la realidad es que es más sobre el mantener la fantasía de lo completo vivo. Se han postulado múltiples ideas y formulaciones sobre este ideal, el cual se

ha llenado por el lugar del dinero, aquello en que el todo es posible con suficiente de. Bajo esta lógica, se reemplaza al esquema circular con uno de tubo infinito; ya no se rodea y abandona, sino que siempre está fuera de rango por falta de recursos. Sin embargo, esto también puede ser pensado como una premisa a base de una ideología específica, que no es pertinente expandir en el presente trabajo. Es más interesante pensar en término de lo que podría ser posible sobre lo que actualmente es; construyendo sobre ideas más Deleuzianas del inconsciente como una máquina de producción de placer, es más fácil idear otras lógicas.

El internet puede ser tomado como un ejemplo de estos fenómenos, un espacio atado a la lógica capitalista, pero al mismo tiempo ingobernable por el estado. En su gran mayoría, al ser un espacio donde la audiencia es creadora y consumir al mismo tiempo, es imposible de regular. Retomando esta lógica de espacios *parasociales* que se relacionan a través del interfaz de la pantalla, lo que se conecta a, según el texto de Nusselder, es un lugar que posibilita y no restringe; un espacio gobernado por la fantasía (Nusselder, 2009). Interesantemente, presentados con la posibilidad de hacer de este espacio de nada un algo, el internet siguió la naturaleza de convertirse en redes de comunidad. Basándose en una cantidad impresionante de diversos intereses, construyendo sobre cualquier cosa que jamás se pudo pensar, consiguió aportar a sus usuarios todo al acceso inmediato, facilitado por el interfaz.

Para denotar un ejemplo: la pieza de literatura más larga de la historia es una narración escrita por el público, de acceso libre en internet, llamada “The Subspace Emissary’s World Conquest”; literatura de 4,102,217 palabras basada en el popular videojuego “Super Smash Bros

Brawl”³ (AuraChannelerChris, 2018), que nunca tuvo un enfoque principal su propia narrativa. La diversidad de producciones y lo bizarro de las mismas hablan de una estructura de fantasía desorganizada y emergente, la cual podría ser más fácilmente comparada a la máquina Deluziana que al teatro lacaniano.

Una vez establecido el internet como un espacio *parasocial* donde se desenvuelve una lógica orientada al deseo, y teniendo en cuenta que esta relación esta arbitrada por lo que llamaríamos el interfaz, se hace la interrogante sobre la realidad virtual. Las pantallas montadas a la cabeza se caracterizan por asumir todo el rango visual del sujeto, así como por reaccionar a sus movimientos para producir la sensación de habitar el espacio virtual; la capacidad de producir esta sensación de corporalidad es tan efectiva que ha sido utilizado de forma exitosa en terapias de exposición para tratar fobias. Si las respuestas a este tipo de inmersión son lo suficientemente intensas para un propósito como ese, ¿qué interrogantes hablan sobre el compartir un espacio de esta naturaleza? La presentación de estos espacios ya no es regulada por un umbral en el “rectángulo”, si no que permite existir dentro de estos espacios que hasta ahora solo podemos referirnos a en términos de lo *parasocial*.

Refiriendo desde lo inmaterial del espacio social, definido por distancias y contexto, y nuestras maneras de relacionarnos con la promesa que este espacio trae y las tendencias surrealistas del contenido que promete, la web puede ser vista como un espacio atemporal donde el cuerpo social de un sujeto puede ignorar distancias e ignorar en su gran mayoría las limitaciones de velocidad, dándole potestad de espacio. Se puede atribuir el concepto de cultura a lo generado

³ Juego de Nintendo lanzado para la consola “Wii”. Es uno de los muchos juegos en esta saga, cuyo enfoque principal es recolectar personajes de las varias franquicias de Nintendo en un juego de pelea

fuera del internet, ya que, al ser un espacio que constantemente está teniendo acciones sociales, genera su propia experiencia de vida, y, por ende, tiene cultura propia. Pero, al estar en el espacio atemporal y por ende espacial, y no poder responder a un cuerpo biológico, el sujeto trae elementos culturales de su posición real causando una sobresaturación de significantes que caracterizan lo surrealista de la misma. Como conclusión obvia, lo digital debe ser considerado un espacio con cultura autóctona construida sobre los significantes de todas las culturas que lo componen, creando lo que es casualmente llamado por Lovink “Cultura de Internet crítica” (Lovink, Dynamics of Critical Internet Culture, 2009), y referido por Fenton como la verdadera cultura (Fenton, 2012).

1.6 El desarrollo del cuerpo dentro de la tecnología

La web se presenta a sí misma como un espacio no solo habitable, sino cargado de símbolos y cultura, pero todo controlado a través del interfaz limitado de la pantalla. Una vez más en este espacio limítrofe entre lo actual y lo digital, en la posición extimo entre esto, el cuerpo social se sumerge en la digitalidad. Esto es notorio en su divorcio con los otros tipos de cuerpos, el territorial y el biológico, que no interactúan con los entornos simulados. Lo seco de esta separación produce una duda metafísica sobre la “realidad” de estas experiencias, percibidas como incompletas por más absorbentes que sean. El concepto de simulación se populariza, un entorno creado por una computadora e ideas como la “matriz” de la célebre película aparece, en tiempos similares al desarrollo de la web 2.0. En el pensamiento popular hay mucha consideración sobre qué es interacción por internet, y por su naturaleza meramente social produce una separación entre el sujeto y lo digital. Con el casi paralelo desarrollo de los videojuegos y otros medios de presentarse en un entorno virtual, la línea entre lo que clasifica como un cuerpo territorial se vuelve borrosa.

Con la aparición de estos eventos es interesante la popularización de los videojuegos en la época, y la aparición del concepto “*avatar*” como algo común. “An avatar is usually understood as the graphical representation of the real user in a virtual space, if for some scholars the avatar concept also extends to describing the user's alter ego or character, in the sense of how someone may self-represent online may be different from their ‘actual’ selves” (Coleman, 2011) (Miller, 2011).

Podría ser más fácilmente entendido como una identidad de nudo, entre el mundo real y este espacio entre espacios que el internet puede ser interpretado como. El avatar, como herramienta, permite la posibilidad de posicionarse en un espacio que no es real, pero de alguna manera ocupar un espacio simultáneamente. Con la popularización del internet, un espacio social recurre a la necesidad de hacer un nombre dentro de otros espacios digitales, logrando que se vuelva parte una parte del día a día.

Esta nueva forma de habitación trae un nuevo elemento de identificación, con lo que vendría a funcionar de interfaz ahora; el avatar. Entendido como un semblante digital asumido para poder interactuar con un espacio digital, trae riqueza en la infinidad de opciones que este aporta. El acto de escoger sobre la imagen en la que se quiere ser percibido por los otros causa una relación con el cuerpo, pero no es un fenómeno nuevo; los videojuegos traen una gran cantidad de estudios sobre la relación de identificaciones con la imagen nueva, la imagen digital con una imagen digital. Entendiendo al yo como algo imperceptible, debido a que es aquello que percibe y por ende no puede percibirse a sí mismo, ¿cómo es que una imagen en una pantalla puede convertirse en un “yo”? En el estudio de caso “Cuerpo y realidad virtual”, (Moreno, 2009)

argumenta que es a través de una investidura pulsional a la elección del personaje, será posible entenderlo como un acto similar al que ocurre en el estadio del espejo; mirarse al espejo e identificarse a la mirada y a la imagen que se refleja. ¿Es acaso el acto de mirada del videojuego, entonces, un acto de identificarse como una imagen propia? De un espejo de plata a uno negro.

El *avatar* tiene un componente quimérico (Tabachnik, 2007), una sumatoria de miles de símbolos, mitos, referencias y otras identidades asumidas, por el mismo elemento de la saturación de contenido que ofrece el internet moderno. El *avatar* se suele construir a través de imitación e integración, presentado en el momento del encuentro con el Otro de la cultura de internet. En otras palabras, como el internet quiere verme y como podría ser una forma de ver; un ¿qué me quiere? de un Otro digital. Lo interesante es que en el desarrollo moderno del internet no hay una identidad colectiva, más bien comunidades diversas hiper especializadas con sus propios sistemas de valores, quienes funcionan como partes medulares de la identidad de *avatar* del sujeto. Esto termina produciendo semblantes hechos de la aglomeración de múltiples símbolos pertenecientes a diferentes comunidades, creando representantes de sujeto cargados de significancia para su historia personal. La relevancia de esta identificación se vuelve incluso más importante el momento que, en la realidad virtual, el sujeto habita la piel de este símbolo.

A pesar de que esto es dado principalmente en el contexto de los espacios sociales - blogs y redes sociales, por ejemplo -, hay que incluir la aparición de espacios simulados para obtener la imagen completa. La identificación que el sujeto realiza con el *avatar*, que se encuentra en un mundo simulado para dar la apariencia de un mundo físico, confunde los límites de la categorización de cuerpo territorial, ya que al trasladarse de uno al otro se da de una manera

sincrónica, permitiendo la existencia en dos territorios simultáneamente. Entonces, se comienzan a presentar espacios que son ambos sociales y territoriales - simulados en una computadora que le permiten al sujeto presentarse dentro de un lugar sumergido en una cultura sobrecargada de símbolos. Bajo esta lógica, se desafina un poco la duda metafísica que equipara lo digital o simulado como real, basándose en términos de qué acciones ocurren dentro de ellas, ambos de movimiento y aspectos sociales. Este papel argumenta en ver los espacios simulados como reales, en términos de lo que el sujeto vivencia y, por ende, da gran importancia de análisis.

Dentro de la ideación de realidad virtual a partir de dispositivos montados a la cabeza, el sujeto se ve sumergido dentro de estas simulaciones. Esto efectivamente construye un espacio *extimo* entre el territorio de cuerpo y territorio de cuerpo “digital”, que tomaría la forma del *avatar*. Este, todavía entendido como una quimerización de significantes culturales, es una manifestación del sujeto habitando un “cuerpo social” - diseñado para la fantasía. Al estar atado a la producción subjetiva de un usuario, pero al mismo tiempo existiendo en lo que es la habitación de un cuerpo, se puede concluir que este grupo de elecciones son ricas en contenido subjetivo. La elección de un cuerpo en un lugar que tiene lógica de sueño está llena de decisiones que hablan del sujeto y su relación con su deseo.

De igual importancia, existe un elemento anímico de la selección de la imagen - incluso el trabajo sobre la vestimenta, la decoración, y el habla de cultura sobre una historia particular - que nos convoca a pensar elementos de significación; pero, todas estas características han tenido una cualidad aditiva y de decoración. Sin embargo, dentro de parámetros físicos, como el uniforme o el emblema del escudo de diversas identificaciones, con una entidad ajena a los objetivos, se

habla de un discurso del amo en esos términos. Estas maneras de presentarse el mundo no son habitar un semblante que no es el propio, ya que, para que algo pueda funcionar en términos es identificación con el grupo, tiene que ser entregado por un Otro.

Así mismo, el momento en el que, dentro de la cultura internet, se habla de que no existe un discurso del amo con autoridad en la real, sino más bien micro discursos contruidos por comunidades específicas y una tendencia a la hiper simbolización de los significantes se convierte en una posibilidad de producciones infinitas. Por la misma característica de la interfaz, la cual solía ser una herramienta que le servía las instituciones para dar una forma al entorno digital, esto sería la formación del ser frente al habitar del avatar y sus representaciones a un entorno dentro de una piel, curiosamente apodada "*skin*", performativa que en conceptos contemporáneos es el *roleplay*.

2. Bienvenidos al desierto de la realidad

2.1. Aquello entre actual y virtual

Dentro del trabajo de titulación se intenta analizar la idea de la realidad virtual desde la perspectiva de la tecnología que la facilita, pero se debe interpretar esta idea a través de preguntas más amplias sobre lo que llamamos virtualidad. Lo virtual puede ser interpretada como aquello que está en aquel espacio *extimo* de existencia, modulado por un aparato o dispositivo que lo formula, pero carece de la característica de "real" bajo interpretaciones cotidianas, desde la interpretación dada por Biocca (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007). Modulado a través de un interfaz, una pantalla u otro medio que permita ser percibido por los sentidos, le da la capacidad al sujeto de ser interactuado con, consiguiendo en ese momento ser tratado como un objeto; existe una reversión de ser sujeto a la

“objetividad”, usando el término de una forma muy amplia. Trabajando desde otros autores se puede comenzar a conceptualizar la idea desde perspectivas que abandonan lo objetivo del aparato ideológico de la ciencia y el positivismo, permitiendo interpretaciones más diversas sobre este entorno que podrían enriquecer su entendimiento. Por los fines de este desarrollo, se considerará lo material como lo actual, y los entornos *extimos* anteriormente referidos con el término paraguas que llamamos *Virtual*.

