

LAS CUATRO DIMENSIONES INCONSCIENTES DEL CIBERESPACIO

THE FOUR UNCONSCIOUS DIMENSIONS OF CYBERSPACE

Michaël Gutmann¹

¹Presidente del Foro Internacional de Innovación Social (IFSI/FIIS)

Recibido: 7 de junio de 2022

Aceptado: 5 de julio de 2022

Publicado: 31 de enero de 2023

Cómo citar este artículo:

Gutmann M. (2023). Laas cuatro dimensiones inconscientes del ciberespacio. *Revista cubana de Psicología*, 5 (7), 79-103. <http://www.psicocuba.uh.cu>

RESUMEN

Las crisis múltiples y entrecruzadas a escala global, tienen en común su tratamiento digital y el uso de las nuevas tecnologías en su aprehensión, ya se trate de controlarlas o de avivarlas. Lo digital se percibe, hoy en día, como el recurso universal que garantiza nuestra seguridad personal y colectiva. La transformación digital se presenta como la solución que puede garantizar la sostenibilidad de la civilización y construir el camino hacia la salvación de la humanidad. En este contexto, la pandemia, en 2020 y 2021, parece haber revelado y acelerado a la vez las disfunciones y las profundas transformaciones de nuestras sociedades. La COVID-19 ha puesto de relieve el impacto masivo y exponencial de las nuevas tecnologías sobre los sistemas sociales y los modos de vida, independientemente de sus diferencias culturales y políticas. Para empezar a comprender los efectos de la realidad virtual en el mundo real, este artículo permite discernir las principales representaciones de Internet, esas imágenes en la cabeza que son fuente de ambigüedad, confusión y agitación cultural. Sus consecuencias prácticas, los procesos irracionales que allí se desarrollan y las imágenes que transmite, afectan a las cuatro grandes dimensiones inconscientes del funcionamiento de cualquier sistema humano. Se refieren a sus dimensiones política, psíquica, espiritual e instintiva. La reflexión se basa en la práctica del autor con el Internet y las redes sociales, pero también en la lectura de algunos autores esenciales, escritores de ciencia ficción,

filósofos, directores de cine o matemáticos.

Palabras clave: ciberespacio; inconsciente; internet.

ABSTRACT

The multiple and intersecting crises all have in common their digital treatment and the use of new technologies in their apprehension, whether it is a question of controlling them or fanning them. Digital is perceived as the universal recourse that ensures our personal and collective security. Digital transformation presents itself as the solution that can guarantee the sustainability of civilization and build the way to the salvation of humanity. In this context, the pandemic, in 2020 and 2021, seems to have both revealed and accelerated the dysfunctions and profound transformations of our societies. Covid-19 has underlined the massive and exponential impact of new technologies on social systems and ways of life, regardless of their cultural and political differences. In order to begin to understand the effects of virtual reality on the real world, this article will endeavor to discern the main representations of the internet, these images-in-the-head, which are sources of ambiguity, confusion and cultural upheaval. Its practical consequences, the irrational processes that unfold there and the images it conveys, affect the four major unconscious dimensions of the functioning of any human system. They concern its political, psychic, spiritual and instinctual dimensions. This reflection is based on the practice of the Internet for the author and social networks, but also on the reading of some essential authors, science fiction writers, philosophers, film directors, or mathematicians.

Keywords: cyberspace; unconscious; internet

INTRODUCCIÓN

La crisis sanitaria de Covid-19 ha golpeado espíritus y conciencias, con sus efectos inéditos y ambivalentes. Sin duda ha creado, con su gestión, un trauma colectivo global; pero también ha suscitado la esperanza de actuar en común, a escala planetaria.

La pandemia, por su dimensión mundial, ha sacado a la luz una crisis sistémica de la que no sabemos calibrar el alcance de sus consecuencias económicas, sociales, culturales y políticas. El acontecimiento, que nos ha sorprendido a todos, es incomprensible por su complejidad; nos ha sumido en la incertidumbre y ha reforzado el miedo al colapso, al tiempo que ha estimulado el deseo de cambio. Al final de la crisis, emerge sin embargo una certeza: el Covid-19 remite a la realidad universal de nuestra vulnerabilidad,

como persona y como comunidad. El virus golpeó sin saber género, color, clase o nacionalidad. Pero en todas partes ha puesto de manifiesto los fallos de nuestros sistemas sanitarios, mientras su toxicidad sigue amenazando a los más frágiles y a los más ancianos de nuestras sociedades. Anestesiados todos en su momento por los confinamientos y las ayudas públicas, el retorno de lo reprimido, a corto plazo, corre el riesgo de ser aún más potente, como lo es hoy alimentado por la guerra de Ucrania y la consiguiente crisis energética que este conflicto está trayendo al mundo.

En el contexto del cambio climático, estas crisis múltiples y entrecruzadas tienen en común su tratamiento digital y el uso de las nuevas tecnologías en su aprehensión, ya se trate de controlarlas o de avivarlas. Frente a la violencia de los hombres y de la naturaleza, lo digital se percibe, hoy en día, como el recurso universal que garantiza nuestra seguridad personal y colectiva y contiene nuestro miedo visceral a la muerte y a la degeneración. Frente a los peligros de la vida, encontramos allí refugio. Experimentada en el modo del absolutismo tecnológico, la transformación digital se presenta como la solución que puede garantizar la sostenibilidad de la civilización y construir el camino hacia la salvación de la humanidad. En este contexto, la pandemia, en 2020 y 2021, parece haber revelado y acelerado a la vez las disfunciones y las profundas transformaciones de nuestras sociedades. En los cinco continentes, el virus biológico ha potenciado la carga viral digital y acelerado la contaminación de lo real por lo virtual. Covid-19 ha puesto de relieve el impacto masivo y exponencial de las nuevas tecnologías sobre los sistemas sociales y los modos de vida, independientemente de sus diferencias culturales y políticas.

El sociólogo Zygmunt Bauman insiste en la inestabilidad de nuestro tiempo: nos enseña que "la vida líquida es una sucesión de nuevos comienzos" (Bauman, 2013, pp.8-9), que impone "la regla universal de lo desechable" (p.9) y un movimiento permanente. Por su "indolencia", abrumba a las personas y debilita su práctica del compromiso y los beneficios del apego. Según este credo, el campo de posibilidades debe permanecer abierto a toda costa: hay que estar constantemente conectado, ser ágil y adaptarse, teniendo miedo de perder una oportunidad, de quedar marginado, prisionero de un presente vivido, que se vive en modo de aceleración. Debemos cambiar constantemente, movernos y navegar por la red, sin transformarnos nunca, obsesionados todos por una búsqueda desesperada de popularidad, velocidad y un sentido de pertenencia que se pierde en la vanidad del comportamiento adolescente. La pantalla, para cada uno de nosotros, es como el espejo atomizado de Narciso.

Para empezar a comprender los efectos de la realidad virtual en el mundo real, este artículo tratará de discernir las principales representaciones de Internet, esas imágenes en la cabeza que son fuente de ambigüedad, confusión y agitación cultural.

Esta reflexión, debo precisarlo, se basa en mi práctica con el Internet y las redes sociales, pero también en la lectura de algunos autores esenciales, escritores de ciencia ficción, filósofos, directores de cine o matemáticos.

Una alucinación binaria y consentida

Mientras que las defensas tradicionales contra la ansiedad experimentan un declive acelerado (Gutmann, 2009), frente a la multiplicación de las crisis, a principios del siglo XXI, el espacio digital representa un ansiolítico tecnológico cuyo recurso universal refuerza un malestar global, al perturbar la relación con la realidad, en todas partes y al mismo tiempo. Este recurso masivo configura culturas pop y determina sistemas de representaciones que explican nuestra percepción del mundo y las relaciones resultantes. La realidad virtual, a través de su carga viral, modifica y normaliza los comportamientos, debilita las instituciones que regulan la vida en sociedad y refuerza así lo que se supone que debe combatir: en lugar de establecer un vínculo, provoca luchas. Y, sin embargo, el ciberespacio sigue siendo el único medio que alimenta el sueño de la ciudadanía global y el fácil acceso al conocimiento, al reducir los límites impuestos por las fronteras físicas.

¿Cómo explicar entonces esta paradoja entre la posibilidad de multiplicar los intercambios internacionales interpersonales y el repliegue actual de nuestras sociedades sobre sí mismas?

Aunque en la vida nos está vedado lo absoluto, prolongamos la fantasía de ello en la pantalla digital. Internet permite a cada cual asir el mundo y limitarlo a sus propios deseos y ansiedades. El espacio digital les permite encerrarlo en una caja, confinarse en él y penetrarlo, como nos recuerda la etimología de la palabra "virtual", combinando virtudes y masculinidad. En consecuencia, la pantalla adoptaría la forma simbólica de una prolongación fálica, penetrando en la matriz informática, un lugar sin territorio ni lógica temporal, que abre el campo de posibilidades y niega el principio de entropía.

De este modo, la inmersión en el espacio digital produce una ilusión aumentada que constituye el nuevo y principal mecanismo de defensa contemporáneo contra la ansiedad: Internet y las nuevas tecnologías nos dan la impresión de tomar el control de nosotros mismos, y de absolvernos de todo límite, en momentos de crisis y catástrofes anunciadas. Con ellas, pensamos escapar, por un momento repetido sin fin, de las desgracias del mundo y de nuestras angustias existenciales; calmamos nuestros miedos y frustraciones, frente a la incertidumbre y la violencia de la vida. Al hacerlo, cultivamos la envidia, la rivalidad, el resentimiento, la huida o el enfrentamiento.

En otras palabras, en la web a escala mundial, estamos experimentando una "alucinación consensual"¹ (Gibson, 1984) que refuerza nuestras mayores ilusiones. Gracias a la herramienta digital, creemos que podemos saberlo todo, hacerlo todo y poseerlo todo. Podemos influir en el poder político y cambiar el mundo, trabajar, ganar mucho dinero, darnos a conocer y hacernos famosos, consumir sin parar, encontrar amigos, elegir pareja sexual, encontrar el amor y ver porno cuando queramos y donde queramos.

Así pues, el impacto cognitivo de la tecnología digital en la actualidad es multidimensional. La vida en pantalla pone a trabajar juntos lo consciente y lo inconsciente para determinar nuestra forma de vivir y percibir la era contemporánea.

Sus consecuencias prácticas, los procesos irracionales que allí se desarrollan y las imágenes que transmite, afectan a las cuatro grandes dimensiones inconscientes del funcionamiento de cualquier sistema humano. Se refieren a sus dimensiones política, psíquica, espiritual e instintiva. Sin embargo, las representaciones del ciberespacio se sumergen en su arqueología: a todos los niveles, y desde sus orígenes, parecen binarias, como el código fuente de los programas informáticos. En el inconsciente colectivo contemporáneo, dos imágenes del ciberespacio, diametralmente opuestas, se enfrentan en la mente de todos. En lugar de estar separadas, parecen estar entrelazadas en la mente de cada internauta. La primera se refiere al mito tecnológico y la utopía, mientras que la segunda al narcisismo y la distopía.

LA DIMENSIÓN POLÍTICA: EL QUINTO PODER

En el plano político, la transición digital nos sitúa en una encrucijada y parece paradójica: suscita la esperanza de una democracia directa y global, al tiempo que conlleva el riesgo actualizado del repliegue nacionalista y del totalitarismo. Se oponen así las dos figuras del mito tecnológico, las fuerzas teleológicas contradictorias de la oscuridad y el progreso. El ciberespacio, herramienta espacial creada por el ejército estadounidense y los universitarios libertarios, combina dos sistemas de organización

¹ Del concepto de William Gibson, *Néromancien* [1984], Au diable vauvert, Vauvert, 2020.

William Gibson es el fundador del movimiento cyberpunk, uno de los subgéneros de la literatura de ciencia ficción contemporánea. Se hizo famoso a finales de los años setenta, gracias a las historias sobre cibernética y realidad virtual, entonces emergentes, y su posible impacto en la humanidad. Fue uno de los primeros en inventar y extrapolar la idea del ciberespacio, la conexión ser humano/máquina y los barrios marginales de alta tecnología, un tema popular que inspiró el imaginario vertical de los barrios marginales de *Blade Runner* (1984), *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1982) o el más reciente *Elysium* (Neil Blomkamp, 2013). Influenciado por el punk y la subcultura gótica, su obra se nutre del desencanto y el anticapitalismo, señalando el evidente fracaso de la contracultura americana. Esto explica su gusto por el tema de la trascendencia tecnológica, física y espiritual. Debemos señalar la influencia de Gibson no solo en el transhumanismo y la biotecnología, sino también y sobre todo en la cultura pop digital.

social perfectamente contradictorios.

¿Hacia una democracia ideal?

En primer lugar, el espacio-herramienta digital se construyó como una figura reticular ideal basada en la democratización del conocimiento y un reparto equitativo de la información.

Para muchos, Internet sigue siendo un posible vehículo de democracia directa, así como un modo eficaz de movilización y acción ciudadana que puede influir en las políticas gubernamentales. Para muchos otros aún, el espacio-herramienta digital constituye un vector de educación popular y una biblioteca universal que imitaría a la red neuronal, interconectando a la humanidad. El ciberespacio proyecta así la imagen utópica de una "inteligencia colectiva"² prometida para gobernar nuestras sociedades.

Toma la imagen de un cerebro global y digitalizado que se comprometería, por el bien de todos, en la regulación de los distintos órganos del cuerpo social planetario.

Sin embargo, ya en 1958, al analizar las analogías entre el cerebro y el ordenador, el ingeniero y matemático John von Neumann³ (1992) declaró:

El lenguaje del cerebro no es el de las matemáticas. [...El] sistema nervioso se basa en dos modos de comunicación: los que no utilizan formalismos aritméticos y los que los utilizan: transmisiones de órdenes (formalismos lógicos) y transmisiones de números (formalismos aritméticos). Podemos describir las primeras como un lenguaje y las segundas como matemáticas [...], un

² El concepto apareció a fines de la década de 1980 con teóricos como Pierre Lévy, quien multiplicó los ensayos filosóficos sobre Internet y el surgimiento de una inteligencia colectiva, producida por la red de computadoras interconectadas: *La Machine Univers* (1987), *Intelligence Technologies* (1990), *Inteligencia Colectiva* (1997), *Cibercultura* (1999). Según él, la revolución informática sigue a las revoluciones de la escritura y la imprenta. Otro autor, esta vez canadiense, también cuenta: Derrick de Kerckhove, que se interesa por el impacto de la tecnología en la cultura, y lleva trabajando en la "inteligencia en red" desde los años 90: *La piel de la cultura* (1995) o *La arquitectura de la inteligencia*. (2001). En particular, De Kerckhove inventó el concepto de "webitude", para explicar esta nueva condición cognitiva resultante de la red Internet y que se basa en principios específicos: "interactividad" (la persona es influenciada por su entorno digital y actúa sobre él); "hipertextualidad" (todos los contenidos de la web están enlazados entre sí); "conectividad" (las personas están interconectadas). En resumen, el pensamiento ya no es jerárquico sino reticular e interactivo; el conocimiento o el arte ya no está concentrado sino disperso. Ya no pertenecen a una élite, sino que son emitidos y recibidos por todos. Todavía tenemos que creerlo, en vista de nuestro tiempo, que confunde información y conocimiento, arte y cultura pop. Ver el artículo sobre "inteligencia colectiva" en Wikipedia: https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_collective_sur_Internet#The_theoreticians_of_intelligence_collective_sur_Internet.

³ Von Neumann es uno de los padres fundadores de la informática y "el inventor de la programación codificada". Ya en la década de 1930 se interesó, como ingeniero, por la mecanización del cálculo, por lo que participó en el programa nuclear estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. En *La computadora y el cerebro*, surge la pregunta por el origen y los mecanismos del pensamiento. Para ello combina, de forma multidisciplinar, tres experiencias: la del lógico matemático, la del ingeniero y la del biólogo. El libro es un importante punto de inflexión en la historia de la ciencia, que ayuda a abrir nuevos campos sincréticos de exploración.

lenguaje secundario construido sobre el primero utilizado realmente por el sistema nervioso central. (p.79)

El ordenador y el cerebro son muy diferentes: uno es binario, el otro es multipolar y tupido. El lenguaje informático es ciertamente universal, pero no es primario. Al igual que el cálculo o la escritura, la revolución informática es a la vez una innovación de alta tecnología y un "hecho cultural" que no se transmite genéticamente. En otras palabras, el ordenador es una cosa y, como todas las herramientas creadas por el hombre, es el producto del aprendizaje experimental, la cultura y la transmisión transgeneracional. Además, el cerebro, a diferencia del cálculo binario, es una especie de mezcla entre lo analógico y lo digital. A diferencia de los ordenadores, los seres humanos piensan primero por asociaciones de ideas, imágenes y símbolos:

[El] proceso de descubrimiento o invención, basado [...] en la manipulación de imágenes, sensaciones, afectos estructurales, en una palabra, no lingüísticos, tiende a poner en duda el funcionamiento cerebral algorítmico. [...] La puesta de relieve de fenómenos psíquicos que no se basan en el sentido sino en una sintaxis particular propia del sujeto [...] está ahí para mostrar la insuficiencia de la analogía cerebro-máquina. (Pignon, 1992, p. 118.)