Si se construye la visión de lo que llamamos realidad exclusivamente desde la perspectiva de empirismo, entonces se tendría que descalificar cualquier tipo de fenómeno específicamente relacionado con él psiquismo. Fuera de su evidencia psicológica o fenómenos externos como el aula, cómo se manifiestan las creencias sobre la materia, se vuelve una perspectiva que sería mucho más útil - el concepto de empirismo trascendental que se posiciona a partir de quienes comprendían la existencia de la materia comprendida en su totalidad, sin tener el concepto de percepción; la capacidad de convertir las ondas de luz y como impactan sobre nuestras vidas, nuestros ojos, nuestras rutinas, y a su vez formular lo que llamamos “percepción”. “Each of us lives within ... the prison of his own brain. Projecting from it are millions of fragile sensory nerve fibers, in groups uniquely adapted to sample the energetic states of the world around us: heat, light, force, and chemical composition. That is all we ever know of it directly; all else is logical inference” (Sekuler, 1994).

Al final del día, estando secuestrada por lo que sería la experiencia subjetiva, la idea entera de que la existencia es una manifestación generalizada de materia y energía no puede ser perseguida; nos interroga, incluso, sobre el momento que se está persiguiendo a través de los

órganos que se está utilizando. En estos términos, todo lo percibido entra en duda, reviviendo la duda cartesiana pero ya no en términos de un demiurgo que engaña, si no un sistema que amenaza con la simulación que deslegitima el vivir.

2.2 La realidad a partir del Interfaz

Así mismo, el concepto de interfaz lleva a regresar al tema original, sobre el cual se posiciona la experiencia como algo que de por sí ya tiene un elemento entre lo que sería el contacto con la cosa, así como con lo inmediato de qué es el otro y el fenómeno ontológico que llamaríamos él yo. Se entiende la cosa desde la perspectiva lacaniana que, en términos simples, es aquello que no ha sufrido el símbolo - algo de la experiencia que no ha sido castrada por el lenguaje. Bajo la ideación generalizada acerca de él yo, ya se pueden comenzar a ver las relaciones inmediatas con lo que podría ser llamado la teoría lacaniana. Se puede encontrar conceptos como el lenguaje, el cual tiene de característica principal el uso y atravesamiento - creando modelos de experiencia alrededor de todo, configurando el deseo. Así mismo, el deseo informa sobre la idea de objeto A; se le puede dar argumentos acerca de cómo el mecanismo del fantasma, de alguna manera a otra, se construye para darle al sujeto la capacidad de acercarse a un objeto de placer - no con el fin de alcanzar los sino de rodearlo, aunque al final del día apuntando a el mismo.

2.2 Un cuerpo en el interfaz

Bajo esta lógica, las mismas tendencias de orientación y representación no perfectamente exactas, podrían ser contextualizadas en términos un interfaz. Como es anteriormente referido en este trabajo de titulación, interfaz es aquello que delimita la interacción con este espacio virtual - digital específicamente en contexto de citas anteriores -, se podría decir que entra en el lenguaje; en otras palabras, también puede ser visto como delimitado por el interfaz llamado lenguaje. No

es una locura decir que el lenguaje puede ser llamado incluso una tecnología primitiva, que trata de comunicación y representar lo percibido. Entonces, bajo estos términos, se concluye que el lenguaje creó marco referencial, sin embargo, no captura la totalidad de la experiencia que busca ilustrar o referenciar.

En referencia una vez más al concepto de interfaz, visto como un marco referencial de la experiencia, se tiene que notar el carácter de cómo se relaciona el sujeto con esta y qué elementos de ella es capaz de evocar en relación con su vivenciar. Una manera más sencilla de escribirlo sería que aquello que limita facilita, los limitantes de una experiencia permite al sujeto tomar elecciones y crear contenido subjetivo. Mientras que la pantalla sirve como una interfaz para que el yo sea virtual, y en muchos aspectos el lenguaje es lo mismo que aquello actual, las producciones son dependientes de aquello que las limita. En muchos elementos se puede evocar una vez más a Zizek, que trae a la mesa su propia posición acerca de la ideología. De esta forma se nota que la tecnología no es algo que simplemente es usado, si no que vive dentro de la subjetividad ayudando a definir. Las herramientas que se utilizan para habitar un espacio lo delimitan de alguna manera.

“En vez de interpretar la progresiva externalización de nuestras capacidades mentales en instrumentos “objetivos” como si nos robara de potencialidad humana, uno debería enfocarse en las dimensiones de liberación que ofrece esta externalización: Mientras más de nuestras capacidades sean traspasadas a maquinas externas, más emergemos como sujetos “puros” (Zizek, 2012).

2.3 Gafas Ideologicas y virtuales

Asimismo, Zizek mantiene una opinión en su gran mayoría negativa acerca de la realidad virtual, viéndola como un patético intento de replicar aquello que ya es percibido por los sentidos, como menciona en su documental *La realidad virtual* (Zizek S. , *La realidad virtual*, 2003), también trae la pregunta acerca de en qué momento se vuelve irrelevante pensar en términos de actual y virtual; si la línea cerca de qué es tecnología se vuelve borrosa. Si en ambos casos, tanto del actual como el Virtual, lo que se está intentando hacer es limitar la experiencia que simplemente es demasiado amplia para poder ser entendida en su totalidad, entonces ninguno de los dos puede ser realmente llamado como real. No hablando de reales, los términos lacanianos hablan acerca de algo que se retoca y se repite pero que no logra ser procesado - algo demasiado grande -, sino en el uso coloquial de la palabra. Se puede comenzar a hablar acerca de las máquinas que permiten esta percepción como las piezas de tecnologías integradas en el sujeto - por ejemplo, los ojos - como máquinas biológicas o máquinas de carne, de las cuales cada uno aprende hacer con. Una ideación muy Deleuziana habla de un cuerpo que se transgrede a sí mismo, incluso en el momento de percibir aquello ajeno a él.

Se remota las cosas a la relación del sujeto con el cuerpo, lo que se contextualiza como el “yo”, no simplemente acerca de la imagen especular de lo que llamaríamos el cuerpo, entendido como una percepción la máquina orgánica entrega. Esto sería lo que se desarrolla de alguna manera en el estadio del espejo laciano, pero aquella imagen que dice ser yo no dice nada acerca de cómo se habita aquel yo. Cuesta rápidamente entender la tríada laciana como un imaginario, pero incluso en esos términos tiene una realidad en el a potenciar su impacto en las relaciones. Sí dentro de estas interacciones se puede ignorar una gran cantidad de cosas que son parte del cuerpo

aparte de yo, no es muy descabellado pensar que también se puede ignorar la inmaterialidad de lo digital. Entonces, se puede habitar el espacio virtual ignorando su inmaterialidad y tratarlo como real sin que haya una separación significativa entre aquello y aquello que ignoramos, haciendo la extensión un tanto redundante. Bajo estos términos, se podría decir que aquello que llamamos virtual es simplemente una separación de creencia - es la ideología.

La ideología según Zizek, de alguna manera u otra, es una herramienta que se utiliza para percibir la realidad y la relación en la que el sujeto hace con su con satisfacción que se encuentra en la misma. La constante comparación que él sujeto hace, es que son gafas que se ubican sobre la percepción; se podría argumentar que es una parte fundamental del proceso de percepción. De un carácter intuitivo y no controlado, aunque el autor use la comparación con gafas no se tiene la agencia que estas traerían, el proceso de desconectarse de la ideología es doloroso. Es el recordar que es imposible vivir en un encuentro constante con la cosa sin ideología. Se habla mucho acerca de la idea de una libertad, existir sin una ideología, pero es un proceso doloroso (Zizek S. , *The sublime object of ideology*, 1989). Podría pensar acerca de la ideología como una herramienta de percepción, unas gafas que delimitan la experiencia en busca del placer o al menos seguridad y entrega al sujeto. Entonces, ¿cuál es el punto de una creencia? ¿Cómo separar experiencia virtual de una experiencia actual; que satisfacción se podría derivar de esto?

La posición de Zizek sobre la ideología es su capacidad de enmarcar la experiencia en términos de la capacidad de conseguir placer fuera de ella, permitiendo sacrificar aquello que cae fuera del marco. Un ejemplo comúnmente referenciado es uso de productos orgánicos y su efecto que definitivamente existe, pero en su gran mayoría aleatorio con la salud de un sujeto,

particularmente notado en el 2012 por Zizek - universidad europea de media en una conferencia. Atravesando esta lógica se podría argumentar que, por medio de la idealización de lo actual, acreditar el valor de lo virtual haciendo que la experiencia actual sea percibida como más valiosa recompensante, es un esfuerzo adicional; encontrarse en la actualidad legitimó la experiencia como más importante en vez de ser interpretada por términos de su propio contenido en sus propios conceptos y versiones según el parte de un mecanismo de placer sencillo. Pero, al final del día, ambas experiencias son tan reales por su capacidad de afectar al sujeto - aunque cada una en sus propios términos.

2.4 El biopoder cyborg

Cuando se habla acerca de realidad virtual se está hablando acerca de realidad, lo cual significa que en alguna forma se tiene que hablar acerca de verdad como concepto. Mientras que se articula la idea sobre la verdad de muchas diferentes maneras, este trabajo hace un acercamiento sobre la idea de verdad desde las ideas foucaultianas, ya que se científica que estas piensan en términos más enfocados el sujeto y se acoplan mejor a definiciones de espacios digitales ya anteriormente mencionadas. Una característica muy peculiar acerca del poder Foucault (Foucault, 1980) que no posee una forma jerárquica, si no formada sobre el conflicto de figuras productoras de placer, y la carretera de información, que ya se ha mencionado anteriormente porta toda la sustancia del cuerpo social, facilitando un sin número de relaciones. A través de este vaivén de conexiones, pueden llegar a un sinfín de diferentes posibilidades de forma de ser, y la formulación de nuevas formas de ser y nuevos espacios donde los sujetos se regulan unos a los otros; posibilitan subjetividades. Bajo estos términos, se puede considerar que las múltiples micros se ubican dentro

espacios digitales, funcionando como vigilantes y vigilado simultáneamente, pero sus múltiples usos de subjetividades son piezas centrales de sus construcciones ideológicas.

Una vez entendida como la lógica foucaultiana interpretada dentro de espacio digitales, se facilita la subjetividad y se puede pasar lo entendido a lo que se llama el *avatar*. Debemos saber que desde la posición del estadio del espejo Lacan, y dando su lenguaje, tiene una capacidad de impactar en el cuerpo, y referente a formación es como el ideal del yo, o yo ideal, estos antes tienen la potencia de modificar nuestras subjetividades. A través de este juego acerca de aquello que regula y aquello que es regulado, el sujeto emerge; dentro de estas lógicas de posibilidad que el internet y los espacios digitales permiten, se comienza a hablar acerca de un nuevo hombre. Construido sobre una lógica de poder que facilita muchas subjetividades, el poder es horizontal y universal, y atraviesa subjetivos de nuevas lógicas; las formas que un sujeto puede devenir. Se comienza, entonces, una serie de preguntas acerca de qué es lo que hace un sujeto, sus características importantes y su relación con la sociedad.

Una característica muy peculiar sobre lo que podría ser llamado lo digital y la importancia del *avatar* dentro de todo esto es que está construido sobre componentes de exactamente está relacionado con el otro, las relaciones que entregan poder dentro de la dinámica Foucaultiana. Dentro de este conflicto, este contraste acerca de la resistencia y el poder se encuentran - identidad que están constantemente formando si reformándose -, y el *avatar* se encuentra en el centro de este cambio, expresando el estallido del devenir actual. Dentro de estos espacios simulados, donde la distancia de cuerpos sociales es cero, nos encontramos con realidad asumidas como verdad por pequeños grupos, lo cual facilita ejemplificar lo que es coloquialmente llamado comunidad de

internet. En estos espacios, los sujetos están dispuestos a suspender su escepticismo sobre axiomas ideológicos que normalmente rechazarían; como una fantasía. Si se logran producir nuevas subjetividades e interpretaciones de la realidad también, se podrían estar construyendo nuevos mecanismos ideológicos a través del cual percibirlo, lo cual abre la oportunidad a nuevas realidades y subjetividades ricas en su propio contenido y contexto.