En otras palabras, las máquinas se diferencian de los seres humanos en que no tienen inconsciente. Sin embargo, constituyen la nueva voz del inconsciente de sus usuarios. Lejos de conducir a la construcción de una "inteligencia colectiva" capaz de regular las tensiones planetarias y resolver las disfunciones que afectan al mundo, Internet ha favorecido, por el contrario, la pérdida de rumbos, la fragmentación y el desorden, a pesar de las reconfiguraciones identitarias emprendidas en la red.

Dicho esto, hay que reconocer la capacidad del ciberespacio para traspasar las fronteras físicas y contribuir a la construcción, para cada internauta, de una aldea internacional propia de la diversidad de sus sistemas de pertenencia. También en este caso, por desgracia, la distancia entre el mito y la realidad es poderosa: lejos de la aldea global soñada en los años 90 y 2000, Internet ha visto multiplicarse comunidades virtuales cerradas y homogéneas que prohíben la diferencia o el desacuerdo, so pena de linchamiento grupal, bloqueo directo y exclusión.

Sin embargo, también hay que reconocer la diferencia entre el uso de Internet en las democracias y en los regímenes autoritarios. Si en el primero, las redes sociales conducen a una fragmentación de la sociedad, a un descrédito de los expertos y a un auge populista, en el segundo, pueden contribuir a importantes movimientos de movilización, a pesar del control social y la represión organizados por los regímenes de turno.

¿Hacia un totalitarismo digital?

Junto a esta visión ideal de Internet, el espacio digital ofrece otra imagen mucho más negativa: el ciberespacio favorecería la construcción progresiva de un panóptico universal y desmaterializado (Foucault, 1975), basado en la transparencia y la recopilación de datos. En efecto, lo digital crea las condiciones y la posibilidad de una vigilancia masiva; facilita la manipulación, produce una oleada de *fake news* y baja el nivel del discurso de los expertos. Internet rompería así los cerrojos de la privacidad y colocaría a los ciudadanos del planeta bajo la mirada constante del Gran Hermano, ese nuevo ojo de Moscú. En esta lógica, el ciberespacio renueva la posibilidad de un Estado totalitario. La herramienta digital proporciona los medios tecnológicos para imponer la obediencia y hace creíble la idea del control total de la sociedad, por el poder político, o por la sociedad civil, siempre en nombre del bien común que ellos mismos definen.

La pandemia de Covid-19 ha arrojado luz sobre la posible deriva de la política hacia el autoritarismo tecnológico. En algunos países, este cambio ya se ha producido. En China, en particular, el control social pasa ahora por la recogida sistemática de datos personales que determinan la inclusión o exclusión social de un individuo, según un sistema de créditos digitales. Este proceso, de forma mucho más contenida, también afecta a las democracias. Debilitados por la globalización de los mercados y la revolución tecnológica, los estados tienden cada vez más a basar su poder en el "solucionismo digital" (Morozov, 2014), según el término del bielorruso Evgeny Morozov, que también puede denominarse "democracia líquida". Por tanto, el rastreo social de los pacientes de Covid-19 parece ser el siguiente paso en el establecimiento de una sociedad organizada sobre el principio de la sospecha y la vigilancia masiva. Este fenómeno continúa el proceso iniciado, desde principios de siglo, con la proliferación de cámaras digitales en el espacio urbano, a raíz de la amenaza terrorista.

Asimismo, las redes sociales desempeñan un papel central en el funcionamiento y el éxito de Internet: Facebook, Youtube, Instagram, Twitter, Tinder y otros, LinkedIn, Parler, Vkontakt, Tik Tok, o Clubhouse, constituyen su corazón. Sin embargo, representan tanto la principal interfaz de usuario del ciberespacio como su principal sistema operativo. Así pues, todos los internautas se ven afectados; todos se ven influidos de un modo u otro; todos adoptan una nueva forma de estar-en-el-mundo y-en-la-institución, un modo líquido de existencia, hámsters digitales, pasando de la realidad a la virtualidad, en una especie de rueda en perpetuo movimiento. Todo el mundo está pegado a su pantalla, hijo posmoderno de Sísifo y Narciso, lanzado a la conquista del infinito y de lo eterno semejante. Todo el mundo está replegado sobre sí mismo, solo, pero siempre conectado a la red.

La cultura digital ha producido así nuevos mitos políticos, como los hackers, que se han convertido en la nueva figura solitaria y bipolar de la "realidad líquida", alternando entre fuerzas del bien y fuerzas del mal, campeones de la manipulación, películas de género y series de anticipación⁴. Hoy en día, los hackers rusos o estadounidenses invaden nuestro imaginario colectivo, entre Qanon, las fábricas de trolls, Anonymous y la Darknet, que se han convertido en terreno contemporáneo de la guerra híbrida y de toda la inmundicia digitalizada del siglo XXI.

Con el ciberespacio chocan política e ideológicamente dos absolutos: uno conduce a la marcha inevitable del progreso y el otro a la caída inexorable de la democracia. Estos dos absolutos, dignos del maniqueísmo de La Guerra de las Galaxias, de los señores Sith y los maestros Jedi, no corresponden a lo Real y constituyen ilusiones políticas. El resultado es aterrador: Internet es hoy un espacio-herramienta binario que desliza y prepara el videojuego y las condiciones psicológicas para la lucha, en nuestras sociedades plurales, entre la guerra civil y el conflicto internacional. Se trata aquí de reapropiarse del concepto de Eric Hobsbawm sobre la "brutalización" (Hobsbawm, 1999) de las sociedades europeas durante la primera mitad del siglo XX, para comprender el impacto de Internet. Esto nos lleva a plantear la hipótesis de que la revolución de la información y la violencia visual "embrutece" a las personas y las sociedades a principios del siglo XXI.

Entre red igualitaria y torre de control totalitaria, el mundo virtual confunde así las lógicas horizontales (reticulares) y verticales (jerárquicas) que estructuran los espacios privados y públicos, así como la escena internacional, al tiempo que exacerba cada una de ellas. Fabrica opiniones públicas, hace funcionar la dialéctica que vincula democracia y dictadura, y crea un poder digital que trastorna el equilibrio tradicional entre poder ejecutivo, legislativo, judicial y mediático. Un nuevo lugar de formación, estructuración y expresión del cuerpo social, el ciberespacio constituye un quinto poder que se basa en la instauración de una ciudadanía electrónica y modifica profundamente la relación entre gobernantes y gobernados.

LA DIMENSIÓN PSÍQUICA: LA ADOLESCENCIA PERMANENTE

Mientras la humanidad se ve afectada por la combinación de transformaciones silenciosas y las perturbaciones que las acompañan, la revolución digital está produciendo una crisis psíquica cuyas

⁴ Wargames (John BADHAM, 1983) es sin duda la película fundadora del género. Ha sentado las bases del mito hacker, mientras que Mr Robot, la serie producida por Netflix es sin duda el éxito más reciente sobre el tema.

consecuencias aún no medimos.

La nueva fuente de narcisismo

Producto de la inteligencia humana y el vector de normalización, el ciberespacio es un artefacto que conduce al desarrollo de un imaginario y un sistema de creencias compartidos a escala mundial. Alimenta y aumenta las principales ilusiones que conforman la psique humana: omnipotencia, omnisciencia, inmortalidad y omnipresencia. El espacio digital niega el principio de entropía y finitud que caracteriza a todos los seres vivos, tanto como estimula nuestra necesidad visceral de control. Gracias a él, el don de la ubicuidad se convierte en una realidad virtual. La adquisición universal de este don secundario alimenta la viralidad de otras grandes ilusiones y la sensación de dominio que generan. Internet sugiere la capacidad de estar en todas partes al mismo tiempo, la posibilidad de acceder a todo el conocimiento, la oportunidad de adquirir cualquier objeto de deseo y la capacidad de alcanzar la inmortalidad, al menos, en su forma digital⁵.