2.5 El *cyborg* de silica

La tecnología siempre ha sido considerada desde una perspectiva temática como algo rígido, análogo con el acero y aquello que delimita fríamente - considerado casi como intimidante y controlado. En “El Señor de los Anillos” encontramos con los Uruk Hai, una especie de criaturas creadas fuera de la tecnología industrial que la obra célebremente rechaza, el reino Mordor como un lugar de acero y fuego, que destruye la naturaleza y crea monstruos cubiertos en el mismo (Tolkien, 1954). Cuando se piensa en la palabra *cyborg*⁴, en el imaginario popular una imagen similar es lo que salta al ojo interno, algo que transgrede aquello que es orgánico y aquello que es máquina, un paso muy lejos para la tecnología. Pero con la introducción de aquello digital donde la tecnología, ya no es dura y hostil, si no suave e incorpórea se comienza a cambiar la percepción y la relación que se tiene con está. En estos espejos negros se muestra un reflejo del sujeto, y lo que mira de regreso es progresivamente más un *cyborg*.

La validez de este punto encuentra su base en lo que consideramos la comunicación, y la integración de piezas de tecnología a estas estructuras de las relaciones humanas. Con la aparición

⁴ “organismo cibernético”, una criatura formada por elementos tanto orgánicos como electrónicos, usualmente usado en un marco donde la tecnología mejora lo orgánico

de cada nueva media, también comienzan a aparecer ideas referentes a las reglas que las definen; todo aquello construido sobre una deconstrucción de lo percibido por los sentidos, como trabajado por Arnheim en 1957 referente al cine dentro de la Gestalt (Arnheim, 1957). También hay una serie de trabajos manejados por McLuhan en 1988 sobre cómo los medios digitales, en afirmaciones un tanto escandalosas, afectan negativamente el “sensorio” entendido como la percepción de un ser en su totalidad (McLuhan & McLuhan, 1988). Pero la relación del sujeto con sus sentidos podría ser visto simplemente como un devenir deleuziano, dentro del cual no hay maneras mejores o peores, de forma que esta relación puede ser entendida como aquello con lo que el interfaz intenta conectarse con. Con el nacimiento de entornos digitales que abarcan más de este sensorio, se comienza a desarrollar un elemento más somático a esta integración.

Antes de piedras, acero, plásticos y pantallas, en el centro de la comunicación era - y siempre será la pieza primordial - el cuerpo. Mientras que la forma que se habita ese dicho cuerpo es atravesada por las piezas de tecnología que lo rodean, en el lenguaje que lo compone al nombrarlo, ¿qué hay de la forma que el desarrollo apunta de vuelta al cuerpo? ¿Acaso la media social no de alguna manera apunta de vuelta a contornear y la experiencia de esta a lo que compone al cuerpo percibido del sujeto? La forma que se relaciona en términos sociales, el cuerpo social discutido anteriormente, es algo que está sumergido en entornos de media social que permite el desarrollo de una identidad digital. A través de algoritmos de aprendizaje, las plataformas modifican la forma que se presenta este cuerpo, en intereses y contenido, retornando al sujeto en

un semblante de “*engagement*”⁵. Se podría decir que la media está progresivamente habitando al usuario, no solo el usuario moldeándolo.

“The trajectory of Western thought has been one moving from the concrete to the abstract, from the body to the mind; recent thought, however, has been pressing upon us the frailty of that Cartesian distinction. The mind is the property of the body and lives and dies with it. Everywhere we turn we see signs of the recognition, and cyberspace, in its literal placement of the body in spaces invented by the mind, is located directly upon the blurring of this boundary, this fault” (Novak, 1991)

Si la experiencia digital está habitada en términos de un reflejo del mismo sujeto, gracias a la experiencia curada como un molde de intereses y *engagement*, estos intereses incrementalmente específicos, y las comunidades que los rodean creando contenido y ciclos de *engagement*, son aquellos que terminan informando la elección del *avatar*. De esta forma, se puede denotar como el *avatar* a ambos aquello que el sujeto habita, como algo que el sujeto es, a través del moldeamiento que los algoritmos de contenido construyen. De la misma forma, aquello que se usa para existir en un entorno virtual no es solo una elección de identificación, es un reflejo. El otro algoritmo asigna un yo al sujeto, no como una orden, si no como una promesa del todo.

Si Lacan dice que el estadio del espejo no depende del espejo, si no la identificación con un otro con el que me identifico que no está fragmentado, se podría pensar sobre el *avatar* como

⁵ La medida en la cual un cliente, usuario o consumidor interactúa con un producto. Es usado como una medida en la mercadotecnia experiencial para determinar la satisfacción del usuario con el producto. En ambientes en línea se refiere a cuanto y como los usuarios interactúan con contenido.

una quimera de significantes que da la idea de completud. Miles de pequeños semblantes, los medios digitales que han resonado en el sujeto y han, en ciclos infinitos de contenido, moldeado la identidad digital del sujeto sin una forma definitiva, son lo que regresa el algoritmo. Se puede decir que el devenir del *avatar*, entonces, es el constante cambio al que este se ve sujeto; lo que el otro internet dice en un “creo que esto te interesa”, que se parece al “ese eres tú” del estadio del espejo. Al combinarse y convertirse en un semblante nuevo, uno que produzca dicha identificación, el sujeto está creando una quimera de significantes sobre un solo semblante. Bajo este semblante, el sujeto puede construir una idea de estar completo frente al otro, pero incluso aquí este funciona como un ideal del yo.

Lee, en el 2009, construyó un experimento en el cual busco que personas habitaran un avatar que representara un estereotipo. Dentro de dicho experimento, este encontró que las personas, cuando creaban un semblante digital - con particular tendencia si ellos lo creaban - actuaban acorde al estereotipo que dicho semblante en su mente tendría. Se encontró que, si se usaban *avatares* masculinos, tendían a ser mejores en matemáticas, *avatares* con apariencias más agresivas tenían mejores resultados en juegos de agresión y *avatares* con figuras amistosas tendían a facilitar la relajación. También encontró que mientras más un sujeto se identificaba con su *avatar*, había una activación física de parte del jugador en las actividades (Lee J. R., 2009). Bajo estos términos, se puede ver que no solo el sujeto intenta actuar acorde a la apariencia que él selecciona para sí mismo, si no que no todos los habitares digitales tienen el mismo efecto en el sujeto.

Esta relación con el habitar, y el identificarse, se vuelve más estrecha mientras que la tecnología se desarrolla, volviéndose progresivamente más inmersiva donde en la perspectiva de

diseño se enfoca más en un cuerpo simulado. Zillman argumenta que el cuerpo transmite información dentro de sí mismo en algo que llama “contagio afectivo”, en el cual se dice que hay formas de medir y registrar cómo los estados empáticos a través del cuerpo; convirtiéndolos en información (Zillman, 1991). Se podría pensar que “cuerpo atravesado por significantes” puede ser traducido a un lenguaje más moderno como un “vehículo somático para representar estados mentales”, definido por Benthall y Polhemus en 1975, donde toda la información es registrable y por ende puede ser traducido a métricas computacionales (Benthall & Polhemus, 1975). Bajo esta lógica, se puede decir que en un aspecto el cuerpo como interfaz puede ser pensado como una simulación de la mente; los precedentes indican que el hardware busca estrechar esta relación entre la simulación afectiva y la digital aún más. Pensar sobre el cuerpo como un canal de información afectiva, uno con despliegues claros, o incluso como un aparato que tiene una función social como parte inherente de su funcionamiento, permite emerger a un pensamiento que no delimita obviamente lo que es hardware biológico y hardware artificial.

Esta relación no es una cuestión de ciencia ficción, como su ideación indicaría, ya que en evidencia inmediata está el hecho de que no se trata a la computadora como una máquina cualquiera; se la trata como una conversación. Mientras que una herramienta es solo eso, lo digital porta herramientas y responde en coplas abstractas de símbolos que, mientras hueco de conciencia, interactúa. Licklider, en 1960, propone una perspectiva en las máquinas digitales como una inteligencia simbiótica - igual que el algoritmo moldea los intereses del hombre, la computadora busca un progresivo encarnamiento del pensamiento humano; una intuitiva expansión de la mente (Licklider, Man-Computer Symbiosis, 1960). El desarrollo incremental de canales sensoriomotores a los interfaces electrónicos que se vuelven más accesibles y apretados a los

cuerpos, se vuelven integrados en el mismo: computadoras vestibles, realidad virtual, realidad aumentada y la integración de estos sistemas en el diario vivir demuestra que sensores y pantallas ya atraviesan nuestra relación con nuestro cuerpo.

The hope is that, in not too many years, human brains and computing machines will be coupled very tightly, and that the resulting partnership will think as no human brain has ever thought and process data in a way not approached by the information-handling machines we know today (Licklider, Man-Computer Symbiosis, 1960)

La integración más apretada de realidad virtual en el cuerpo ha llevado a el desarrollo de conceptualizar una inmersión total como un objetivo. Mientras que resultados negativos, especialmente relacionados al mapeo correcto del cuerpo en estos espacios, ha llevado a reacciones fisiológicas negativas, la tecnología está desarrollándose a un ritmo impresionante. A pesar de que mareos sean reportados como el problema principal, se ha intentado definir cuál es el elemento que define la inmersión; Sheridan, en 1992, fallo al intentar relacionarlo con la cantidad de información sensorial, pero los resultados fueron pobres en términos de correlación (Sheridan, 1992). Steuer, en 1995, intentó usar el término “viveza”, pero definir variables independientes o dependientes se vuelve imposible de medir (Steuer, 1995). Biocca, en 1997, opta por la terminología de participación sensorial, la cual es constituida por: número de canales sensoriales participando en el entorno, fidelidad de los aparatos de reproducción en cada canal y activación de canales participantes/supresión de canales no participantes (Biocca, The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments, 2007).

Los canales hacen referencia a los específicos estímulos sensoriales que son integrados en el sensorio en cualquier momento dado. El número de canales sensoriales participando en el entorno hace referencia a que tantos sentidos están siendo activados; Biocca en 1997 dice: “If we look at the trajectory of interface development, it is fair to say that at some point all the senses may be connected to cyberspace for certain intensely sensory experiences.” (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007). La fidelidad de una sensación en un canal es un poco difícil de describir, pero podría ser percibido en qué tanto del rango sensible de percepción el canal es capaz de replicar dentro de las limitaciones humanas, como por ejemplo la resolución en el plano digital. La activación o supresión de canales puede ser explicada como saturación sensorial, “Level of sensory saturation is defined as the percentage of the sensory channel occupied by stimuli (information) from the virtual as opposed to the physical environment.” (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007)

De ahí está el elemento de la participación motora, como los movimientos corporales definen el movimiento del cuerpo digital. Definido por la cantidad de canales motores que lo perciben, sea rastreadores de movimientos, ojos, cámaras, sistemas de cognición de movimiento, joysticks, etc.; definen el nivel de interfaz con el cuerpo territorial digital. Sostenido por la resolución de los sensores de cuerpos, la sensibilidad con la que capturas la actividad fisiológica intensifica la sensación de habitar estos espacios. La relación entre los canales y los métodos de interfaz motores causan la coordinación sensomotora, según Held y Durlach en 1991 “the presence of lag in immersive virtual reality systems between motor movement and sensory feedback is a significant source of simulation sickness and decrements in human performance” (Held & Durlach,

1991). El proceso en el cual se evita este mareo de simulación y la separación entre cuerpo actual y virtual se transgrede es llamado encarnación progresiva, y se está volviendo más popular a través de la miniaturización, portabilidad y usabilidad en términos de prenda de las tecnologías que lo facilitan.

Esto, en su gran mayoría, fue teorizado y conceptualizado en los 90, cuando los prospectos de espacios digitales estaban todavía en pañales; antes del web 2.0. Hoy en día nos encontramos con la tecnología portátil desde el celular hasta el smartwatch, identidades famosas del internet que solo interactúan sobre sistemas de *avatares* que rastrean movimientos y expresiones, y la accesibilidad de los HMD (Head Mounted Display)⁶ para realidad virtual. Mientras que todos estos aparatos están facilitando una gran calidad de experiencia virtual, tanto de realidad simulada como aumentada, las dificultades se encuentran en el diseño de estos espacios. Dentro del diseño se debe crear una distinción entre el jugador y su entorno, la capacidad de relacionarse con otros elementos activos del mismo, y la representación del cuerpo que ya ha sido mencionada como el *avatar*. La sensación que se busca producir es una clara división entre el “yo” y el “entorno”, que el momento de ponerse su dispositivo de simulación y mirar hacia abajo la mano sea inmediatamente identificada como propia. El objetivo de construir todo este “artefacto de realidades” es simple, se busca crear la sensación de presencia.