En nuestra sociedad, demasiado ansiosa, la red se está convirtiendo, con un pequeño costo, en la nueva fuente de narcisismo. Se da un like y se eleva nuestro ego por un momento, y sin embargo hay que volver a empezar una y otra vez. Alimento vano y principio inmediato del placer en acción, el ciberespacio permite a cada cual simplificarse y exponer al mundo una versión degradada de su identidad, limitada únicamente a ciertos rasgos que ha seleccionado. Las identidades asesinas (Maalouf, 1997), según el título de un ensayo de Amin Maalouf, pueden encontrar allí un refugio atomizado. Al elegir lo que presentan de sí mismos, los internautas se encierran, fragmentados en comunidades virtuales, como en los institutos, donde, durante la escolarización, los grupos de amigos forman islas de semejanzas, homogénea e irreductiblemente separadas de otras tribus de adolescentes, a pesar de algunos posibles desertores.

En la aprisionante red se despliega un tsunami de selfies, fotos de fiestas, famosos, gatos y bebés. Hiperindividualistas, los internautas están obsesionados con la felicidad, la verdad y el desarrollo personal. Egocéntricos y centrados en su propia persona, cuentan la historia recompuesta de su vida y hacen de sus amores, sus delirios, sus fracasos o sus viajes, un espectáculo en tiempo real, en el que creen más que en sus frustraciones materiales y su existencia carnal. Gracias a Internet, las personas se inventan a sí mismas y se esconden tras la pantalla, seguras de sí mismas y autosuficientes, al menos en apariencia.

⁵ Las nuevas tecnologías despiertan muchas fantasías, incluida la fantasía de la inmortalidad a través de la digitalización de la memoria y la personalidad de un individuo, que podría transferirse a la Nube y así sobrevivir para siempre, desmaterializado, en el nuevo mundo virtual.

A partir de entonces, la tecnología asume la función de un poderoso ansiolítico que prolonga, en el espacio digital, los sueños demiúrgicos de la humanidad. Construye un mundo alternativo que completa y sustituye al mundo real, para ir más allá de los límites impuestos por la naturaleza. La virtualidad calma las ansiedades existenciales y anestesia el miedo al colapso o a la degradación, a la muerte y a la nada.

La envidia como Matriz

El ciberespacio, por tanto, aumenta la ilusión de independencia y constituye así la dependencia más poderosa, a pesar de que la Internet doméstica se construyó sobre el principio de la interdependencia, la autonomía y el intercambio mutuo de información.

El internauta heroizado encuentra refugio en la matriz digital, un nuevo avatar del útero biológico. Aquí y todo el tiempo, se encuentra proyectado en el espacio digital, y se siente protegido, como si redescubriera la seguridad materna, a través de la tecnología. Pero, a cambio, la matriz informática, ogresa en expansión y madre ultra atenta, se lo traga. Lo aprisiona por su propio bien, como en el argumento de la película *Tron* (1982)⁶ o *La Matrix*, su extensión igualmente exitosa y simbólica.

Según esta observación, el ciberespacio se refiere al estado transitorio de la adolescencia y lo hace constante. Es el intermedio que deja abierto el campo de todas las posibilidades: "Hay que estar conectado para aprovechar cualquier oportunidad que se te presente; nunca se sabe, una chica puede ponerse en contacto contigo o puede surgir un trabajo". Esto es lo que podemos oír tan a menudo de personas que ya no saben cómo tomarse el tiempo. Los individuos acelerados por el flujo de información continua, deben ser móviles, ágiles, desenganchados; tienen que hacerse famosos y crear el buzz. Internet y las redes sociales son como el cordón umbilical que los adolescentes se niegan a cortar, mientras siguen exigiendo recibir dinero y ser independientes. Se ha convertido en el lugar privilegiado de la búsqueda de identidad y de su corolario: la búsqueda narcisista de popularidad y de modelos de identificación. La web generaliza así, a todos los grupos de edad, las paradojas específicas de la adolescencia: pasión, deseo, ansiedad por el futuro, insultos, mentiras, provocaciones, pérdida de orientación, búsqueda del sentido

⁶ En esta película de Steven Lisberger, el héroe y genio programador, Kevin Flynn interpretado por Jeff Bridges, crea un láser que le permite desmaterializarse y teletransportarse al corazón del sistema informático que controla los videojuegos que él mismo ha creado y cuya autoría le fue robada por un capitalista muy malvado.

Esta película de culto inaugura y anticipa uno de los fenómenos "gerenciales" más típicos de la industria digital. Detrás de la apariencia de gestión plana, la forma en que se organizan las empresas emergentes es, de hecho, a menudo extremadamente vertical. De hecho, las empresas emergentes generalmente son fundadas por un dúo de alter-egos que asocian la complementariedad del ingeniero creativo y el director financiero. El primero suele ser el introvertido que trabaja solo en su habitación, mientras que el segundo es el extrovertido que es un campeón de la comunicación. El éxito inicial de una *start-up* depende, por tanto, ante todo, de la eficacia de este par binario. Sin embargo, muy a menudo, la máquina se atasca: o se derrumba a fuerza de explotar a las personitas molonas que están en la base del sistema, o acaba viendo al vendedor tomar el poder y excluir al inventor del concepto o a su programador.

de la vida, del culo y del amor. Independientemente de su generación, oficio o nacionalidad, los internautas están atenazados por la confusión: dudan entre la paranoia y la megalomanía, entre la exigencia de protección, la necesidad de reconocimiento social y el espíritu de rebelión.

En la red, las redes sociales han convertido así a la humanidad en hipersegmentada⁷ y "frenética", bajo la influencia de la "economía de la atención", que es el modelo de negocio de toda la Internet actual. Facebook, Twitter e Instagram o Youtube se han convertido en el territorio de una sobreinversión narcisista que se explica por los beneficios inmediatos que otorgan: el movimiento viral de likes, shares y comentarios que alimenta el ego y el sentimiento de pertenencia común. En otras palabras, el ciberespacio es ante todo una fuente de bienes simbólicos, de prestigio y, por tanto, de adicción, mucho antes que el lugar artificial de todos los tesoros.

LA DIMENSIÓN ESPIRITUAL: EL ABSOLUTO TECNOLÓGICO

La herramienta digital renueva algunos de los mayores mitos de la historia de la humanidad, desde el antiguo Egipto y Grecia, hasta los alquimistas de la Edad Media, los exploradores del Renacimiento y los ocultistas del siglo XIX. Es el nuevo Vello de Oro que nos hará a todos invulnerables, así como El Dorado que nos traerá la riqueza. En nuestra imaginación, el Ciberespacio es simultáneamente la cornucopia, la piedra filosofal y la fuente de la juventud. Siguiendo las imágenes de la fragua y del "hombre de hierro"⁸ como prototipo, Hefesto el dios cojo de las técnicas o Thor con su martillo mágico, todas estas leyendas telúricas son actualizadas por el mito tecnológico en el marco digital.

La omnipotencia del carbono y el silicio

En un esfuerzo de clarificación y síntesis, el mito tecnológico puede definirse como el deseo demiúrgico de crear una herramienta más eficaz y más inteligente que su creador. Revela la esperanza inconsciente de simplificar la vida, sustituyendo la mano que da forma con paciencia, por los dedos que cuentan con

⁷ Proveniente de la tradición nietzscheana, el concepto de "hiperyo" hace referencia al ideal político que marcó el pensamiento social desde finales del siglo XIX hasta principios del siglo XXI. Especialmente presente en particular en Marx, indica el imperativo del desarrollo personal y la autorrealización. Obviamente, esta es una variante semántica del hiperindividualismo, según la cual solo cuenta el ego, mientras que todo lo demás es opcional.

El término fue acuñado por David Gutmann a principios de la década de 2000. Designa esta tendencia del hombre a sumergirse en el frenesí, no a caer en un estado de supervivencia, sino a encontrarse finalmente fuera de la vida.

⁸ Iron Man es uno de los personajes principales del universo Marvel. Genio científico y emprendedor, Tony Stark, bajo su nombre real, parece ser la nueva figura icónica del dios herrero y la encarnación imaginaria pero contemporánea del mito tecnológico. Por lo tanto, podemos asumir sin dificultad que Iron Man está en el corazón del sistema de representaciones de muchos científicos emergentes y empresarios ambiciosos de la nueva economía. El primero de ellos, el multimillonario Elon Musk se identifica, sin duda, con el superhéroe de hierro, ya que forja el futuro eléctrico y espacial de la Tierra.

impaciencia (Byung Chul Han, 2022). Siguiendo esta lógica, la microelectrónica se ha convertido en la matriz de todas las nuevas tecnologías: biología molecular, neurofisiología, nanotecnologías, inteligencia digital y artificial. La informática, la teoría de la información, la nanobiotecnología y la ciencia del cerebro se han puesto al servicio de esta revolución tecnocientífica primero, mediática, cognitiva y psíquica después. La revolución electrónica ha contribuido así a crear nuevas cosas, nuevos comportamientos y nuevas industrias.