“This leads us to ask ourselves and the VR design community, if embodiment contributes to intelligence augmentation what does it mean to be embodied? In other words, what are the psychological effects of goals of embodiment in virtual environments? Most commonly the

⁶ “Pantalla Montada en la Cabeza”; el visor utilizado en VR

psychological effects or goals of progressive embodiment can be expressed as various forms of what is called presence.” (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007)

Mientras que la realidad virtual no es el primer medio que lidia con la sensación de presencia, en alguna forma todos los medios lo hacen, es el único que la tiene como su meta explícita el diseño. Referenciado anteriormente como telepresencia, y muy común en el área de la robótica, empezó como objetivo de diseño de telecomunicaciones con fines laborales. “The concept can be found in the HCI literature first as “telepresence,” the illusion of being present in a distant location” (Minsky, 1980). A pesar de que es un concepto solidificado en los 80s, tiene una particular relevancia hoy en día con la aparición del COVID-19, y el refugio que este ha producido; ahora llamado *teletrabajo*, herramientas como *Microsoft Teams* incluso simulan espacios reales en sus configuraciones de cámaras y filtros de fondo. Akin, Minsky, Thiel y Kurtzman, en 1983, lo define como:

“At the work site, the manipulators have the dexterity to allow the operator to perform normal human functions. At the control station, the operator receives sufficient quantity and quality of sensory feedback to provide a feeling of actual presence at the work site” (Akin, Minsky, Thiel, & Kurtzman, 1983)

Mientras que esto es su origen como concepto, ha evolucionado de una meta técnica a un debate filosófico; razón por la cual, en términos de presencia aun existiendo otros medios y tecnologías que de una forma u otra facilitan esta posición, la realidad virtual es la más impactante

es por su enfoque en el cuerpo. Dentro de una investigación hecha en 1991 por Rheingold, los usuarios tempranos de HMDs reportan casi unificadamente la potente sensación de que “Su cuerpo estaba en otro lado” (Rheingold, 1991). Bryant, en 1992, separa la percepción de espacio dentro de HMD en tres estratas: el entorno físico que hace referencia al cuerpo territorial actual, el entorno virtual que habla de lo percibido por los canales afectados por el dispositivo y el imaginario que apunta a imaginiería generada internamente; desconfía ambos del entorno físico como el virtual y un umbral sensorial más bajo (Bryant, 1992). Cuando se navega un entorno virtual se interactúa con el segundo, dentro del primero y con la imagen del tercero, el cual se basa en la imagen mental de ambos espacios combinados. En este tercer entorno, también se encuentra la plataforma de los sueños - aunque claramente no afectados por la tecnología, continúan siendo afectados por el entorno físico del sujeto dormido.

Si la línea entre el cuerpo y la tecnología que utilizamos para expandir nuestra relación con él, como la simbiosis máquina-hombre de Licklider propone, se vuelven más acomodadas al individuo al punto donde la separación es borrosa; entra en posición el dilema del *cyborg*:

“The cyborg's dilemma: The more natural the interface the more “human” it is, the more it adapts to the human body and mind. The more the interface adapts to the human body and mind, the more the body and mind adapts to the non-human interface. Therefore, the more natural the interface, the more we become “unnatural,” the more we become cyborgs.” (Licklider, Man-Computer Symbiosis, 1960)

En su esencia, el mundo moderno está aumentado constantemente con las tecnologías y los interfaces que el celular proporciona, completamente atravesado en el día a día. ¿En qué momento de no poder diferenciar actualidad de virtualidad el *cyborg* se transforma en androide? Aquello que parece humano, pero es máquina, ¿es siquiera la separación importante? ¿el rostro de esta máquina podría ser el *avatar*?

3. Encuadre

3.1. El juego de la terapia

Percibido en muchos aspectos como la sombra, o el fundamento, de cualquier trabajo psicológico donde se manejen afectos, el encuadre es aquello que pone el contrato analítico en juego. Dentro de los parámetros más conservadores, esta herramienta es invariable y construida en la identidad del analista, el espacio separado donde se juegan con dos roles - analista y analizado. El objetivo de crear esta plataforma es facilitar la producción de retornos de lo reprimido, y que sean comprendidos, elaborados o interpretados por la pareja analítica. Esta estructura mantiene sus reglas, que incluyen la cita y el pago, la duración y otras herramientas que le permite un apoyo ante la transferencia a aquel que está haciendo el trabajo interpretativo. Bajo esta lógica, se propone que el encuadre es la plataforma sobre la cual el sujeto puede acceder al inconsciente, al entrar en ese *roleplay* de posición que el analista facilita a través de la regla que formula el juego.

Una vez solidificada la idea de que el encuadre es esta estructura un tanto invariable y superyoica, entra lo personal de la práctica; al final el encuadre es solo una técnica del psicoanálisis que en esencia es un trabajo. La función de técnica permite diferenciar el espacio normal de conversación que podría darse, y el espacio de trabajo de la psicología donde el sujeto puede

liberarse lo suficiente para prestarse a la asociación libre (Paciuk, 2002). Por ejemplo, en defensa del uso del diván escribe “además el uso del diván permite que el paciente y el analista se vean libres de la presión que marca el trato social, lo cual facilita la atención flotante en el analista y la asociación libre del paciente, y puede hacer lugar a una actitud algo lúdica concretada en la atención a su fantasía y en su comunicación.” (Attié, 2002). Entonces, se puede hablar de que lo que el encuadre facilita es una posición invariable, que permite sustento para producciones de la técnica analítica, pero eso no toma en consideración los elementos subjetivos de cada persona que la aplica. En las consideraciones originales de Freud, el encuadre era una forma de eliminar influencia del analista, en parte influenciado por una búsqueda de validación por la comunidad científica positivista de la época (Freud, 1910).

3.2 Encuadre un lugar de juego y fantasía

El encuadre construye un espacio sobre el cual trabajar, y lo logra a través de la creación de un “lugar” con normas preestablecidas dando estructura. Bleger piensa sobre el encuadre como un exoesqueleto, el cual permite ciertos muros que le permiten aislar lo de afuera que de alguna manera otra es cambiante y alienante, lleno de jerarquías y otros poderes que la busque yo a una fachada (Bleger, 1967). Dentro del espacio del encuadre se puede descubrir la fantasía que lo nutre y se nutre del mismo encuadre que le permita porque producirla.

“Todo cambio arrastra una irrupción de la realidad y hace patente que no son las normas explicitadas y sí es la fantasía, lo que sostiene la mudez del encuadre del lado del paciente: el cambio revela y desmiente lo tenido por real, lo muestra como fantasía. Se trata de la fantasía según la cual lo excluido del encuadre está quieto, no existe, está mudo, que mantenido el encuadre

fijo también queda fija esa exclusión (por ejemplo, la vida del analista fuera de la sesión). El encuadre puede constituirse entonces en un amparo contra la temida realidad -que llega por la caída del presumido dualismo y el des-encubrimiento y reingreso al clima edípico.” (Paciuk, 2002)

Se puede pensar mucho acerca del espacio terapéutico el encuadre, como se operaron la misma lógica que la fantasía. Iniciando por la fantasía al intercambio de capital, Freud posiciona como una distancia clínica en su trabajo original. Igualmente, la imagen sobre acerca de qué que toma rol de terapeuta mente es una figura sin juicios y completamente en un neutro es un *roleplay*, pero que convenientemente tanto el terapeuta como el paciente están dispuestos a bailar en la misma mentira. El objetivo de sostener esta mentira es facilitar la producción de contenidos que, en la lógica de realidad - la restricción - encontrarán mucha más resistencia; a través de estas producciones subjetivas se puede llevar a cabo un trabajo de psicoanálisis o muchas otras técnicas que se construyen en el habla. Mientras que el encuadre por una de las partes más técnicas de la entrevista psicológica es aquella que permite el escape de la técnica, mantiene al sujeto en su posición atado a sus síntomas.

Para poder someterse a esa técnica, se debe trabajar sobre la importancia de su rol como norma, donde tanto el analista como el analizado se someten a una ley externa. Está ley del donde, la duración, el intercambio de dinero, etc. es aquello que permite al analista disminuir las variables de su lado, para así poder prestar atención a la producción. Bleger afirma que la creación de tal lugar se sustenta en el “Al ser lo invariante, el encuadre crea una situación cuasi experimental, una en la que es posible dilucidar la intervención de otras variables cuando se presentan alteraciones (las rupturas, lo imprevisto, los no cambios o los cambios que introduce el paciente, etc.)” (Paciuk,

2002). Al estereotipar la norma, se vuelve manejable la comparación de las experiencias y los resultados de diferentes fuentes se vuelven metafóricas. Además, al mandar la norma a un tercero que tanto el analista como el paciente se someten a, al paciente no se le dice que de alguna manera está sometido a una caprichosa voluntad de su analista.

«Todos aquellos que carecen de tacto verán en lo que usted escribe una justificación de su arbitrariedad [la de Ferenczi], vale decir, de la influencia de sus propios complejos no superados» (Jones, E., 1970, T. II:259).

3.3 Diseño de juegos, diseño de reglas.

Al crear un espacio digital, se suele pensar no en términos de que es lo que el lugar hace, sino lo que el lugar permite y no permite hacer. La máxima dentro de los videojuegos es dar la ilusión de libertad, mientras que nunca realmente ofreciendo la infinidad de opciones que la realidad ofrece, sólo la perspectiva única definida por las reglas del entorno proporcionado. Construido de una forma muy similar a la ideología propuesta por Zizek, donde la manera de relacionarse con el mundo está pintada por las gafas que delimitan cómo producir satisfacción fuera del mismo. Un lugar digital al final del día es un constructo hecho fuera de programación, un idioma de comandos y reglas, las cuales son tan intransgredibles como la gravedad. En ese punto la relación entre el diseñador de juegos, y el analista en su encuadre son bastante comparables.

Es notable como el juego es una herramienta usada consistentemente con los niños, pero rara vez con los adultos, para ayudar con la interpretación. Mientras que este puede ser escaso, los

nacidos partidos de la asociación libre también tienden a contar historias dentro de sí mismos del síntoma; al final del día lo que se busca es traer esa narrativa a la luz. En referencia al texto de Corbella *El jugar con adultos*, hablando de las viñetas manejadas “Se desarrollan casi como una obra teatral, en donde el analista sabe que algo de lo no dicho está siendo puesto en acto, pero aún no sabe el título de la obra.” (Corbella, 2012). De alguna manera, el síntoma puede ser percibido de una forma simple bajo la metáfora de la historia sobre aquello que hace sufrir, o aquello que sostiene, y el recurso del juego es uno que ha sido abandonado para la adultez. Los casos clínicos de Corbella de alguna manera sugieren que el sujeto “adulto” si desea jugar, sólo busca darles nuevos nombres a los actos; parece obvio que herramientas que salten estas resistencias podrían ser de gran utilidad.

“Por un lado, lo actuado serían recuerdos representados. No recordados, ni espontáneamente recordables por el paciente, por estar en estado inconsciente. Se caracterizarían por ponerse en acto, particularmente en relación con el analista. El *agieren* en sesión puede considerarse así un efecto del dispositivo analítico. Por el otro, remite a lo irrepresentable. Patrimonio de la pulsión de muerte, daría cuenta del fracaso de la representación y de la palabra. Corresponde entonces considerar el *agieren* un indicio del funcionamiento psíquico con defecto porque ‘ya no se trata simplemente de represión sino de la destrucción del.’ (Krakov, 2010)

En usos más adultos de teorías similares, se nota la presencia de lo que es llamado el psicodrama, una herramienta que se define por tres contextos y cinco instrumentos fundamentales, además de diferentes etapas las cuales no son relevantes para explicarse. Los contextos los encontramos en el contexto social, el contexto grupal y con texto dramático. Emisión del

psicodrama desde contextos bajo la dirección de la importancia de su elemento del mático, capacidad de utilizar situaciones ficticias para captar el síntoma específicamente en relación con el *avatar* y su importancia hacia las defensas yoicas que un sujeto puede tomar frente del. Aunque sea utilizado en su contexto como personaje o protagonista, los fenómenos de resonancia afectiva pueden ser vistos como parte del fenómeno de habitación de habitar, pero despreciables en la construcción de lo que es el encuadre digital.

Los contextos son el contexto social, contexto grupal, y contexto dramático; pueden entenderse como el espacio en el cual existen elementos del psicodrama. El contexto social corresponde a lo externo al grupo y lo que llamaríamos la realidad - hace referencia al entorno que traen al espacio físico dramático y no a donde se ejecuta, dónde a dónde han enfermado. El contexto grupal está compuesto de las personas que conforman el grupo terapéutico, técnicamente suelen ser llevados en grupos amplios que incluyen tanto pacientes como terapeutas, pero en el caso de ser manejado se intenta mantener sólo una relación directa del sujeto con el terapeuta. El contexto temático es el producto del protagonista, su sugerencia a sus significaciones y todas las cosas de la producción fantasmática del mismo, que llevan a construir los roles que se juegan dentro del espacio; mientras que muy relevante en el ciclo de lavado, esto se ve seriamente condensado de la mitad del *avatar* y, en su elección.