De este modo, el mito tecnológico es ante todo una búsqueda de lo absoluto, como las búsquedas de lo divino, del poder o de la mujer perfecta. Tanto la ciencia y el capitalismo como la literatura, el cine, los cómics y los videojuegos han sido el motor. Todos ellos han contribuido a hacer de la tecnología ese nuevo absoluto. Hoy el mito tecnológico imprime nuestras representaciones y nuestra visión del futuro; atraviesa la cultura pop y determina el funcionamiento de nuestra civilización planetaria. Ayudado por la ciencia-ficción, dio a luz a los viajes espacio-temporales, el multiverso y el metaverso, los extraterrestres, los mutantes, los cyborgs, la Inteligencia Artificial.

Dios creó al hombre [...] creado a imagen de Dios, dice la Biblia: hoy en día, el ser humano tiene el poder demiúrgico de mezclar carbono con silicio (Bablet, 2020); manipula el genoma y el medio ambiente; consagra la hibridez y puede así crear nuevos mundos, y nuevas especies vivas, entremezclando ciencias de la vida y cibernética.

Como resultado, la tecnología, en el plano espiritual, se ha convertido en el valor sagrado más compartido en las redes, por cientos de millones de internautas. Es el nuevo ícono venerado por toda la humanidad, el recurso universal y el escudo que nos protege contra los peligros de la vida real. Para muchos internautas, el camino hacia la salvación individual y colectiva pasa ahora por la informática y las herramientas digitales. Esta creencia contemporánea se basa en la creación y el desarrollo de una supuesta "máquina universal"⁹, cuyo lenguaje informático puede ser comprendido por todos.

A pesar de todas las críticas que sufre, el ciberespacio se convierte así en una nueva religión mundial que conecta sin fin y crea la promesa de la felicidad, aquí o más allá. Lo digital. Frente a la inseguridad del mundo, sus virtudes aparecen mesiánicas: lo digital encarna la nueva figura del Salvador y viene a reavivar el viejo sueño de invulnerabilidad de la humanidad. En otras palabras, el "pensamiento salvaje" (Levi-Strauss, 1990) surge en el corazón de la ciencia y la tecnología, mientras que toda su historia se ha

⁹ Alan Turing, el informático y criptólogo británico, es el primero de los "posmodernos" en haber reimaginado, en 1936, la idea de una "máquina universal", anticipando la idea de un "algoritmo original", por no decir divino, extendiendo en última instancia la larga tradición histórica de alquimistas y autómatas.

construido, hasta ahora, en oposición a este discurso mitológico.

El embrutecimiento por el mal aleatorio

El espíritu de los tiempos, recordémoslo, está impregnado de angustia y de milenarismo. Por un lado, la ciencia profetiza la multiplicación de las catástrofes, al modo de la "colapsología", mientras que los medios de comunicación dan fe de la sucesión de crisis que nos golpean. Por otro lado, las teorías de la modernidad líquida nos alarman sobre la desilusión, el miedo y el rechazo que crecen en el mundo contemporáneo, para deconstruir mejor la idea de un Dios Padre todopoderoso, ausente o tóxico. Mientras el patriarcado y la dominación masculina son legítimamente cuestionados, nos enfrentamos al cambio climático y a la desaparición masiva de especies vivas. Embargados por la culpa, tememos la presunta venganza de la Naturaleza, vista como la Madre arcaica y diosa de la fertilidad o la esterilidad. Forjada en este marco de representaciones, la imagen de la pandemia del Covid 19 apareció como el brazo armado de la biosfera que nos amenaza con la destrucción, para recordarnos el orden natural. Siguiendo la misma lógica, la matriz informática se presenta como la mejor forma de superar los errores del pasado, hacer frente a los retos del presente y prepararse para el futuro.

Para ahuyentar el miedo al fin del mundo, la tecnología digital adopta entonces la imagen de un Deus ex machina, una Diosa Madre propiciatoria, que se encarna en la matriz y cuyo vientre proporciona alimento, consuelo y seguridad. La diosa digital, un poder maternal que sustituye a la naturaleza incierta e imperfecta, nos alimenta con sus infinitas conexiones. Sin embargo, para mejorar nuestra vida, también debe someternos. Intrusiva y punitiva, nos impulsa al consumo, nos vigila y nos encierra tras los barrotes invisibles de nuestras pantallas interconectadas. El tejido digital es un deseo de creación y protección, pero también está impulsado por fuerzas de destrucción. A través de él, los seres humanos son procreadores de una realidad alternativa, cuyas reglas determinan, y renuevan así la lucha titánica que les opone a la naturaleza. Por la misma razón, también aceptan someterse a su influencia.

Sin embargo, el sociólogo Zygmunt Bauman (2018, p. 57) hace una observación espiritual sobre la cuestión digital: más que el Progreso, nuestras pantallas revelarían "el espectáculo aleatorio del mal", que se ha generalizado en las redes sociales y los canales de cable, y la fascinación que ejerce sobre los individuos. El intelectual insiste en particular en la figura del "bystander", es decir, del testigo o del espectador pasivo: "Ante un mal infligido a otros bajo sus ojos, una o varias personas miran hacia otro lado y no hacen nada para ponerle fin" (Bauman (2018, p. 58). Bauman se dirige, por supuesto, a la sociedad del espectáculo y a los medios de comunicación que despliegan la brutalidad del mundo en nuestras pantallas. Bajo nuestros ojos embrutecidos, se suceden atentados, guerras, crisis y

acontecimientos varios, en una especie de danza "macabra": "El cinismo y la ausencia de finalidad del mal aleatorio o gratuito escapan a la comprensión" (Bauman (2018, p. 59). Para todos, las imágenes de violencia son traumáticas, sobrecogedoras, y su proliferación capta la atención y acaba por anestesiar: "El mal ha sido total y verdaderamente banalizado, y la consecuencia más grave de esta banalización es que nos hemos vuelto o estamos en vías de volvernos insensibles a la presencia y a las manifestaciones del mal" (Bauman (2018, p. 60). La consecuencia de este proceso es terrible: comienza y termina en el núcleo familiar; conduce, podría pensarse, a un embrutecimiento de la infancia por la imagen y por su cosificación. ¿Cuántos padres egoístas o agotados asombran a sus hijos con los miles de episodios de los cientos de series de animación de Netflix? O peor aún, ¿cuántos ponen la imagen de sus hijos en las redes sociales, extensión narcisista, al servicio de su triste notoriedad?

Tras veinte años de práctica democratizada de Internet, el principio de realidad se opone así a las fantasías enumeradas: más que crear un nuevo valor universal, el ciberespacio ha contribuido a romper todos los tabúes y a reinstalar el mal en el corazón del espacio privado. De diosa propiciatoria, el ciberespacio se ha metamorfoseado en una nueva torre de Babel, un pozo sin fondo y una falsa cornucopia. En Internet, la gente recupera la fe. Pierden las dudas y creen haber encontrado la verdad. Ocultos por su pantalla, se desinhiben; se dejan llevar y cuentan sus historias. Sobre todo, se congelan en su certeza y piensan actuar en el mundo mediante comentarios asesinos o fotos de gatitos. Espectadores, actores o autores de contenidos digitales, los internautas no construyen juntos el mundo del mañana. Al contrario, lo sufren en su mayor parte, manipulados por su propia imagen convertida en un ícono multiplicado y reducido al rango de beneficio monetario.

Para el gobierno chino, los gigantes de Internet y otros GAFAs, los seres humanos son, de hecho, individuos binarios, y no personas complejas. Podrían estandarizarse, homogeneizarse todos, en la forma mínima de los dos primeros dedos de la mano, pulgar y anular, dígitos uno y dos. En contacto con la revolución digital y el neoliberalismo, hombres y mujeres están marcados por la coacción; firman su servidumbre voluntaria, y persisten en la "inconsciencia tecnológica" (Yuk Hui, 2021). Todos somos considerados por el mundo actual, de manera informática, en forma de datos y big data, mediante los sistemas operativos adecuados. Como si Internet y las redes sociales encarnaran la universalidad zulú, vehiculada por el ambiguo término de Umbutu¹⁰, esa alteridad espiritual reapropiada pero ininteligible para los occidentales, que parece referirse a un sistema universal de explotación de los internautas.

¹⁰ El término, recordemos, es fuente de confusión, ya que designa tanto la espiritualidad zulú como un sistema operativo de computadora bajo Linux.

LA DIMENSIÓN LIBIDINAL: LA PULSIÓN ESCÓPICA

Aquí se define la llamada dimensión libidinal o instintiva, que se relaciona con la sexualidad, el instinto y las vísceras. Se refiere al principio del placer, a la ansiedad sexual y a la libido, al juramento, al insulto, a la atracción, al asco, y a todas aquellas manifestaciones del inconsciente que se relacionan, en primer lugar, con la esfera pulsional, con la represión, la inhibición y la desinhibición.

Este es sin duda el núcleo de la dimensión inconsciente del ciberespacio: determina los principales efectos sobre los internautas.

La economía sexual digital

En consecuencia, la dimensión instintiva está totalmente vinculada al concepto freudiano de Eros y Tánatos, a las pulsiones de vida y de muerte, a la destructividad y a la fecundidad. Instintiva o extática, excita tanto la compulsión a la fusión como las obsesiones absolutistas y la búsqueda del hombre providencial. La dinámica libidinal pertenece al dominio de lo íntimo, lo primario y lo no reconocido, lo más "erótico" y lo más dañino, en un grupo o en cualquier sistema social o institucional. Según los conceptos de Willem Reich, el primer pensador que va más allá de la multitud para analizar la psicología de las masas, esta dimensión "caracterial" es el lugar de despliegue de la "economía sexual", que, por su parte, está activamente condicionada por la ideología y los sistemas de creencias y representaciones de una cultura determinada:

Cuanto más nivelado está el hombre en la masa, más apolítico es, más accesible es a la ideología de la reacción política. La actitud apolítica no es, como podría pensarse, un estado psíquico pasivo, sino una posición muy activa, una defensa contra el sentimiento de la propia responsabilidad política. [...] Muchos intelectuales promedio [...] defienden en realidad sus intereses económicos inmediatos y se preocupan por su existencia, que depende enteramente de la opinión pública, a la que sacrifican de la manera más grotesca sus conocimientos y sus convicciones íntimas. [Para las masas apolíticas, en cambio], la falta de conciencia social es atribuible a conflictos y preocupaciones personales, entre las dificultades sexuales que ocupan el primer plano. [...] No hace falta ser psicólogo para comprender por qué un pequeño burgués frustrado sexualmente sin esperanza que nunca ha pensado en su responsabilidad social, por qué una pequeña vendedora subdesarrollada intelectual y sexualmente sucumbe al erotismo estridente del fascismo [o de la revolución, cabría añadir]. Cuando se conoce el envés de la vida de los

millones [...] de apolíticos políticamente determinantes y socialmente aplastados, se tiene una mejor idea de la vida privada, es decir, esencialmente, de la vida sexual, en los grandes movimientos sociales (Reich, 1933, p.278-280).

El intelectual judío-alemán es directo y despiadado con las masas fascistas de los años treinta. Acusa a la represión sexual y a la moral religiosa de ser responsables de su contaminación, luego evoca la apelación al misticismo para compensar la represión sexual sufrida desde la infancia, en "la familia patriarcal autoritaria". Si es vanguardista, es porque Reich convoca la necesidad de una "conciencia sexual" que garantice toda emancipación social. Este rechazo de la inconsciencia sexual debe explicarse hoy, no como la libertad sexual de la Contracultura americana, sino como una responsabilidad sexual que se basaría en el deseo y en el discernimiento, cuyo objetivo sería no caer más en el goce de la violencia. Toda responsabilidad sexual comienza donde comienza el deseo del otro. Por tanto, impone necesariamente su consentimiento, es decir, un esfuerzo de escucha y de empatía, por su propio deseo, pero también por el deseo o la falta de deseo de aquel que es deseado. Reich precisa así un fenómeno socioeconómico que sigue produciendo sus tristes pasiones en la sociedad contemporánea digitalizada:

La vida sexual de las masas en las grandes ciudades se caracteriza por la aguda oposición entre las intensas necesidades sexuales [hoy estimuladas por las ilusiones digitales] y las mínimas posibilidades materiales y estructurales de satisfacerlas. Esta contradicción es esencialmente similar a la que consiste en defender por todos los medios la autoridad familiar que la crisis económica y la miseria sexual desintegran (Reich, 1933, p.232).

Reich ve correctamente pero no lo puede ver todo. Por un lado, es cierto que el fascismo supuso la entrada de las clases medias en la escena política como fuerza social. Por otro lado, se centra sobre todo en la extrema derecha, aunque no se deja engañar por los excesos de la cultura comunista y su incapacidad para liberar a la sociedad de la dominación masculina y la represión sexual. No obstante, el psicoanalista sigue siendo muy binario y piensa que la famosa transición del matriarcado al patriarcado es una terrible regresión en la historia de la humanidad. Además, la crítica que formula contra la familia patriarcal está desfasada. Extendida por la crítica de los pensadores de la contracultura de los años sesenta, llevó a la ruptura de la autoridad paterna, confundiénola con el autoritarismo. Pero las mujeres también pueden ser autoritarias y dominantes; la madre, en definitiva, no es mejor que el padre si no es atenta, ausente, violenta o sobreprotectora. No cuenta ni el patriarcado ni el matriarcado, sólo la complementariedad entre las personas, en el amor, la atención y los límites que proporcionan a sus hijos.

Al final, sin embargo, Reich (1933) sigue siendo un gran visionario: "Al transformar la sexualidad en

bienes materiales, al poner los intereses sexuales al servicio de la esclavitud económica", el orden sexual, advierte, "se convierte en el fundamento de la ideología autoritaria" (p.144).

La afirmación, que se anticipatoria, inaugura todas las críticas contemporáneas a los excesos del capitalismo y la principal de ellas, que reinventa la esclavitud, al hacer, una vez más, del cuerpo un producto comercial. En la red, se nos promete un goce inmediato y permanente: gozar de la mirada del otro y gozar de la mirada que tienen sobre uno mismo, tal parece ser el marco sexual del ciberespacio. De sujetos del mundo físico, pasamos a ser allí, para el otro, objetos sexuales desmaterializados, imágenes cuya función principal es la masturbación, en un movimiento libidinal que confunde voyeurismo y exhibicionismo. Además, basta con sustituir la palabra "fascista" por la de "populista" y situarla en el contexto del espacio-herramienta digital, para proporcionar una hipótesis sólida sobre las causas instintivas del populismo y las consecuencias críticas de una masificación digital de las sociedades civiles: ¿podrían ser la frustración sexual y la ilusión de poder superarla mediante el acceso infinito al ciberespacio la fuente del populismo contemporáneo?

Reich no fue testigo del advenimiento de la era digital. Por lo tanto, no puede comprender que la ausencia de deseo provoca, en las personas, los mismos efectos inhibidores que el desbordamiento de los deseos. En otras palabras, el espíritu libertino estimulado por la Red no es más emancipador que el espíritu puritano preconizado por todos los dogmatismos del siglo XX y de los siglos que lo precedieron. Al contrario, la revolución tecnológica contribuye a la fragmentación extrema de nuestras sociedades y a su simplificación bipolar, como la división mística entre las fuerzas del mal y las fuerzas del bien entre los hackers. En busca del "erotismo ruidoso y tóxico" del populismo, las masas digitalizadas se atacan entre sí a través de las multitudes. En la Red, los linchamientos, las quemaduras, las conspiraciones, el acoso y el ostracismo vuelven a tomar forma, bajo el trasfondo de la frustración, la envidia y el disfrute de la violencia.

La pornografía digital

¿Qué ocurre entonces con las características libidinales del ciberespacio?

Frente a la pantalla, el deseo y el goce están principalmente ligados a la mirada: bajo la influencia de Freud y Lacan, la atracción instintiva que se siente por el espacio virtual se explica por la pulsión escópica que empuja a cada internauta a mirar el lienzo y proyectarse en él. Freud define la pulsión escópica como el goce sexual de poseer al otro a través de la mirada y el de ser objeto sexual de la mirada deseante del otro. De este modo, el internauta que navega por la red pasa constantemente del papel activo de voyeur al papel pasivo de exhibicionista, atrapado por la doble fantasía de verlo todo y ser visto por todos. De

este modo, la binariedad se incrusta en la pantalla: ésta es o bien el falo, la prolongación de la matriz que penetra en el cerebro, o bien la vagina dentada que droga al internauta y lo engulle en sus entrañas digitales. Esta relación problemática, fuera y dentro de nosotros, produce ambigüedad y confusión, placer sexual instantáneo pero nunca satisfactorio y angustia existencial.

De ahí la hegemonía de la pornografía en la red: el lugar de la obscenidad, de lo que no debe verse en el escenario de la vida carnal. Este lugar, donde experimentamos la descorporeización, se ha convertido en el nuevo espacio para la explotación de cuerpos, mentes y almas. Junto con los sitios de astrología, de hecho, los sitios porno fueron los primeros éxitos digitales planetarios a finales de los noventa. Hoy en día, los primeros ya no tienen verdadero éxito, mientras que Pornhub, Youporn o Redtube figuran entre los sitios más visitados del mundo, junto con los sitios de citas y las principales redes sociales generalistas. Sin embargo, toda la arquitectura de la pornografía digital fija y multiplica las identidades fantasiosas: a cada cual su porno nacional, su categoría, su fantasía sexual, cada vez más precisa, cada vez más repetida y esencializada como un mecanismo distorsionado del deseo.

Sin embargo, en el porno de Internet también se puede encontrar material para la reflexión y empezar a definir una especie de geopolítica de la pornografía. En efecto, la cultura sexual y de la fantasía difiere en cada país, debido a especificidades históricas y fenotípicas, ligeras o importantes. En este contexto, los vídeos profesionales son más estereotipados y, por tanto, más reveladores de las expectativas de cada público nacional: el difuminado de los genitales y pubis tupido que ofrecen las japonesas o el porno *vintage* frente a exposición total de los genitales depilados de las actrices estadounidenses de los años 2000; culos llenos y regordetes de negras, mestizas o sudamericanas frente a pequeñas nalgas redondeadas de las postadolescentes rusas, checas o húngaras. Al mismo tiempo, cada nación produce miles de vídeos amateur que reportan algo de dinero a sus autores. Cada una conserva sus particularidades culturales, al tiempo que se uniformiza progresivamente. Porque las grandes máquinas de producción pornográfica, estadounidenses, de Europa del Este o francesas, fabrican códigos sexuales "globales" que se superponen a los códigos tradicionales de cada conjunto y subconjunto civilizatorio.

Así, los últimos veinte años han consagrado la autocapitalización del cuerpo, camgirls y camboys desde los dieciocho años, o vídeos de aficionados financiados y explotados por su número de visionados. Como cada internauta se ha convertido en un autor potencial de contenidos, la digitalización de la pornografía ha conducido a la generalización de ciertas prácticas sexuales - felación, sodomía y escandalosa dominación masculina, justo en el momento en que las mujeres, paradójicamente, se afirman y ganan autoridad en nuestras sociedades contemporáneas. Con el tiempo, el ciberespacio difundió algunas modas sexuales y provocó la desaparición de otras. Fue testigo de la democratización de las salas de chat bajo

apodos, luego de su extinción, de la generalización de los sitios de citas, del sexting y, desde hace algún tiempo, de la multiplicación de fotos de desnudos, vídeos y sesiones de masturbación en tiempo real, que llegan a amontonarse en la mensajería privada. En otras palabras, el ciberespacio construye nuestra sexualidad en más de un sentido.

La nueva fábrica de estigmas y fantasías

Toda la microinformación personal que se proyecta en la pantalla tiene por objeto seducir al otro, captar su mirada, atraerlo a su red personal, conocida o desconocida y, a veces, por desgracia, también depredadora. En los últimos años, la prostitución en línea se ha desarrollado en todos los países, en los guetos discriminados y en los pueblos desertizados, en las grandes ciudades internacionales y en las pequeñas ciudades de provincias. En definitiva, en todas partes, el poder pictórico del espacio digital, el poder que otorga a la imagen y la verdad que le atribuye, funda una especie de misticismo iconófilo y egocéntrico. En todas partes, construye una relación obsesiva con la imagen de uno mismo y la de los demás, que viene a construir y fijar las representaciones de lo mismo, de lo idéntico, del doble, y así de la alteridad: fantasía de la mujer asiática reducida por la mirada occidental al papel de geisha sensual y muda, de la puta rusa a la que sólo le gustan los diamantes, o de la joven ingenua de Ucrania y Hungría; fantasía de los jóvenes estadounidenses demasiado buenos y obsesionados por el dinero y el sexo; fantasía del semental italiano o afroamericano, de la virgen, de la milf o de la cougar; finalmente, la fantasía del cuerpo perfecto. Tanto hombres como mujeres, líquidos o no, sufren una terrible presión sobre su cuerpo, sobre la forma de su vagina o sobre el tamaño de su pene, sobre los músculos o la curva necesarios para afirmar al mundo entero que follamos con quien queremos.

En *Meetic*, *Instagram* o *Tinder* y, ahora, en el muy juguetón *TikTok*, la imagen, siempre la imagen, sirve de prueba y de "bien simbólico" que proporciona prestigio, popularidad y notoriedad. Lo digital, y la red que allí se despliega, exploran, cristalizan y construyen juntos las fantasías, los prejuicios y los estigmas específicos a cada nacionalidad, a cada género y a cada generación. Y sin embargo, aunque popularice una serie de comportamientos escandalosos y violentos, autoriza, al mismo tiempo, la expresión sexual de todas las corporalidades, de todos los tipos físicos, y contribuye así a la aceptación de todos los cuerpos, a no excluir ninguno, ya sea gordo, delgado, peludo, sin pelo, naranja o morado. Más que nunca, el océano digital es un espacio de ambigüedad y confusión donde la esclavitud puede codearse con la emancipación, o al menos con la integración de todas las diferencias en comunidades virtuales protectoras y cerradas.

Por un lado, en resumen, el culto a la propia imagen es un placer estéril y solitario. Por otra, la pantalla

ofrece la ilusión de un "jouissance" inmediato a través de la mirada. Así pues, el espacio digital crea extrañamente un objeto de transición, una relación carnal entre la persona y su pantalla. En otras palabras, transforma la herramienta, el smartphone, en un fetiche y convierte a su propietario en poseedor de un disfrute exclusivo. El espacio físico íntimo, en el que la pantalla inscribe al internauta, se convierte así en el terreno privilegiado de la masturbación y del desenfreno, de la obsesión y de la obscenidad, produciendo imágenes por doquier, calificadas ahora de foodporn, skyporn o cloud porn. El poder de Internet se construyó y se sigue construyendo sobre una economía sexual de la atención que provoca dependencia y adicción (a las redes sociales, a los sitios de citas, a los juegos en línea, a los sitios porno...). De este modo, revela un sentimiento de inseguridad igualmente poderoso, así como una compulsión de fusión -hombre/máquina, hombre/matriz- que da forma al mito del *ciborg* y recuerda a los autómatas del Renacimiento: hacerse uno con la tecnología, con la máquina, integrar la matriz en uno mismo, hacer el amor con ella y, finalmente, follarse a uno mismo como Narciso quien se sumergiera en el metaverso; siempre esta micción ciberpunk de carbono y silicio, fluidos corporales y microchips.

Así, David Cronenberg desempeña un papel esencial en la construcción de un imaginario que mezcla fluidos corporales, carne y circuitos informáticos, con su película *EXistenZ* (1999). Esta última se centra en la revolución tecnológica, tanto biomecánica como lúdica. La película explora, como precursora, los temas del transhumanismo, la hibridez, la virtualidad y el placer sexual. Según su sinopsis, los jugadores de videojuegos, en un futuro próximo, se proyectan en un mundo virtual, gracias a una consola llamada pod. Este sistema informático compuesto se conecta directamente a los sistemas nervioso y neuronal a través de un biopod, un orificio perforado en la carne, en la base de la espalda de los jugadores, como una nueva vagina artificial. La singularidad de la película reside en los objetos tecnológicos a los que se da un diseño orgánico. La estructura de las máquinas se inscribe en el marco de la bioingeniería y la nano-biología. A la vista de esta imaginaria ambigua y quimérica, el espectador, que observa el pod, duda entre la visión de un cordón umbilical y la de un tentáculo peneano. La primera permitiría al jugador alimentarse del programa bioinformático y sumergirse en el juego como en una especie de útero protector pero devorador. El segundo llegaría por la fuerza, o incluso violaría al jugador, bajo la influencia de la ansiedad y de una potente droga cognitiva. El mundo virtual así creado es una maraña de carbono y silicio, el territorio de la hibridez que reúne elementos heterogéneos ontológicamente diferentes. Cronenberg, según palabras del filósofo francés Alain Badiou, crea "otro mundo bastardo", mucho más ambiguo que ambivalente, donde predominan la confusión y la pérdida de orientación. Inspirándose en el funcionamiento de los videojuegos, el director también imagina bucles temporales de acción que se repiten hasta que el jugador toma la decisión correcta y pasa al siguiente paso. A la vista de los cables

electro-orgánicos que se enchufan en unos agujeros de carne rosada que acaban por parecerse tanto a anos como a sexos femeninos aumentados, una impresión de asfixia se apodera del espectador que mezcla la excitación con el sentimiento de asco. El pod es obsceno; es sucio; fuerza la mirada y degrada todos los demás orificios de acceso al goce. Esta observación se ve reforzada por las acciones violentas y dogmáticas de un grupo de terroristas tecnófobos, que niegan toda realidad al mundo virtual. Cronenberg elabora así un relato de anticipación que sume a su público en la angustia, al mismo tiempo que lo atrapa por su poder erótico y por su crítica de la virtualidad como objeto lacaniano de soledad, miedo y violencia. El psicoanalista Jacques Brunet-Georget, en particular, moviliza los conceptos de Lacan para analizar el origen del deseo en la escena de la película que ve a los dos héroes, hombre y mujer, abrazarse, entubarse, actuando por su mutua compulsión de fusión en el mismo esfuerzo de un cableado erótico: "El objeto penetra en el sujeto fuera de su campo de visión, de un modo que parece amenazar la integridad inmediatamente sensible de su cuerpo; sin embargo, Ted confiesa no sentir nada. La angustia permanece, en estado difuso, con ocasión de un contacto que paradójicamente se vuelve inmaterial, pero que habrá suscitado una visión fantaseada del horror" (Brunet-Georget, 2010, p.11).

En internet, el placer sexual es inicialmente solitario y egocéntrico, hiperespecífico y tan común, siempre ligado a la pulsión escópica, a la mirada y al discurso que la sustenta. Como Narciso en el espejo de la pantalla, buceamos, nos suicidamos con la esperanza de poder acceder a lo "mismo", a lo idéntico y a la autosuficiencia, y todos acabamos autofollándonos.

A MODO DE CIERRE

En enero de 2020, en los albores de la crisis sanitaria mundial, tales eran ya las representaciones políticas, psíquicas, espirituales e instintivas del ciberespacio, y con la pandemia del covid-19, todo se aceleró aún más a escala global.

Esas representaciones se alimentan globalmente de confusión y ambigüedad. La era digital es profundamente dual y binaria, llena de sueños, pesadillas y promesas. Está marcada por el tema de la hibridez y la mezcla de fronteras de espacio y tiempo, pero también contribuye al reencantamiento del mundo y crea una nueva esperanza en tiempos de crisis.

El espacio-herramienta digital y la vida-en-pantalla alimentan las imaginaciones, construyen los sistemas ambientales de representaciones, transforman las formas de ser y actuar en el mundo y ofrecen la imagen ambivalente de una utopía política o de una distopía en curso.

Hoy nos sitúa en un permanente estado adolescente y nos hace creer en la apertura constante del campo de posibilidades. De este modo, Internet refuerza las dependencias y promueve procesos de envidia, de forma muy destructiva. Crea nuevos estándares con los que todo el mundo puede medirse y compararse con los demás. El mito tecnológico que transmite alimenta nuestras ilusiones "aumentadas" de lo absoluto y nos encierra en un narcisismo exacerbado y un individualismo atomizado: en muchos casos, nos separa en lugar de reunirnos. A través de las redes sociales, el otro queda reducido al rango de objeto sexual, fantaseado y moldeado por la ignorancia y el estigma. Así, el otro se convierte en un bien de consumo, desmaterializado en la pantalla, que puede ser utilizado como queramos en nuestra imaginación. No obstante, Internet y las redes sociales pueden crear nuevas solidaridades y llevar a los ciudadanos a movilizarse contra las instituciones. De forma circular, se les persuade para que aguanten un poder de control mediante el poder de su mirada. Los estados imaginan lo mismo: pueden reducir a sus ciudadanos al estado de datos binarios.

No se trata sólo de reducir el ciberespacio al estado de objeto y de cosa al servicio de la contención de las pulsiones de destrucción de la humanidad, sino también de reconocer su existencia y de aprender por experiencia a utilizar la máquina de la mejor manera posible, en lugar de ser explotados por la máquina y el algoritmo que nos adormecen con ilusiones mortales. Se trata de comprender las condiciones de un aprendizaje eficaz, a través de la experiencia de la presencia colectiva en línea, así como de la construcción de un equipo de teletrabajadores. De acuerdo con esta tarea, debemos discernir y asumir los límites, las características, los peligros específicos, así como los beneficios de la herramienta en línea¹¹. Debemos aprender a criticar la imagen que nos ofrece, y comprender que las imágenes del ciberespacio no siempre representan la realidad. Debemos reconocer que el conocimiento es diferente de la información y que la alteridad es esencial para la innovación. Así, los cibernautas, seres humanos de carne y hueso teletransportados al ciberespacio, encontrarán los medios para escapar de las garras digitales y serán plenamente capaces de hacer malabarismos entre los dos mundos paralelos, eligiendo sus territorios de trabajo, alternativamente, en función de los tiempos y de las personas con las que se encuentren. De este modo, enmarcada por estrictos límites de tiempo, territorio, función y tarea, la experiencia del ciberespacio puede ser la fuente de un aprendizaje acelerado de la complejidad, la colectividad y la universalidad.

En el momento en que discernimos sus principales representaciones, Internet puede utilizarse, en consecuencia, como uno de los nuevos motores de la transformación institucional, que siempre implica

¹¹ Las limitaciones y los beneficios del ciberespacio son un campo de investigación esencial para explorar.

innovación social. Exige el discernimiento de los procesos colectivos inconscientes que conlleva, y la deconstrucción de los prejuicios entre identidades personales, siempre singulares. Porque son los seres humanos quienes primero fabrican la máquina, y proyectan en ella su inconsciente, que a su vez los viene transformando desde los tiempos más remotos de la prehistoria. Para la humanidad, la virtualidad, vehiculada por la transmisión mutua y el intercambio creciente de imágenes-en-la-cabeza, es una de las vías privilegiadas de adaptación, transformación y construcción-conjunta. La tecnología, desde la invención de la escritura hasta la imprenta, pasando por los ordenadores, siempre ha estado en el centro de la innovación social, pero no es el objeto final; sólo es un medio que puede justificar el fin. Lo digital, cuando está tupido, cuando asocia libremente lenguajes e imágenes, letras y emoticonos, cuando es "desbinarizado" por las humanidades digitales, por hombres y mujeres educados en lo digital, genera co-fertilidad y creatividad, nuevas formas de artes, nuevos imaginarios y una nueva práctica de la alteridad, la solidaridad, la humildad y la hospitalidad. Con y en la pantalla, podemos ser autores, navegantes, contrabandistas o tejedores, más que espectadores o actores. He aquí el reto fundamental de la educación en línea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BABLET, MATTHIEU (2020). *Carbone et Silicium*. Montreal: Ankama.
- BAUMAN, ZYGMUNT. (2013). *La vie liquide*, París: Fayard, Paris.
- BAUMAN, ZYGMUNT., Leoncini, Thomas. (2018). *Les enfants de la société liquide*. París: Fayard.
- BRUNET-GEORGET, JACQUE. (2010). Entre l'angoisse et la pulsion : intensités tactiles dans eXistenZ (David Cronenberg). *Proteus*. Recuperado de <https://fr.wikipedia.org/wiki/EXistenZ>
- BYUNG, CHUL. (2022). *La fin des choses. Bouleversements du monde de la vie*. París: Actes Sud.
- FOUCAULT, MICHEL. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. París: Gallimard
- GIBSON, WILLIAM. (2020). *Nécromancien*. Vauvert: Au diable vauvert.
- GUTMANN, DAVID. (2009). The decline of the traditional defenses against anxiety. En D. Gutmann, *From transformation to transformaction. Methods and practices*, pp. 61-86. London: Karnac
- HOBSBAWM, ERIC. (1994). *L'âge des extrêmes. Le Court Vingtième Siècle 1914-1991*. París: Complexe.
- HUI, YUK. (2021). *La question de la technique en Chine*. París: Divergences.
- LEVI-STRAUSS, CLAUDE. (1990). *La pensée sauvage*. París: Pocket.

MAALOUF, AMIN. (1997). *Les identités meurtrières*. Paris: Grasset,

MROSOV, EVGENY. (2014). *Pour tout résoudre cliquez ici : L'aberration du solutionnisme technologique*. Limoges: FYP editions.

PIGNON, DOMINIQUE. (1992). *Les machines molles de von Neumann*. Paris: La Découverte.

REICH, WILHELM. (1998). *La psychologie de masse du fascisme*. Paris: Payot.

VON NEUMANN, JOHN. (1992). *L'ordinateur et le cerveau*. Paris: La Découverte.