3.4 Psicodrama y avatares

Un particular interés para el uso del espacio virtual es el escenario como instrumento fundamental del psicodrama, el cual puede ser entendido como el campo vivo o el espacio desapercibido por otros, donde todo es posible – se es capaz de llevar a cerca del centro de las

producciones y las tensiones afectivas del grupo, permitiendo que puedan expresarse alguna manera. Existe un interés particular en el hecho de que el psicodrama trabaja en sistemas de grupo, mientras que la relación explicada a través de este trabajo es individual - una relación específica entre terapeuta y sujetos sin una audiencia – de manera que permita hacer resonancias afectivas como el referido en los textos de psicodrama. La razón por la cual posiciones tales como la de protagonista en resonancia afectiva son inútiles en este entorno es porque, dentro del psicodrama, se busca crear una historia, un drama. Esto depende de otros actores para llevarlo a sus finales narrativos, pero a pesar de esto, el uso de objetos intermediarios se presta muy bien a los conceptos de identidad y avatar.

Los objetos intermediarios pueden ser rápidamente entendidos como títeres, o también como diferentes cosas que deben acatar ciertas calificaciones específicas: debe ser inocuo, debe ser de existencia real sin ningún objeto abstracto, fácil de identificar, versátil y útil en cualquier juego de roles, puede ser incrementado como transmisor de mensajes, fácil uso y que sea fácil como un instrumento indicación. Todos estas son calificaciones que son fáciles de atribuir al avatar más allá de que el de real – pero, dentro del espacio habitado como digital lo real puede ser tratado como digital y aquello digital puede ser tratado como real, por ende, Incluso en estos elementos del avatar son instrumentos de identificación muy concretos. Por ende, el objetivo final del psicodrama dentro de esta teoría es el de prestar términos como aquel del objeto intermediario, lo terapéutico digital carece de muchos términos propios.

3.5 La ciberterapia

Un elemento ausente del fenómeno de la ciberterapia es la incapacidad de hacer cuerpo dentro del espacio terapéutico, es decir, de causar presencia. Muchas veces, las intervenciones que se llevan a cabo dentro de un espacio terapéutico tienen la característica de la cual hace un uso de la capacidad habitar un mismo espacio que el sujeto. Una vez pasado estos términos, Biocca habla sobre el fenómeno de presencia dentro de espacios digitales. En el 2007 se refiera a este con los términos:

“Rather than seeing social presence as a partial replication of face-to-face communication, we should more generally see social presence as a simulation of another intelligence. The simulation is run in the body and mind of the perceiver, and models the internal experience of some other moving, expressive body. It is a simulation because the simulation occurs whether or not the moving object has intelligence or intentionality, whether the “other” is a moving human being or an animation composed of nothing more than moving patterns of ink. The definition above suggests that social presence applies to the mediated experience of all forms of “intelligence.” This perceived intelligence might be another human, a non-human intelligence such as an animal, a form of artificial intelligence, an imagined alien or a god.” (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007)

A partir de la crisis del COVID-19, muchas de las prácticas de psicoterapia zen se han convertido en pláticas de ciberterapia, llevando la consulta a la videollamada. La ciberterapia puede ser entendida como el uso de tecnologías de comunicación - sea mensaje, llamada, videollamada, etc. - como vehículo de comunicación para llevar a cabo la psicoterapia. Utiliza términos anteriormente referidos en los canales, que se permitirán a través de estas plataformas de

manera visual y auditiva, pero descalificando todas las otras formas de percepción que se llevan a cabo intuitivamente en el espacio terapéutico. En muchos casos incluso se refieren a técnicas que simplemente piden se haga de un cuerpo, existir en un espacio o hacer de un otro. Se podría hablar de que a través de las tecnologías de información hay métodos para hacer presencia incluso en la virtualidad.

En un espacio hipersensible como lo es aquel que se moldea a ti, en el que nos encontramos constantemente con en el espacio digital, la capacidad de habitar un espacio se puede intensificar. Hay teorías sobre la habilitación de espacios virtuales que posicionan la capacidad de sensores de mejorar la interpretación de los cuerpos, volver evidentes más nacidos del inconsciente. “Inner states might be communicated more vividly through the use of sensors that can amplify subtle physiological or non-verbal cues. These can augment the intentional and unintentional cues used in interpersonal communication to assess the emotional states and intentions of others.” (Biocca, *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, 2007). Mientras que eso hablaría de un equipamiento más invasivo, más allá de lo que la tecnología actual es capaz de, viene a hablar de que las ideaciones sobre cuerpos cyborg se extienden bastante.

Metodología

Para la metodología de la investigación presente se utilizó el método cualitativo de carácter fenomenológico. La herramienta central de esta investigación, además análisis de contenidos es la entrevista semiestructurada. El enfoque de la entrevista se desarrolla con relación a tres diferentes variables o capacidades de investigación; la relación del sujeto con el *avatar* escogido, la sensación del sujeto en el espacio que se encuentra, y las historias personales relevantes al tema. Todo esto se ejecutó dentro un entorno virtual, utilizando un dispositivo montado a la cabeza de realidad virtual. El espacio se manejó en el software popular llamado *VRchat*. Dentro de este entorno y con nuestras variables se recopiló información que permite formular una hipótesis más precisa sobre lo tratado dentro del trabajo de titulación; al final del día es un trabajo sobre experiencias y subjetividades.

Busca los hechos o las causas de los fenómenos sociales, con independencia de los estados subjetivos de los individuos (...) el científico social debe de considerar los hechos o los fenómenos sociales como cosas que ejercen una influencia externa sobre las personas (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2018).

La investigación que se llevó cabo como parte de esta tesis de grado es considerada una investigación experimental ya que se analiza variables supuestas a las cuales se les da atributos, diferenciales experimentales que se incluyen variables independientes. Estas variables atribuidas podrían ser claramente definidas como: la presencia e identificación de un cuerpo en espacios digitales (en términos psicoanalíticos en los cuales el cuerpo es una construcción de identificación), relación con otra variable que podría ser descrita como: la producción subjetiva en un encuadre terapéutico. Esto lleva a construir la hipótesis de:

El uso del *avatar* para habitar un espacio digital enriquece la producción subjetiva de un sujeto en un encuadre terapéutico.

Se escogió el método cualitativo con la técnica de la entrevista semiestructurada ya que se le necesita dar un enfoque central a la experiencia de sujetos y ha de ser captado las cosas como si estuvieran ocurriendo en una primera vez. Se intentó determinar la forma que este tipo de espacios y este tipo de entornos es habitado por la mayor cantidad de personas posibles lo cual delimita qué tan larga se pueden volver estas entrevistas, lo cual significa que se mantendrá un fuerte el límite de 6 preguntas por entrevista; se intentó que las preguntas sean tan abiertas posible para facilitar la producción de contenido subjetivo. Se manejaron dos preguntas abiertas acerca cada uno de los temas anteriormente mencionados misma experiencia, pero fueron acompañados con el diseño de la experiencia de la entrevista; al llevarse en su totalidad acabado de tu entorno virtual como éste se buscó crear un espacio neutro y dar una selección de *avatares* que permiten evocar elementos del drama personal de forma similar que los muñecos dentro de una sesión de juego estructurado, pero se mantendrá la opción de usar sus *avatares* normales bajo pedido.

Fueron un total de 10 entrevistas que se llevaron a cabo durante dos semanas a través del uso de un espacio virtual como los anteriormente mencionados. A pesar de que la muestra poblacional no es particularmente grande, las entrevistas buscan precisar las ideas del trabajo sin llegar a conclusiones absolutas: entiéndase, describir como estos entornos son habitados. Fuera de una comunidad local se buscaron voluntarios de usuarios cuyo perfil registrara mínimo 1000 horas de uso activo, de la cual se consiguió una muestra de 34 personas entre 15 y 35 años. De ahí se eligió aleatoriamente quienes se haría la entrevista con, y se los llamo a un espacio simulado simple donde el entrevistador se presentó en un avatar sencillo que refleje su apariencia real. La selección

de esta metodología es principalmente de carácter exploratorio, ya que se trabajó sobre teoría y poca información sólida. Se optó por una elección de población aleatoria, por el elemento voluntario de las entrevistas.

La elección del formato de *VRchat* se debe a sus virtudes y facilidad de acceso: la gran cantidad de recursos para crear entornos, su uso de *avatares*, su popularidad, costo (gratis) y amplia disponibilidad. Esta plataforma le permite al usuario subir a la red y abrir servidores en espacios públicos donde el dueño del servidor es capaz de escoger la etapa inicial física y las reglas del entorno que va a ser habitado; esto se presta los objetivos de trabajo muy bien. El hecho de que es gratis y que tiene una base de usuarios activos y muy grande permite conseguir voluntarios para formar parte de estas entrevistas. La plataforma tiene una base de datos grande sobre usuarios y modelos 3D que pueden ser utilizados como *avatares*, como una gran cantidad de recursos de código abierto, una gran flexibilidad a la hora del cambio de estos *avatares* y accesibilidad al diseminar información sobre cómo copiar los integrados. Estas razones fueron las cuales se ha escogido esta aplicación como el medio virtual para llevar a cabo esta investigación.

Hipótesis

El habitar un cuerpo se extiende más allá del vivir en lo orgánico, es una suma de identificaciones con semblantes y la realidad virtual a través del *avatar* permite nuevas formas de hacer con el que pueden enriquecer el entorno terapéutico. Los desarrollos tecnológicos agregados de la crisis del COVID-19 han empujado a denotar la importancia de estos espacios digitales, a través de nuestro éxodo masivo a ellos. Como refugiados en lo virtual se hacen preguntas sobre los cuerpos *extimos* que habitan estos espacios, y como reflejan el cuerpo biológico. ¿Qué función tiene la elección de un *avatar* dentro de la presentación del sujeto ante un Otro, sea terapéutico o de otra estructura, y en qué términos existe una identificación con este? ¿Acaso este habitar puede ser visto como un nuevo atravesamiento tecnológico en el devenir del sujeto, nuevas posiciones subjetivas se podrían volver posibles gracias a este semblante maleable?

Las preguntas que se llevarán a cabo dentro de estas entrevistas semi guiadas son las siguientes;

| Preguntas | Dimensión de la investigación |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. ¿El <i>avatar</i> que escogiste tiene alguna importancia personal?2. ¿Si pudieras darme un <i>avatar</i> que <i>avatar</i> me darías? ¿Por qué? | Identificación del cuerpo en espacios virtuales: El cuerpo en relación de su semblante construido sobre identificaciones con imágenes especulares que permiten construir el Yo. La elección del <i>avatar</i> en relación con la historia personal, y su efecto en la identificación con el mismo semblante. El <i>avatar</i> puede ser visto como un devenir chimericano de significantes de relevancia cultural o personal que sirve como objeto de identificación en el psicodrama digital. |
| <ol style="list-style-type: none">3. ¿Qué piensas sobre la habitación en la que nos encontramos? | Habitar espacios digitales: La capacidad de a través del <i>avatar</i> percibir los espacios |

| | |
|--|---|
| <p>4. ¿En qué mundo pasas la mayor parte de tu tiempo en realidad virtual?</p> | <p>simulados a través del HMD como ideológicamente espacios. El fenómeno de la presencia es aquel que nos apunta al interactuar con un espacio de forma que se sientan efectivos en él, lo cual es la meta de la realidad virtual. Entendido primero como la sensación de estar en una ubicación distante puede ser visto también cómo sentirse efectivo en un entorno distante.</p> |
| <p>5. ¿En qué tipo de experiencias sientes que más te afectan dentro de la realidad virtual? 6. Háblame de tu momento más intenso dentro de la realidad virtual.</p> | <p>Efectos de la realidad virtual en el cuerpo: Se posiciona que a través de la identificación con el <i>avatar</i> el sujeto se vuelve presente en el espacio digital, la evidencia de esta presencia se encuentra en la vivencia de la virtualidad. Para poder determinar si es posible la presencia en el espacio terapéutico primero se debe encontrar evidencia de que se percibe lo actual y virtual en formas similares, que el interfaz se ha atado de forma natural a la percepción.</p> |

1. ¿El *avatar* que escogiste tiene alguna importancia personal?

Con la información recolectada, los jugadores en su gran mayoría escogieron ignorar las opciones proporcionadas para ellos al inicio de la entrevista y optaron por mantener su *avatar* original. 7 de 10 entrevistados ignoraron las opciones para elegir originales, preguntando si era opcional cambiar de semblante y cuando dados la opción de permanecer con los personales decidieron quedarse en ellos o rápidamente regresaron a ellos. 4 (2021) comenta: “Pase mucho tiempo diseñando este *avatar*, y me costó dinero hacerlo renderizar para usar en *VRchat*, se podría decir que este es mi verdadero yo” mostrando el semblante de alguna forma de lobo mecánico de color azul claro con estructura antropomórfica. Todos aquellos que decidieron permanecer en sus *avatares* mencionaron que su apego estaba en el hecho de que ellos mismos lo habían diseñado, mientras que aquellos que permitieron el cambio hablan sobre el *avatar* casi como un disfraz y no

una representación de ellos. Se podría decir que la carga afectiva de identificación es más común en el proceso de diseño.

2. ¿Si pudieras darme un *avatar* que *avatar* me darías? ¿Por qué?

Mientras que la mayoría de los entrevistados decían que no les interesa darme un *avatar*, accediendo a alguna opción humorística de sus propias galerías personales, 2 entrevistados decidieron por el semblante del diablo o del abuelo. 6 (2021) explica su elección de una bola de golf con brazos y piernas extremadamente musculosos en “¡Me hace sentir más cómodo porque de alguna forma puedo no tomarme tan en serio todo lo que dices, es un poco más divertido!” Mientras que 2 (2021) explica su elección del abuelo como “No lo sé, cada vez que pienso en un psicólogo pienso en un viejito de lentes fumando una pipa en un diván y me pareció apropiado” y aquel que escogió el diablo dijo 4 (2021) “Me pareció el diseño interesante, bien hecho y quería verlo puesto en alguien”. Pareciera que la elección del *avatar* puesto en el entrevistador tiene un elemento de representar lo que la entrevista significa para cada sujeto y el rol del otro dentro de ella, evidenciado en cómo afecta su discurso.

3. ¿Qué piensas sobre la habitación en la que nos encontramos? ¿Te gustaría cambiarla?

La gran mayoría de las respuestas, 8 de ellas fueron neutrales y no parecían darle mayor importancia, mostrando ambivalencia sobre el entorno habitado. La respuesta más común es que “Está okay”, y que “hace sentir que esto es algo formal”, por la apariencia monótona que se eligió escoger para estas entrevistas. 6 (2021) menciona “es un poco extraño ya que tantos lugares aquí adentro son ridículos, estar en un lugar tan mundano me hace sentir como si fuera más real”. Ninguno aceptó la oferta de cambiar de ubicación, denotando alguna variedad de falta de

motivación de cambiarlo o afirmando que les parecía apropiada o cómoda. Se puede denotar entonces que la elección del espacio tiene un efecto en cómo es percibida una interacción.

4. ¿En qué mundo pasas la mayor parte de tu tiempo en realidad virtual?

La muestra en su gran mayoría menciona sus habitaciones virtuales, las cuales tienen pantallas a sus computadoras y están decoradas a su gusto, con la excepción de dos que mencionaron recepciones de juegos en línea. Referente a la pregunta 1 (2021) mencionó “realmente he instalado cámaras de rastreo alrededor de mi habitación, mi Home es una réplica de mi cuarto en la vida real donde me gusta invitar gente y ver películas o series. Hace que se sienta más personal” Le preguntó que por qué ir a esos extremos en una simulación donde podría hacer lo que quiera, responde que “por qué en mi cuarto real rara vez puedo invitar gente, por mis padres, y es algo que me gusta hacer”. En este punto se denota que la presencia en un espacio de alguna manera es compuesta por el ser percibido por un otro en este espacio. Este es un sentimiento que es replicado por los que prefieren recepciones de juegos 10 (2021) “No es tanto por el juego, si no es por conocer gente aquí adentro” y 5 (2021) “Las recepciones están llenas de jugadores con quien pasar”.

5. ¿En qué tipo de experiencias sientes que más te afectan dentro de la realidad virtual?

En las respuestas recibidas fueron todos los casos sobre realidad virtual, juegos y entornos que promueven la interacción con otras personas. 9 (2021) explicó su elección de esta manera “Hay algo sobre la interacción con otras personas dentro de esta plataforma que me hace sentir involucrado, en la vida real me cuesta sentirme cómodo, pero aquí adentro me siento a salvo y me involucro en actividades sociales que nunca me interesan en la realidad.” Pareciera como si para ellos el espacio de la realidad es en su gran mayoría hecho para la sociabilidad, de alguna manera usando el *avatar* como una defensa yoica como mencionado en los elementos del psicodrama; ya

que todos los entrevistados mencionaron comodidad, seguridad y confianza como elementos agregados a lo social en realidad virtual.

6. Háblame de tu momento más intenso dentro de la realidad virtual.

Dentro de las experiencias compartidas por los entrevistados en su mayoría se basaban en situaciones de conexión con otras personas, menos 5 y 8 quienes contaron historias sobre videojuegos con un gran entusiasmo. Los espacios creados han tenido un profundo impacto en las narrativas personales de algunos de los entrevistados, percibidos con gran intensidad. 4 comparte que “Me gusta cantar, pero siempre he sido muy tímido para hacerlo en público. Pocos meses después de que comencé a usar el *Oculus* había un micrófono abierto en un servidor grande, y decidí inscribirme. Había un público que casi llegaba a 100 y cuando subí al escenario sentía que me iba a desmayar, pero lo logré y ahora sigo música en la universidad.” Esto se muestra con los paralelos del uso de realidad virtual para tratar fobias manejado en acercamientos cognitivo conductual, pero definitivamente solidifica las ideaciones de presencia digital.

Conclusiones y discusiones

A partir del trabajo de titulación que se sustentó con teorías psicoanalíticas, filosóficas, tecnológicas y psicológicas respecto a la constitución anímica del cuerpo en entornos digitales y su relación con el encuadre terapéutico. La interpretación de los resultados da cabida a ver estos cuerpos como presentaciones a un otro social, que a través de esta percepción se legitima como una vivencia y es habitado a través de un devenir cyborg con el interfaz que lo facilita.

Se busca en la clínica, en especial a partir de la crisis de covid-19 que imposibilitó la presencialidad, abandonar la ciberterapia y regresar a lo que llamamos la normalidad, en base a una creencia de que este encuadre es inferior o recortado a lo que lo físico ofrece.

Mientras más elementos de la vida cotidiana comienzan a ser enmarcados y contextualizados alrededor de las tecnologías de información que atraviesan nuestro día a día, nuevas ideas sobre nuestra relación con la tecnología aparecen. La distinción entre los espacios digitales y los espacios físicos se vuelve borrosa, cuando múltiples elementos de la virtualidad comienzan a presentarse en la realidad aumentada que se vive especialmente en el campo social, en particular en referencia a lo solidificado que está el smartphone en el diario vivir que ha permitido que las distancias sociales sean casi nulas.

En ese punto donde la tecnología ha construido mundos habitables, a partir de la aparición de la web 2.0, la identidad no solo se refleja sobre el cuerpo si no también en un segundo espacio digital. La interacción constante de parte del sujeto con este espacio a creado la necesidad de proxys del cuerpo que haga interfaz con un mundo que existe en el espacio limítrofe entre lo real

y lo abstracto, en su gran mayoría con la pantalla como interfaz y el *avatar* como surrugo de cuerpo. Mientras que la característica social de estas redes ha existido desde sus orígenes históricos, la tecnología se ha desarrollado en una búsqueda de mejorar la calidad de la relación con ella, y en muchos puntos producir el efecto de sumergimiento del cuerpo. Mientras más canales sensoriales se han abierto, lo limitante del interfaz ha ido desapareciendo al punto donde se puede llenar sentidos con estímulos completamente digitales como es el caso de los HMDs.

Junto con la capacidad de sumergirse en espacios digitales viene el dilema del cyborg, que posiciona que si el objetivo del interfaz es volverse tan natural para el sujeto que los estímulos digitales y su manera de relacionarse con ellos sean indistinguibles de la manera que se relaciona con la realidad física en qué momento termina el interfaz y comienza el sujeto, las maneras de representarse dentro de estos espacios serían producciones subjetivas con valor interpretativo para la psicoterapia. Por ende, el trabajo se retorna sobre la importancia del *avatar* como una extensión del sujeto y su sensación de presencia en el espacio digital.

Después del recorrido teórico-investigativo y a partir de la comprobación de la hipótesis antes planteada se ve la necesidad de reconocer aquello vivido en la digitalidad como parte de las producciones del sujeto, posibilitando nuevos horizontes interpretativos en cuerpos virtuales. Una lectura de la posición de estos sujetos referentes al cuerpo escogido y sus implicaciones de sumergirlos en espacios digitales que se asemejan al escenario puesto en el psicodrama. A través de esto se legitima la posición de lo digital como tan válido, y real en sus propios términos, como aquello que se vive en la realidad.

Es de importancia poder ampliar y hacer un seguimiento en los temas vinculados a las producciones interpretativas en espacios digitales. La clínica beneficiaria de parar de ver la ciberterapia como una terapia recortada y comenzar a formalizar conceptualizaciones sobre los recursos que las tecnologías de información abren para enriquecer la experiencia. Mientras que han bastante conceptualizaciones sobre el concepto del sumergimiento virtual, poco sobre su uso terapéutico relacionado al cuerpo.

¿Por qué se le da a aquello vivido en la virtualidad un nivel de duda metafísica sobre su legitimidad, en qué momento el cuerpo para de ser un interfaz para la mente y el mundo? Progresivamente más de las interacciones humanas se están pasando a la carretera de la información, pero en un entorno social se las sigue tratando como inmateriales incluso cuando existen cuerpos involucrados.

Fue validada ya que los entrevistados hablan de sus experiencias de sumergimiento y su efecto indiscutible en su vida anímica, al punto donde el compartir espacios digitales con otros son piezas centrales de su experiencia.

Referencias

- Akin, D. L., Minsky, M. L., Thiel, E. D., & Kurtzman, C. R. (1983). *Space Applications of Automation, Robotics and Machine Intelligence Systems (ARAMIS) Phase II*. NASA Contract Report.
- Aretio, L. (2014). *Web 2.0 vs Web 1.0*.
- Arnheim, R. (Director). (1957). *Film as Art* [Motion Picture].
- Attié, J. (2002). El Psicoanálisis Aplicado y el Psicoanálisis Puro. *Virtualia, Revista digital de la Escuela de Orientación Lacaniana*, 1, 1-7.
- AuraChannelerChris. (2018). *The Subspace Emissary's Worlds Conquest*. Retrieved from Fanfiction.net: <https://www.fanfiction.net/s/4112682/1/The-Subspace-Emissary-s-Worlds-Conquest>
- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Benthall, J., & Polhemus, T. (1975). *The Body as a Medium of Expression*. New York: E. P. Dutton & Co.
- Biocca, F. (1992). Will Simulation Sickness Slow Down the Diffusion of Virtual Environment Technology? *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, pp. 1 (3): 334–343.
- Biocca, F. (2007). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, pp. 3(2), JCMC324.
- Bleger, J. (1967). Psicoanálisis del Encuadre Psicoanalítico. *Revista de Psicoanálisis*, 241-258.
- Bryant, D. J. (1992). A Spatial Representation System in Humans. *Psychology*, 3(16).
- Castaño Garrido, C., & Quecedo Lecanda, R. (2015). *INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN*. Lejona: Universidad del País Vasco.
- Coleman, B. (2011). *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation*. MIT Press.

- Corbella, V. (2012). El Jugar con Adultos: Entre la Acción y la Simbolización en el Proceso Terapéutico. *Departamento de Investigación IUSAM*, 34(3), 485-509.
- de Urtubey, L. (1999). El Encuadre y sus Elementos. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*.
- Dongsheng, L. (2016). *Virtual Reality sickness during immersion: An investigation of potential obstacles towards general accessibility of VR technology*. Uppsala University, Disciplinary Domain of Humanities and Social Sciences, Faculty of Social Sciences, Department of Informatics and Media.
- Falque, J. (2003). What's culture? Cien Años de Controversia en la Antropología Anglosajona (1871-1971). *Gallaecia: revista de arqueología e antigüidade*, pp. (22), 531-554.
- Fenton, N. (2012). The internet and radical politics. In J. C. Des Freedman, *Misunderstanding the internet* (pp. 152-17-). Routledge.
- Foucault, M. (1980). *The History of Sexuality*. New York: Vintage Books.
- Freud, S. (1910). Perspectivas Futuras de la Terapia Analítica en la Técnica.
- Gackenbach, J., & Bown, J. (2017). Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities. *Academic Press*.
- Held, R., & Durlach, N. (1991). Telepresence, Time Delay and Adoption. In M. K. S. Ellis, *Pictorial Communication in Virtual and Real Environments* (pp. 232-245). London: Taylor & Francis.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2018). *Metodología de la investigación (Vol. 4)*. Mexico: McGraw-Hill Interamericana.
- Keller, J. M. (1995). Motivation in Cyber Learning Environments. *International Journal of Educational Telecommunications*, 1(1), 7-30.

- Kelly, K. (1994). *Out of Control: The Rise of Neo-Biological Civilization*. Addison-Wesley Longman Publishing Co. Inc.
- Klein, M. (1955). *La Técnica Psicoanalítica del Juego: su Historia y Significado*.
- Krakov, H. (2010). Estudio Sobre el Concepto de Agieren. *Congreso de la Federación Psicoanalítica de América Latina*. Bogotá.
- Lacan, J. (2005). *Le Sinthome*. Paris: Seuil.
- Lectures, E. G. (2012). *Slavoj Zizek. Object Petit a and Digital Civilization*. Retrieved from YouTube:
https://www.youtube.com/watch?v=7ui7N1SZWJw&ab_channel=EuropeanGraduateSchoolVideoLectures
- Lee, J. R. (2009). A Threat on the Net: Stereotype Threat in Avatar-Represented Online . *Stanford University (Unpublished Doctoral Dissertation)*.
- Lee, K. M. (2004). Presence, Explicated. *Communication Theory*, 14(1), 27–50.
- Licklider, J. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Factors in Electronics*, HFE-1, 4–11.
- Licklider, J., & Taylor, R. (1968). The Computer as a Communication Device. *Science & Technology*, 21-31.
- Lovink, G. (2009). *Dynamics of Critical Internet Culture*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Lovink, G. (2013). *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Routledge.
- McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). *Laws of Media: The New Science* . Toronto: University of Toronto Press.
- Mercader Larios, C. (2013). Teoría y Técnica del Psicodrama. *Apuntes de Psicología*, pp. 31 (3), 321-325.

- Miller, D. (2011). *Tales from Facebook*. London: Polity.
- Minsky, M. (1980). *Telepresence*.
- Montemorano, C. (2020). Body Language: Avatars, Identity Formation, and Communicative Interaction in VRChat. *University of Mary Washington*.
- Moreno, J. (2009). *Cuerpo y realidad virtual*. Bogotá : Federación Psicoanalítica de América Latina.
- Novak, M. (1991). Liquid Architectures in Cyberspace. *Cyberspace: First Steps*. MIT Press.
- Nusselder, A. (2009). *Interface Fantasy: a Lacanian Cyborg Ontology*. MIT Press.
- Paciuk, S. (2002). Elogio del Encuadre. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 96, 37-56.
- Pearson, K. (2005). *The Reality of the Virtual: Bergson and Deleuze*. MLN.
- Ratan, R. A. (2012). *Self-Presence, Explicated: Body, Emotion, and Identity* . Michigan State University.
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*. New York: Summit Books.
- Sekuler, R. &. (1994). *Perception*. New York: McGraw Hill.
- Sheridan, T. B. (1992). Musings on Telepresence and Virtual Presence. *Presence*, 120-126.
- Steuer, J. (1995). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In F. B. Levy, *Communication in the age of virtual reality* (pp. 33-56). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tabachnik, S. (2007). Retratos Secretos: Figuraciones de la Identidad en el Espacio Virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 10(62), 0. .
- Tolkien, J. R. (1954). *The Lord of the Rings*. Reino Unido: George Allen & Unwin.
- Twist, J. (2006). *The Year of the Digital Citizen* . Retrieved from BBC:
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4566712.stm>

- Virillio, P. (2003). *El Arte del Motor: Aceleración y Realidad Virtual*. Buenos Aires.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290. .
- Zeltzer, D. (1992). Autonomy, Interaction, and Presence. *Presence*, pp. 1(1), 127– 132.
- Zillman, D. (1991). Empathy: Affect from Bearing Witness to the Emotions of Others. In J. Bryant, & D. Zillman, *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Zizek, S. (1989). *The sublime object of ideology*. Verso Books.
- Zizek, S. (Director). (2003). *La realidad virtual* [Motion Picture].
- Zizek, S. (2012). *Organs without Bodies: On Deleuze and Consequences*. Routledge.

Anexo

Entrevistas

¿El avatar que escogiste tiene alguna importancia personal?

1. El primer sujeto se presenta en un avatar de diseño personal de estilo anime, con pelo azul y ropa que simula la formal pero altamente decorada con ornamentas exageradas de estilo neon-futuristas. A diferencia de otros avatares este se movía de forma más natural. No lo sé, siempre me gusta el anime y siento que los otros avatares que el mundo los avatares, ¿si has ido ahí? se sienten como disfraces y así por más simple que sea puedo representarme. No me gustan los avatares que estaban ofreciendo, se sentía muy básico.
2. El segundo sujeto se presenta como una banana con gafas, que mantiene una eterna sonrisa y brazos delgados. //No realmente! No para nada (ríe) Solo me pareció chistoso si me aparecía en la entrevista con un avatar chistoso. Vamos amigo, la banana es un clásico en este entorno. Si tuviera que escoger iría por este (cambia al avatar del hombre adulto), supongo que este se parece más a mí.
3. El tercer sujeto se presenta en un avatar de un hombre con gafas de estilo que se podría llamar de historietas vestido en prendas futuristas y de pelo azul peinado hacía atrás, la boca del avatar se movía cuando este hablaba y parecía tener cierto control sobre la expresiones de este. //Así es como me veo en la vida real, más o menos. ¿Lo hice en esta página Ready Player Me, no sé si has escuchado? Claro que podrías decir que él es más guapo que yo, pero quién es exactamente como su skin (término utilizado para referirse a un avatar). Preferiría usarlo, si no es de molestia no quiero usar mis espacios para skin en los que estaban en la entrada, sin ofender.

4. Se presenta en este complejo y muy elaborado avatar de un lobo mitad máquina de pelo azul que se mueve de forma muy natural y cuya caricaturesca cabeza articula expresiones además de moverse con la voz del jugador. Se denota mucho esfuerzo en el lobo antropomórfico que mide más de dos metros de altura. //Claro, está es mi fursona, es mi identidad en internet desde hace siglos y siglos, casi nunca me la saco. Es mi foto de perfil en todos lados, por eso si es opcional me gusta usarlo. Es que pase mucho tiempo diseñando este avatar, y me costó dinero pagar la comisión para hacerlo modelar en el formato de VRChat, yo lo veo como mi verdadero ser.
5. Baja usando el avatar del diablo proporcionado en el espacio de entrevista. //Me pareció chistoso, se lo veía malvado y ya sabes, decidí probármelo. ¿No escogí nada malo verdad? (se le reafirma que no hay decisiones correctas)
6. El sujeto usa un avatar que parece ser la silueta negra de una figura femenina y pequeña, con ojos rojos gigantes y una sonrisa llena de colmillos afilados como sus únicas características físicas en el oscuro semblante. Una voz gruesa emerge de está. //Uy no me esperaba que esto fuera tan serio, este es mi avatar favorito aprendí a usar *blender* (programa de modelado 3d) para poder hacerlo y me gusta como se ve. ¿Debería cambiarlo? (se le indica que se presente como este más cómodo) AAAaaaa soy vago, me quedo con este.
7. Se presenta como la bruja de los avatares proporcionados por el espacio, siendo de los usuarios la única que se presenta como mujer// ¡Me gustó la bruja! Me recuerda a la bruja de Banjo y kazooie (Juego popular de los 2000s para niños) Si esto es algo serio me gustaría ser de más ayuda así que escogí de entre las opciones.

8. Baja un avatar que se presenta como un alienígena de piel gris, pero parece estar usando una capa roja larga y un par de gafas con ojos saltones sostenidos por resortes que se descontrolan con el movimiento del avatar. Muy mal animado y de movimientos tan erráticos que llegan a ser graciosos. //Es de ese día que se suponía que íbamos a hacer una incursión en el área 52, hice este avatar y corrí por zonas sociales como un chiste y a la gente le agrado así que me lo quede. No me gusta usar skins que yo no hice así que preferí quedarme con está, en los juegos ya te fuerzan mucho eso.
9. Se presenta como un hombre de piel oscura que mantiene estéticas similares a las del caso 3, indicando que fueron creados en la misma página. //Recién pude pagar este skin este mes amigo, lo voy a usar llevo esperando por él meses. ¿No es obligatorio cambiarlo o sí? (se le indica que no)
10. Se presenta en una avatar modificado de lo que parece ser el protagonista de los célebres juegos “*god of war*”, pero con las marcas en azul en vez de rojo y con una espada no reconocible //Es mi juego favorito, lo modifique para que se parezca más al arte conceptual original del personaje que me parece que se ve mejor. Llegas a cierto punto aquí adentro donde todos los skins se sienten como disfraces y quieres algo que puedas llamar tuyo.

¿Si pudieras darme un avatar que avatar me darías? ¿Por que?

1. ¿No me gusta decirle a la gente cómo debería presentarse aquí adentro, hay tantas opciones y me parece grosero? ¿Es raro que me parezca grosero?
2. Me dijeron que eras un psicólogo que quería hacernos unas preguntas, así que no lo sé, cada vez que pienso en un psicólogo pienso en un viejito de lentes fumando una pipa

- en un diván y me parece apropiado (dice mientras apunta al avatar de abuelo para que me lo ponga, el cual permanezco en el resto de la entrevista.)
3. Este es tu cuarto, no el mío, ¿me da igual la forma que tomes porque igual solo estas aquí para hacerme unas preguntas verdad? Se te ve bastante formal.
 4. Quiero verte en el diablo que está arriba, (le preguntó por qué el diablo), porque me parece un diseño interesante, bien hecho y quería verlo puesto en alguien para ver si lo guardaba o no.
 5. Me parece que el que tienes cumple el propósito, no creo poder tomarte en serio con ninguno de los de arriba (ríe y le preguntó por qué ríe) no lo sé, siento que esto funciona.
 6. ¿Tiene que ser uno de los de arriba? (Le indico que no) ya se ya se! (Me muestra un avatar de una pelota de golf gigante con brazos y piernas hiper musculosas, acepto y le pregunto por qué este) Me hace sentir más cómodo porque de alguna forma puedo no tomarme tan en serio todo lo que dices, ¡es un poco más divertido!
 7. ¡Sería divertido si fueras un oso! ¿Tienes un skin de oso? (Le indico que no tengo) ah bueno en ese caso no importa. Me gusta tu skin igualmente, me causa confianza y se ve oficial.
 8. Nope, este está bien yo creo. ¿Tú quieres cambiar de avatar? (Le indico que no) Entonces todo bien.
 9. ¿Este es el que usas normalmente? ¡Está bien hecho!
 10. No, haz lo que quieras.

¿Qué piensas sobre la habitación en la que nos encontramos? ¿Te gustaría cambiarla?

1. ¿Me hace sentir que esto es formal, lo cual siento que está bien?

2. Está bien, bastante común la mayoría de estos recursos son de libre acceso así que asumo que estás evitando problemas legales. Siento que pone el tono.
3. Va con tu avatar, es sobrio y formal. No sabría que quisiera cambiar realmente.
4. ¿Pero aquí están los avatares que escogiste verdad? ¿No lo sé no se sentiría apropiado en otra parte, esto es algo así como un experimento?
5. Está okay, creo que perdemos mucho tiempo si nos ponemos a buscar.
6. Realmente me cogió desprevenido lo normal que era este espacio. Es un poco extraño ya que tantos lugares aquí adentro ya que adentro son ridículos, estar en un lugar tan mundano me hace sentir como si fuera más real.
7. ¿No lo sé? No creo, se siente más personal de lo normal que es.
8. Siento que lo oficializa, no quisiera cambiarlo porque no me gustaría perder tiempo así.
9. ¿Tal vez después de la entrevista? Se siente un poco no vivido en, no tienes ni pantallas cómodas.
10. Está okay, quiero seguir con las preguntas. (Le indico que ya empezamos con las preguntas) En serio? Bueno el entorno se siente apropiado.

¿En qué mundo pasas la mayor parte de tu tiempo en realidad virtual?

1. Realmente he instalado cámaras de rastreo alrededor de mi habitación, mi *Home* es una réplica de mi cuarto en la vida real y me gusta invitar gente y ver películas o series. Hace que se sienta más personal. Mis padres son muy estrictos sobre las salidas y así puedo sentir que me acompañan. Las cámaras permiten que me mueva en mi cuarto virtual de la misma forma que en el físico.

2. Después de un tiempo los juegos pasan a ser secundarios, y con las amistades que haces en ellos tienes para invitar amigos a tu Home. Puedes hacer deberes o leer o lo que sea, es muy divertido es como vivir con ellos.
3. Más que nada uso mi cuarto para hostear gente del servidor, tengo una pizarra gigante y entre otros miembros que son artistas siempre estamos modelando cosas y creando skins.
4. Realmente juego mucho dentro de estos espacios, pero siempre suelen invitarme a actividades, y salto de juego a entorno según lo que la comunidad necesite. Más que nada solo entornos sociales para organizar cosas de la comunidad.
5. Me encanta entrar a juegos, pero desde hace un muy largo tiempo que no juego tanto si no me gustan las recepciones. Siempre están llenos de nuevos jugadores, que puedo introducir a la comunidad, como hice contigo. Las recepciones están llenas de jugadores con quien pasar.
6. Mi cuarto es un servidor dedicado que hemos llenado yo y mis amigos de series y comics en formatos digitales, nos reunimos a ver animes y otras series juntos. En eso pasó la mayor parte del tiempo.
7. El cuarto de mi mejor amigo está lleno de modelos y otras cosas que hemos acumulado a través de los años, él vive en Europa y está es la única forma que puedo relacionarme con él. Es una casa club increíble que hicimos juntos y nos pasamos mejorando.
8. Hice una casa en un servidor de *Minecraft* hace unos años, y la pasamos a VR para poder seguir trabajando en eso. Yo y otras personas del servidor estamos construyendo una ciudad y en eso pasamos la mayor parte del tiempo.

9. Paso más que nada en mi Home, porque ahí adentro puedo simular una pantalla enorme y ahí se me hace más cómodo trabajar o leer. Realmente en el mundo real no tengo una pantalla muy grande y mi *Oculus* tiene mejor resolución.
10. Soy medio un vagabundo entre servidores, más que nada entornos de juegos, pero es porque ahí se encuentran a los nuevos. No es tanto por el juego, si no es por conocer gente aquí adentro que podamos incluir en la comunidad, sabemos que el atractivo de la acción es temporal.

¿En qué tipo de experiencias sientes que más te afectan dentro de la realidad virtual?

1. Las cámaras me dan una ventaja para juegos competitivos, me encanta jugar combat echo donde puedo esquivar proyectiles y ser más preciso. Esos juegos son tan intensos que me hacen incluso sudar, es porque hay algo vivo de jugar con otras persona.
2. Me encanta lo caótico de *VRchat*, perseguir jugadores y hacerles memes. Hay recepciones donde hay juguetes y otras cosas con las cuales puedes molestar a la gente que te encuentras, la mayor parte del tiempo me la paso viendo que encuentro en los espacios que visitó para interactuar con.
3. Suelo ir por disparadores cooperativos, me gusta la intensidad que trae dispararle a personas y que su muñeco reaccione acorde con los tiros que les de, o sentir que las balas vuelan en mi dirección. Hay algo muy intenso en que sea con otras personas.
4. Hay algo sobre las actividades amplias sociales que me atraen mucho, los grupos de furros cuando se reúnen me hacen sentir seguro dentro de mi identidad. Poder recurrentemente ver docenas de nosotros me empoderan.

5. He descubierto este juego cooperativo masivo, es nuevo y todavía no está terminado, pero es afuera de *VRchat*, he estado pasando mucho tiempo ahí adentro por qué se siente como los primeros días de *world of warcraft*, ¿no sé si jugaste? Sientes que eres parte de algo.
6. Desde el inicio me sentí inclinado por el modelado 3d dentro de la realidad virtual, llevo aquí dentro muchos años, y he creado un grupo de personas con el que nos gusta trabajar juntos.
7. Me gusta ir a juegos de ritmo con público, beat saber, se siente casi como un performance.
8. Minecraft, para mi ver es para *Minecraft*, es un juego tan justo y compartir un mundo con tus amigos es increíble.
9. Me encantan los campos de “*sandbox*” (Un tipo de juego libre y creativo que no tiene objetivo), porque me deja interactuar con otras personas. Hay algo sobre la interacción con otras personas dentro de está que me hace sentir involucrado, en la vida real me cuesta sentirme cómodo, pero aquí adentro me siento a salvo y me involucro en actividades sociales que nunca me interesan en la realidad.
10. Para mi esos momentos a las 3 am cuando solo hay jugadores dedicados y los encuentras hablando en lugares públicos, suelen ser conversaciones muy personales y es un tipo de nexos que no encuentras rápidamente en el mundo real.

Háblame de tu momento más intenso dentro de la realidad virtual.

1. Hice mi mejor amigo aquí adentro, y pasábamos casi todos los días juntos haciendo deberes y otras cosas dentro de la plataforma, una vez me contó sobre la pérdida de su

- papá y creo que debimos haber hablado por casi 10 horas en líneas. Ese fue el momento más intenso aquí dentro que he tenido.
2. Me tope con alguien que estaba usando una de esas configuraciones de cuerpo completo para rastrear todos los movimientos, y me llevó a un servidor de rave. Puedo jurar que la intensidad del lugar se sentía tan real, aunque haya sido un mundo muy surrealista.
 3. Un servidor famoso hizo un concurso de modelaje hace unos cuantos meses, había cientos de jugadores y mientras que no gane la energía en ese enorme cuarto lleno de obras de arte fue algo que me sigue trayendo de vuelta a VR.
 4. No sé si diría intenso, pero la primera vez que me puse este skin se sintió muy satisfactorio. Los *fursuits* son muy caros para mí, y esto me permitió verme de una forma que me sentía cómodo con. También está el día del evento, Me gusta cantar, pero siempre he sido muy tímido para hacerlo en público. Pocos meses después de que comencé a usar el Oculus había un micrófono abierto en un servidor grande, y decidí inscribirme. Había un público que casi llegaba a 100 y cuando subí al escenario sentía que me iba a desmayar, pero lo logré y ahora sigo música en la universidad.
 5. Estaba jugando *shootout* con gente aleatoria, nadie que conociera, y me tope con un extraño con quien estaba tan en sintonía con que jugamos durante horas y todas las rondas eran extraordinariamente reñidas, llegamos a disparar a las balas del otro fuera del aire. Una locura.
 6. Definitivamente en la reunión del servidor donde estábamos la mayoría de los miembros, y estábamos viendo la casa comunitaria que modelamos, hubo algo sobre eso que se sentía real. Como si fuera parte de una comunidad.

7. Intenso no es la palabra que diría, pero una vez jugando un simulador de vuelo me marie terriblemente y pasé casi un día entero desorientado.
8. Hay este juego en *rec room* donde tienes que defenderte de hordas de enemigos que vienen en gran cantidad hacía ti, con mi pareja y un amigo estuvimos jugando por 6 horas en línea sin morir. Fue la cosa más intensa que he vivido aquí adentro.
9. Realmente la intensidad aquí adentro suele venir cuando estas en grandes cantidades de jugadores, el otro día hice un evento en un juego de fantasía que había al menos 20 personas, y fue increíble.
10. Para mí lo de valor aquí adentro es ver el servidor y está comunidad crecer, la empecé con un par de personas y ahora somos tantos que me llena de orgullo.

Avatares



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 1. El avatar utilizado por el entrevistador diseñado para ser neutral y serio, para denotar el tono de las entrevistas.*



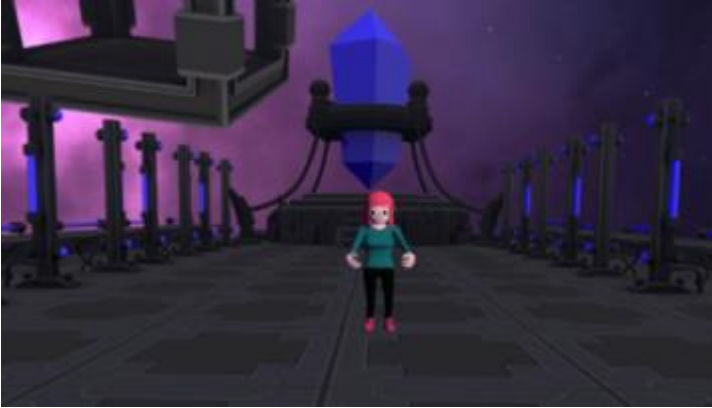
*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 2. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal.*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 3 Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 4. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 5. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 6. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 7. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 8. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 9. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 10. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



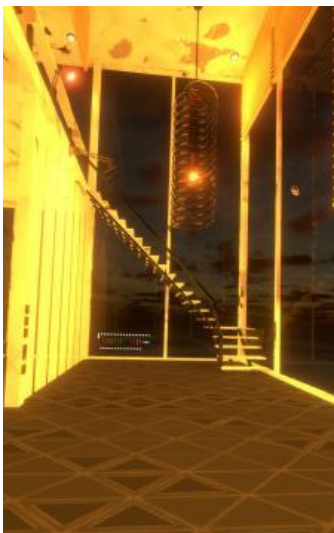
*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 11. Una de las opciones de avatar proporcionada antes de la entrevista. Escogidos por su capacidad de evocar elementos del drama personal*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 12. Lugar de entrevista modelado en búsqueda de causar la sensación de ser mundano*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 13. Lugar de entrevista modelado en búsqueda de causar la sensación de ser mundano*



*Imagen SEQ Imagen * ARABIC 14. Lugar de entrevista modelado en búsqueda de causar la sensación de ser mundano*

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Lama von Buchwald Juan Martin**, con C.C: # **(0919163642)** autor/a del trabajo de titulación: **El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea** previo a la obtención del título de **LICENCIADO EN PSICOLOGÍA CLÍNICO** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 7 de **Septiembre** de **2021**



f. _____

Nombre: **Lama von Buchwald Juan Martin**

C.C: **0919163642**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

| | | | |
|--|--|---|-----------------------------|
| TEMA Y SUBTEMA: | El devenir digital: procesos de subjetivación cibernéticos y su relación con la psicoterapia en la época contemporánea | | |
| AUTOR(ES) | Juan Martin Lama von Buchwald | | |
| REVISOR(ES)/TUTOR (ES) | Psic. Cl. David Jonatan Aguirre Panta, Phd. | | |
| INSTITUCIÓN: | Universidad Católica de Santiago de Guayaquil | | |
| FACULTAD: | Facultad de filosofía, Letras y Ciencias de la Educación | | |
| CARRERA: | Psicología Clínica | | |
| TITULO OBTENIDO: | Licenciado en Psicología Clínico | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: | 7 de Septiembre de 2021 | No. DE PÁGINAS: | 96 de páginas |
| ÁREAS TEMÁTICAS: | Psicoanálisis, Realidad virtual, Psicoterapia | | |
| PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS: | Avatar, cuerpo, devenir, identificación, interfaz, virtual, ideología, encuadre, espacio simulado. | | |
| RESUMEN/ABSTRACT: | <p>En el presente trabajo de titulación el objetivo es ilustrar a partir de una perspectiva mixta entre, teoría psicoanalítica, psicología, filosofía y análisis tecnológico el efecto que tiene en la contextualización del cuerpo el ser sumergido en entornos digitales. Se plantea desde una historización del desarrollo de realidades virtuales, identidades digitales, diferentes devenires de cuerpo, la ideología y su efecto en la tecnología, el interfaz, la conceptualización de lo virtual en espacios reales y el evidenciar las oportunidades que trae el cuerpo cyborg que la constante inmersión que el mundo moderno somete al sujeto a. Con estos elementos se indaga y profundiza sobre el efecto de la presencia dentro del encuadre clínico, y, si esto es posible, a través de la digitalidad, además de las oportunidades expresivas que estos espacios ofrecen para enriquecerlos y a través de ellos saber más sobre lo que aqueja al sujeto en el entorno terapéutico.</p> | | |
| ADJUNTO PDF: | <input checked="" type="checkbox"/> SI | | <input type="checkbox"/> NO |
| CONTACTO CON AUTOR/ES: | Teléfono: +593-4-994363328 | E-mail: juanmartin.lamavb@gmail.com | |
| CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):: | Nombre: Martínez Zea Francisco Xavier, Mgs. | | |
| | Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 – 1419 | | |
| | E-mail: francisco.martinez@cu.ucsg.edu.ec | | |
| SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA | | | |
| Nº. DE REGISTRO (en base a datos): | | | |
| Nº. DE CLASIFICACIÓN: | | | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | | |