



**TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO
DE MÉXICO**

ESCUELA DE PSICOLOGÍA
INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO
CLAVE 3079-25

“EL IMAGINARIO EN INTERNET”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

YOLANDA LUÉVANO LOYO

DIRECTORA DE TESIS: Lic. María de Jesús Abrego González.

MÉXICO, D.F. 2009.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicada:

A Dios, por ser ese Gran Otro que siempre ha hablado y hablará

en mi vida. Por permitirme formar parte del Cuerpo de Cristo.

Por ser el Significante primordial en mi existencia, quien me ha
regalado a mis padres y los medios para terminar mis estudios;

pero sobre todo por el invaluable regalo de su salvación.

(Santiago 1:23-25)

A mis padres por guiarme en el camino de Dios desde que nací y por

sus incansables rodillas en oración por mi vida a lo largo de los

años, aun antes de que naciera,

Gracias por hacer hasta lo imposible por darme los recursos para mi

educación, por inculcarme la excelencia, la disciplina y la

responsabilidad en la escuela,

Los amo mucho, que Dios los bendiga siempre.

Agradecer infinitamente,

A María de Jesús Abrego, por ser el punto de capitonado en esa cadena de significantes interminable de ideas para la elaboración de mi tesis. Por unificar todos los fragmentos de ideas y conceptos en un cuerpo de tesis dentro del lenguaje psicoanalítico. Por su pasión al enseñar que me motivó tanto a atravesar el espejo.

A Shuyin Durán, por ver nacer pacientemente todas las ideas de mi tesis, por el tiempo dedicado y su apoyo en la concepción de mi investigación. Por encaminarme en este arduo camino y sobre todo por su óptica tan abierta a todas las corrientes psicológicas.

“El imaginario en Internet”

INDICE TEMÁTICO.

Resumen	5
Introducción	6
Capítulo 1. Internet	13
Definición.....	13
Historia del Internet.....	13
La World Wide Web.....	15
Medios de comunicación vía Internet.....	17
Personalización de los medios de comunicación en Internet.....	26
Seguridad y privacidad en Internet.....	34
Estadísticas recientes sobre el uso del Internet en México.....	36
El posmodernismo y el uso del Internet.....	37
Capítulo 2. Lenguaje	42
Lingüística y la Lengua.....	42
Lingüística y Lengua.....	44
Lengua en la experiencia formadora del individuo.....	47
El lenguaje en Internet.....	51
Capítulo 3. El imaginario	57
El narcisismo.....	57
El estadio del espejo.....	61
Los aparatos ópticos.....	65
El imaginario.....	68
Capítulo 4. El imaginario en Internet	73
El internauta del imaginario en Internet.....	73
Los tres registros en Internet.....	75
El estadio de la pantalla.....	77
El doble y lo ominoso.....	85
Los aparatos ópticos en Internet.....	88
Conclusión	94
Bibliografía	105

Resumen

El interés sobre el fenómeno del Internet, surgió por el gran auge de las telecomunicaciones y el interés sobremesurado que la gente tiene en dicho medio cayendo hasta el punto de la adicción. Hoy por hoy el Internet es el medio de comunicación más rápido y más efectivo a nivel mundial. Los sujetos que usan el Internet constantemente se involucran con otros usuarios que utilizan la red para establecer relaciones interpersonales, de diferentes índoles. La Psicología se pregunta el día de hoy en diversos journals, sobre la validez de las relaciones por Internet e inclusive, sobre la validez del tratamiento terapéutico y de diagnóstico por dicho medio. La pregunta al aire es ¿qué causa el enganche con el Internet? ¿Qué es lo primero que seduce al sujeto dentro de la red? Y ¿hacia dónde apunta esta adicción?

El propósito de esta tesis fue la realización de un análisis teórico conceptual desde la óptica del psicoanálisis freudo-lacaniano sobre los primeros momentos, los primeros encuentros con la red, más que en el desarrollo posterior de su uso. El ser humano se ve atrapado en el plano imaginario en un primer momento con el Internet. El sujeto neurótico – sujeto de esta tesis – en su fantasía de evitarse las frustraciones, olvidarse de la falta y del Edipo, piensa que en Internet hay una forma eficaz de recrearse, de reinventarse ante los demás. El Internet representa una corrección de la vida real para el sujeto en falta.

En el aporte de la presente tesis, se relaciona el estadio del espejo de Jacques Lacan con un segundo momento del mismo, pero ahora en Internet, llamado el *estadio de la pantalla*, donde en vez de usarse el espejo y la imagen de la madre para formar un nuevo individuo diferenciado y deseante; se utiliza la pantalla de la computadora y la imagen de muchas personas completamente virtuales, que ayudarán al sujeto mediante encuentros repetidos con el Internet a generar identidades virtuales que podrá manejar a su antojo y beneficio. La identidad en Internet, es decir, el resultado del espejo de la pantalla, es una identidad llena de datos, avatars, firmas, nicknames que pueden ser o no reales. El sujeto con este tipo de posibilidades ve la manera de resarcir el daño de la falta bajo una trampa imaginaria en la que el sujeto tiene una oportunidad de recomenzar su vida manipulando por completo lo que muestra de sí mismo a los otros.

Las conclusiones de este trabajo conllevaron a analizar que el sujeto del Internet, se ve discapacitado para decir por sí mismo lo que desea y lo que quiere, entonces se ase del doble del Internet que piensa que él puede controlar; pero que conforme habla más de sí mismo, más habla de lo que carece y de lo que realmente no es; es decir, se vuelve extraño y persecutor. Esta imagen del sí mismo online es un monstruo con fragmentos dispersos; ya que la pantalla disemina la imagen del sujeto en vez de condensarla como lo haría el espejo de la madre. El sujeto en cuanto se da cuenta de la evidencia de la falta inclusive en Internet, decide ignorarla, tomándose cada vez más real todo lo imaginario de Internet, ahogándose en su falso reflejo.

Introducción.

La búsqueda de la identidad pareciera ser algo importantísimo hoy en día, como si realmente no se tuviera la respuesta al "¿Quién soy yo?". Todas las corrientes de superación personal y de alcanzar el éxito parten del "Yo soy" y del "encuentre su verdadera personalidad e identidad". ¿No deberíamos saber ya desde la infancia quiénes somos? La respuesta es no porque en dado caso no habría tantas dudas al respecto. Entonces la pregunta que se presentaría a continuación es ¿qué es lo que hace al sujeto dudar tanto de su identidad? La respuesta es: el otro semejante. Porque el otro también "mal hilvanado" ha "mal hilvanado nuestra junción, nuestra sutura, en un cuerpo ilusoriamente integrado bajo los hilvanes del lenguaje".

En el estadio del espejo, Lacan deja muy claro que el infante necesita de la madre para poder diferenciar su cuerpo del de ella. La madre al decirle al niño "estas son tus manitas, esta es tu carita, mira tus piecitos" enseña al niño a diferenciar su cuerpo y su identidad como sujeto independiente. Este proceso de identidad e identificaciones por medio de imágenes, jamás termina. Siempre el sujeto está buscando su identidad, que se da por medio de lo idéntico; es decir, los demás que le rodean.

No es de extrañarse que el sujeto cambie de manera de ser con el grupo de amistades que frecuenta, que se vuelva más tímido o más vivaz dependiendo de la dinámica de grupo, porque el sujeto siempre buscará esa referencia, ese espejo donde espera que el otro le diga qué hacer y cómo hacerlo. El sujeto siempre deseará lo que los demás le impongan, porque de alguna forma son mecanismos de soporte ante esa desintegración imaginaria a la que se ve expuesto todos los días. Así, el vínculo con el otro se hace aunque impensable -porque no lo piensa- indispensable y permanente, y los avances tecnológicos no están hechos a un lado, muy por el contrario están puestos a nuestro lado para iniciar vínculos con el otro, como una forma de responder a la incesante demanda de pertenencia. Así pues, el Internet abre paso a millones de cibernautas en el mundo que buscan el sentido de pertenencia que "asegure" la unión y sutura de la que siempre por haber devenido "mal hecho" se ha sentido amenazado. Esa unidad amenazada siempre por el riesgo de verse fragmentado demandará a los otros su unión para con él mismo en un doble juego, doble porque no expondrá tan fácil su débil y frágil estructura. Tendrá que hacer uso de otro (s) que señale más allá de las virtudes lo que no ha podido ser, sus ideales ocultos, sus pasiones más secretas, todo lo que él es en verdad sin que por supuesto sepan quién es él. Un otro virtual que le asegure la no desintegración.

Hoy por hoy el Internet es el medio de comunicación más rápido del mundo. La cantidad de información que fluye es enorme, y sobre todo está al alcance de la mayor parte de los hogares del mundo. Lo que hace atractivo al Internet es que el flujo de información en este medio no es controlado por una televisora o una radiodifusora; lo que se ve ahí es lo que cualquier sujeto quiera mencionar sin tapujos ni restricciones aparentes.

Los medios de comunicación en Internet permiten que la gente cree sus propios periódicos, sitios de noticias, videos independientes, que se una a comunidades y redes sociales y que incluso se vuelvan famosos artistas y cantantes gracias al medio.

El Internet prácticamente es una hoja en blanco donde la gente puede difundir y hacer saber lo que sea que desee decirles a otras personas.

Ahora bien, el Internet no se ha quedado en un medio de telecomunicaciones solamente, sino que es un medio de socialización e interacción humana. El Internet intenta asirse de más recursos como voz, video, texto para que los encuentros sociales sean muy similares a la vida real, pero en la comodidad del hogar y a través de la computadora.

Precisamente esto es lo que hace el vicio y la pérdida del sujeto en el medio. La adicción al Internet es uno de los nuevos temas de la psicología que es preocupante; ya que es una combinación de muchas adicciones: adicción a las apuestas, porque ahí hay sitios de apuesta; adicción a los videojuegos, porque ahí hay videojuegos; adicción a la pornografía, porque ahí hay pornografía y chats de sexo; etc. Algo es definitivo: el Internet haia a la gente.

En una era donde diversos Journals de psicología se preguntan si la terapia por Internet es factible, es crucial analizar el enorme impacto de las telecomunicaciones en las vidas psíquicas de los sujetos. Cada vez aumenta el número de pacientes que conocen gente en Internet y que sostienen relaciones sentimentales e incluso sexuales en el medio, gente que no tiene amigos en la vida real pero que en Internet tiene muchos amigos a los que considera mejores que sus compañeros de trabajo o clases, niños que prefieren jugar juegos de estrategia en línea a salir a andar en bicicleta. Es importante que la psicología se tome en serio el papel del Internet en la vida de la sociedad.

Pero ¿qué es lo que hala a las personas al Internet? ¿Qué es lo que provoca que la gente básicamente se pierda en el medio? ¿Qué hace difusos los límites de la realidad virtual y la vida real? Simplemente es la identidad. Es decir; mantenerse en lo que es igual, lo idéntico y lo que produce lo idéntico es precisamente la sensación de unidad "entre más amigos más soy, más me fortalezco"; pero lo idéntico no mueve, encerrado en esta dualidad con otro a

manera de Narciso no permite desear más que esta glotonería imaginaria. Esta seguridad que le proporciona la conjunción de otros por el Internet, lo estatiza; le da tranquilidad pero lo estatiza. Finalmente para el cibernauta esto es mejor, porque de haber diferencia desataría conflicto, porque esta pondría distancia con el otro. La semejanza apacigua porque todos somos iguales por tanto no se dialectiza sino que se inmoviliza; es decir que desde ahí no se puede desear, muy por el contrario se intenta gozar.

Entonces, se tiene por un lado el asunto que constriñe al sujeto bajo una amenaza desintegradora a asegurarse de que esa "unión" se solidifique mediante la identificación de o con otro (s) semejante(s) en lo que comúnmente se llama "hermandad" o "sentido de pertenencia", y por otro lado, al igual que en la vida real la gente tiene diferentes identificaciones con otros sujetos, el Internet permite la creación de identidades más cómodas y libres de lo que son en la vida real. El Internet crea la ilusión de una cercanía con el mundo entero sin que los sujetos sean lastimados; simplemente basta con apagar la computadora si hay problemas.

El resultado de las identificaciones con otros en Internet genera una personalidad que el sujeto sostiene en Internet y que irá modificando conforme el otro le pida para poder ser aceptado. En resumidas cuentas, tal como la madre guía al hijo, el Internet y sus usuarios guían a los cibernautas al medio social virtual.

El yo y el otro se hacen plenteramente difusos en Internet, entonces el sujeto puede tener éxito cibernautal aunque en la vida real no lo tenga. Gracias a este tipo de interacciones muchos se pierden en la propia imagen que crean: a manera de narciso, en Internet ven una imagen hermosa de sí mismos que acaba por halarlos y hundirlos en la adicción.

La imagen propia siempre se ve minimizada por las imposibilidades sociales; siempre se enseña al sujeto neurótico que hay algo que debe separarlo de la felicidad completa, no se puede tener el cuerpo perfecto, no se puede caer bien a todos, no se puede ser la más hermosa del universo, no se puede tener toda la ropa que se quiere, no se puede ser tan alto o tan chaparro como uno desearía, etc. Pero en Internet virtualmente, todo es posible. Para gustos hay tamaños.

Los juegos de rol, donde el sujeto crea un muñeco que le representa en los juegos, son de las actividades más exitosas y adictivas de Internet; y no es de extrañarse porque los sujetos eligen qué ropa comprar, qué cabello tener y siempre todos son iguales, ahí no hay discriminación de feo, bonito, gordo, delgado; son sociedades utópicas, donde todos pueden ser felices.

Se han documentado casos donde la gente es tan adicta al Internet y a los videojuegos, que descuidan su alimentación, su cuidado personal y se embarcan en rigurosas jornadas sin dormir que les han llevado hasta la muerte.¹

Pero así como hay historias de drama las hay de risa. "The Guild" traducido al español "La Hermandad" es una serie en Internet que corre actualmente su tercera temporada en línea que es una parodia muy exitosa entre los cibernautas. El tema principal son un grupo de personas, todas desempleadas que juegan un juego de estrategias MMORPG² donde la protagonista principal es rechazada por su psicóloga, porque ella no da pasos a ceder para deshacerse de su adicción al Internet. Todos los sujetos descuidan factores importantes de su vida como por ejemplo sus relaciones interpersonales, el cuidado de sus hijos, la escuela y otras actividades por estar en Internet jugando todo el día. Uno de los personajes decide que su relación en línea con la protagonista principal debe ser llevada a la vida real por lo cual decide invadir su casa. Dicha serie tiene frases que han sido iconizadas por sus fanáticos como: "Algunas veces tener sexo puede ser más importante que limpiar una caverna llena de orcos" o "La verdad me gustaban más ustedes cuando eran sólo voces en la computadora y muñecos animados" o "En realidad este juego es todo lo que tengo en la vida ahorita ... ¡Por Dios, no puedo creer que haya dicho eso!" entre otras que a pesar de ser una exageración, parodian eventos reales que la mayor parte de sus seguidores confiesan haber tenido. La creadora quien es modelo, violinista y cantante se declara una jugadora adicta en la vida real y ha confesado que no durmió varios días por estar en el juego que ella seguía y que le costó trabajo dejar la adicción, que dichos eventos de su vida personal fueron los que le dieron la idea para escribir el guión. En la actualidad la serie "The Guild" esta siendo traducida a más de siete idiomas y recibe ganancias de compras en Internet de sus temporadas y de su canción principal llamada "Do you wanna date my avatar?"³. La canción mencionada en su letra dice frases como "¿Quieres tener una cita con mi avatar? Es mejor que la vida real, nunca verás mi rostro real, nuestro amor será en el espacio virtual; y si tu piensas que yo no soy la indicada simplemente salte de Internet." La canción tuvo tanto éxito que se convirtió en el primer lugar de ventas de iTunes⁴ durante dos semanas.

¹ <http://www.maestrosdelweb.com/actualidad/2337/>

<http://www.webadictos.com.mx/2007/09/18/un-chino-muere-por-jugar-3-dias-consecutivos/>

² Traducción de siglas juegos de rol multijugador masivo en línea, que son sitios de estrategias con avatars que son muñecos representativos del usuario

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea

³ Traducción al español "¿Quieres tener una cita con mi avatar?"

<http://www.youtube.com/watch?v=urNyg1fMIU>

⁴ iTunes sitio líder de venta de música, videos y programas en Internet de la corporación Apple Macintosh <http://www.apple.com/mx/itunes/download/>

El éxito de la serie refleja la vida de los internautas que se han visto reflejados en los personajes de la miniserie. Los protagonistas se llaman por sus nicknames o alias en Internet y no por sus nombres reales, y en diferentes situaciones se encuentran desprotegidos y aburridos de sus vidas cotidianas. Dicha serie que pareciera ser una mofa exagerada, no es sino un reflejo fidedigno de la sociedad de usuarios de Internet.

A pesar de que no todos los usuarios juegan MMORPG, muchos se relacionan en redes sociales, mensajeros instantáneos, blogs o bitácoras y demás medios famosos. Todos ellos siempre escudados detrás de un nickname y un avatar, que son por excelencia las características más específicas de la identidad en Internet.

Hablar de identidad remite a la practicidad y vigencia del estadio del espejo de Lacan; y hablar de la identidad inevitablemente nos revoca al registro de lo imaginario. Lacan mencionaba en su estadio del espejo que las imágenes son las que dan información del cuerpo completo del individuo la primera vez que se ve en el espejo, y que el registro de las imágenes permitiría en encuentros sucesivos con el espejo la formación de un ser completo. Un niño recién nacido que se mira en el espejo no sabe que es él mismo y es gracias al lenguaje de la madre, la imagen de la madre y el deseo de la madre que el niño sabe quién es él. *Esto es lo que permite la diferenciación del yo con el otro; esta parte que permitirá al individuo definirse como un Yo soy yo, y tú no eres yo, y yo no soy tú. En un inicio pareciera algo bastante fácil, pero en el fondo es un fenómeno de identidad bastante complejo que se ase de las imágenes y el habla.*

Es precisamente bajo este tenor que se desarrolla el tema del Imaginario en Internet, donde se busca relacionar la teoría del registro del Imaginario de Lacan con los procesos de identidad en Internet.

El primer capítulo señala conceptos básicos del Internet, que permiten entender cómo se desarrolló el medio de comunicación hasta puntuar los recursos que utilizan los usuarios hoy en día para establecer actividades con otros internautas. También abarca estadísticas del uso de dichos recursos de comunicación en la población mexicana y su impacto en la sociedad posmoderna desde un punto de vista social.

El capítulo dos habla del lenguaje y su importancia en la formación de la identidad del individuo. Un niño entiende del deseo de los otros y de la imagen que es requerida de él gracias al lenguaje de la madre y posteriormente del padre. El niño se ve envuelto en el lenguaje mucho antes de ser concebido, ya que desde que los padres hablan de él, ya depositan sus deseos en el niño que habrá por venir. El nombre por sí mismo es una carga afectiva que los padres

depositan en el niño, y toda esta cadena de elementos lingüísticos son los que permiten que lo que la gente dice del niño, él lo apropie, lo asimile y lo conjunte hasta formarse una imagen de sí mismo que es de la que le proveen los otros.

El capítulo tres retoma todos los conceptos del lenguaje en la formación del sujeto y los relaciona en torno al lenguaje en Internet. Al igual que en el mundo real, el lenguaje virtual formará una identidad en el cibernauta que ingresa a la red. El "neonato de la red" formará una imagen identificándose con los demás usuarios hasta formar una nueva identidad que en la mayoría de los casos fluctúa a la identidad real.

También se menciona en el mismo capítulo las diferencias entre la comunicación real y la comunicación en Internet. Ya Lacan mencionaba en su escrito "Televisión" a propósito de sus recientes apariciones en el medio de comunicación que daba lo mismo a quien hablara, siempre se dirigía a todos y a nadie a la vez, solamente a quien quisiera recoger el discurso. De igual manera el internauta dice cosas en un medio masivo caótico donde la palabra se pierde entre tantos posibles emisores, y las palabras no tienen significado sino hasta que alguien las retoma.

El último capítulo une los conceptos vistos con anterioridad retomando los conceptos del imaginario lacaniano. Este capítulo hace constar la importancia de las imágenes en la formación de la identidad iniciando por el narcisismo primario que se relaciona con un segundo momento del mismo en la red, hasta que el sujeto mediante las imágenes crea identificaciones con los demás usuarios en la formación del nuevo Yo de la red. Para que el cibernauta logre crear un Yo virtual es necesario que pase por un espejo nuevo: la pantalla de la computadora.

Desentrañar las relaciones que tienen los fenómenos psíquicos de la identidad en el mundo real y el mundo en línea ha sido el propósito de este escrito, cuya investigación ha desembocado en el descubrimiento de un nuevo concepto alrededor de un segundo momento del estadio del espejo y que la autora de la presente tesis ha llamado "el estadio de la pantalla" donde todo el conglomerado imaginario de la red se ve unificado por el lenguaje caótico del Internet. Tan caótico es el lenguaje como las personalidades que adquiere el sujeto en la red.

El espejo-pantalla es un espejo seductor, donde el Internet proporciona al usuario la fantasía de que el Internet es un medio sin tapujos y sin represiones; lo cual permite que el internauta se enganche de manera tal con la imagen que ve; que se ve absorbido y maravillado por su doble en Internet; que a pesar de

que cree controlarlo, al igual que todo tipo de lenguaje no hace sino delatar su inconsciente.

Capítulo 1

Internet.

El hombre todavía puede apagar la computadora. Sin embargo, tendremos que esforzarnos mucho para conservar este privilegio.

J. Weizembaum.

- **Definición.**

Internet es un conjunto de redes de comunicación que están conectadas entre sí sin tener una base central. Usa protocolos TCP/IP que permiten un alcance mundial (http://es.wikipedia.org/wiki/Acceso_a_Internet).

Las conexiones del Internet permiten la transmisión de datos en diversos tipos de sistemas informáticos. Se llama Internet por la abreviación del idioma inglés International Network que quiere decir Red Internacional de Trabajo.

- **Historia del Internet.**

En 1960 Carl Licklider ideaba en un artículo que llevaba por nombre *Man-Computer Symbiosis* (Simbiosis Hombre-Computadora) la formación de una red para muchos usuarios a la cual bautizó como *thinking centers* (centros pensantes). En el mes de octubre de 1962 Licklider entró a trabajar en el Departamento de la Defensa de Estados Unidos, dentro del proyecto denominado ARPA *Advanced Research Projects Agency* (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados). El ARPA se encargó de construir una red computacional que pudiera resistir a los ataques nucleares entre Estados Unidos y la URSS (Riemann, 2007).

El primer paso para la elaboración de una red computacional fue el sistema de conmutación de paquetes que fue propuesto por Leonard Kleinrock en 1962 para su tesis de doctorado. La conmutación de paquetes permitiría la transmisión de información en paquetes sin necesitar una conexión permanente. Esta idea se llevó a la práctica en 1965 cuando Lawrence Roberts realizó una interconexión exitosa entre la computadora TX-2 en Massachusetts con el ordenador Q-32 en California gracias a una conexión telefónica (Riemann, 2007).

Después del éxito de la comunicación entre dos computadoras, Lawrence Roberts entró a trabajar en el proyecto ARPA, donde desarrolló junto con un grupo de colaboradores la construcción de una red con diversos nodos to-

mando como base las ideas de la conmutación de paquetes de Leonard Kleinrock. Tal red fue llamada ARPANET (Riemann, 2007).

En 1967 Roberts tenía la idea de realizar conexiones entre computadoras con grandes máquinas que estarían encargadas de administrar el tráfico entre las mismas; pero en una convención en la Universidad de Michigan, Roberts sostuvo una plática con un científico llamado Wesley Allison Clark quien le recomendó usar máquinas regulares que sirvieran como puente entre las computadoras. Estas máquinas tendrían el nombre de IMP *Interface Message Processors* (Procesadores de Interfaz de Mensajes) que cumplirían la función de los routers de hoy en día (Riemann, 2007).

En 1969 la empresa BBN Technologies proporciona a la Universidad de California, al Instituto de Investigación de Stanford y a la Universidad de Santa Bárbara en California computadoras con diferentes sistemas operativos que permitan conectarse con otras computadoras lo cual permite que el 29 de octubre de 1969 se hiciera la primera prueba de conexión de ARPANET entre la Universidad de Los Ángeles y el Instituto de Investigación de Stanford. La información que intentaron transmitir fue la palabra *login* que significa acceder, pero en un inicio solamente llegaron las dos primeras letras "lo". Una hora después gracias a ciertos arreglos se logró transmitir la palabra completa. Para el 5 de diciembre de 1969 los cuatro nodos ya estaban funcionando correctamente (Riemann, 2007).

A pesar del hallazgo era necesario mejorar diferentes aspectos de la transmisión de mensajes para lo cual se hizo necesario un patrón de los canales de comunicación. Diferentes grupos de científicos como el INWG, concluyeron con los denominados protocolos de red. Steve Crocker y sus colaboradores desarrollaron el protocolo NCP *Network Control Protocol* (Protocolo de Control de Red), que en 1983 fue sustituido por el protocolo TCP/IP (Riemann, 2007).

En 1971 se adoptó el carácter arroba (@) para los correos electrónicos, que sirve para dividir el nombre del usuario de la dirección del equipo. La ARPANET fue demostrada en el Congreso Internacional sobre Comunicación de Computadoras en 1972 en la ciudad de Washington, y rápidamente fue popularizada en los sectores académicos junto con el e-mail o correo electrónico (Riemann, 2007).

En 1973 se realizó el protocolo llamado FTP *File Transfer Protocol* (Protocolo de Transmisión de Archivos), que permitió pasar documentos mediante la ARPANET. Robert Kahn y Vinton Cerf buscaron una solución al problema llamado *Inter-Networking Problem* (Problema de Interconexión de Redes) utilizando sistemas abiertos con redes independientes, donde nacen los routers que son puertas de enlace entre conexiones (Riemann, 2007).

En 1976 Robert Melancton Metcalfe y David Boggs crean el sistema Ethernet en la compañía Xerox, que utiliza los cables coaxiales para la transmisión de información en menor cantidad de tiempo. En 1979 surge la USENET USEr Network (Red de Usuarios) creada por Tom Truscott y Jim Ellis, gracias a esta red se podían mandar mensajes de texto simple a grupos de noticias, con la aplicación de un conjunto de comandos Unix. En ese mismo año surge la *International Society* (Organización Internacional) que tuvo el cargo de promover el uso y acceso al Internet (Riemann, 2007).

En 1981 surge la BITNET (*Because It's Time Network*) que es una red universitaria de la Universidad de Nueva York y la de Yale que buscaba la transferencia de archivos mediante el correo electrónico. En el mismo año la *National Science Foundation* crea la CSNET (*Computer Science Network*), que busca facilitar las funcionalidades del e-mail. Entonces ARPA es renombrada DARPA y permite el acceso de CSNET y de ARPANET (Riemann, 2007).

En 1983 el protocolo TCP/IP se divide en dos partes: MILNET, el cual era para el uso del Departamento de Defensa de los Estados Unidos y ARPANET que fue destinado a la investigación. John Postel y Paul Mockapetris crean el DNS (*Domain Name System*) que es un sistema que permite localizar servidores con un nombre dominio (Riemann, 2007).

En 1984 se inventa la EARN (*European Academia and Research Network*) que es destinada a intercomunicar universidades europeas. En ese año también Thomas Daniel Jennings creó la FidoNet que buscaba la comunicación de boletines de noticias BBS (*Bulletin Board System*). William Gibson en el mismo año, crea el concepto de ciberespacio (Riemann, 2007).

En 1988 se presenta la primer infección con un virus gusano llamado Morris (en honor a Robert Tappan Morris quien lo elaboró) el cual bloqueó 6000 de 60000 servidores lo cual evidenció la falta de seguridad de DARPA, entonces dicha compañía creó el CERT (*Computer Emergency Response Team*) para la seguridad en la red (Riemann, 2007).

El mismo año Jarkko Oikarinen creó el protocolo de comunicación textual en tiempo real IRC (*Internet Relay Chat*). Que permite pláticas en tiempo real con otros usuarios que estuvieran conectados en la DARPA. En 1990 ARPANET fue sustituida por la NSFNet (Riemann, 2007).

- La World Wide Web

En 1991 Tim Berners-Lee inventa la WWW (*World Wide Web*) usando el lenguaje de marcas de hipertexto HTML (*HyperText Markup Language*), el protocolo de transferencia de hipertexto http (*HyperText Transfer Protocol*) y un software llamado navegador web o web browser. En el mismo año la red tuvo una apertura al uso comercial donde se ve ahora a la red como un recurso de desarrollo (Riemann, 2007).

Durante 1991 la red NFSNet empezó a enlazar a una velocidad de 45 Mbps y abrió Internet al uso comercial, tras eliminar las restricciones impuestas hasta entonces. Durante ese mismo año el gobierno de los Estados Unidos crea, con el respaldo del entonces senador Al Gore, el NREN (National Research and Education Network), una institución dedicada al desarrollo de Internet para aprovechamiento de los sectores industriales, educativos y gubernamentales (Riemann, 2007).

Para 1992 Internet tenía ya más de un millón de usuarios y en el mismo año se funda la Internet Society para fomentar el uso del Internet para fines de bienestar (Riemann, 2007).

Gracias a que se incluyen sitios web de Instituciones gubernamentales y de carácter mundial como la ONU, el sector empresarial empieza a invertir en Internet, lo que resulta en el nacimiento de buscadores de red como Yahoo y Netscape (Riemann, 2007).

En 1997 se inicia el sistema de registro de direcciones regionales llamadas IP, que permite ubicar a los usuarios mediante un número único por computadora (Riemann, 2007).

La creación de buscadores web o web browsers, fue lo que impulsó de manera importante el desarrollo económico de la red, ya que permiten espacios de publicidad de diversas compañías a cambio de que los usuarios hagan clic en sus páginas. Los mismos browsers facilitan medios de comunicación como el correo web, los foros de opinión, los espacios de publicación o Blogs y la promoción de redes sociales en línea.

La conexión telefónica de Internet es desplazada hoy por la banda ancha que es la transmisión de datos mediante modems en tiempo real, con una transmisión de datos que permite la transmisión de paquetes de información cada vez mayores, y desocupa la línea telefónica (http://es.wikipedia.org/wiki/Banda_ancha).

La facilidad de pago y los efectos gratuitos de la mayoría de las páginas permiten un número de usuarios cada vez mayor, quienes representan un mercado comercial y de opinión donde se transfieren datos, desde texto, hasta imágenes como videos y conversaciones en tiempo real.

El mercado se ha ampliado a páginas que cobran por ventas en Internet con portales famosos como E-Bay o Amazon, más páginas de almacenamiento fotográfico y de galerías de canciones, así como programas para bajar música en formatos diferentes como el mp3.

- **Medios de comunicación vía Internet.**

Los medios de comunicación vía Internet tal como su nombre lo indica son posibilidades de establecer contacto con otros usuarios de la web mediante texto escrito, voz, o cámara web.

a) **Correo electrónico.**

El correo electrónico o e-mail es un sistema de comunicación que existe desde la ARPANET y DARPANET, que permite localizar una bandeja de entrada de datos para un usuario en cierto dominio.

Su nombre viene del correo postal, donde se pueden recibir mensajes de texto, pero también archivos adjuntos como fotografías, imágenes en general, archivos de audio y de video.

Una dirección de correo electrónico, es el paralelo en Internet de la dirección de la casa de un individuo. La arroba @ es un carácter que divide el nombre del usuario del dominio en el que está inscrito. Por ejemplo luis@dominio.com (http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico).

El dominio es una empresa (generalmente un portal como Yahoo, MSN, Google) donde el usuario se inscribe llenando una ficha de datos, entonces el mensaje escrito por otro usuario irá a la base de datos del dominio para que el dominio envíe la cantidad de archivos a la bandeja de entrada del usuario en particular.

Existen en dos modalidades: gratuitos y de paga. Los gratuitos son los más usados por las personas que poseen un e-mail. Pero al mismo tiempo cada uno de ellos tiene la opción de actualizar su servicio mediante paga. Las ventajas que ofrece la paga son por lo general mayor capacidad de almacenamiento de archivos, y mayor peso de los datos que se pueden adjuntar en un solo mail.

Ahora la mayor parte de las compañías ofrecen como servicio de paga, el eliminar la publicidad de las páginas, ya que el bombardeo de la misma es excesivo hoy en día.

La mayor parte de los servicios de correo electrónico se ven asociados a algún sistema de mensajería instantánea parte del mismo dominio.

b) **IRC (Internet Relay Chat)**

El IRC es un protocolo para comunicación en tiempo real con mensajes de texto, en el que pueden participar dos o más participantes. Se maneja mediante canales que son salas de pláticas, donde tras instalar un programa

pueden acceder a servidores mundiales con charlas en distintos idiomas y de diferentes temas (http://es.wikipedia.org/wiki/Canal_de_IRC).

El IRC fue creado por Jarkko Oikarinen cuyo nickname (pseudónimo) es WiZ en 1988, pero no se hizo popular sino hasta que fue usado para un golpe de estado en la Unión Soviética en 1991, y también al ser usado por los Kuwaitíes en la invasión a Irak (http://es.wikipedia.org/wiki/Canal_de_IRC).

El IRC también es famoso por sus juegos online, que incluyen aplicaciones como Cuestionarios automatizados que brindan puntajes, que están hechos por programadores y que pueden ser hechos por los mismos creadores de los canales de Chat.

Los canales de Chat pueden ser creados por cualquier persona, y éstos tienen la capacidad de realizar actividades de moderación, que como su nombre lo indica pueden dirigir la plática mediante reglas, que incluyen desde amonestaciones hasta expulsiones de la charla.

El IRC es el pionero de la comunicación en tiempo real, existe desde ARPA-NET y ha perseverado hasta la WWW, sin embargo en la actualidad es desplazado de manera importante por la mensajería instantánea y por las salas de Chat.

c) Mensajeros instantáneos.

Los mensajeros instantáneos son programas que se instalan en las computadoras que trabajan con protocolos TCP/IP generalmente asociados a cuentas de correo electrónico o aplicaciones de servidores, que permite el intercambio de texto en tiempo real (http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea).

En la actualidad son los programas de mayor éxito para la comunicación en tiempo real. Un usuario necesita primero bajar un programa de la red e instalarlo, después crear una cuenta asociada a cualquier tipo de servidor que ofrezca dicho medio de comunicación como Yahoo Messenger, MSN Hotmail, ICQ, Skype, America Online Instant Messenger AIM, etc (http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea).

El usuario entra a dicho programa marcando un aviso de que está en línea, a disposición de chatear con otros usuarios. Los otros usuarios a su vez pueden ver quién está en línea y viceversa.

Los programas IM (Instant Messenger, Mensajería Instantánea) también permiten la personalización del estado a: conectado, ocupado, no disponible, lejos del teclado; o bien permanecer oculto como si no se estuviera en línea pero aún así poderse comunicar con las personas que están mostrando su estado como en línea y también hay opciones de personalización del esta-

do, donde los usuarios pueden marcar qué actividades están haciendo como "Me estoy bañando", etc.

El avance de los IM incluye una imagen llamada avatar. El avatar es una foto o imagen que aparece junto al pseudónimo o nickname del usuario del IM que puede ser personalizada por éste como lo desee.

De igual manera se pueden intercambiar datos como archivos adjuntos, que cumple la misma función del e-mail, se pueden transferir mp3, videos, fotos e imágenes.

La tecnología ha permitido aplicar ahora el uso de la cámara web y los micrófonos para sostener conversaciones de voz o bien estar viendo en tiempo real a la persona mientras escribe.

d) Cámara Web (Webcam)

La cámara web es una cámara digital en miniatura que captura imágenes (fotografías) y video sin sonido para una página web o para programas de mensajería instantánea o bien de grabación (http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_web).

La principal función de la webcam es la utilización de la misma en Internet como parte de los adelantos de la comunicación virtual en el medio, que busca acercar la comunicación online lo más que se pueda a la offline (o vida real).

La idea de las cámaras web surgió en el Departamento de Informática de la Universidad de Cambridge, gracias a que en 1991 Quentin Stafford-Fraser y Paul Jardetzky necesitaban ver cuál era el mejor momento para bajar por un café – dado que la cafetera estaba en el sótano – y de paso vigilar quiénes se acababan el café y no rellenaban la cafetera. Todos estos videos fueron hechos con una resolución de 128x128 píxeles. Dicho protocolo de video fue llamado XCoffee y cuando lo perfeccionaron lo sacaron a la venta como XCam en 1992 (http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_web).

El uso de la webcam se ha popularizado en los últimos años principalmente para la comunicación vía IM, pero también para propósitos de conferencias en línea y de vigilancia. El uso de éste aditamento comúnmente se acompaña de la utilización de micrófonos para captura de audio, para tener Videoconferencias o Videollamadas.

e) Foros de discusión.

Son páginas que pertenecen a un servidor que proporciona páginas para escribir o postear texto e imágenes basados en códigos HTML o BBCode principalmente ([http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))).

Los foros son creados por usuarios de la red que deciden solicitar un dominio dentro de un servidor para generar su propio foro que contiene dentro carpetas donde se pueden editar temas de discusión y subforos que tengan que ver con el mismo tema.

La moderación del foro es llevada a cabo por los mismos creadores del foro, quienes son llamados Administradores – que es el rango más alto – y con moderadores que tienen ciertas ventajas que los demás usuarios no tienen, que van desde borrar posts (mensajes), editar posts hasta bloquear o banear (expulsar) usuarios del foro por completo. También permite ver en el panel de administración quiénes están en línea, dónde están posteando y sus direcciones IP.

Al igual que los IM los foros pueden ser personalizados con un Nickname o Pseudónimo y con imágenes de avatar y firma. Dichos elementos permiten demostrar parte de la personalidad y gustos del individuo que esta posteando.

Los foros tienen formas de personalizarse también, como los emotíconos, la tipografía del texto y algunos tienen opciones de generar un perfil de usuario donde se pueden exponer los gustos principales de la persona y sus páginas web y dirección de e-mail e IM.

Dentro de estos foros la gente empieza a entablar discusiones sobre cualquier tema, que van desde cosas coloquiales hasta cuestiones científicas o bien de carácter erótico. En tales lugares la gente se conoce y por lo general intercambia direcciones de IM para agregarse y poder mantener contacto cada que coincidan online, también para la utilización de la cámara web, que es tan popular.

f) Cuartos de pláticas (Chatrooms)

Los chatrooms son paginas web que proporcionan un servicio de pláticas parecido al IRC solo que sin la necesidad de la instalación de un programa. Son ofrecidos por portales de búsqueda, y permiten el intercambio de mensajes de texto (http://en.wikipedia.org/wiki/Chat_room).

Las salas de Chat son uno de los lugares más populares para conocer gente en Internet y de los más mediatos ya que no se necesita instalar nada en la computadora lo que los hace bastante cómodos para la mayoría de los usuarios.

Los chatrooms son auspiciados por portales de búsqueda como Yahoo, Google, Starmedia, Terra, MSN, entre otros. Y también están llenos en su mayoría de publicidad lo cual sostiene el carácter gratuito de dichas interfaces.

Dada la gran cantidad de usuarios de las salas de Chat, el contenido de las pláticas rara vez es moderado, sino que se tienen moderadores automáticos que prohíben la escritura de ciertas palabras asociadas a ofensas, contenido sexual explícito y normas generales de la *netiquette*; que sacan automáticamente a los usuarios que rompan dichas reglas (Kollock & Smith, 1999).

La mayoría de los chatrooms ofrece la opción de las ventanas de Chat privadas, donde cualquier usuario puede seleccionar a un usuario en particular para chatear con él en una ventana aparte de la página principal donde están chateando todos los usuarios.

De igual manera la mayor parte de las personas que aquí se reúnen piden las direcciones de IM para tener contacto posteriormente.

Los temas de los chatrooms son variados, pero los más populares son los de ocio, temas de entretenimiento, sexo, tendencias sexuales, edades o países.

g) Buscador Web (Web browser).

Los buscadores o navegadores web son páginas de Internet que son directorios de páginas de Internet sobre determinado tema. Como su nombre lo indica en ellos existe una barra de búsqueda donde el usuario teclea cualquier tema o palabra que esté buscando y de inmediato el buscador encuentra páginas relacionadas al tema en toda la WWW (<http://es.wikipedia.org/wiki/Browser>).

Permite visualizar páginas web con todos los recursos que esto implica como: visualización y carga de imágenes, texto, música y aplicaciones multimedia como juegos y videos entre otros.

La mayor parte de los buscadores tienen también un buscador de imágenes bajo el mismo sistema de la barra de búsqueda que otorga un extracto de las imágenes encontradas en la WWW sobre determinado tema.

Todas estas páginas son de carácter gratuito pero están llenas de anuncios que permiten su manutención, de igual manera el ranking (jerarquía) en que son mostradas las páginas web relacionadas a la búsqueda del usuario tienen que ver con los índices de popularidad y de inversión en dinero dentro de la web.

La mayor parte de éstas páginas como se ha mencionado con antelación buscan un servicio de paquetería completo para que el usuario tenga, chats, blogs, programas de mensajería instantánea y de publicación de fotos en un solo lugar.

El primer web browser fue inventado en 1990 por Tim Berners-Lee, tras éste fueron surgiendo muchos sin éxito marcado hasta la formación de Netscape

Navigator, que superó en velocidad a la mayor parte de los demás programas.

El Internet Explorer (antes llamado Spyglass Mosaic) es el buscador de Microsoft (la empresa más grande de software computacional a nivel mundial) que ha logrado desbancar a Netscape. Ante la pérdida de popularidad de Netscape, la corporación que auspició el buscador comenzó con el proyecto Mozilla Firefox que es el buscador de competencia principal del Internet Explorer. Cada uno de los buscadores pretende jalar más usuarios para recibir mayor ingreso por número de clicks en la propaganda comercial, y buscar páginas en menor cantidad de tiempo sin ser un programa pesado (<http://es.wikipedia.org/wiki/Browser>).

h) Bitácoras en línea (Blogs)

Las bitácoras en línea son páginas web dentro de un dominio que pueden ser obtenidas por cualquier usuario de manera gratuita, donde las personas publican contenidos personales, principalmente de texto (<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>).

Los blogs son diarios online que utilizan las personas para publicar cualquier tipo de información que les plazca. De igual manera permiten la utilización de avatares, y personalización de los mismos mediante el diseño de la página web con estilos predeterminados o templates, que permiten cambiar la apariencia de la página al gusto personal del usuario.

También permiten la utilización de enlaces o links a otras páginas web para promocionarlas. De igual manera se pueden postear imágenes o crear galerías de sonidos con aditamentos de reproducción de mp3 y aplicaciones de juegos y actividades recreativas con implementos gratuitos.

Los escritos que se publican dentro de las páginas – llamados entradas – pueden ser leídos por un rango de usuarios que permita el autor, ya sea para el público en general o bien para un grupo restringido de usuarios mediante contraseñas. El propósito principal de esto es que los usuarios escriban una retroalimentación a las entradas en un área de comentarios para cada una de éstas.

Las comunidades de blog de igual manera permiten la interacción de los usuarios y promueven los blogs que se están actualizando para promocionarlos dentro del mismo portal que ofrece los servicios.

Los blogs tampoco se salvan de la mercadotecnia, ya que gracias a los sistemas de pago y depósito vía Internet los publicadores de blogs pueden elegir poner propaganda comercial en éstos para ganar cierta cantidad monetaria por cada clic que reciban.

Los primeros blogs eran parte de páginas de carácter educativo pero se fueron extendiendo a usuarios regulares gracias a los web browsers.

Los más famosos hoy en día son Blogger de Google y LiveJournal entre otros. Los diarios han recibido cambios en las modalidades dependiendo del tipo de ventajas que ofrecen.

En los últimos años las páginas de blog de imágenes han tenido gran éxito. Estas páginas permiten a los usuarios postear una imagen con un texto descriptivo bajo de éstas permitiendo calendarizarlas y generar slide shows (tiras de muestra de éstas imágenes) siendo entre las más famosas MetroFlog y Fotolog.

i) Servicios de Red Social.

Los servicios de red social como su nombre lo indica son páginas que se dedican a la construcción de comunidades online donde las personas mediante perfiles y foros de opinión principalmente comparten sus opiniones y gustos entre otros contextos media (http://es.wikipedia.org/wiki/Servicios_de_red_social).

Los servicios de red social, intentan incluir todos los servicios previamente mencionados, lo cual ha acrecentado su popularidad en la última década. En tales páginas web los usuarios crean un perfil donde pueden incluir aditamentos de música, y galerías de imágenes, así como listas de amigos que permite contactarlos de manera rápida para dejar comentarios en los perfiles.

De igual manera contienen servicio de mensajería privada o e-mails dentro del mismo dominio únicamente. Algunos tienen servicios de mensajería instantánea y la mayoría tiene la opción de tener un diario o blog.

Dentro del perfil el usuario coloca un avatar y tiene un nickname más cierto tipo de categorías asociadas comúnmente a la descripción de su personalidad, sus gustos de música, lectura, películas y programas de TV entre otras opciones.

También la gran mayoría de los servicios de red social, permiten crear foros de opinión y discusión sobre determinados temas, donde los usuarios pueden interactuar y conocerse, muchos de los mismos intercambian direcciones de e-mail y IM para estar en contacto continuo.

Dado el creciente uso de éste tipo de páginas la privacidad se vuelve un tema importante, entonces los portales ofrecen el servicio de bloquear o restringir la visión de los perfiles de los usuarios solamente a las personas que se encuentren en la lista de amigos del usuario que se acepta de manera manual y personal.

También el bombardeo de la mercadotecnia se hace bastante evidente, especialmente para las industrias de la radio, televisión y cine. Muchas compañías disqueras hacen perfiles de artistas para que sus fanáticos se pongan en contacto con los artistas y les dejen mensajes, también ahí anuncian sus tours y la salida de sus discos, más el ofrecimiento de un adelanto de sus canciones o videos.

Por otro lado también se anuncian programas de televisión, películas a salir y programas de radio que incluso pueden escucharse gracias a reproductores multimedia en tiempo real.

Así como se usan estos medios para promocionar cuestiones de la farándula, de igual manera muchos usuarios utilizan estos medios para darse a conocer, promocionando sus piezas musicales, arte, fotografía y textos.

Las redes sociales más famosas son aquellas que incluyen temas en general, tales como MySpace o Hi5 entre otras.

Sin embargo, existen comunidades destinadas solamente a cierto tipo de actividades como por ejemplo YouTube, una página con alcance a nivel mundial donde los usuarios interactúan y cargan videos a la red para que puedan ser vistos en cadena mundial.

Otras páginas se especializan en contenido artístico y de fotografía como DeviantArt y Flickr, las cuales aparte de permitir posteo de imágenes, videos y fotografías, ofrecen el servicio de impresiones fotográficas en lienzos, papel fotográfico y en objetos como calendarios y tazas. Todo esto permite una ganancia al portal y además reditúa a los artistas.

Muchas otras comunidades están dedicadas también a la vida virtual, que son comunidades que tienen actividades parecidas a la vida real con valores monetarios ficticios en línea. Tales sitios web ofrecen la posibilidad de crear avatars de muñecos multimedia, que pueden diseñar con color de ojos, piel y estilo de cabello al gusto del usuario. Una vez dentro de tales comunidades, los usuarios reciben dinero virtual (que no tiene valor alguno en el mundo offline o en otras páginas web) para comprar aditamentos para sus avatars, como ropa, coches, muebles para sus casas virtuales y comida para mantenerse sanos.

El dinero se obtiene gracias a juegos en línea, posts escritos en los foros de opinión, y posts de comentarios en los perfiles de los usuarios. La mayor parte de estos sitios se mantienen gracias a la publicidad y también gracias a la edición de artículos de vestimenta (principalmente) para los avatars en tiempo limitado que se adquieren con dinero real. Los usuarios donan dinero real a los sitios para obtener artículos virtuales. Gracias al tiempo limitado de tales artículos su precio aumenta con el tiempo en dinero virtual lo que les permite comprar otros aditamentos.

Tal manejo de dinero virtual y real, crea un sistema de economía amplio de carácter virtual dentro cada sitio web de acuerdo a la moneda que se maneja, lo cual crea especial interés en los usuarios dado su gran parecido a la vida real.

Los sitios de vida virtual, generalmente son asociados para usuarios juveniles e infantiles siendo de los más famosos Gaia Online, Neopets, Menewsha entre otros.

j) Juegos de Rol Multijugador Masivo Online (MMORPG)

Los juegos de rol MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games) son comunidades en línea de videojuegos que permiten que distintos usuarios online combatan entre sí en el tema de un juego de mundo virtual (<http://es.wikipedia.org/wiki/MMORPG>).

En estos juegos se crean avatars o personajes que juegan determinado papel en la historia donde se puede escoger sus poderes, sus armas, sus habilidades, su apariencia, ropa y nombre. El interés de estos juegos es que vayan adquiriendo habilidades y aditamentos para sus avatars conforme avancen en el juego.

Tales juegos son comunidades en línea de usuarios que se conocen, crean alianzas, estrategias de ataque y movimientos coordinados para ganar. La mayor parte de estos juegos son de 24 horas, es decir que aunque los usuarios estén dormidos el juego sigue y pueden ser atacados mientras ellos están offline y cuando éstos entren en línea pueden descubrir que sus muñecos han sido asesinados, saqueados o destruidos así como sus pertenencias.

Al igual que los demás sitios tienen moderadores que dirigen y regulan como en los sistemas de foros de opinión el juego de los usuarios y que ayudan a resolver dudas para los de nuevo ingreso. Estas páginas web se mantienen gracias a la colocación de anuncios publicitarios y gracias a la venta de aditamentos para el juego con dinero real, lo que crea una economía interna de relación con el dinero real y el dinero virtual.

Algunos juegos de rol no son de carácter gratuito entonces, los usuarios deberán pagar una cuota mensual para poder jugar. Entre los más famosos juegos estan Ragnarok, Dungeons and Dragons, zOMG, Tales of Pirates y Flyff entre otros.

El estudio de éste tipo de comunidades que genera alianzas de usuarios, técnicas, estrategias, construcción de aldeas y economía, ha captado de manera especial la atención de psicólogos, sociólogos y economistas, ya que son un ensayo de una creación social. El comportamiento en tales sitios es muy similar al de la vida real, más aún desde que se involucra dinero en esto (<http://es.wikipedia.org/wiki/MMORPG>).

Posiblemente el éxito de estas comunidades no solamente sea la situación de la creación de avatars sino la participación activa en una historia que puede ser de diferente temática como épica, de vampiros, de carácter galáctico-futurista, mágico entre otros. La única dificultad de éstos programas es que la mayor parte requiere de la instalación de un juego que por lo general pesan mucho en tamaño para las computadoras, y jalen recursos de memoria ROM y RAM que pueden alentar las computadoras, especialmente la conexión a Internet, por lo cual las conexiones telefónicas no son suficientemente rápidas para cargar el juego en tiempo real, por lo que la mayor parte de los usuarios y jugadores en estos sitios tienen conexión de banda ancha (<http://es.wikipedia.org/wiki/MMORPG>).

k) Listas de correo para fanáticos (Fanlistings).

Las listas de correo para fanáticos o fanlistings son páginas web elaboradas por usuarios para juntar adeptos a determinado tema que puede ser de cualquier índole (principalmente fanáticos a programas de televisión, películas, actores, caricaturas, músicos, etc.) para que se haga una lista de e-mails de cada uno de los fanáticos en todo el mundo (<http://en.wikipedia.org/wiki/Fansite>).

Las listas de fan, están registradas en su mayor parte en el dominio www.fanlistings.org que es un sitio que busca citar a manera de directorio a todas las páginas donde se encuentran listas de fanáticos al respecto de un tema.

La estructura de las páginas web de este tipo es muy similar. La mayoría incluye una página principal con una breve reseña del propósito de la página, una galería de botones (imágenes para linkear el sitio web que se pueden colocar en otras páginas web como blogs y perfiles de redes sociales para la promoción de la misma) y un apartado donde se encuentra la lista de correos electrónicos de los fanáticos al tema a tratar separados por país donde se ubican.

En cada una de las listas se incluye un nickname, la dirección de correo, la edad y la página web personal en caso de poseerla.

Estas páginas permiten la identificación de personas que tienen los mismos gustos o que comparten al menos uno para que puedan mantener contacto posteriormente mediante e-mail o IM.

- **Personalización de los medios de comunicación en Internet.**

Cuando los medios de comunicación en Internet empezaban con los pioneros: el correo electrónico y el IRC, la personalización de los medios era cuestión solamente del color de la letra y en ciertos casos la tipografía. Con los adelantos en la transmisión de imágenes y datos desde el cable ethernet y

la formación de la WWW, la personalización es algo que es común y atractivo.

La tendencia del Internet como se puede observar es la de avanzar la tecnología implícita en el medio a tal grado que sea lo más parecido a la vida offline; especialmente en lo que a telecomunicaciones se refiere.

Algunas de las posibilidades de personalización son:

a) Pseudónimo (Nickname)

Un pseudónimo es un nombre que se establece como alias en lugar del nombre original del usuario. Será la manera en que es conocida una persona en un medio de comunicación en Internet (<http://en.wikipedia.org/wiki/Nickname>).

Los nicknames al igual que los otros medios de personalización indican los gustos de las personas, muchos se ponen el nombre en honor a su artista preferido o a algún personaje que admiren. Un número muy reservado de personas utiliza su nombre real, dada la necesidad de la seguridad en Internet.

Los pseudónimos se utilizan en todos los medios de comunicación, desde el e-mail hasta las redes sociales en línea. En ciertos protocolos como los foros o los programas IM el nickname puede ser personalizado con un mensaje personal al lado, o bien agregarle distinta tipografía y color.

El uso del nickname es parte de la creciente necesidad de seguridad y anonimato en la red (Kollock & Smith, 1999).

b) Avatars

Un avatar es una imagen, que representa a un individuo en un medio de comunicación para su identificación.

El término proviene de la religión hindú para representar las reencarnaciones, pero se comenzó a utilizar para el Internet gracias a la novela de ciberpunk llamada Snow Crash del autor Neal Stephenson. En tal novela los avatars son simulaciones humanas virtuales ([http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(sociedad_virtual\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(sociedad_virtual))).

Hay diferentes tipos de avatars dependiendo del medio en el que se utilicen.

En los foros de opinión, los avatars son imágenes generalmente de 150 x 150 píxeles de resolución, que son acompañadas del pseudónimo, al mismo tiempo dentro de los foros hay una opción que puede acompañar al post que es la firma.

Las firmas al igual que los avatars son imágenes, pero de mayor resolución que el avatar, no tienen un tamaño estándar sino que varían de acuerdo al foro. En la firma también se puede incluir texto (Kollock & Smith, 1999).

Los servicios de IM, también tienen un avatar, muchos de ellos están asociados a otras páginas web especializadas en proporcionar avatars animados que pueden ser personalizados, con distintos cortes de cabello, color de piel y ojos para que se parezcan al individuo real.

La finalidad de los avatars y las firmas en los foros, principalmente es una demostración de lo que le interesa a la persona, no necesariamente son fotos de los usuarios, sino también pueden ser imágenes de sus artistas preferidos u otro tipo de aficiones que ayudan a que otros usuarios identifiquen de manera no escrita sus gustos.

En los juegos de rol MMORPG los avatars son bases de muñecos personalizables, es decir, existe un diseño de un cuerpo humano (en algunos sitios como Neopets son animales) que se personalizan al gusto de la persona. Se pueden asignar diferentes tipos de corte de cabello, diseño de ojos y ropa, todos ellos disponibles en diferentes colores. La mayor parte de las comunidades de vida virtual desean que el usuario interactúe en los distintos medios de la página para ganar dinero virtual con el cual podrán comprar más aditamentos para su avatar como ropa o diferentes cortes de cabello, mascotas, etc.

La tendencia en estos juegos al igual que en los avatars de IM y foros, es mostrar una imagen representativa a los demás usuarios, pero no es obligatorio que se parezcan al usuario, sino que pueden ser meramente fantasiosos o bien ser vestidos en honor a algún artista o personaje de su preferencia.

Algunos juegos MMORPG tienen muñecos prediseñados que están de acuerdo a la temática del juego donde la finalidad principal es tener un armamento o poderes especiales para el juego.

Los servicios de red social online también utilizan los avatars de diferentes tamaños que aparecen cada que los usuarios postean comentarios en los perfiles de los demás usuarios.

Como se puede entender los avatars son una parte crucial para dar una representación a quién está escribiendo un mensaje, una imagen que genera una visión de lo que le gusta o cómo podría verse el autor de los posts.

e) Emoticonos

Son caracteres de texto o imágenes creados para representar emociones. En un inicio solamente se representaban las imágenes básicas, pero ahora

existen grandes variedades de imágenes sustituyendo al texto en medios como los foros, los chats y los IM (<http://es.wikipedia.org/wiki/8->).

Los caracteres que representan emociones se escriben con el teclado en medios donde no se encuentran smileys. Por lo general es necesario imaginarlos volteados para detectar la imagen que están representando.

La palabra emoticono es un neologismo que surge de las palabras emoción e ícono (<http://es.wikipedia.org/wiki/8->).

Algunos de los emoticonos de texto más populares son:

Tabla 1. Emoticonos más comunes.

(Tomado de <http://es.wikipedia.org/wiki/8->).

Emoticono	Significado
	Sonrisa (smiley)
	Risa
	Tristeza
	Sacando la lengua
	Llora
	Susto o asombrado

	Muy asustado o muy asombrado
	Sonrojado/a me sonrojas
	No dice nada, se ha quedado mudo
	Guiña un ojo
	Lleva gafas/sabiondo
	Lleva una gorra
	Sorpresa
	Relamiéndose
	Disgustado
	Mujer con moño
	Santo, inocente
	El Papa
	Payaso
	Punk
	Con boina

	<p>Vampiro</p>
	<p>Pensativo</p>
	<p>Ojos llorosos</p>
	<p>Cara enojada</p>
	<p>Mostrando los dientes</p>
	<p>Ojitos felices</p>
	<p>Carita Feliz</p>
	<p>Apenado</p>
	<p>Osama</p>
	<p>Alegre</p>
	<p>No entiendo</p>
	<p>Muy sorprendido</p>

	Sorprendido
	Desconcertado
	Loco
	Escuchar música
	Esto... o sospecha
	Cara normal
	Risa, ironía
	Que rollo o que pena.
	Sin palabras o vergüenza ajena
	Cuñaaaaoooo!!
	Carita tierna
	Besito
	Levanta el dedo corazón (Seña obscena)
	Muerto
	Maravillado

	Córazón
	Babear
	Besito
	Guiñando un ojo
	Sonrojado
	Sacando la lengua apretando los ojos (burla)
	Rico o que quiere dinero
	Como una flor
	Con sombrero chino

Gracias a los adelantos de la comunicación online la mayor parte de los medios ahora ofrecen la opción de incluir emoticonos animados, o smileys (que proviene del inglés smile que significa sonreír) ([http://es.wikipedia.org/wiki/8-\)](http://es.wikipedia.org/wiki/8-)).

La finalidad principal de los emoticonos es dar a entender el estado de ánimo del autor del mensaje. Esto demuestra la necesidad creciente de la expresión sentimental del usuario, representan la libidinización de la palabra vacía. Los emoticonos de texto son limitados a los caracteres del teclado mientras que los smileys pueden ser de cualquier ya que son archivos diferentes en formatos de imagen.

Los smileys tienen una aceptación general, por lo cual existen dibujantes y animadores que sacan paquetes enteros de imágenes de cierto personaje caricaturizado por lo general, expresando las emociones que se desean denotar. Los sujetos pueden personalizar sus mensajes del IM o foros con los paquetes que ellos carguen a su computadora. De manera muy importante los usuarios ahora pueden tener diferentes paquetes de smileys lo cual también ayuda a hacer más exclusivo el diseño y uso de los mismos.

- Seguridad y privacidad en Internet.

El Internet es un medio que es caracterizado por el anonimato; lo que permite a los usuarios realizar conductas sin que los demás se den cuenta.

A lo largo de los años los cibernautas se han dado cuenta de que mientras más datos reales publiquen en Internet sobre sí mismos, más estarán expuestos a ser localizados por personas que pueden extorsionarles, perseguirlos o dañarles de algún modo.

Como se mencionó con antelación el uso del nickname y de los avatars con imágenes que no sean la foto del usuario, son prácticas muy comunes.

La seguridad y la privacidad en Internet se han convertido en una necesidad creciente, por lo cual los diferentes buscadores y portales que ofrecen servicios de comunicación entre usuarios, al igual que ofrecen opciones para mostrar datos personales, recomiendan limitarse y tomar precaución en la exposición de los mismos. Muchos de estos sitios web también ofrecen opciones de privacidad.

Las opciones de privacidad, no son otra cosa sino la restricción del acceso al material que los usuarios publican en Internet, como sus nombres reales, dirección de correo electrónico e imágenes. La mayor parte de las comunidades en línea como los foros, los IM y las redes sociales online, permiten la obtención de una lista de admitidos o bien amigos, a quienes se les puede mostrar el contenido personal y restringir la vista de dicho contenido a todo aquel que no esté en la lista de amistades o contactos del sujeto.

Las páginas web de publicación también ofrecen éste servicio, restringiendo el acceso a las personas mediante direcciones de correo o bien con el establecimiento de una contraseña. Los usuarios que deseen ver tal contenido deberán introducir una contraseña. Tal es el caso de diversos sitios de blog o de muestra de material artístico.

Dada la oportunidad mundial de acceso, el Internet es un excelente medio para promover el arte, los escritos, artículos en venta y música que los usuarios tienen y crean, pero cualquier persona puede "robarlos" y mencionarlos como parte de su autoría.

Los derechos de autor de cada país regulan el contenido que se publica por un pago, pero existen ciertas licencias en línea que permiten registrar los archivos mediante un código de respeto de uso y reproducción, como por ejemplo la empresa Creative Commons. La mayor parte de los sitios web que contienen material original ofrecen ciertos frenos para el acceso, uso y reproducción de la obra, así como la imposibilidad de copia o descarga del mismo.

Sin embargo, la extorsión y el robo de material original no son los únicos problemas del Internet, también existe el peligro de los virus.

Un virus es un software malicioso o malware, que ataca diversos sectores de la computadora, obstruyendo su funcionamiento correcto. El daño de los virus puede ir desde mensajes que aparecen en la pantalla convirtiéndose en molestos, hasta el cese total del funcionamiento de la computadora.

El primer virus fue llamado Creeper y fue hecho en 1992 por Robert Frankie Morillo. El virus mostraba un mensaje en la pantalla que decía "I'm a creeper... catch me if you can" (Soy una enredadera... atrápame si puedes). En contraposición a dicho programa se creó uno llamado Reaper que solucionaría el problema (http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico).

Los virus han ido evolucionando con el paso de los años y también los programas para contrarrestarlos (antivirus). Sin embargo éstos presentan un peligro latente en los contenidos de las páginas web, ya que se pueden transmitir vía correo electrónico, descargas de material, acceso a links (principalmente publicitarios) y vía IM, entre otras formas.

Ahora con el bombardeo publicitario y el auge de los portales de venta y compra en Internet, el sistema de tarjetas de crédito y débito para pagar los artículos; los robos y extorsiones monetarios no se han hecho esperar. Para este fin se han construido los programas espías o spyware.

Los spywares son aplicaciones ocultas de software que registran los movimientos de un usuario y lo que tecléa en la computadora, y estos datos son regresados a una base de datos de manera automática sin que el usuario sepa de la existencia de tal programa en su computadora (http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas_antiesp.C3.ADas).

Los datos que se obtienen con los spywares son direcciones de IP, contraseñas, nicknames, números de cuentas bancarias, nips de tarjetas de crédito entre otros. Todos los spywares son considerados un tipo de virus, que son contrarrestados con programas anti-espías, que comúnmente son aparte del antivirus (http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas_antiesp.C3.ADas).

Internet es una comunidad en línea verdaderamente que no hace sino emular la vida offline pareciéndose a esta cada vez más. Las relaciones que se sostienen en ella representan una fracción de la sociedad que a su vez obtiene satisfacciones y displaceres, con medios que parecieran ser seguros pero que a la vez tienen sus amenazas.

- Estadísticas recientes sobre el uso del Internet en México.

La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), se dedica a potenciar el uso del Internet en México, y realiza estudios nacionales de estadística del uso del mismo medio, más otros asociados como el uso de celulares y consolas de videojuegos asociadas a la conexión del Internet.

El estudio más reciente es el "Estudio AMIPCI 2007: Usuarios de Internet en México y uso de nuevas tecnologías", del cual a continuación se presentan tablas relativas al tema de la presente tesis – cabe mencionar que existen muchos más datos, que no se mencionan porque no atañen al interés del presente escrito.

Tabla 2. Datos sobre infraestructura tecnológica en México del año 2007.

(Tomado de

<http://www.amipci.org.mx/estudios/temp/EstudioAmipci2007UsuariosdelInternetenMexicoUsodeNuevasTecnologias-0774881001231460148OB.pdf>).

Hay 8.7 millones de computadoras con acceso a Internet en México de las 14.8 millones existentes en el país; es decir 59% de las computadoras personales en México están conectadas a Internet.

55% de las computadoras conectadas a Internet se encuentran en los hogares, el otro 45% se encuentran en las empresas.

Hay una tasa de crecimiento de acceso a Internet de 22.4% anual.

El 78% de las computadoras conectadas tiene acceso con velocidad de Banda Ancha. La tasa de

crecimiento anual de la adquisición de la Banda Ancha fue del 48.3%.

Tabla 3. Datos sobre los internautas mexicanos del año 2007.

(Tomado de

<http://www.amipci.org.mx/estudios/temp/EstudioAmipci2007UsuariosdelInternetenMexicoUsodeNuevasTecnologias-0774881001231460148OB.pdf>).

Hay 22.7 millones de internautas en México.

19.08 millones de internautas de 13 años en adelante en zonas urbanas.

1.8 millones de internautas de 13 años en adelante en zonas no urbanas.

1.6 millones de internautas de 6-12 años en zonas urbanas.

22.7 millones de internautas mayores a 6 años a nivel nacional.

La tasa de penetración nacional al Internet es de 24.6%.

12.75% de crecimiento de internautas desde el año 2005-2007.

Tabla 4. Datos sobre el uso de nuevas tecnologías del año 2007.

(Tomado de

<http://www.amipci.org.mx/estudios/temp/EstudioAmipci2007UsuariosdelInternetenMexicoUsodeNuevasTecnologias-0774881001231460148OB.pdf>).

67% de los internautas han subido un video o una foto a una página de Internet.

Youtube es la página más utilizada para subir fotos o videos. (Youtube 27%, Yahoo Photos MSN Soapbox 9%, Google video 9%, Yahoo videos 3%, Flickr 2%, Otro 33%).
 57% de los internautas mexicanos tienen una página personal.
 MySpace es la página personal que más mexicanos dicen visitar.
 44% de los internautas mexicanos han participado en un foro de discusión.
 77% de los internautas mexicanos han leído un blog o bitácora personal.
 38% de los internautas mexicanos tienen un blog o bitácora personal.
 66% de los internautas mexicanos conocen las redes sociales.
 Google es el buscador que usan los internautas con mayor frecuencia.
 92% de la población encuestada considera al Internet el medio más indispensable, incluso arriba del celular y la televisión.
 96% de los internautas mexicanos utilizan la mensajería instantánea. 67% de éstos lo usan diario. Solo 4% de la población no utiliza mensajero instantáneo.
 96% de los internautas que usan mensajero instantáneo, muy frecuentemente utilizan MSN.
 76% de los internautas que usan mensajero tienen más de 50 contactos en su mensajero.
 El 61% de los internautas utiliza el mensajero instantáneo para comunicarse con sus amigos
 38% para familiares, 36% para cuestiones de trabajo y 21% para conocer personas.
 El 64% de los internautas que utiliza el mensajero instantáneo chatea con ciudadanos mexicanos.
 El 79% de los internautas utilizan el envío de archivos por el mensajero instantáneo más el 69% utiliza más los smileys o emoticones, el 44% utiliza más el chateo múltiple o conferencia.

Tabla 5. Datos sobre el perfil demográfico del internauta en el año 2007.

(Tomado de

<http://www.amipci.org.mx/estudios/temp/EstudioAmipci2007UsuariosdelInternetenMexicoYUsodeNuevasTecnologias-0774881001231460148OB.pdf>).

54% de la muestra son hombres y 46% son mujeres.
 58% de la muestra tienen entre 18 y 34 años. Menos de 18 un 25%. De 25 a 34 años un 26%.
 De 35 a 44 años un 11%. De 45 a 99 años un 6%.
 21% de la muestra son del Distrito Federal, siendo los otros estados predominantes: Edo. de México 11%, Jalisco 7%, Veracruz 6%, Nuevo León 4%.
 46% de la muestra son estudiantes, 32% son empleados, 15% son trabajadores por cuenta propia, 4% son amas de casa, 2% son desempleados, 1% son jubilados.
 28% de la muestra tienen licenciatura o mayor grado, 18% hasta preparatoria, 14% hasta secundaria, 13% licenciatura incompleta, 8% carrera técnica, 8% preparatoria incompleta, diplomado o maestría 4%, primaria completa 4%, secundaria incompleta 3% y con carrera comercial 3%.

- El posmodernismo y el uso del Internet.

La indiferencia no se identifica con la ausencia de motivación, se identifica con la escasez de motivación, con la <<anemia emocional>>.

Riesman.

El posmodernismo se toma como la época artística, histórica, social y cultural que sucede desde la década de los setentas en el siglo XX hasta la fecha. El término se popularizó a partir de un texto de 1979 de Jean-François Lyotard llamado "La condición posmoderna".

Existen ciertas condiciones en común en todos los rubros de la posmodernidad, como la falta de la unificación del pensamiento, una economía consumista, la existencia de mensajes sueltos en grandes cantidades – lo cual amenaza con restar importancia al significado de estos –, alejar al receptor de la realidad y mantenerla como propia, la vida es pública y la intimidad se desvanece en los medios telemáticos como el Internet, o la televisión con los reality shows, se busca lo mediato, se busca lo fácil, se busca lo personal y no lo social, existe falta de ideales y de valores culturales, los sujetos olvidan las enseñanzas históricas, el cuerpo y lo que atañe al sujeto es lo más importante, hay más emotividad e intercambios sociales en medios satelitales como el Internet, y hay pérdida de los poderes públicos, entre otras características que menciona el movimiento (<http://es.wikipedia.org/wiki/Posmodernismo>).

Gilles Lipovetsky trata a fondo las características del hombre posmoderno, donde define el sinónimo de esta era como "La era del vacío". Él comenta que la sociedad posmoderna promueve la personalización en una individualidad, dejando de lado el colectivo, transformándose todo en la indiferencia pura. Los valores sociales realmente se pasan por alto y la justicia no es un valor importante al igual que la verdad. Ahora todo está designado a la personalización, todo debe ser a la medida de uno y destinado a la comodidad (Lipovetsky, 1988).

La masa consumista se hunde entonces en el fenómeno de la globalización sin importar lo que se tenga, simplemente lo que importa es estar al último grito de la moda. La vanguardia cultural siempre obedece a la conexión mundial despersonalizada, en medios que permiten sentir al individuo que está conectado a todos, pero realmente no sale de su casa, gracias a los medios – como el Internet.

Pareciera ser entonces que lo importante del posmodernismo – dada la pérdida del interés trágico por el presente, el futuro y el aprendizaje del pasado; la creencia en las leyes y en los valores sociales en común – es el humano y su liberación.

Mientras más personal sea el mundo en el que vive el sujeto, más vacío se encuentra porque nadie encontrará un ser equiparable para cohabitar en dicho espacio tan específico. Ni siquiera los medios globalizados son masificados, sino que todo se invade por la personalización.

Por ejemplo la mayor parte de los sujetos ciudadanos poseen un celular, pero intentan personalizar el medio mediante los tonos de llamada, o las imágenes de fondo de pantalla. De igual manera las computadoras son personalizadas cuando sus dueños les asignan sonidos y programas, contraseñas para encriptar todo aquello personal y oculto para que no sea accesible para el resto de las personas. El sujeto posmoderno se ha apropiado de su mundo y le protege celosamente mediante la utilización de las máquinas. La nano

tecnología, es una fascinación, todo lo pequeño. Es humorístico, porque mientras es más pequeño es más complejo. La tecnología se ha unido al objeto y al sexo. La tele, el Internet, los celulares, los videojuegos, están atados al hedonismo. La globalización es una condensación de los deseos en la palma de la mano (Lipovetsky, 1988).

Se busca generar al sujeto como un ser telemático por medio de los aparatos, una persona puede tener música consigo siempre, ya no como antes que era necesario llegar a casa para escuchar un disco, sino que ahora los reproductores portátiles llevan la música a todos lados. El posmodernismo es la era de lo portátil y por lo tanto de lo siempre presente. Si todo se puede llevar con el sujeto, entonces el sujeto jamás deja de existir en los medios. Lo imaginario busca tornarse real en este vacío.

La apatía por las instituciones es permanente, ya no se cree en el matrimonio cuando la tasa de divorcios aumenta progresivamente, entonces los medios ayudan a galvanizar esta apatía e indiferencia para la sobrevivencia del hombre.

Como el sujeto es lo más importante para el sujeto mismo, la era psicológica está en su completo auge, el narcisismo planteado por Lipovetsky busca que el sujeto sea feliz y que viva sin ataduras, y que se libere por completo de todo lo que le molesta. Así como los medios se vuelven masificados también la imagen, el sujeto está en todos los medios y la personalidad íntima es ahora del dominio público. Viene la era de los reality shows, del Internet y los diarios online y los blogs. Todo el cuerpo está a disposición de todas las experiencias posibles y la personalidad es algo que se debe vomitar y no recelar del daño exterior (Lipovetsky, 1988).

El desapego emocional entonces se convierte en la primicia, desaparecido el valor de las instituciones ahora todo se concentra en el yo, y todo debe ser una incapacidad de sentir lo trágico. Si alguien muere, no se debe sufrir sino asistir con el tanatólogo. Todo es una huida del sentimiento.

La cultura ahora se encuentra digitalizada. Todo está al alcance de los dedos, y esto no hace sino aumentar la fascinación del hombre por crear lo similar, por crear un espejo y un clon. La persona ya ni siquiera tiene la capacidad de ser única, sino que ahora con la clonación el sujeto puede re-existir en otro que no es el mismo yo (Romano, 2000).

La cultura digital es algo que busca reproducirse perfecto y en el menor tiempo posible, y esto se extiende al hombre, que busca reproducirse y evitar los sentimientos en el intermedio. Se busca la existencia de un metacuerpo, que sea dependiente de todo lo demás, pero para sí solo.

Los traumas infantiles como el sufrir los complejos, se evitan porque las figuras familiares son ausentes o bien inexistentes. Ahora las primeras palabras son

"coca" y "galletas" porque la madre, es tan difusa en la figura de una niña nueva cada día en la guardería. El lenguaje está sujeto a la ausencia perpetua, carente de significación. Hay un apego total a las máquinas, que están llenas de lenguajes incapaces de ser codificados, porque están estancados en un medio irrealizable. La vida se ha convertido en un simulacro virtual (Romano, 2000).

Los linajes se han plagado de abulia en su existir, y las relaciones se convierten en tóxicas. El contenido social cae en la anomia desde lo familiar, y la significación del lenguaje es imposible, siempre se anula al otro dentro del narcisismo que busca el posmodernismo (Maldavsky, 1997).

El Internet promueve todos los valores posmodernos, las compras inmediatas, el conocimiento de personas para satisfacciones sexuales onanistas sin tener involucrado el sentimiento, una sociedad que no amenace la integridad individual del sujeto, compras sin salir de casa y con entregas rápidas, noticias a nivel mundial en el momento en que suceden, flujo constante de la información indistinta sin importar a quién llega ni cómo llega, la posibilidad de hurtar y "bajar" cosas de manera clandestina, tener noviazgos idealizados con una transferencia circular, etc.

El Internet es una sociedad, una tribu virtual en tiempo real y sobre todo una cibernación.

Como se puede observar en los datos estadísticos anteriores, el uso del Internet cada vez es más masificado y es un medio "indispensable" para la mayor parte de la población de dicha muestra. Los usos comunes son los de redes sociales, foros, blogs y mensajeros instantáneos. Aunque se tengan amigos en la vida offline, constantemente se busca incluirlos en la vida online. El gusto por la voz y el teléfono se han cambiado a medios donde no solo tenga el sujeto que estar prestando atención al mensaje, sino que también puede estar viendo videos, bajando música, y platicando con varios al mismo tiempo. La conversación se resta en importancia.

La noción del sujeto en Internet es un nuevo nacer, la identidad en Internet es completamente mutante, y las relaciones sociales no están fijadas cara a cara. Es un medio fabuloso para mentir o para ocultar. Los antiguos medios buscaban la unificación, mientras que el Internet busca la globalización y el surgimiento del individualismo personal en una masa indistinta.

Si bien es cierto que el uso de la banda ancha facilita casi en un 100% la comunicación en tiempo real, el Internet no deja de ser una emulación de la realidad mediante imágenes. Las formaciones sociales que ahí se establecen son llenas de lenguaje, que no está obligado a ser un contacto social (Jones, 1998).

El Internet es definitivamente la nueva aldea global, ya que gracias a ser un medio satelital se ubica en todos lados y a la vez en ninguno porque no es tangible. Los productores del Internet – que son básicamente económicos – buscan suplir la carencia de la realidad mediante la interactividad. Se busca dar la impresión de que la máquina está viva.

La comunidad online está atada al lugar, pero el lugar es la máquina y la máquina es portátil. Las características de los grupos se difunden en la medida en que existen más formas de expresión y comunicación en el medio. Los gráficos y las imágenes son las expresiones de las letras, y mientras haya lenguaje y emoción mediados por intereses – cualesquiera que éstos sean – existe una sociedad (Jones, 1998).

Las encuestas muestran que el uso de Internet está en las casas y es utilizado más que nada por los jóvenes, que cada vez son de menor edad – desde los 6 años– y entonces el ciberespacio es un hogar realmente para todos los que lo utilizan.

La colaboración online se lleva a los ámbitos personales y de trabajo, pero también en los medios de rol de vida virtual existen trabajos con valores online, como los premios y ropas para los juegos de MMORPG (Smith, 1999).

La seducción del Internet, definitivamente es: la palabra y las imágenes. El lenguaje es la forma de comunicarse, y posiblemente la única junto con las imágenes. Sin embargo el lenguaje lentamente se desdibuja. Las encuestas nos demuestran que los medios más populares para el uso son los que incluyen imágenes – emoticonos, fotos – y palabras – foros, redes sociales, mensajeros instantáneos.

Conectarse a Internet permite gracias a la banda ancha el tiempo real - subjetivamente – y un mundo más complejo y mas "pesado" en información para hacer los websites y aplicaciones más reales. El lenguaje es un continuo, y no hay un punto que diga basta en este bombardeo social. Todo es para que se consuma, y no se consume solamente lo económico sino también lo que se significa en el lenguaje (Búrdalo, 2000).

Será interesante analizar entonces, el impacto del lenguaje en Internet, su contenido y su deseo implícito que los internautas intercambian, para crear esta sociedad del Internet; pero sobre todo la relación con las imágenes y el lenguaje para la creación de la identidad en Internet.

El lenguaje y las imágenes reflejadas en la pantalla como conceptos son aquellas que constituirán el primer enganche con el sujeto, el momento más primitivo de su encuentro con Internet que hará que el nuevo internauta se enganche con el medio y regrese.

Capítulo 2

Lenguaje.

Más que decir algo ¡me hubiera gustado haberme visto envuelto por el lenguaje!

Michel Foucault.

- **Lingüística y la Lengua.**

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el lenguaje es un "conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente", es "una manera de expresarse" y "un conjunto de señales que dan a entender algo" (http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=lenguaje).

La manera más común de la expresión de un lenguaje – mas no la única – es la lengua. Según Camuña (2005):

"La lengua es un hecho social y consiste en un sistema de signos de significado convencional, y de igual valor para todos los miembros de la comunidad que la utiliza. El valor "universal" de la lengua permite la comunicación entre las personas, lo que sucede por medio del habla, a la que definiremos como el uso individual de los signos" (p. 2).

Ahora bien es necesario entonces comprender algo de lingüística para entender qué es el signo: Jacques Lacan basa gran parte de sus preceptos sobre el lenguaje en la lingüística estructuralista de Ferdinand de Saussure.

Para Saussure el signo une el concepto (significado) y la imagen acústica (significante). Mediante la fórmula: Sdo/Snte (Camuña, 2005). Pero se debe comprender que la imagen acústica es la huella psíquica del sonido. Y el resultado final de esto es la significación. Pero también el signo es arbitrario por sí mismo, en tanto a la idea que éste representa. Esto es, para hablar del significado de una palabra, es necesario emplear otras palabras diferentes a la original para definirla. No se puede definir "Casa: es una casa"; sino que se define con otras palabras, es decir, "Casa: es una vivienda, un lugar donde habita la gente. Hogar" (Rifflet-Lemaire, 1981).

Además la palabra no es en sí importante porque se define su significado en su unión con otras palabras. Porque la lengua permite que se utilicen lenguajes diferentes dentro del habla. Es decir, una palabra puede significar diferentes cosas de acuerdo al contexto.

El lenguaje debe tener entonces una combinación constante de palabras para tener un sentido que sea aprehensible para los demás. Tal como lo in-

dica la definición del lenguaje, lo que se busca es expresar algo interior. Chomsky en Rifflet-Lemaire (1981) dice: "Todo aquello con que la interioridad se manifiesta al exterior se llama con pleno derecho lenguaje".

Con estas aseveraciones, se entiende que la palabra no puede ir aislada sino que debe ser seleccionada para encajar en un discurso. Jakobson menciona que el lenguaje tiene dos ejes principales. Uno es el de la selección, donde un sujeto escoge una palabra, un término, un significado dado por un signo que encaja en el discurso. Que transmite de la mejor manera lo que él quiere decir. El segundo eje es el de la combinación, que es la habilidad de generar una cadena de habla que tenga un sentido, otras palabras que juntas creen una idea que se desea transmitir (Rifflet-Lemaire, 1981).

La cadena del habla, es una sucesión de palabras que juntas dan un significado. Para Saussure, esto se da por una cadena de significados que vendrán a ofrecer finalmente un significante. Pero es necesario para esto que haya un punto de basta, que diga "hasta aquí llegó la idea, y ahora es preciso darle significancia" (Camuña, 2005).

La lengua tiene diferentes recursos, que permiten significar diferentes significados dentro de una misma palabra. Puede hablarse de brazos del cuerpo o brazos de un río. O bien decir que los dientes son como perlas. Éste tipo de recurso del lenguaje es la metáfora. Es decir se condensan varios significados en una sola palabra. Lo cual pertenece al eje paradigmático de la lengua, donde los significados pueden ser intercambiables entre sí (Camuña, 2005).

También existe otro eje: el eje sintagmático; que es el que permite combinaciones en el habla por medio de otro recurso llamado la metonimia. Que es poder hablar de algo mencionando con otra palabra, como decir "él" en vez de "Juan" o decir "el autor" en vez de "Lacan" (Camuña, 2005).

La finalidad de la lengua y el lenguaje es la comunicación; donde hay tres elementos: el emisor, el mensaje y el receptor. Instancias que se muestran en el esquema:

E → M → R

Pero para que el mensaje sea entendible para el receptor, es necesario que los signos tengan valores iguales para todos los sujetos; a pesar de su arbitrariedad; es decir, si un emisor dice "casa" muchos receptores saben que es una casa, pero la arbitrariedad estará en la situación de la imagen mental que tengan de la casa, posiblemente imaginen la casa donde viven, o bien una casa con techo de tejas a la mitad de un prado como los dibujos infantiles; pero el mensaje se entiende, porque a todos los sujetos les es común la significación de casa (Camuña, 2005).

- **Lingüística y Lengua.**

Jacques Lacan retoma elementos de la lingüística para aplicarlos al psicoanálisis basándose en el estructuralismo de Levi Strauss, aplicado a las estructuras de la psique. Lacan dirá en múltiples ocasiones en sus seminarios y escritos que "El inconsciente está estructurado como un lenguaje".

A lo largo de sus postulados, diferentes lingüistas se quejaron del uso de los elementos de esta ciencia al psicoanálisis, ya que como se expondrá a continuación Lacan toma prestados estos términos para demostrar cómo es que el inconsciente opera de igual manera que un lenguaje, sin hablar del lenguaje y la lengua comunes a todos los idiomas sino más bien al lenguaje y la lengua universal. Por lo cual él define a ésta lengua del inconsciente como "lalengua" y a este tipo de estudio la "lingüística" (Lacan, 1975).

Para Lacan, el significante tiene supremacía sobre el significado, al contrario de la fórmula saussuriana de significado/significante, sino que ahora para efectos del estudio lacaniano se convertirá en significante/significado. Para Lacan un significante es lo que representa a un sujeto para otro significante.

En este punto del análisis es conveniente entender que el pensamiento y el lenguaje están estrechamente relacionados, y todo lenguaje busca expresar entonces lo que se piensa a un receptor; pero con la novedad de la ausencia y las carencias. Lacan dice que el sujeto habla porque tiene una falta. Un objeto no podrá significarse a no ser que esté ausente. Si se piensa esto con cuidado tiene toda la razón, ¿cómo se sabrá qué es el frío si jamás se ha tenido calor? Ya se mencionaba algunos párrafos arriba que una definición debe incluir por fuerza otras palabras, entonces debe diferenciarse por su oposición - dicho elemento es precisamente lo simbólico que es lo que se desplaza por oposiciones. También el sujeto habla porque esa interioridad la cual ha estado intentando transmitir al otro tiene un fallo. Es necesario que el niño hable. El llanto es el primer comunicador pero con el tiempo se vuelve falto de exactitud y la madre le demanda al hijo que hable con mayor precisión cada vez pasando de los balbuceos a las palabras para que diga qué necesita. El niño no habla de buena gana por mero gusto, sino porque necesita algo y el otro no entiende lo que quiere (Rabinovich, 1986).

El significante sigue siendo arbitrario, porque un significante es también inconsciente. El inconsciente está estructurado como un lenguaje, pero es un lenguaje del cual el sujeto se siente completamente ajeno. Es un lenguaje que no reconoce como propio. Todos los signos deben estar puestos sobre un acuerdo cultural del idioma, pero si para cada persona el significante es diferente ¿cómo es que hay comunicación? La comunicación para Lacan es fallida y porque es fallida el sujeto intenta sin cesar establecer una rela-

ción intersubjetiva existosa. La comunicación no existe, está en constante falta porque el sujeto no puede decirlo todo, ni lo que le falta, ni lo que le falta al otro.

De ahí su pregunta por su existencia al Otro en la medida en que se da cuenta de que el Otro no responde, y esto ayudará a articular su demanda.

Para Lacan la comunicación siempre estará defectuosa en ése sentido. La lengua es personal, es una cadena significativa individual, que no lleva sino a transmitir el mensaje de manera invertida modificándose así el esquema saussuriano:

$$E \leftarrow W \leftarrow M \rightarrow R$$

Donde el emisor recibe de regreso del receptor su mensaje invertido. Es decir el Mensaje "M" regresa como inverso "W" porque el mensaje que se emite siempre va emitido al Otro, y la comunicación no es lineal en ese sentido (Camuña, 2005).

Entonces la lengua es la encargada de manifestar el deseo del sujeto. Pero el sujeto no puede desear nada si todo tiene, es necesario que le falte algo. Esto es una inclusión del sujeto en la sociedad.

Lacan hace mención de tres estructuras en el lenguaje que son lo real, lo simbólico y lo imaginario. En lo real reside a grosso modo lo que se tiene de cierto sin hablarlo, lo que existe, por ejemplo un niño en lo real en el vientre materno no es sino pedazos de piel, venas, neuronas, un intestino, etc. Pero la madre jamás habla del bebé como feto, sino que lo llama "Mi bebé". Entonces entra lo simbólico que es el habla, porque ella en el lugar del hijo habla por él insertándolo desde el inicio del conocimiento de su embarazo dentro de lo simbólico, de tal manera que eso que aparentemente es real ya es atravesado de alguna manera por el lenguaje.

El orden simbólico preexiste al sujeto. Antes de que el sujeto hable o nazca siquiera ya existe en las construcciones del lenguaje de la madre y el padre. El lenguaje entonces es una estructura cultural que permite la creación de un ser desde el primer momento en que se le piensa. Un niño cuando nace, es hablado, es tocado y es dado de cierta individualidad mediante el nombre. Entonces aquí comienza a esclarecerse aquello de que "un significante es lo que representa a un sujeto para otro significante". El niño es en tanto existe para otro que es la madre, es decir, el niño es insertado en la cadena significanté de la familia (Orvañanos en Braunstein, 1987).

Entonces un niño siempre será envuelto en el lenguaje, lo que se dice de él es lo que ayudará a constituirse a él mismo, pero esta construcción del sujeto siempre será en torno a otro.

El otro es el semejante, aquel de quien se vale el niño para lograr una identidad, una identificación, que no es sino en lo "idéntico". Es aquel significante que otorga el referente del otro, pero éste a su vez fue precedido por un deseo de otro y el lenguaje del otro, entonces el lenguaje en esta cadena interminable del tiempo se convierte en una situación de Otro. El Otro es entonces, el lenguaje en sí mismo, la estructuración máxima del lenguaje con todo lo que conlleva esta lengua materna, que es el compendio de signos comunes a todos los humanos que preexisten a todos, por cuanto existe pensamiento. El Otro tiene toda la legalidad que comprende a la inclusión social, incluye la demanda del habla por la falta, y la significación de las prohibiciones que son necesarias para el ser humano (Del Moral, 1986).

En el Malestar de la Cultura (1910), Freud menciona que el sujeto debe renunciar al placer total para poder conformarse como un ser social. Es necesario que el niño sufra diferentes frustraciones para que pueda relacionarse con otros. Deberá renunciar a las relaciones de amor con personas de su misma familia, deberá renunciar a comer a otros de su propia especie, deberá renunciar al asesinato, deberá renunciar a gozar de todo cuando quiera y en el momento que quiera, etc. En un inicio el niño hace del baño cuando quiere, toma el pecho de su madre y le jala la ropa sin importarle los demás, pero con el tiempo el niño deberá aprender que debe hacer del baño en una bacinica, que no puede despojar de ropas a su madre para beber leche cuando se le antoje, y peor aún que ya no puede tomar leche materna sino que tendrá que tomar leche en un vasito.

Todas estas frustraciones que va a meter poco a poco la madre dan entrada a la legalidad y dan entrada al lenguaje. El lenguaje es la instancia que nace de la primera represión. Aquello que el sujeto desea, pero que socialmente no es aceptado entonces es reprimido en el inconsciente. El lenguaje es un fruto del complejo de Edipo y del inconsciente (Gerber en Braunstein, 1987).

Ahora bien, no se puede decir todo, el lenguaje representa el asesinato de la cosa. La cosa mítica, aquello que es completamente dicho. Si se habla de un objeto es porque hay una representación de éste, por lo que deja de existir en lo real. Lo real es presencia y lo simbólico es la ausencia; esto es que, el lenguaje no habla de lo que existe siempre; situación que se demuestra cuando se habla en ausencia de los objetos y las personas. Un niño puede hablar de su madre, aunque ella no esté presente. El sujeto habla de lo que no conoce y de lo que le falta; entonces no es un común emisor, sino que es alguien que habla y es al mismo tiempo por cuanto habla y piensa aunque no reconozca lo que dice; es un hablante (Camuña, 2005).

Tras entender cómo se comporta la lengua, puede deducirse que el inconsciente está articulado como un lenguaje, porque obedece a las reglas del mismo. Tiene signos, significantes y significados. Y también obedece a sus recursos metafóricos y metonímicos.

La metáfora no es sino el simil de la condensación freudiana. El inconsciente en un solo significante puede hallar inscritas diferentes huellas mnémicas, tal es el caso de la simbología de los sueños y objetos fóbicos entre otros (Freud, 1994). Un ejemplo ilustrativo es lo que significaba para Hans, la fobia a los caballos. El signo de caballo para todos es el mismo, pero para Hans había una interminable cadena significativa remontándose atrás en el tiempo, significando la figura del padre, el miedo a haber deseado la muerte del mismo, el miedo a la castración, la figura de la madre entre otras (Freud, 1909).

La metonimia es el simil del desplazamiento freudiano, como por ejemplo los síntomas histéricos entre otros. Para ilustrar el ejemplo están los síntomas del caso Dora, donde se puede leer de letra de Freud el análisis del desplazamiento de la zona que sufrió la excitación a un síntoma en otro lugar. Como por ejemplo la sensación de asfixia resultado del abrazo y beso con el Señor K. Ejemplo de lo mismo es el hecho de que al sanar un síntoma apareciera otro, desplazando en el mapa corporal la representación inconciliable (Freud, 1905).

- Lalengua en la experiencia formadora del individuo.

Y aquel Verbo fue hecho carne, y habitó entre nosotros.

Juan 1:14ª. Versión Reina Valera 1960.

Lalengua, como ya se ha dicho anteriormente es la lengua materna, pero todo lo inteligible y por lo tanto validado en su existencia porque se percibe de alguna manera es exteriorizado y validado en el habla por otro ser, lo cual regresa a la definición de un significante es lo que significa para otro significante.

El pensamiento y el lenguaje siguen un mismo camino: el de la significación. La significación es dar sentido a algo, y esto se logra recapitulando la cadena significativa mediante el punto de capitón. El significado es el resultado de éste proceso, que da un punto donde se ponen de acuerdo los tres registros (Camuña, 2005).

El lenguaje es lo simbólico – aunque no todo lenguaje es simbólico, sino solamente lo que está en juego con los pares opositores. Y lo simbólico es el heredero de la legalidad, del Edipo. Y el lenguaje es la construcción simbólica por cuanto determina aquello que está y no está. Puede hablarse de historias irreales infantiles, de cuentos de brujas y países mágicos que jamás han existido ni existirán. El que habla puede crear y puede actuar conforme sus creaciones. Lo real no esta estrictamente ligado a lo simbólico. Pero el nombre de la palabra está en la función que ésta desempeña. El significante que juega para otro significante: para el sujeto.

No es de extrañarse que el orden simbólico preexiste al sujeto. Un niño no se genera en el parto, un niño no es hablado a partir de que es concebido, es hablado, construido y pensado mucho antes. El lenguaje es una experiencia formadora. Es una estructura social de normas y reglas que introducen al sujeto en la significación de la falta. El lenguaje surge de las frustraciones al igual que el inconsciente y el lenguaje del niño es lo que en un inicio dice la madre de éste, es decir el niño en un inicio habla a través del deseo del otro.

Un niño en sí no es ni será jamás depositario de su propio deseo. Desde que la madre de pequeña jugaba con sus bebés de juguete ya comenzaba a construir a su hijo, diciendo que ése bebé iba a ser doctor o sería una linda bailarina, o se parecería a ella, etc. Desde que la pareja se casa o bien desde el noviazgo que comienzan a hablar de la posibilidad de engendrar descendencia ahí en común comienzan a aportar roles de género, como "mi hijo va a ser un gran futbolista como a mí me hubiera gustado ser" o "mi hija será una gran actriz y cantante" y ponen de común acuerdo o en común desacuerdo el sexo que gustarían tuviera el infante, los gustos y lo más impactante es que ¡ni siquiera ha nacido! O peor aún ¡ni siquiera ha sido concebido y ya es el cirujano más importante del país!

Como se lee, es impactante la carga, la formación del ideal del yo que los padres vierten en sus hijos. Es una carga de deseo que no busca sino satisfacer el deseo de los padres, y justamente así transcurrirá la vida del individuo, siempre supliendo el deseo del otro.

¿Por qué ha de hablarse del deseo del otro? Porque un ser humano no se puede autoengendrar en la vida real – al menos aún en el presente 2009 – y esto hace necesario que exista un otro para poder constituirse un sujeto nuevo. El lenguaje que preexiste al sujeto es el lenguaje de los padres y como buen lenguaje viene incluido y cargado de deseo, y el mismo deseo del padre obedece a lo que alguna vez introyectó del lenguaje de otro y este de otro, hasta constituirse así el lenguaje del Otro.

La finalidad del lenguaje siempre será introducir al infante al lenguaje social, a la demanda y a la formación individual; al desapego de la familia y a la elección de personas para casarse fuera del círculo familiar. Después de todo la sociedad busca preservar sus instituciones y sus bases y fundamentos que le permiten estar vivos, tal como decía Freud en el Malestar de la Cultura (Braunstein, 1982).

El lenguaje hace al sujeto, porque el lenguaje crea a la cosa, porque crean palabras que dan el significante para el otro. El lenguaje da una causa al sujeto, y existe en la medida que le respresenta a otro (Gerber en Braunstein, 1987). Entonces hasta el momento queda claro que el sujeto es representado por otros, pero un factor muy importante es el nombre.

El nombre no hace sino alejar al sujeto de la individualidad, de la separación del sujeto, lo hace hablar de sí mismo como hablan de él los padres. Habla de sí en tercera persona, el nombre no se conjuga por el propio portador del mismo. Es decir suponiendo que se habla de una niña llamada Alicia, dicho nombre no le sirve de nada sino para separarse de sí misma. El nombre no da una identidad para sí, sino una identidad para los otros. El nombre no se conjuga por el sujeto, es por eso que los niños en un inicio imitan el lenguaje de sus padres diciendo "Alicia quiere un vaso de leche", en vez de decir "yo quiero un vaso de leche" porque "Alicia quiero un vaso de leche" es incorrecto, o se habla del nombre en tercera persona o se habla del sí mismo en primera. Ambos no pueden coexistir juntos (Rifflet-Lemaire, 1981).

La individualidad del sujeto es dada por la identidad, que no es sino lo "idéntico", el sujeto genera una conciencia de su persona en torno al lenguaje del otro. El nombre es la causa del sujeto en el significante de los padres, pero es solo para los padres. El sujeto se constituye como "Yo" un yo conjugable cuando deja de verse unido al discurso de sus progenitores y comienza a identificarse a partir de lo idéntico con ellos como alguien separado. Esto se da en el estadio del espejo – que se ha de tratar a mayor profundidad posteriormente en el presente escrito – donde la madre articula el cuerpo del bebé como uno diferente al de ella diciéndole frases como "mira éstas son tus manitas" mientras que el bebé se descubre a sí mismo frente al espejo completo por primera vez. A raíz de presenciar un cuerpo idéntico se da cuenta también de su diferencia con éste y el lenguaje es quien acaba de articular el cuerpo y la diferencia entre el yo y el otro (Cabas, 1980).

El sujeto se ve en carencia porque solamente puede ser representado por el discurso del otro en una relación dual. La verdad sobre de él, no es la que él mismo dice sino lo que le dicen de sí. En el reflejo especular, el niño no es sino otro para el otro: él no se pertenece. Para "comprar su libertad" el sujeto deberá ser alejado de lo que quiere. El sujeto deberá separarse de su causa que es el placer total con la madre y entonces nacerá la palabra (Rifflet-Lemaire, 1981).

Ésta es entonces la función del lenguaje en lo imaginario, dar el significado de la otredad, la diferenciación y ruptura de la unión con el otro para dar paso a la falta y a la apertura de lo simbólico. En la medida que el infante vea que no puede tener todo, y que comienzan las pequeñas frustraciones como el destete verá función del campo de la palabra y se inaugurará el inconsciente quién será experto en velar de la conciencia estas experiencias difíciles de conciliar.

El lenguaje a su vez hará las veces del intermediario entre el yo y el otro. El simbolismo es parte del orden de los significantes. La relación dual imaginaria se verá rota con el paso del lenguaje. La constitución del sujeto se hace en torno a la referencia que le da la madre del paso a sí mismo. Mientras más demande la madre del niño y reconozca la función Nombre del Padre,

más rápido el infante será instaurado en el orden de lo simbólico mediante la demanda (Rifflet-Lemaire, 1981).

El lenguaje se separa de lo real en la medida en que permite metonimizar y metaforizar en él los sucesos inconscientes del niño, tal es el caso del juego del "Fort - Da". El niño simboliza la ida y la falta de la madre así como el retorno de la misma. Lo importante del lenguaje que aprenderá el niño es que el lenguaje no determina lo que todos dicen de la lengua, sino también un pequeño universo personal donde los significantes y los sonidos tienen un sentido diferente en las representaciones de todos. Con el tiempo el niño se asirá del lenguaje como un sustento para su identidad y conciencia. Él es sujeto por cuanto habla y piensa, pero esto no es sino por el significante que le ha sido imputado (Arrivé, 2001).

La sutura o *Spaltung* permite el paso de la representación del sujeto con un pronombre personal. Para Lacán existen dos instancias del Yo, el Yo (moi o el yo de la confirmación) que en el francés es el Yo del registro imaginario, el yo que no se puede conjugar, el que cohabita y coexiste en esta relación dual. Ahora bien el paso de lo simbólico permite que el sujeto conjugue para sí, y que pida porque la relación dual ya no le otorga todo porque ha sido separado, está carente y está en falta. El yo que es el resultado del legado de lo simbólico es el Yo (je). Y se inscribirá en el mismo en la medida en que sus padres le nombren y le hagan partícipe de la cotidianidad. El sujeto se quedó estancado en el moi, cuando todo en el mundo era comodidad y enteramente para su disposición, más no así cuando el bebé comienza a interactuar, a moverse y a demandar. Curiosamente la independencia tiene mucho que ver con el avance de la movilidad del sujeto, entonces en el espejo el niño prematuramente se observa a sí mismo como todo sin tener aún la predominancia motriz sobre su propio cuerpo (Rifflet-Lemaire, 1981).

El registro de lo simbólico no es sino el hijo del Edipo. La palabra inicial representa la falta y la Ley del Padre. Pero la palabra del Padre no cobrará efecto sino es reconocido por la madre. Una vez que el niño se percata de que el padre tiene el poder de separarlos desea la muerte del padre - afecto y evento que ha de reprimir - y posteriormente decide aliársele. Si la madre quiere a alguien como su padre, entonces buscará identificarse con él. Él tiene el fallo. El sujeto deja de estar en una posición de fallo de la madre para pasar a ser un sujeto que lo busca para regresar a tal posición - situación que jamás ha de darse, no al menos en la neurosis - y finalmente viene a la sociedad mediante la promesa del Edipo, que reza que el niño podrá tener una mujer como su madre cuando crezca, situación misma que define entonces lo eterno del deseo. El sujeto jamás obtendrá lo que desea (Rifflet-Lemaire, 1981).

- El lenguaje en Internet.

El mundo da vueltas: si Babel tuvo lugar hace miles de años, a fines del 2000 vuelve a erupcionar gracias a Internet. Los foros en línea, conocidos como chats, ponen a dialogar a gente de todas las partes del planeta y nos acercan cada vez más a la utopía de la aldea global.

Guillermo Farfán Zangalli.

El lenguaje en Internet intenta asemejarse lo más posible lo real incorporando la palabra escrita y el uso de micrófonos junto con la visualización de las imágenes en las cámaras web. Pero los más reales son los últimos contactos en utilizarse. El lenguaje en Internet predominantemente es el escrito, y posteriormente las imágenes estáticas.

El lenguaje escrito tiene la misma emotividad que una receta de cocina si se trata de extraños. Como se mencionó con antelación éste tipo de carencia ha sido parcialmente eliminada gracias al uso de los emoticonos y la famosa netiquette.

Pero esto sí que complicaría las cosas para explicar; porque una parte mayoritaria de Internet es el lenguaje, pero al mismo tiempo nada lo es sino hay un significante que le signifique a otro.

Los medios más comunes para conocer personas son los foros, los chats y los sitios de red social. El primer contacto en éstos es más que nada la palabra escrita y el uso de emoticonos. La palabra al igual que en la formación del individuo articula al sujeto y articula su identidad. Pero el Internet gracias al factor "anonimato" permite reinventar o bien desinventar al sujeto original que esta tecleando.

Entonces el habla escrita es en muchos casos demasiado diferente de la condición oral. La escritura está permanente en un medio que es en este caso la pantalla, un sujeto puede simplemente "subir" la página para releer lo que le había escrito el sujeto. Al momento de escribir no tiene que darse una respuesta inmediata, sino que puede el sujeto meditar lo que escribe y por lo tanto puede planear lo que va a decir. Como no hay retroalimentación facial el sujeto debe "confiar" que el otro captó el mensaje tal como dice que lo hizo, es mera inferencia. Se puede leer a una velocidad adaptada, marcada por el lector relacionada con el grado de asimilación de la persona. Los errores ortográficos y de contenido pueden ser eliminados, incluso antes de ser cometidos. Los rasgos se mantienen por signos de puntuación – si es que se ponen correctamente – y los énfasis de subrayado, cursivas, negritas, mayúsculas y minúsculas, tal es el caso de la netiquette por ejemplo en la que se considera que escribir con mayúsculas es un simil a gritar y estar enojado. En este medio no se puede confiar de expresiones fa-

ciales, ni de entonación de la voz, tampoco los chistes se captan de la misma manera. Los errores dichos cuando se habla jamás podrán ser borrados y también existe el uso de más muletillas y expresiones de carácter más inconsciente (Crystal, 2002).

La cyberhabla es predominantemente cyberescritura, pero se compone de elementos de ambos tipos de lenguaje. Las situaciones comunicativas pueden ser en tiempo real o no, pero siempre serán mediadas por el sujeto. El habla se convierte en algo unidireccional, pero cuando se regresa no hay certeza de la bidireccionalidad del mensaje. En estos hechos de comunicación "el sujeto recibe su mensaje pero invertido" que puede llegar a ser entendido como "¿el sujeto recibirá algún día el mensaje?" nada acredita el significado del otro, porque el otro no obedece las reglas del Otro.

La legalidad en Internet se ve difusa, y bien es sabido que todos los sujetos ya pasaron por una configuración del lenguaje en la vida offline, tal es el caso que teclean. En cierta manera el Internet también se figura como un medio elitista del lenguaje ya que no todos tienen acceso al Internet, sino personas que viven en zonas urbanas con acceso a vías telefónicas y satelitales, con un aparato de Internet. Eso restringe el uso a unos cuantos que pueden gozar de tales privilegios; en cambio el habla y el lenguaje es común a la existencia de los sujetos.

La tendencia moderna es unificar la existencia de computadoras a los sujetos, y la red, realmente está en todos lados – a pesar de que suena un tanto al Otro – es una existencia multidimensional, porque sus connotaciones virtuales, dan resultados aparentemente en lo real, gracias a las impresiones y a los contactos, pero no todo se hace en la realidad.

Si la palabra es el asesinato de la cosa, ¿podría ser la inversa en Internet, es decir la palabra ser el origen de la cosa? La cosa virtual claro está. Después de todo el segundo lenguaje que se maneja en Internet son las imágenes. El uso de avatars es una presentación para el otro de lo que el sujeto deja ver de sí mismo en el proceso de identidad del Internet – que se ha de tratar junto con el imaginario a posterioridad – y que puede ser creada. Los programas de diseño de imágenes, permiten crear lo que se imagina. Es lo mismo que un dibujo en la vida offline, pero la diferencia es que la gente ve a los sujetos, y los sujetos pueden enseñar su dibujo, mas no andar por las calles con el dibujo pegado a la cara para representarse a sí mismos. Lo que se crea puede ser tomado como cierto, y en base a esa invalidez de lo que no se puede comprobar la cosa existe en un "suspendido sujeto a comprobarse".

No hay forma de reaccionar en el cyberlenguaje hasta que éste ha sido concluido. Es decir cuando una persona habla en el mundo offline mientras articula las palabras el sujeto tiene expresiones hasta que se da el punto de capitonado. En Internet la cadena significativa ya viene vedada por el capitonado de golpe, desde que se observa, sin posibilidad de crear un impacto

mientras se completa. A la inversa el que escribe tampoco puede decidir qué decir y qué no decir conforme ve la cara del sujeto que le retroalimenta conforme va diciendo el mensaje. Todo el lenguaje se maneja en un real virtual de las imágenes, que no es sino un imaginario que juega a crear cosas para lo real mediante un lenguaje que está en suspensión (Crystal, 2002).

Crystal y Quirk, han llamado a los emoticonos el "paralenguaje del Internet" que es la común de escribir como se habla introduciendo emociones dentro del propio lenguaje, pero en él mismo hay ya un deseo inscrito (Crystal, 2002). El deseo no puede dejarse de largo en el medio virtual. La presente tesis expone que el mundo online, realmente es un mundo gracias a la posibilidad de existencia telemática omnipresente basada solamente en una recepción satelital. También la red como un nuevo mundo, ofrece la creación de un sujeto y de una demanda virtual, manejada en el imaginario básicamente. Si todo discurso emite un deseo, el deseo online puede bien ser igual o diferente de la situación del deseo offline. Después de todo existe una demanda porque se habla, pero la demanda del Otro web ¿será diferente a la demanda offline? (Foucault, 1999).

A manera de exposición del lenguaje en Internet, deberán considerarse a continuación los puntos previamente examinados para la lingüística y la lingüística. El lenguaje en Internet sigue siendo lenguaje, y mediatizado por más lenguaje, es una cadena significativa sin punto de capitón, hasta que otro significativo le de un significante, es decir son significantes al aire, dentro de tanta significación se pierde el sentido, especialmente en salas de Chat.

Las salas de Chat – como su pionera el IRC – confirman la imposibilidad de no comunicar, pero la comunicación por comunicación deriva casi en la esquizofrenés. El sujeto no se construye sino que se de-construye dentro de éstas salas, porque el flujo de los mensajes usualmente es rápido y casi imposible de leerse por cuantos más usuarios hay en una sala (Beavin & cols., 1981).

Los chats de texto tienen sus estrategias para evitar precisamente el caos lingüístico mediante salas privadas, donde los usuarios pueden tener una conversación personal con alguien que le haya llamado la atención en la sala pública. Definitivamente una charla privada significa que el discurso ha sido significado por otro. Los participantes de esta comunicación tienen ahora la certeza de que no están siendo ignorados por el otro a quien están mandando el mensaje. Cuánto más anómica sea la temática del Chat, menos se tiene de cierto la alienación del discurso a la verdad (Kollock & Smith, 1999).

Los chats de cybersexo y de relaciones amorosas, son un equivalente a las líneas candentes telefónicas. El anonimato es crucial en estas partes, pero es interesante preguntarse la validez del discurso. O se da rienda suelta a lo que realmente se desea, o bien se hace uso del fantasma para no llegar al

objeto. Definitivamente los internautas tienen una necesidad de comunicación y de realización de un deseo, y pueden estar a merced de personas que realmente no les interesen en lo más mínimo el contenido que despliegan, tal es el caso en que todos son desconfiados en la red con datos personales reales. Después de todo el orden del Otro, está en el peligro del daño personal (Búrdalo, 2000).

La rapidez del medio no permite incorporar el significante perdido de todos los usuarios que se juegan en el medio, pero si existe esta unión definitivamente comienza un mensajero por medios más privados como los mensajeros instantáneos, donde la comunicación es más personal y por mucho más óptima para una conversación que es más parecida a la comunicación offline.

El vocabulario del Internet se ha regulado también por un tipo de escritura que contrae las palabras como por ejemplo "oie y dime pork no t has conectado? O.o" en esta frase debería entenderse algo como "¿oye por qué no te has conectado? (Emoticono que expresa extrañamiento)" pero se condensa todo. El lenguaje en Internet está sujeto a una gran metaforización del lenguaje. Las reglas de la ortografía parecieran no ser importantes y lo importante es la urgencia de decir algo (característico del posmodernismo) el emoticono y la percepción del sujeto naciente.

El sujeto naciente en la red se nace de sí mismo – caso contrario de lo que sucede en el mundo offline – y él decide cuándo entrar, hasta qué grado involucrarse y de qué manera y en qué medios de comunicación. También decide la imagen que muestra de sí a las personas con los avatares. Entonces recapitulando lo de la lingüística, el sujeto ha nacido, y le preexiste un lenguaje offline, para entrar a uno online. El lenguaje sufre una transformación radical ya que no tiene por qué ser verificado, simplemente se lanzan significantes al aire, sin *après coup* (o punto de basta) aparentemente hasta que alguien "recoge el discurso y comienza a darle significancia". Una vez dado esto el sujeto se identifica mediante un nombre, como el nombre del infante, con la gran y enorme diferencia de que el nombre que se atribuye al sujeto se lo atribuye por sí mismo. El se da nacimiento en el mundo virtual.

La relación especular del lenguaje se da en la medida que el sujeto desea que el otro haga esta resignificación del lenguaje, en la medida que entre toda esa gente en el espacio uno ve algo especial en otro. Entonces se convierte en una relación de construcción dependiendo del otro. Muy pocas son las personas que juegan a ser sí mismos desde un inicio. La regla del anonimato es bastante cómoda para la protección del individuo que realmente casi todos juegan a ser otro, y de otro a otro jamás se postula un Yo (je) sino un Yo (moi) (Crystal, 2002).

La metáfora y la metonimia se siguen expresando pero definitivamente como el sujeto tiene mayor oportunidad de ver lo que está escribiendo hay un

menor grado de elaboración de los lapsus, los significados de los chistes varían, etc.; sin mencionar la gran diferencia cultural cuando los sujetos que se relacionan están hablando un segundo lenguaje o bien cuando son de diferentes nacionalidades. La espontaneidad de los medios no es igual en todos los casos. Las comunidades de realidad virtual ofrecen una creación más a fondo de la relación especular con el avatar, y la entrada de la legalidad realmente no se significa porque son personas que se manejan en un imaginario simbólico que se difumina en un lenguaje.

Ahora bien el ciberespacio es por sí solo una nueva nacionalidad, que permite una legalidad en sus comportamientos que se rigen mediante la netiquette y normas y legalidades de los foros, comunidades sociales, comunidades de rol, etc. Éste sería el campo del Otro, una entrada a lo simbólico, a la ciber sociedad. Posiblemente no se manejen las mismas prohibiciones en contra del incesto o bien la renuncia al pecho materno, pero si hay reglas generales en contra de los scammings, spams y hackeos.

El scam es una edición de texto rápida, en gran cantidad y sin motivo real alguno, generalmente es solo una llamada de atención de las personas, para correr los chatrooms más rapido para que la gente no pueda leer, o para ganar más dinero virtual en las comunidades de rol, etc (<http://es.wikipedia.org/wiki/Scam>).

El spam son mensajes que no tienen nada que ver con el tema que se habla, como por ejemplo los mensajes publicitarios. También se le asocia frecuentemente con los correos basura (http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_no_deseado).

Los hackeos son los allanamientos o robos de cuentas mediante el uso de las contraseñas de los individuos, que pueden ser obtenidas por programas ilegales.

Las comunidades por sí solas tienen reglas, que deberán cumplirse lo cual permite al sujeto alejarse de ciertos medios para conseguir lo que desea virtualmente, lo que da el significado del Otro. La adaptación al simbolismo online no solo se basa en seguir las reglas sino entender el lenguaje de los otros, como ciertas abreviaturas que son usadas comúnmente. Este fenómeno se da de manera muy común en el idioma inglés con abreviaturas como "a/s/l?" que quiere decir "Age, Sex, Location?" que es un compendio de "Edad, sexo locación?" para averiguar la edad y el sexo del sujeto con quien se interactúa así como dónde vive. Y hay otros más encaminados a los estados del usuario como "brb" que quiere decir "be right back" o sea "ahora vuelvo", también otros como "afk" que quiere decir "away from keyboard" o sea "no estoy cerca del teclado" entre otras. El usuario que no se incorpora rápidamente a este tipo de "signos lingüísticos del medio" no podrá acceder al lenguaje plenamente. De igual manera si no usa los emoticonos, corre con el riesgo de no darse a entender, o prestarse a malos en-

tendidos; es decir a una incomunicación total a causa de ignorar las reglas de la netiquette (Crystal, 2002).

El lenguaje se ase de mayores medios y recursos en la medida que los sujetos adquieren cierta "cercanía" mediante los programas de mensajero instantáneo principalmente. Mientras más se conocen comienzan a intercambiar fotos, o bien colocan las webcams y el sujeto real comienza a aflorar en la medida en que se verifican los datos del otro cruzando la pantalla. Posiblemente se acerquen más a una conversación telefónica mediante el uso del micrófono o bien utilicen una videoconferencia que es la combinación de audio y video. Dichos medios dan la sensación de cercanía virtual, y permiten una visión un tanto más real de la persona, pero siempre teniendo en cuenta que se pueden estar encubriendo datos como el nombre, la locación, la edad entre otros. Pero definitivamente brinda mayor seguridad a las personas el ver como es el otro. Y por lo general este tipo de intercambios son de ambas partes. Las relaciones de lenguaje pasan de una cadena significativa vacía a una relación entre ideales del yo a nivel transferencial (Crystal, 2002).

En sitios de red social, las personas pueden subir sus fotos, entonces desde que entran los sujetos que ponen mensajes ahí, pueden darse a la idea de cómo es el sujeto con quién están comunicándose. En los sitios de juegos de rol, el avatar es el alter ego de los personajes, y muy comúnmente asocian su apariencia con sus gustos o bien con su imagen personal. Gracias al uso de los avatars y firmas en los foros y posts de fotos de usuarios de un foro, la comunicación denota mayor información del sujeto offline en el mundo en línea.

Internet manifiesta una sociedad de lenguajes en una antesala para ser significados, una vez dentro, el sujeto se constituye de nueva cuenta a partir de otro. Lo que atañe ahora es la realidad de dichos intercambios, porque en el texto y las imágenes, no hay sino imaginario. Todo el juego del lenguaje se vuelve simbólico en la medida en que el yo real sale a la luz, pero mientras no sucede esto, hay un estancamiento en el moi y el lenguaje especular.

Capítulo 3

El imaginario.

No hay espejo que mejor refleje la imagen del hombre que sus palabras.

Juan Luís Vives.

- **El Narcisismo.**

El lenguaje en Internet, así como las relaciones que se llevan a cabo en el medio tienen una similitud con el mundo offline. Las personas que entran a la red, generan identidades en base al lenguaje de los otros. El lenguaje de otros en Internet forma al neonato de la red.

Todo neonato, en un inicio está en una fase de placer y amor propio total, simplemente todo es para el niño. Esta fase narcisista es necesaria para la vida de un recién nacido. Al igual que en el mundo offline, en Internet hay unos primeros encuentros con la red que presentan ciertos estados similares al narcisismo offline. Es gracias a la identificación con otras personas y con su propio reflejo en el espejo, que el sujeto aprende de su imagen y de la diferencia del yo con el tú. Precisamente de esto se hablará a continuación.

Con antelación se había hablado desde la perspectiva filosófica posmodernista el asunto del narcisismo; asunto un tanto separado de la óptica psicoanalítica pero que bien aclara la postura moderna del sujeto, donde el cuerpo siempre está dispuesto a todas las sensaciones y experiencias, para estar unido al mundo desde la comodidad de su hogar.

En el año de 1914, Sigmund Freud publicó su escrito "Introducción del narcisismo" – título cuya traducción correcta del alemán debiera ser Aportaciones sobre el narcisismo – en el cual el escritor retoma de P. Näcke y H. Ellis dicho término. Evidentemente el narcisismo hace referencia al mito de Narciso de la mitología griega, en el cual a grosso modo: un hombre llamado Narciso queda embelesado por su reflejo en el agua y queriendo conocer a tan hermoso joven se hunde y ahoga buscando su propio reflejo.

Näcke en 1899 (citado en Freud, 1914), propuso que el narcisismo es una conducta en la cual un sujeto se trata a sí mismo como un objeto sexual, le da todo lo necesario para su placer para alcanzar la satisfacción en sí mismo. Dicha contemplación dirigida exclusivamente hacia el sí mismo era vista por él como un camino que conducía a una perversión sexual, de sobremedura en el tratamiento amoroso del sujeto para sí mismo. Pero ya Havelock Ellis un año antes había apuntado algo todavía más interesante: el sujeto actúa "a la manera de Narciso" lo cual le da al narcisismo una connotación completamente psicológica. El narcisismo debía verse entonces como

una descripción de una actitud psicológica. Freud por su parte dice que el narcisismo no es algo que debiera parecer nuevo, sino que es una fase natural del desarrollo humano libidinal, no sólo común, sino necesaria además para la regularización del flujo libidinal del sujeto y la posterior elección objetiva (Freud, 1914).

Freud afirmaría en este escrito que el narcisismo debía ser un estado que se encuentra entre el autoerotismo y la elección de objeto; es decir, que algo empujaba al pequeño a salir del autoerotismo e inscribirse en este narcisismo -que le llamará primario- y darse cuenta de este amor profesado a sí mismo, de esta libido concentrada en sí, para después ser empujado a salir de sí mismo en un apuntalamiento libidinal hacia otros objetos externos. A esta forma de depositar la libido o cargas afectivas hacia otros objetos, a esta forma en la que el sujeto deja de ver su libido como exclusiva de sí mismo Freud la llamó narcisismo secundario.

Es decir que antes de que el sujeto pueda depositar la libido en los objetos, antes de este narcisismo secundario, deberá suceder un primario, del cual dará cuenta Freud en su escrito. De esta manera el narcisismo primario será cuando toda la libido se dirija al yo. La libido – energía sexual – en un inicio es extraída de todo el mundo para el bebé. Esta libido proviene de la madre y de todo lo que le rodea que siempre está a merced de las necesidades del niño, algo que Freud tiene a bien llamar “His Majesty the Baby”. Esta fase narcisística es completamente necesaria para el desarrollo, porque en un inicio el niño no sabe sino dirigirse en la pulsión. Todo para el niño sirve para la búsqueda del placer. Esta fase del narcisismo primario es lo que Freud llama el Yo Ideal. Un Yo primitivo que está completamente a merced de las disposiciones de la instancia del Ello (Id).

Freud sabía que la madre constituía una parte medular en este acrecentamiento libidinal en el niño, sabía que en algo tenía que ver en la construcción de ese “yo”, pero no sabía expresar cómo intervenía. Estaba seguro de que para que ese “yo ideal” tuviera lugar debía acontecer forzosamente un nuevo acto psíquico; algo y lo dejaba leer entre líneas; pero en ese momento nunca dijo cuál.

“Es un supuesto necesario que no esté presente desde el comienzo en el individuo una unidad comparable al yo. El yo tiene que ser desarrollado. Ahora bien, las pulsiones autoeróticas son iniciales, primordiales, por tanto, algo tiene que agregarse al autoerotismo, una nueva acción psíquica para que el narcisismo se constituya”.¹

¹ Freud, S. (1914). Introducción al narcisismo. Obras completas de Freud volumen XIV. Argentina: Amorruu, pp. 74.

J. Lacan, devela en 1936 el enigma ilustrado por Freud, cuando teoriza su "estadio del espejo" precisamente alrededor de este narcisismo. Lacan dirá que la construcción de este yo primario -que para Freud es el "yo ideal"-, deviene de la madre, sí; pero como este otro alienante en el que el pequeño por no tener la condición se verá forzado a identificarse. La madre será vista como ese otro semejante necesario e indispensable en esta dura empresa de la construcción de este yo, de un yo que Lacan definirá como el yo (moi)(Lacan,1975).

El yo para Lacan será entonces un constructo imaginario, alienante, mimeizante. Sujetarse al otro es pues, el primer camino hacia la identificación yoica. El yo (moi) pues, no es una síntesis biológica sino una síntesis de deseos provenientes de este otro que presta su imagen para que el pequeño pueda ser. ¿Qué tiene que pasar para que esa sujeción se vea comprometida a realizar un corte y el infans pueda reconocerse como un ser ilusoriamente integrado en un yo distanciado del otro? Lacan responde que este corte será señalado por una diferencia (yo- tú) y que esta diferencia que enmarca una prohibición por el hecho de no ser iguales, denuncia la imposibilidad de completud. El niño pasa de una alienación a una desalienación, pero para entrar a una nueva alienación con el Otro del sistema que le exigirá buscar incisamente lo que por esta diferencia ya ha perdido y que es lo que Lacan llamará el objeto a causa del deseo, dentro del registro simbólico, registro precisamente de la diferencia. Es entonces que el sujeto habrá pasado del narcisismo primario, del "yo ideal" hacia el narcisismo secundario, es decir, hacia la formación y consagración del "Ideal del yo".

Es por ello que en el narcisismo secundario no se le permitirá más al sujeto concentrar la libido en él solamente, sino que va a dedicarse ahora a invertir al objeto. Esto es una renuncia al propio placer y al cuerpo de la madre para comenzar a "fijarse, desear y amar" a otro objeto que no sea él mismo. Como bien lo menciona el autor, esto es una cuestión totalmente inconcebible, puesto que ¿qué humano desearía no tener placer siempre? Ninguno. La pregunta entonces que se formula a continuación en el escrito es ¿por qué el sujeto decide depositar su libido en otros objetos? La respuesta es: para evitar enfermar. La carga libidinal total en el yo, deviene en una enfermedad por el exceso de cuidado al propio cuerpo que no hace sino desbordar el autocuidado a una sobreexcitación desmesurada e ilógica de la corporalidad; tal como lo ejemplifica la hipocondría. Mientras más libido se encuentre en una parte corporal, menor importancia tiene el exterior y mayor excitación hay en dicha zona. Por ejemplo, Freud menciona que una de las áreas que siempre está libidinizada, es precisamente el área genital, la cual con el menor grado de toque y roce de carácter sexual, comienzan a ensancharse, a irrigar mayor cantidad sanguínea y a humedecerse. La misma comparación es la de la hipocondría. Mientras más deficiente sea la distribución libidinal en el cuerpo de un sujeto, mayor excitación sentirá en la parte más concentrada de dicha energía; pero esta área no debería ser tan

libidinizada, lo que provoca que el cuerpo sienta malestar y enferme (Freud, 1914).

Entonces el sujeto a riesgo de la enfermedad, decide desplegar parte de su libido sobre los objetos, pero a su vez demandará el amor del mismo a cambio. El amor objetal, definitivamente es una señal de madurez psicosexual, la cual Freud alega que es prácticamente masculina, ya que los hombres buscan tras el Edipo, la promesa de tener una mujer que les fue arrebatada - su madre -, pero las mujeres conforme crecen y maduran corporalmente, las hormonas hacen trabajo de belleza en ellas y no hacen sino amarse más a sí mismas y envanecerse. Entonces la mujer narcisista "finge colocar su libido en el hombre que ama" pero realmente es "ya no ser amada por sí misma, a cambio de que este hombre la ame". Por otra parte Freud trata también la situación de las mujeres no muy agraciadas y muy frías de carácter, que depositan toda su libido en sus hijos, y no hacen sino amar algo que salió de ellas mismas (Freud, 1914).

En el mismo escrito el autor comienza cierto análisis al respecto del amor objetal que le es demandado al niño. Y hace diferentes clasificaciones de dicho tipo de elección. Las primeras son en base al narcisismo primario que tienen que ver con elegir a) a sí mismo, b) a lo que uno fue, c) lo que uno desearía ser y d) la persona que fue parte de sí mismo. Las elecciones en base al apuntalamiento de la libido a otro sujeto son en base a: a) la mujer nutricia y b) el padre protector, que a final de cuentas son las promesas del Edipo (Freud, 1914).

Massota (1992), hace reflexiones en torno al escrito de Freud y destaca la gran importancia de la introversión libidinal, que es pasar la libido de objetos reales a los objetos de fantasía. Esto es, no perder por completo el objeto, sino conservarlos de manera fantasiosa - proceso propio de la neurosis. Si se piensa bien en caso contrario se estaría hablando de una retracción al yo de la libido pensando que los objetos fantasiosos permanecen con el sujeto y creerlos en lo real cuando han sido arrebatados para la fantasía - caso de la psicosis.

Las investiduras libidinales definitivamente son acentuantes de la percepción yoica. Surgen por primera vez los dos términos: Yo ideal e Ideal del yo, que acuñan lo que uno es para sí mismo y para el otro.

Algo muy interesante, que destaca Massota, es la ambigüedad del narcisismo freudiano; porque tiene a bien preguntarse de ¿qué tipo de narcisismo se está hablando? Porque el narcisismo debería ser cosa de un sólo sujeto, pero todo lo que se define dentro de este narcisismo del que habla Freud, jamás se habla de un solo sujeto, sino que se habla de dos. Concepción que Lacan retomará en sus seminarios para plantear la teoría del estadio del espejo.

- El estadio del espejo.

Si aspiras encontrarte a ti mismo, no te mires al espejo, porque allí encontrarás solamente una sombra, un extraño...

Sigmund Freud.

Lacan en sus Escritos (1936) escribe sobre El estadio del espejo como formador de la función del yo, retomando este "cabo suelto" sobre el escrito de "Introducción del narcisismo" de Freud que menciona Massota (Lacan, 1975).

El infans – la cría del hombre antes de hablar según Lacan – a partir de los seis meses demuestra interés sobre su imagen en el espejo. De inmediato el niño comienza una recreación claramente divertida donde hace gestos para identificar quién es aquel que está en el espejo. Posteriormente dada la falta de identificación el niño comienza a golpear su propia imagen en el espejo pues le parece que es otro el que está en frente.

El niño, se ve con un cuerpo fragmentado. El cuerpo lo ve así porque nunca se ha visto por completo – y si se le piensa bien, ninguno de nosotros nos hemos visto a nosotros mismos jamás – entonces él lo único que ve son manos, pies, brazos, y pedazos del cuerpo de la madre en los primeros meses de vida. Conforme el niño va madurando comienza a ver a la madre como un todo, pero siempre la ve como parte de él mismo; ya que la madre cumple la función de cariño, y la nutricia, siempre lista para cumplir todas las necesidades libidinales del niño; lo que se conoce como el narcisismo primario.

Si un bebé se viera solo en el espejo, definitivamente no podría elucidar que el sujeto del espejo no es otro sino él mismo; ya que él se ve como un cuerpo fragmentado. Este cuerpo fragmentado debe suscitarse a un cuerpo completo: un yo; pero ¿qué es lo que une al cuerpo, si el niño no identifica que el del espejo es él mismo? La respuesta es: el lenguaje.

Ya se había hablado de que el lenguaje pre-existe al sujeto, y es el mismo lenguaje ahora el que va a configurar al sujeto como un todo unido. Evidentemente el lenguaje del que se está hablando es el lenguaje de la madre y el padre, que cuando cargan al niño o lo ven ensimismado en el espejo, y tienen a bien comentarle "Eres tú bebé, mira tus manitas, tus ojitos, tus piecitos, etc.", en esta ocasión el progenitor mediante su lenguaje le indica al niño que todo eso que ve en conjunto ahí, es parte de él mismo, que todos esos pedacitos que ha visto son parte de un conjunto que es todo su cuerpo.

Lacan (1983), menciona a este suceso como una gran frustración porque el niño aún no alcanza la madurez corporal y neurológica suficiente como para tener control motriz sobre su cuerpo al cien por ciento; entonces se en-

cuentra ante una imagen de sí que él no puede controlar y sobre todo, de golpe se entera de su físico y aún más importante de la diferencia entre él y el otro. ¿Qué es esto? Es darse cuenta de que el otro del espejo, es él, y darse cuenta de que su mamá, no es parte de su cuerpo, sino que está separada de él. Este proceso es: la otredad.

La otredad es distinguir que "yo soy yo porque no soy tú", así de simple, pero para el niño distinguir al otro, no es más que identificarse como yo en el otro; es decir, el niño y todos nosotros hemos aprendido a descubrirnos a nosotros en la imagen del espejo, la imagen del otro que es idéntico a mí. La identificación es, "buscar lo idéntico, lo igual" (Lacan, 1995).

El esquema "L" que Lacan menciona a propósito del tema de las psicosis en su seminario III, permite elucidar la formación de la identificación del sujeto mediante la alienación. Toda alienación se realiza por medio de las imágenes donde un otro, le presta su imagen al sujeto para constituirse como sujeto propio, en esta relación de imágenes; las cuales estarán sueltas hasta ser unificadas por el lenguaje del otro (Eidelsztein, 1992).

Entonces claramente la función del espejo es mostrar cómo la imagen del sujeto une al organismo con la realidad. La relación que se mantiene frente al espejo es una relación imaginaria; es decir es la relación del sujeto con sus identificaciones formadoras, mediante una base de una imagen óptica ilusoria (Lacan, 1981).

Una imagen óptica es un punto en el espacio donde todos los rayos provenientes de un objeto real, pueden proyectarse en un espacio virtual - como lo es el espejo (Lacan, 1981). Es decir, que dentro de lo que define la óptica, el objeto por la refracción de la luz nunca estará en el lugar real donde se encuentra sino que siempre que se dirija la mirada -gracias a este efecto de luz- hacia el objeto dará la impresión de haber cambiado de lugar. El objeto por tanto termina siendo una ilusión.

Para Lacan el reflejo en el espejo es el yo ideal, ese yo que el sujeto en su descontrol no puede lograr. Lacan llama a esta instancia del Yo: Yo (Moi). El Yo Moi, es el yo del narcisismo, el yo del estadio del espejo, el yo que no se puede conjugar, el yo sobre el que recae el objeto, el yo del "¿A mí?", "¿Yo?" pero jamás un yo que realice acciones. El moi es el Yo Ideal freudiano. El Yo (Moi) o yo de la confirmación, confirma de manera imaginaria que sólo mediante el lenguaje podrá sostener la ilusión de un cuerpo unificado, es decir, el sujeto sólo puede ser unido en una sola pieza gracias al lenguaje, pero se une mediante las suturas del significante. Es necesario que el sujeto hable para que mediante la demanda pueda mantener esa unión, porque su cuerpo siempre amenazará con fragmentarse de nuevo. Una vez que el niño es capaz de realizar esta diferencia entre su imagen y la del otro vía el lenguaje, se prepara para una nueva inserción: la del registro simbólico. Ya está en el lenguaje puesto que ha sido hablado y ahora habla, pero es ne-

cesario un paso más, necesita pasar por el sendero del Edipo para realizar este pasaje definitivo al registro de lo simbólico y constituirse como sujeto del deseo, como sujeto del inconsciente. El niño debe rivalizar con el padre por la madre, pero por ese simple hecho debe enfrentar una amenaza: la de castración por desear a la madre. Esta amenaza que no es real sino imaginada por el pequeño en el momento en que se enfrenta en su investigación sexual infantil a la diferencia de los sexos, debe conducir al niño a una represión forzosa de esta aspiración incestuosa acompañada de un sentimiento de culpa por haber deseado la muerte del padre en esta rivalidad. Ahora ese deseo incestuoso por represión (esfuerzo de desalojo -dirá Freud-) devendrá inconsciente como una representación inconciliable de la cual no se quiere saber nada, pero ese deseo aunque cambie de objeto seguirá latente en el sujeto en la formación del Ideal del yo porque este es el pasaje al deseo desde Freud. En cambio para Lacan el objeto ya está perdido desde que se habla, sin embargo no deja de reconocer al maestro acotando la misma importancia al Edipo, sólo con la diferencia de que es un constructo del lenguaje, marcado no por personas como lo hizo Freud, sino por leyes del lenguaje. Mientas que la ley materna determina el goce, la Ley paterna determina la prohibición del incesto. Así que el sujeto sólo devendrá inconsciente sí y sólo si acepta la entrada de la Ley Nombre-del-Padre. Autoridad que rige y pone límites al goce. De esta manera el sujeto ya no estará en posición de falo, de sino de sujeto con demanda de búsqueda del goce.

Si Lacan definió el Yo (moi) como el yo ideal freudiano, será necesario destacar que en el momento de devenir inconsciente se ha producido una escisión, una división del sujeto por la represión y por ende estará condenado a desear bajo las formaciones del Ideal del Yo; es decir por el Yo (je), del inconsciente, el Je es el Yo de la conjugación donde el sujeto se relativiza con el lenguaje del otro, es el yo heredero de la legalidad y del Edipo, es el Ideal del Yo, el ideal que la sociedad demanda del sujeto, ese yo que es necesario que llene las expectativas de los demás, es el yo que no sólo dice "Yo soy", sino que confirma "Yo juego, yo necesito, yo deseo", es el yo de la demanda (Carvajal & cols., 1986).

El Ideal del Yo, es el otro que habla, es el otro que tiene ya una relación de palabras, una relación simbólica con el sujeto y surge como heredero de la identificación narcisística por el espejo. El narcisismo es la relación entre el individuo biológico y su objeto natural (Lacan, 1981).

La relación del sujeto entonces se funda en la relación del espejo; el niño aprehenderá siempre a verse desde la óptica del otro y de otro y de otro que eventualmente llevará al Otro. Toda identificación es de carácter erótico y comienza en las imágenes y por lo tanto en el imaginario. Las primeras relaciones del niño con el espejo enseñan cómo se comporta la tensión agresiva.

La primera relación natural del niño con el espejo es la agresión, es decir, esas ganas de golpear el espejo. Todo esto es por una dualidad interna del sujeto, porque se encuentra ante otro, que se supone que es él mismo y que debiera tener un dominio sobre esta imagen, es una llamada de atención al reflejo para que haga lo que el sujeto quiere, pero "el desgraciado del espejo" no hace sino imitar y ser rebelde. La agresividad que se ejecuta verbalmente a su vez mediante gritos, es para poder ejercer una separación y distancia entre el yo y el tú (Lacan, 1975).

Lacan (1975), distingue dos tipos de alienaciones del niño: 1) la alienación con el otro imaginario – el otro del espejo – es la relación disimétrica del otro en el espejo; es decir que en un primer momento, es el niño en el otro. Esta alienación permite reconocer a ese espejismo como algo propio. 2) La alienación con el otro que habla desde el lugar del niño, que es el otro que está dentro del niño tras introyectar las imágenes del espejo como un todo completo, es decir, el otro ya está introyectado en el niño. Es el otro semejante y el Otro absoluto al que se dirige el sujeto siempre más allá de los otros hacia el Otro. La existencia y el reconocimiento de este Otro, es definitivamente la entrada al lenguaje como ya se dijo, por el Nombre-del-Padre.

Graciela Kait (1996), comenta al respecto del primer narcisismo lacaniano que es simplemente una relación a la imagen corporal, un sentimiento a lo que Freud llama "sentimiento de sí", que ayudará a agrupar la realidad para el sujeto. El segundo narcisismo - que es el de identificación con el semejante por alienación - ayuda a definir la relación libidinal con el mundo partiendo de la relación imaginaria hacia el lenguaje. Lo real del cuerpo está perdido, porque se tiene la imagen del cuerpo solamente en un reflejo, entonces, el segundo narcisismo surge como una unión entre lo real y lo imaginario, y posteriormente entre lo imaginario con el otro.

Primero hace falta que un niño encuentre en el espejo al otro para poder alienarse a la cultura mediante el conocimiento del lenguaje. El Otro es algo que se puede aprehender más allá de las imágenes, es parte del campo de lo simbólico. El límite de las introyecciones de la imagen especular es definitivamente el Ideal del Yo (Lacan, 1975).

El paso del yo (moi) al yo (je) tiene que ver con un factor importante que es el deseo. El deseo inicial que ve el niño en el espejo es el deseo de la madre, el deseo de "este soy yo completo y mi mamá quiere que yo me reconozca a partir de este reflejo que se ve en el espejo". A la proyección de la imagen le sigue la proyección del deseo, entonces se reintroyecta la imagen y a su vez el deseo varias veces, a cada encuentro con el espejo. El niño aprende poco a poco con el desarrollo que la madre le demandará que busque mediante las pequeñas frustraciones que incluye en la vida del niño para hacerlo hablar, caminar y buscar; que a la larga independizará al niño de los cuidados maternos y dará entrada al Nombre-del-Padre (Lacan, 1984).

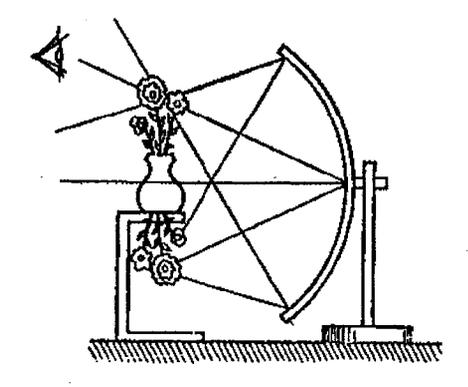
La madre realmente es un elemento muy importante del desarrollo porque ella es quien validará o reprobará la separación del niño de ella y dará la entrada a la Ley del Padre. El deseo del niño es aún un deseo en pedazos, pero el niño desde hace varios años está inscrito en el lenguaje de la madre deseante, entonces ella – tal como decía Freud en Introducción del Narcisismo – ve realizado su deseo en su hijo. Para Lacan esto es que el hijo es el falo de la madre; entendiendo el falo como la completud del sujeto, completud ficticia e imposible gracias al complejo de castración.

Es verdad que al comienzo de la vida esta madre (como otro semejante, en calidad de representante del Otro) traza junto con el hijo la triada imaginaria, que es principalmente entre el niño en la posición del falo y la madre. En la medida en que la madre deje entrar a la Ley del Padre, el niño saldrá de su posición de falo para ser un sujeto deseante. ¿Qué deseará entonces el niño? Deseará ser de nueva cuenta el falo de la madre; búsqueda que no hallará porque ser el falo de nuevo resulta un lugar imposible, una vez que el niño es sujeto adscrito al deseo del Otro, el Otro deseará que el niño desee. Sin embargo, la separación de esta relación dual no sólo depende de la madre sino del niño también, ya que se rehusa a dejar de ser el falo que completa a la madre, de esta manera entonces éste buscará todo aquello que capture la atención de la madre; es decir se preguntará “¿Qué está viendo mi madre que no soy yo?” y deseará quitar ése obstáculo, a cualquier tercero – y que es el Padre- del camino. Si lo que quita la mirada de su madre es este tercero, entonces el niño querrá su muerte, porque representará su separación de la dualidad resguardada con la madre. El deseo del niño inicia como el deseo del espejo (el deseo del otro), es decir, el deseo de la madre que es el otro con el cual habrá de identificarse, la madre es este espejo en el cual puede mirarse, puede reconocerse, alienarse y hacer suyo al otro, porque ilusoriamente es él mismo. Posteriormente este deseo poco a poco ira alienándose al deseo estructurado gracias al habla de la madre. El otro realmente incluye una nueva óptica en el espejo (Lacan, 1984).

- Los aparatos ópticos.

En su primer seminario, Lacan introduce como complemento al estadio del espejo la metáfora de los aparatos ópticos– el colmo de la metáfora según él mismo menciona – para ejemplificar las investiduras libidinales y la influencia del otro.

En su clase sobre La tópica de lo imaginario, Lacan hace uso de un aparato de la física destinado a examinar la formación de imágenes reales e imágenes virtuales que se llama: “La experiencia del ramillete invertido”. Se ilustra a continuación:



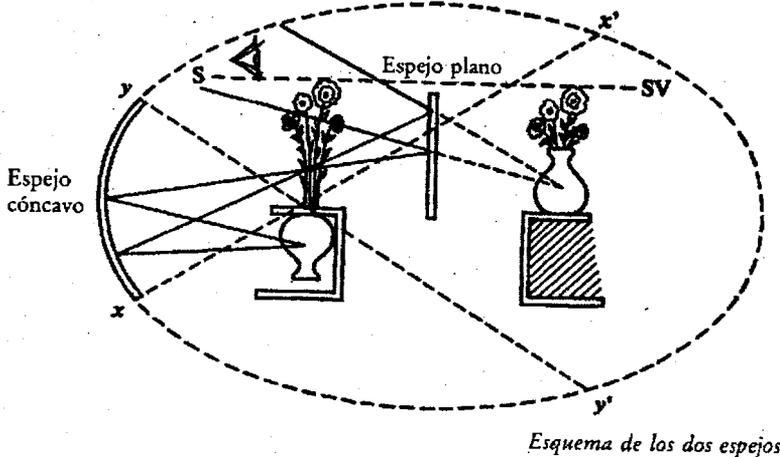
Dicha experiencia se basa en un aparato que incluye un espejo cóncavo, una caja cortada con un ramillete dentro colocado de cabeza y encima de dicha caja un florero vacío. La forma en que el mecanismo funciona es colocándose un espectador en cierta posición del cono de luz que se proyecta desde el espejo cóncavo. El sujeto puede ver el ramillete de flores dentro del florero, siendo que realmente éste se encuentra en la caja boca abajo.

Retomando lo dicho con antelación, una imagen óptica es dónde convergen los rayos provenientes de un objeto en un punto único en cualquier lado. La imagen de una persona vista de frente es una imagen real de un objeto que está parado justo ahí; pero la imagen de un sujeto en el espejo es una imagen virtual, ya que el sujeto no está metido en el espejo. También sucede se invierten las polaridades espaciales, diferenciando de esta forma las imágenes reales y las virtuales. Gracias a este aparato de la ciencia óptica, se puede apreciar que se pueden crear imágenes reales y virtuales al antojo.

La prueba de la creación de imágenes está en el mecanismo del ramillete invertido. La imagen real es la del florero, que se encuentra colocado encima de la caja cortada; es decir el espectador lo ve en el mismo lugar. La imagen virtual es el ramillete, que está colocado bajo la caja, pero gracias a la concavidad del espejo, el espectador lo ve como si estuviera dentro del florero. Ahora si se colocara boca abajo el florero dentro de la caja, el sujeto vería ahora invertido el florero; y en este ejemplo ahora el florero sería la imagen virtual y el ramillete de flores la imagen real. Como se puede entender, las imágenes pueden convertirse en reales y virtuales al antojo del que coloca los elementos frente al espejo.

Todo lo que se puede ver en la vida real, puede verse en el espejo; entonces habrá siempre una imagen real por una imagen virtual. Pero gracias a ciertos aparatos ópticos se pueden crear imágenes que se comporten como objetos, aunque estos no estén presentes (Lacan, 1981).

Lacan propone después, colocar el florero bajo la caja, de tal suerte que el florero sea ahora la imagen virtual, y poner un espejo plano frente a la ilusión para que la imagen real se refleje en éste construyendo una imagen virtual. Así:



En la clase de los dos narcisismos, Lacan comienza a explicar que el espejo plano acabará de formar la imagen virtual percibiendo la caja como si estuviera cerrada, dando la impresión de una imagen real.

En el esquema de los dos espejos Lacan explica que el espejo plano es la función del gran Otro. La función de este espejo es la de hacer jugar alrededor del ramo algo que no existe, que es la imagen virtual del florero invertido que representa el ideal del Yo, y el florero real es el Yo Ideal. El espejo tiene su razón de ser, ya que ayuda a visualizar el cuerpo aunque no está bien formado para el individuo (Lacan, 1975).

El florero que está dentro de la caja representa la realidad biológica del cuerpo, porque no es accesible al sujeto sino fuera por la imagen en el espejo, por eso es que este florero está oculto dentro de la caja. Las flores son el igual de los objetos perdidos que llevan las pulsiones parciales. El florero invertido es un cuerpo continente imaginario que llevará dentro de sí las flores que son los objetos de la pulsión (Lacan, 1965).

La importancia de este esquema es que dentro de la caja se encuentra el cuerpo real con sus pulsiones parciales y arriba de la caja se encuentra la totalización de la fragmentación del cuerpo; entonces, esto representa al narcisismo primario (solamente en lo referido a la imagen corporal). Esto quiere decir que la imagen real del cuerpo se percibe gracias a un cruce

entre lo real y lo imaginario que ayuda a la constitución del mundo de los objetos gracias a la colocación del espejo plano del Otro (Lacan, 1995).

El Otro, es el lugar de la palabra, y es el que instaura el Ideal del Yo: el narcisismo secundario. Esta instancia del yo (je), es la que va a suceder al intercambio verbal, es algo más allá de las imágenes. El resultado de la entrada de este espejo plano es la constitución del mundo en que los objetos imaginarios solamente podrán mediarse en él por el lenguaje. El niño no podrá más verse en la posición del falo imaginario de la madre, sino que debe activarse un límite a este narcisismo primario dentro de la identificación paterna. La entrada del Padre organiza precisamente lo imaginario con lo simbólico y comienza el Edipo. Una vez que el Padre entra en su función de corte en esta tríada imaginaria (madre, niño, falo imaginario) se inicia la tríada fálica de la relación simbólica, que incluye la función del padre (Ley), sobre la función materna (goce) y el hijo (falo). Entonces se inicia lo displacentero y la represión que dará cabida a la apertura del inconsciente y el lenguaje (Lacan, 1956).

Recapitulando, el estadio del espejo enfrenta a un niño prematuro a su imagen sin tener control corporal de lo que observa. Frente al niño se encuentra otro al que tiene la posibilidad de agredir, morder, golpear y destruir, porque no se reconoce en la imagen. Al niño no le queda de otra más que soportar aquello intolerable o sea, que este reflejo le robe su movimiento, que sea prácticamente un copión. Posteriormente el niño es cautivado por la imagen conforme el otro – la madre – se da a la tarea de articular el cuerpo fragmentado en uno solo separando al mismo tiempo a la madre del hijo en una diferencia especular (yo-tú). La imagen que se ve en el espejo es la imagen del otro, la imagen del idéntico que permite el proceso de identificación corporal, lo que da origen al narcisismo primario o Yo ideal o Yo (moi). El Yo (moi) que está por surgir aparecerá en cada encuentro del niño con el espejo. Un niño que se percibe como completo, dará como resultado el apuntalamiento libidinal o narcisismo secundario o Ideal del Yo, o Yo (je). La función del Ideal del Yo es introyectar al Otro (Lacan, 1961).

- El imaginario.

Antes de dar una definición del imaginario, es necesario expresar las bases que fundamentaban su existencia, como lo son precisamente el narcisismo, las instancias del yo y su relación con el estadio del espejo y los aparatos ópticos. Una vez aclarado el proceso del surgimiento del imaginario es más fácil dar una definición aprehensible para el lector.

El imaginario desde una perspectiva biológica es un registro que se asocia de manera filogenética al procesamiento visual, se le encuentra ligado específicamente con el hemisferio derecho; encontrándose la predominancia del izquierdo para el registro simbólico. El cerebro de un niño registraría primero lo real, después lo imaginario y al final lo simbólico. El imaginario es el

registro que organiza el psiquismo de acuerdo al procesamiento de la información sensitiva (http://es.wikipedia.org/wiki/Registro_de_lo_imaginario).

Para Lacan, el imaginario tiene que ver con un constructo lingüístico parte de uno de los tres registros (real, simbólico e imaginario) que él considera sustanciales para la constitución de todo ser que habla, que a su vez involucran toda la experiencia psíquica. El registro de lo real es el más antiguo de los registros – filogenéticamente hablando – e incluye la mayor parte de las funciones perceptuales del sistema nervioso central. Es lo que existe sin pensarlo, procesarlo o hablarlo, lo que es. El registro de lo simbólico como ya se ha mencionado tiene que ver con el procesamiento significativo del mundo mediante el lenguaje – cualquiera que sea el tipo de lenguaje – para expresarlos en símbolos para expresarse en unidades discretas del signo; tal como se mencionó en el capítulo dos (Lacan, 1979).

A lo largo de sus seminarios Lacan da diferentes definiciones explicando lo que es el registro del imaginario; entre estas definiciones están:

El imaginario, es el registro de las imágenes y lo que estas representan en la situación espacial e identificatoria. Las imágenes comunican por sí solas; entonces todo el imaginario ya es lenguaje (Lacan, 1981).

Lo imaginario es una dimensión que vehiculiza lo simbólico, es una intuición de lo que se tiene que simbolizar. Es el actual estado de las cosas, un cuerpo, una anatomía. Lo imaginario es la esfera intermedia que está en el paso entre lo real y lo simbólico; es lo que alerta al lenguaje de lo que es necesario significar. El imaginario es el resultado de la interacción de varios otros para formular al yo, se trata de la organización de la pulsión narcisística en el primer momento en que el sujeto se mira al espejo (Lacan, 1973, 1966)

La noción del imaginario es un punto de partida con referencia en el cuerpo y lo que este representa para el sujeto y para los otros, es el reflejo de su organismo. El imaginario es una relación del sujeto con sus identificaciones formadoras, es decir, es la primera base de las relaciones con los otros identificándolos como ajenos al yo, una vez que se ve realmente cómo luce el sí mismo. El imaginario es una re-flexión ² es un volver a pensar la óptica de la figura humana en el móvil de un aparato simple: el espejo (Lacan, 1974, 1979).

En su esquema "L", Lacan dibuja la línea de la relación dual imaginaria como una relación donde el sujeto está descompuesto, porque se ve fragmentado a la espera de que el deseo del otro lo unifique. La relación del sujeto con estos encuentros remitirá la relación con el Otro, que es más allá de lo

² Lacan hace uso nuevamente de la polisemia del lenguaje al hablar de la reflexión; por un lado en el sentido más laxo es un volver a pensar o repensar sobre alguna cosa o situación y por otro la re-flexión, lo producido por la reflexión de la luz; es decir por un desvío de la flexión de la luz: una imagen virtual.

que se ve en el espejo. La línea imaginaria es la base de toda transferencia y circulación del deseo. Gracias a la línea imaginaria, el sujeto encuentra que él también es un objeto para la madre y que su madre organizará lo que él necesite para su completud – aunque sea por unos cuantos meses más. En el espejo el niño aprehende el deseo de la madre, y virtualmente analiza lo que ella desea de él. En el primer momento en que la madre desvía la mirada del infante, el niño se pregunta ¿qué está viendo mi mamá que es más importante que yo? Y entonces gracias a esta pregunta comienza a surgir el deseo en el niño porque el falo de la madre está más allá del bebé (Lacan 1995,1981).

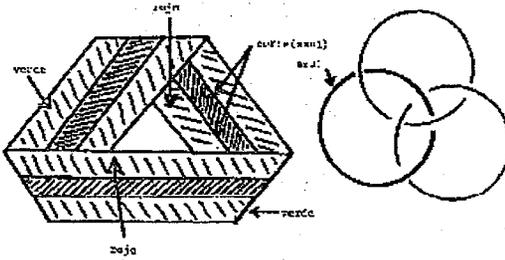
Tras todas estas definiciones la pregunta que surgiría es ¿en dónde empieza el imaginario y en dónde termina?, ¿qué del psiquismo corresponde meramente a lo imaginario que no tenga nada que ver con lo real y con lo simbólico? La respuesta es simple: el imaginario aparece en el estadio del espejo y jamás desaparecerá. Una vez que apareció jamás se separa del registro de lo real y lo simbólico, ya que ha sido organizado por lo simbólico junto con lo real. El registro de lo simbólico es parte de la maduración psíquica del individuo.

Lacan utiliza dos elementos en su teoría para explicar la unión y función de estos tres registros, los elementos que usa son: la banda de Möbius y el Nudo Borromeo.

La banda de Möbius es una superficie geométrica descubierta por Ferdinand Möbius y Benedict Listing en 1858. Lo interesante de esta figura es que tiene una sola superficie (que no es orientable) y tiene un sólo borde que no está ni dentro ni fuera. Realmente es una figura que ayuda a explicar la topología. Lacan la utiliza para explicar las funciones del consciente, inconsciente y la forma en que se entretrejen los tres registros (http://es.wikipedia.org/wiki/Banda_de_M%C3%B6bius).

La forma de la banda de Möbius es buena de igual manera para entretrejer un nudo borromeo. El nudo borromeo es compuesto por tres aros entrelazados entre si de manera permanente, de tal suerte que si uno de ellos es desprendido los otros dos caerán deshaciendo el enlace (http://es.wikipedia.org/wiki/Nudo_borromeo).

Las imágenes tomadas del seminario 26 de Lacan al respecto son las siguientes:



A la izquierda se muestra la banda de Möbius y a la derecha el nudo borromeo. Lacan habla de tres registros pero cada uno de ellos formula un cuarto espacio donde sólo hay tres componentes; esto es: en la imagen se pueden apreciar tres listones conformando la banda de Möbius, estos listones pueden ser halados hasta formar una espiral que si se cortan quedarían entrelazados como un nudo borromeo. La cualidad de la banda, de no tener derecho ni revés, pero aún así un sólo borde explica la situación de la unión de los registros con las instancias de la topología freudiana del consciente y el inconsciente. La banda no tiene derecho ni revés, a su vez tampoco un inicio o un final; si se cortara se tendrían tiras rizadas, que a su vez jamás tendrían derecho y revés. De esta misma manera el inconsciente regula el consciente sin darse cuenta el individuo en qué momento su lenguaje se regula por el material inconsciente. El chiste y todas las expresiones inconscientes que Freud menciona salen a la luz intermitentemente a manera de estas curvas. Ahora bien el fenómeno del lenguaje (consciente e inconsciente) tiene su anudadura en el ejemplo del nudo borromeo. Así como no hay derecho ni hay revés, la estructura de la banda – si se le divide en tres hilos – es parecida a la del nudo borromeo. Cada uno de los aros del enlace representa uno de los registros, y si uno de ellos es eliminado, el psiquismo vendría a ser destruido por completo. Entre cada uno de los aros, se encuentra un área que los une, algo que es de los tres aros, es decir el espejo jamás existiría sin un cuerpo real que reflejarse. Lo real son solo los huesos, la carne, las funciones y lo que se percibe el cuerpo sin dar cuenta de sí mismo, entre lo imaginario y lo real se encuentra la otredad y la sensación espacial. Pero la imagen simplemente es imagen; en el momento en que se habla de la imagen, ahora sí se significa lo que es, para qué sirve, qué tiene y qué le falta: situación que es la anudación entre el imaginario y lo simbólico; a su vez no se podría hablar de nada sino existiera de qué hablar; esto es: aquello que se encuentra entre lo real y lo simbólico. Todos tienen un punto de encuentro, un punto común entre los otros tres; pero de manera aun más importante es el único punto de convergencia: es el centro (Lacan, 1979).

El centro es un espacio que compete a todos, pero que ninguno puede reclamar como propio. La banda de Möbius también tiene un centro "virtualmente vacío". Ambos centros significan lo mismo para Lacan: la falta. La falta o el objeto *a*, es lo que anuda y permite que estos mecanismos topológicos existan y se construyan entre sí. La falta es lo que mueve al individuo,

gicos existan y se construyan entre sí. La falta es lo que mueve al individuo, es el deseo introducido por el otro. Como se mencionó en el capítulo dos, el niño comienza a hablar porque no tiene el elemento que necesita cerca, y en el momento que habla de algo en su ausencia se convierte el asesinato de la cosa (Lacan, 1979).

Quedando claro que ninguno de los elementos del psiquismo y la conciencia se pueden separar, queda en sobreentendido que la minimización o la totalidad de alguno de los registros devendrá en un desequilibrio patológico. Tomar lo imaginario por lo real es particular a la paranoia, o bien la reducción del plano simbólico deviene en los estados psicóticos y autistas. La relación equilibrada de todos ellos con su respectiva falta es el igual a la existencia del individuo en un plano social. La falta inaugura la alienación social, es la constructora por excelencia del malestar en la cultura.

La cultura es hija de la sociedad, y a cada tipo de periodo en la historia, corresponden diferentes tipos de constitución del psiquismo. La época actual es el posmodernismo, y si bien no ha cambiado en lo más mínimo la constitución del imaginario, la existencia virtual del individuo es cada vez más una "realidad" gracias a los medios telemáticos y satelitales como: el Internet.

El imaginario en Internet.

... y llegué a crear. Era el producto de una locura humana, igual que todos los dioses. En realidad era un hombre, un pobre pedazo de hombre; ¡Era yo mismo!

Friedrich Nietzsche.

- **El internauta del imaginario en Internet.**

Para hablar de un imaginario en Internet, es necesario hablar del sujeto que vivirá tal imaginario. Todos los internautas son personas que ya no son lo que Lacan llamaría infans. Todos los navegantes ya han pasado por el drama del Edipo y la inclusión al lenguaje; y todos ellos poseen una estructura que depende de la forma en que cada uno ha sido afectado por el lenguaje.

El uso del Internet se ha extendido a diferentes rubros y diferentes niveles de compromiso. El sujeto ideal sobre el que versa la presente tesis es el sujeto que interactúa en una relación intersubjetiva por cualquiera de los medios de comunicación del Internet. Esto excluye automáticamente a aquellos que usan el Internet meramente para la obtención de información para la escuela, para sus investigaciones o para obtener videos, música, imágenes y nada más.

El internauta del que se habla en esta tesis es aquel que entra a chats, usa mensajeros instantáneos, postea en foros, es partícipe de comunidades y redes sociales, juega en comunidades de vida virtual y role play, juega contra adversarios en videojuegos online y escribe bitácoras para recibir comentarios. Si se lee con atención los porcentajes de las encuestas hechas por la Asociación Mexicana del Internet, de todos los internautas encuestados al menos un 96% entra dentro del perfil del sujeto de esta tesis.

La razón de escoger este tipo de población, es que precisamente este tipo de usuarios de la red, son aquellos que generan identidades en Internet, y que buscan un contacto para establecer relaciones con otros sujetos, para entonces poder establecer una transferencia mediante el lenguaje.

Las personas que chatean con amigos de la escuela, el trabajo o la familia generalmente demuestran su personalidad normal, o sea que están en su misma identidad porque no pueden falsear datos; pero aquellos que visitan foros, redes sociales, sitios de role play, salas de Chat, etcétera, tienen oportunidades de falsear datos que suplen ciertas necesidades o carencias que tienen en la vida social offline. El Internet se ofrece ante ellos como el satisfactor anónimo de las carencias libidinales.

La vida virtual definitivamente es una vida de datos, jamás de materia. Todo lo que es una persona en cuanto a su identidad en Internet se limita a la in-

formación que el usuario revela de sí mismo y del uso de avatar, nickname, firma, emoticons y la tipografía (Smith & cols, 1999).

Los usuarios que buscan encuentros con otros que no conocen offline es porque sienten una necesidad; ya sea de diversión, de interacción, o bien una búsqueda emocional más profunda como el amor. El uso del Internet como medio, siempre inicia una búsqueda; es decir algo quiere el sujeto del Internet para que lo esté utilizando, ya sea para encontrar información, conocer gente o por motivos de ocio. El uso del Internet como medio de interacción social es cada vez más común; pero definitivamente el flujo de la libido es lo que regula cuánto de ésta se apuntala en Internet. Es decir, todos los que tienen Internet tienen la posibilidad de usarlo para diferentes fines; pero no todos los que lo usan deciden involucrar sentimientos y necesidades en el uso del medio de comunicación. No todos consiguen pareja o consideran que los amigos online son mejores que los amigos offline.

Una persona definitivamente entrará a websites que representen lo que el usuario busca, como sitios de citas online, lugares donde se concentran jóvenes, amantes de los deportes, amantes de la cocina, personas de determinado grupo social, simpatizantes de ciertas religiones, cinéfilos, fans de una saga de libros, etc. Las personas se presentan en dichos entornos de acuerdo a lo que se espera "socialmente" de ellos. (Búrdalo, 2000).

La red ofrece la posibilidad de dejar de lado los prejuicios gracias al anonimato. Se podría decir que en cierta manera la red "es un mundo con una legalidad más laxa y por lo tanto un reino un tanto más perverso" lo que provoca que las personas experimenten fantasías neuróticas.

Se puede decir que gran parte de la población mundial es neurótica y estos sujetos son los que predominantemente usan el Internet, por lo cual se constituyen como el sujeto de estudio del presente escrito. Al respecto de los neuróticos habrá que recordar un poco lo que Freud menciona en sus Tres Ensayos sobre Teoría Sexual, donde identifica que el neurótico en su hambre de saciar y llenar el vacío que ha dejado el Edipo desea experimentar todo, y aún así siente el peso del Súper Yo trepanarle los oídos con el "deber ser". Un neurótico envidia profundamente a un perverso, porque el perverso sí tiene las "agallas y la valentía" de realizar actos emocionantes contra la ley o jugar con los sentimientos de las personas sin remordimiento, o bien gozar con placeres sexuales exóticos; cosa que le cuesta mucho trabajo a un neurótico. Entonces el sujeto del imaginario en Internet, se ve envuelto en una relación imaginaria para satisfacer los deseos de otro con quien se va a identificar (Freud, 1905).

El Internet satisface todas aquellas pulsiones, dando la leve ilusión de volver a ser "importante e indispensable para alguien" como en el narcisismo primario. Las fantasías perversas que se llevan a cabo en Internet, se hacen porque el medio da cierta seguridad en el anonimato, como si el sujeto se

encontrara en un momento antes del Edipo y todos los placeres fueran posibles de realizarse en el maravilloso mundo del Internet.

Entonces el neurótico siempre buscará colocarse de nuevo en el papel de la triada imaginaria; es decir, ser la completud para alguien, ser el falo para alguien.

Este es el meollo de todos los juegos de la relación humana, siempre el sujeto busca adherirse a otro para poder completar en cierta manera lo que le falta; y en la medida en que el sujeto se relaciona con otro, el sujeto buscará llenar las expectativas del mismo. El estado libidinal del sujeto en Internet inicialmente es el de recibir y lo primero que recibe del otro es la imagen. Los primeros contactos con la red darán como resultado el campo del registro imaginario en la red.

- Los tres registros en Internet.

El Internet es la World Wide Web, que en resumidas cuentas es una red a lo largo de todo el mundo. De manera imaginaria el Internet cubre al mundo. Efectivamente la red es un espejo de la cultura actual, es aquella contraparte de la imagen real en un punto único imaginario. El punto único imaginario de cada persona en el espacio virtual es su dirección IP.

Entonces la pregunta es ¿qué no es imaginario en Internet? La respuesta es fácil: lo que se habla y lo que existe y que no es mencionado, pero todo en Internet es predominantemente imaginario. Existe lo "real" y existe lo simbólico; pero jugando en el mismo plano imaginario de la experiencia.

Lo real en Internet es lo que existe, son las máquinas, son todos los factores que permiten la existencia el uso del Internet: el CPU, el modem, las bocinas, el teclado, la webcam, la pantalla, el mouse, las comunicaciones satelitales y el internauta.

El internauta existe en lo real para el Internet porque precisamente es parte de los primeros pasos. Lo que se va a tratar a continuación es la vida del sujeto desde que entra a Internet, es decir desde que "nace de nuevo virtualmente"; entonces toda la carga psíquica estructural que conlleva es lo real, es el inicio, porque aún no entra a este "universo paralelo del Internet". Si en la vida offline, lo real es la masa de piel, huesos, órganos, sangre, etc, que aún no ha sido significado por el otro, que va a conformar a un bebé para ser unificado en el lenguaje, en Internet los pedazos que conformarán al sujeto en línea, será precisamente un nuevo cuerpo fragmentado, que es el cuerpo del sujeto y todo el hardware y software que no tienen razón de ser, es decir no han sido significados hasta son unidos para conformar al nuevo infans del Internet. Es importante recordar que el sujeto de interés es aquel que ha sido atravesado por el deseo, sujeto de la neurosis, pero en un inicio, de nueva cuenta se encontrará desvalido en un medio nuevo, donde

aquel que ha sido atravesado por el deseo, sujeto de la neurosis, pero en un inicio, de nueva cuenta se encontrará desvalido en un medio nuevo, donde no sabrá cómo dirigirse, y no sabrá qué tanto le puede proporcionar el Internet para entonces comenzar a desear lo que el medio le demande gracias a la interacción con otros usuarios.

El primer contacto con el Internet es mediante una pantalla, que provee de imágenes virtuales, creadas dentro de una computadora. Todo aquello que se expide en la pantalla es imaginario virtual; de ahí la predominancia del imaginario en el Internet. Definitivamente los contactos con otras personas dentro del medio requieren del lenguaje, lo que llevaría a la parte simbólica; pero aún así el lenguaje oral (por medio de videoconferencias, o simplemente conversación con micrófono) es un medio muy poco común en los primeros encuentros con otros sujetos en la red.

El registro de lo simbólico en las interacciones con otros individuos se expresa mediante el lenguaje escrito, que a final de cuentas es imaginario. No se quiere decir con esto que el simbolismo no medie de la misma manera que en el medio offline, sino que el imaginario es un tanto más basto y frecuente en las relaciones online.

La situación es ésta: debido al gran número de medios de comunicación entre usuarios, el primer contacto siempre será el del avatar, nickname, tipografía y firma (si es que se encuentra en un foro). Todo esto es una información plenamente imaginaria; el contenido de la plática se va dando poco a poco, y en cada nuevo encuentro se da a la tarea de descubrir con quién se está escribiendo de una manera más lenta. Tal es el caso de la despersonalización del medio que por ello se utilizan los emoticonos – imaginarios de nuevo – y la información de perfiles, donde los sujetos a resumidas cuentas indican datos primordiales de sí mismos.

Ya se había planteado una pregunta con anterioridad que era: si la palabra era el asesinato de la cosa, en Internet ¿la palabra es el nacimiento de la cosa? Esto es, porque en la vida offline, en cuanto se nombra algo se significa en ausencia, y por así decirlo en los cuentos infantiles el nombrar algo da su nacimiento en la imaginación de los niños. Esto es que, si uno le cuenta a un niño un cuento sobre un dragón, a pesar de que los dragones no existen, el niño habrá creado en forma imaginaria pura la imagen del dragón a pesar de ser inexistente en la vida real. Ahora bien, en Internet sucede igual que con los cuentos dado el tipo de interacciones que suceden, es decir, un usuario puede nombrar una personalidad y datos de sí mismo que se convierten en una realidad virtual para el receptor del mensaje aunque no existan. El solamente con nombrar un ideal como “soy alto, fuerte atlético, exitoso en los negocios y con las mujeres” el receptor al igual que el niño oyente del cuento, tendrá por hecho que el emisor es en verdad así, aunque no sea cierto. Si se pueden inventar dragones, ¿por qué no una mejor versión de sí mismo, una nueva realidad? Una realidad solamente vista en

imágenes. El sujeto a través de esto va construyendo una imagen que es y no es de sí mismo, un constructo del ideal que permite obnubilar al sujeto que realmente habla. En una superposición, el sujeto se desdobra en una imagen virtualmente nueva dejando a esta en el lugar donde debería estar el sujeto. La personalidad que crea el sujeto de la red, no es sino un proceso de identificación con el otro, un resultado de un nuevo estadio del espejo, un segundo tiempo al estadio que vivió hace tiempo en sus primeros años de vida.

- El estadio de la pantalla.

Estoy solo y no hay nadie en el espejo...

Jorge Luis Borges.

Finalmente se llega a la parte medular del escrito, donde se analizará como el mundo del Internet ha generado que millones de usuarios propongan una nueva imagen mediante la cual pueden expresar con libertad sus deseos, abrir más el campo imaginario, lo cual implica una nueva alienación: la del estadio de la pantalla; el cual se ha optado en llamar así porque la pantalla en esta ocasión hará las veces del espejo offline para el proceso de la identificación con el otro.

Al igual que del estadio del espejo, en este nuevo estadio de la pantalla también saldrá como resultante un "sujeto virtual" resultado de las identificaciones con otros que irán unificando su cuerpo virtual.

Si el Internet es un espacio virtual, le corresponden imaginarios virtuales, esto es: puntos que reflejan "de alguna manera" una imagen real. La imagen real sería el sujeto, y la virtual "su reflejo" en Internet.

La identidad en el sujeto, como se vio en el estadio del espejo de Lacan, se da por lo idéntico, que es la identificación en el otro especular que es él mismo; unificado por el discurso de la madre.

Estar en Internet es dar vida a una persona en este medio por sí solo, es un autoengendramiento virtual. Habrá que hacer la analogía del mundo offline con el online de nueva cuenta. Como se dijo antes se parte de elementos dispersos que no han sido unificados que son el hardware, el software y el cuerpo del sujeto los cuales habrán de unirse para formar un nuevo individuo en Internet. Una vez que estos conjuntos se unen por elección del sujeto, ahí es donde empezaría el narcisismo primario online, es decir cuando un sujeto sólo entra a tomar del Internet lo que le sirve para sus necesidades mediatas, como lo haría un niño con la madre; es decir, pide leche y que se le limpie si está sucio o que si llora se le consuele, de igual manera en este

narcisismo primario propuesto el sujeto sólo toma del Internet lo que necesita y no aporta nada, sólo toma información y no se dedica a pensar en nada sino en él mismo.

Con el tiempo el sujeto, elige involucrarse más en Internet, interactuando ahora con otros sujetos y buscando una entrada social al medio, es decir busca ser aceptado. El puente que sucede entre el narcisismo primario y el secundario en Internet, es precisamente el estadio del espejo que permite unificar los objetos reales para formar al sujeto online.

El estadio del espejo tiene todo que ver con el fenómeno de la identidad, y en Internet la identidad se da inicialmente por el nickname.

El nickname es el nombre que uno muestra en la red, por lo general las personas que interactúan con sujetos que no conocen en la vida real, no muestran su nombre real por protección. Pero en la mayor parte de los casos también es por fantasía. Si se le piensa bien el nombre offline y el online no son tan diferentes en cuanto a la concepción. En la vida real los padres piensan en el nombre del hijo gracias a un común acuerdo entre lo que ambos desean depositar en el Yo Ideal del hijo. El hijo se va concibiendo desde que los padres comienzan a hablar de él o pensar mínimo en la posibilidad de su existencia.

En la red también el nickname representa todo esto; es decir, el nickname representa una concepción del Yo Ideal del propio sujeto, o sea lo que uno fue y siempre quiere volver a ser: el falo de la madre. El sujeto neurótico siempre buscará en el Internet una manera de desentenderse de la castración; es decir siempre buscará evitar preguntarse sobre lo que le falta. El nombre que se concibe en línea es el resultado de una vida de identificaciones con otros sujetos, y también es el resultado de la defensa contra las frustraciones de la vida; simplemente es lo que uno desde hace tiempo ha querido mostrarle al mundo pero que no ha podido. Así como el nombre de los hijos es la condensación del deseo de los padres, el nickname es la condensación del deseo y las fantasías del sujeto.

Los sujetos siempre buscarán la identidad más apropiada para presentarse en un lugar y en una situación dada; es decir, no todos van vestidos a una fiesta como a una entrevista de trabajo. En una entrevista de trabajo las personas buscan parecer serias, profesionales, carismáticas con los clientes; siendo que por ejemplo en una fiesta pueden buscar ser relajados, llamar la atención con ropa provocativa y reír fuerte para llamar la atención del sujeto que les interese sexualmente. Definitivamente esto no es nuevo, y se repite de igual forma en Internet. Una persona que entra a un Chat sexual, definitivamente puede variar mucho en su nickname a comparación de una persona que entra en un Chat religioso (Wallace, 2001).

No es de extrañarse que el nombre muchas veces coincida con el avatar, otro factor de la identidad en Internet. Como se mencionó antes el avatar es una imagen que es "el rostro virtual" que da el sujeto de sí en Internet. Al igual que el nombre, el avatar es simplemente la imagen especular que el propio sujeto deforma a su conveniencia. Ya sea para demostrar sus gustos reales, o bien para hacerse ver como otro tipo de persona. Puede mostrar gatos, lo que hará suponer a otros que ésta persona gusta de los gatos, o bien pone a Madonna, que podría significar que le gusta Madonna, que quiere verse como Madonna, o que idolatra a Madonna. La otra sería poner imágenes ya sea fotos o caricaturas de personas bien parecidas, haciendo suponer a la gente que él pudiera verse de esa manera. Los mismos mensajeros instantáneos ofrecen servicios de avatars de caricatura, que incluyen diferentes estilos de cabello, colores de piel, de ojos y vestimenta que pueden usar como imagen del mensajero instantáneo. Evidentemente todos estos avatares son perfectos, bien parecidos, delgados y con ropa de excelente gusto; similar a lo que sucede en sitios de roleplay.

Entonces podría pensarse que si una persona muestra una imagen de un gato y en la vida real le gustan los gatos, esto no sería nada parecido a "deformar una imagen especular"; pero sí lo es. En la vida offline una persona no puede controlar las primeras impresiones, cuando una persona conoce a otra, no va con una foto de un gato pegado en la cara. Es decir la primera impresión es lo que uno es: el físico; y aunque las personas pongan fotos reales de sí mismos, por lo general escogen en la que se ven mejor, o en la que estaban arreglados para cierta ocasión especial. Simplemente es convertir el nickname, el avatar y la firma en el espejo de la madrastra de Blanca Nieves, algo siempre controlado, bonito y perfecto.

La firma no es muy diferente, a pesar de que no se encuentra en todos los medios. El símil de la firma de los foros y sitios de roleplay es en los mensajeros instantáneos el subnick, que es prácticamente cierto espacio en caracteres que permite agregar más texto, y en el caso de los foros permite agregar más imágenes. La firma simplemente se ha tomado como una manera de ampliar los datos que el sujeto desea dar a conocer de sí mismo. Muchas veces las firmas son continuación de la imagen del avatar con un texto de una canción, un poema, o simplemente cosas relevantes para los sujetos. En los mensajeros instantáneos es también una forma de mostrar su "estado" emocional, o también poner títulos de canciones que está escuchando en su reproductor en ese momento. Todos estos datos al igual que el nickname y el avatar se dedican a demostrar datos que el sujeto quiere que los demás conozcan de su personalidad; es de nueva cuenta una forma de controlar las impresiones que los demás sujetos tienen sobre el internauta.

La tipografía también da cuenta del sujeto que escribe, ya sea mostrando cuál podría ser su color preferido, y también cómo podría ser su tipografía real. La escritura de las personas tiende a decirnos ciertas cosas de ellas,

como que las cursivas representan gente elegante, las letras redondas a las mujeres, las letras irregulares a los hombres jóvenes, etc (Búrdalo, 2000).

En pocas palabras todos los medios de la identidad en Internet, antes de que el sujeto hable, es decir justo en el estadio del espejo, es un condensado del Yo Ideal del sujeto, una instancia plenamente característica del narcisismo primario. El avatar, el nickname, la firma y la tipografía es una imagen que habla por el sujeto, es una identidad que deja que realmente el sujeto online, funcione a manera de muñeco ventrílocuo del sujeto offline; es decir, habla por el sujeto, y dice lo que su inconsciente busca de manera incansable por todos los medios del Internet, siempre buscará la satisfacción para evitar ver su falta. El ventrílocuo del Internet es una versión que censura lo malo y solamente muestra lo bonito y lo placentero; definitivamente es una forma de negar las frustraciones de la vida – lo que representaría la castración – y de ayudarse a sí mismo para ser una persona llamativa e interesante, como lo es el niño en la triada imaginaria para la madre, la cual se dedica enteramente a atender al niño y colmarle sus necesidades. La identidad en Internet realmente es un “monito ventrílocuo” que habla por el sujeto que de cierta manera se encuentra imposibilitado de entrar a la red en cuerpo real.

Todo lo anterior permite entender que la pantalla es un segundo espejo en el cual el sujeto se va a relacionar con otra versión de él mismo, una versión unificada por el lenguaje de los demás internautas, es decir lo que el sujeto se pone de nombre, lo que el sujeto coloca en su avatar y su firma, lo hace para los otros, para identificarse con los otros con quienes busca socializar; lo hace para “encajar” con los demás de la mejor manera posible. Ahora bien conviene explicar sus similitudes y mecanismos con el estadio del espejo de Lacan, evidentemente es un tanto diferente, por lo cual será conveniente llamarle: El estadio de la pantalla.

Se había mencionado sobre lo “relativo” que sería hablar del narcisismo primario en Internet, ya que el nacimiento no se da en sí, pero podría decirse que el sujeto que entra a Internet por primera vez es el justo instante en el que nace online. Posteriormente el internauta comienza a usar el Internet para tomar datos, información y cosas que le sirven; lo que podría llamarse como el narcisismo primario, es decir, el sujeto solo toma del Internet lo que le conviene a él, sin tener contacto alguno con otros usuarios, se convierte en un símil de un bebé pulsional, solamente desea comer, dormir, ser abastecido en sus necesidades mientras plácidamente no aporta nada. El narcisismo secundario nacería de la interacción con otros sujetos, en donde el internauta usaría parte de su tiempo en la red para compartir con otros y por lo tanto comenzaría a usar el lenguaje de la red; pero no se puede llegar a este tipo de relaciones frecuentes en una “sociedad en línea” sin antes haber pasado por el proceso de la formación de la identidad en Internet; y al igual que en la vida offline, esto jamás podría hacerse sin los otros, y aquí es donde el sujeto comienza a toparse con este otro espejo, la pantalla

del internet, que al igual que el otro espejo es un señuelo por el que el sujeto se ve atraído vía la seducción y que desde luego apunta a un retorno al goce.

Es importante señalar que este nuevo nacimiento del que se habla, es un nacimiento electivo, y selectivo; es decir el sujeto elige cuándo nacer y en qué tipo de medios de comunicación empezar a fungir como individuo social. El narcisismo primario en Internet, no es igual al narcisismo primario offline; porque los sujetos que entran a Internet tienen inaugurada la represión, el lenguaje y el inconsciente; entonces este tipo de narcisismo primario online son secuelas y restos vivenciales latentes del primer narcisismo que vivió el individuo. Este nuevo narcisismo primario online constituiría la inauguración de un nuevo acto psíquico (al estilo freudiano) que tiene que ver con una identificación imaginaria para protegerse dentro del medio, porque el sujeto ya sabe de la castración y entonces intentará evitarla. El bebé recién nacido no sabe nada de la castración ni de que su papá (en tanto Ley) terminará por arrebatársela a su madre conforme él crezca, realmente sólo se dedica a gozar sin prevenirse; y cuando le es arrebatado el placer, el bebé se encuentra sin la capacidad de defenderse más que con llantos y chantajes, los cuales – si la madre da la entrada al Padre – no serán suficientes para hacerla regresar a su lado. Entonces el sujeto para defenderse de esta sensación de ser despojado de su felicidad de nueva cuenta, elige en qué medios interesarse y con qué tipo de personas interactuar para sentirse seguro, a gusto, controlando todo para dar la “ilusión” de que aquí sí podrá ser feliz.

El primer encuentro con la pantalla del Internet es sin duda algo frustrante porque el sujeto no sabe cómo utilizarlo, entra a un buscador y empieza a ver qué puede obtener de ahí. Cuando el sujeto se entera de que hay sitios de comunicación con otras personas está en su decisión si se enlaza con ellos mediante el Chat. Una vez dentro del Chat, se encontrará con que es necesario hacer lo que el otro le pide, es decir ponerse un nombre, comenzar la plática, seguir las reglas del sitio, etc. Una vez dentro encontrará un sin número de personas que escriben cosas que en un inicio no podrá entender tan fácilmente, como “bajar canciones”, “s k la verdad ya no se k hacer tu k opinas?”, “XDDD tienes razón jamás lo había pensado ahora que lo sugieres! WOW o.o!!!” entonces el sujeto si quiere relacionarse con los otros tendrá que aprender a usar la netiquette forzosamente. Alguien que no entiende la netiquette ni usa emoticonos, se ve incomunicado.

En un primer intento frustrante, el sujeto habrá tenido su primer encuentro con el espejo/pantalla, y se verá incapacitado para desenvolverse en el medio tan fluidamente como los demás; situación similar que le sucede al niño cuando ve su imagen completa sin ser capaz de controlar satisfactoriamente la actividad motriz de su cuerpo. Sin embargo al verse en el espejo-pantalla el sujeto no se vio sólo a él mismo, sino que vio a otros usuarios, vio al “otro materno” entonces definitivamente el sujeto toma en cuenta que el Internet es “lo de hoy”, y que si lo usa se enterará de gente a su alre-

dedor que se ve con otros para chatear y que se comunican en el medio. De ahí surge la demanda del deseo, el sujeto no desea ser segregado así que intentará de nuevo usar el Internet y formar su nueva identidad fijándose en el otro que le enseñará cómo hacerlo. Entonces el sujeto comenzará a experimentarse en sitios de redes sociales donde podrá hacer un perfil, pero al visitar el perfil de sus amigos verá que ellos tienen fotos, y que tienen comentarios de otras personas, y que personalizan todo con códigos imágenes y sonidos y por lo tanto tendrá que buscar cómo tener todos los mismos recursos visuales de los que se asen sus amigos online, para poder imitar el patrón, para poder reflejarse en la conducta que los demás desean para ser introducido a la sociedad online; es decir que se ha identificado.

El resultante de estos encuentros sucesivos con el espejo-pantalla es: que el sujeto se da cuenta por primera vez que tiene la imposición de crear una identidad para relacionarse con otros en Internet. Al principio el sujeto pudiera pensar que es suficiente con entrar y medio platicar con otros, pero se da cuenta de que está completamente "fragmentado" porque no sabe dirigirse bien en el mundo online, y no sabe qué le demanda el medio. Lo que lo va a unir es el lenguaje de los otros que le guiarán sobre lo que se espera de él en Internet. Es decir, está fragmentado porque, no tiene una identidad precisa, y no sabe cómo moverse en Internet. El sujeto necesitará de alguien que le aliente a formar la identidad en Internet, pero realmente es este otro el que forja la identidad en el nuevo internauta. Como ya se dijo antes los sujetos se mueven de diferentes maneras de acuerdo al entorno donde se encuentren, entonces la identidad que el sujeto creará será lo que los otros necesiten de él, será el Ideal del Yo que la comunidad demanda.

Para poderse crear una identidad el sujeto, en un inicio realmente se verá imitando las actividades de ese otro "materno" en Internet, quien le tendrá paciencia y le dirá cómo usar ciertas aplicaciones de los medios de comunicación y le guiará para que se integre a la comunidad. La imagen del otro que funge la función materna le sirve para valerse en el medio en lo que el internauta se enfrenta al espejo, es decir se comporta como la madre que le dice frente al espejo "Mira, estas son tus manitas, éste eres tú" y le dirá online "Mira aquí creas tu avatar, pones tu perfil, dices lo que te gusta y así te conformarás tú".

El espejo de Internet reflejará al "Yo del otro lado", el "Yo del Internet" la cara que pensará dar (el avatar), el nombre que usará (el nickname) y lo que dirá de sí (su firma, su subnick y su tipografía). Antes de empezar a hablar con otros sujetos, el infans del Internet, sólo entablará conversaciones con sus cercanos, pero conforme se da cuenta de que sus cercanos no "viven para él exclusivamente", comprenderá que debe avanzar y buscar también sus amistades y más gente de la cual pueda obtener la satisfacción a sus necesidades.

El Internet es entonces un reducto de lo que ha quedado del narcisismo offline. El sujeto por medio del avatar, el nickname y demás implementos de identidad online puede perderse entre la comunidad para su protección a manera de mimetismo tal y como lo hizo en el principio de su vida para sobrevivir.

El mimetismo es un fenómeno de la biología que permite al sujeto parecerse a otro elemento de su medio circundante para obtener cierta ventaja. Ciertos animales en la naturaleza adquieren la forma y el color de otras especies más amenazadoras para su supervivencia. De igual manera el sujeto en Internet gracias al avatar puede mimetizarse con su entorno, volverse lo más parecido a un sujeto similar mediante la identificación imaginaria y así poder pasar desapercibido y a salvo en un medio amenazante en un inicio. Es un escudo hecho de imágenes.

La imagen del reflejo especular virtual que genera el sujeto puede ser deformada en la medida de lo necesario, ya que no hay manera de cómo confirmar los datos. La imagen virtual inicial está compuesta solamente de palabras e imágenes en una pantalla, y esto es precisamente "ese camuflaje mimético que permite al sujeto esconderse de la castración".

Una vez que el sujeto comienza a buscar más amistades, una vez que se ha visto unificado, se da inicio al narcisismo secundario en línea, y se da rienda suelta al lenguaje. Dentro del lenguaje de la red existen "máscaras imaginarias" que ayudan a la imagen mimética a ocultar ciertos aspectos del yo que el sujeto no desea mostrar. No sólo la imagen es lo que maravilla al otro con quien se mantiene comunicación en el espacio virtual, sino lo que se dice de sí mismo y la manera en que se maneja el lenguaje. Si se analiza bien, el sujeto comienza a guiarse como los animales con sus rituales imaginarios: si hay algún peligro de recordar la castración, entonces es el momento de mimetizarse con el entorno y volver a la imagen del otro similar; pero si el otro es interesante; el sujeto entonces comenzará un ritual como el del pavo real, donde su imagen se pondrá una máscara que demostrará un bello plumaje que le hará parecer cautivador.

El lenguaje del sujeto que habla de sí mismo en Internet buscará la forma más concreta posible de comunicarse con otros, una forma perfecta pero a su vez falsa. La comunicación es falsa porque, tal como se había mencionado en el apartado del lenguaje en Internet; la comunicación del medio es básicamente escrita - de nueva cuenta en imágenes - y el tiempo de respuesta puede ser controlado por el sujeto; así como lo que va a contestar; es decir, una persona puede corregir sus faltas de ortografía, o bien el contenido del mensaje que él considere que puede malentenderse por el receptor antes de que el sujeto lo lea. Esto es simplemente tener la fantasía de que se puede cerrar la comunicación, es pensar que lo que se dijo tiene que ser entendido precisamente como el sujeto lo desea. Y es que esta ilusión de que por este medio se puede decir todo, es el equivalente a creer

que se puede alcanzar el objeto de la satisfacción y esto es realmente imposible, dado que esto sería también el equivalente a la muerte simbólica. No se puede decir todo porque simplemente desde el momento en que se habla algo se ha perdido en él y es la relación directa con el objeto. La palabra ya ha hecho puente con la cosa por tanto no existe la correlatividad lingüística. No ha nada que pueda conectar al sujeto hablante con el objeto de la necesidad. Pensar que el mensaje ha quedado claro, es una ilusión de homogeneidad "ya me dí a entender", "lo logré". Precisamente la incomunicación permite que el sujeto incesantemente siga en esa encomienda por hacerse entender, por decir lo que realmente desea, aunque entre más hable más se pierda. La incomunicación evidencia la diferencia intersubjetiva, es decir la diferencia del entendimiento del mensaje entre los sujetos. Lo que se busca en Internet es emular una conversación cotidiana, pero con la ventaja de evitar evidenciarse como menos quiere mostrarse ante los otros. Intentar cerrar el canal de la comunicación inevitablemente es una empresa imposible y por ello insistente e incesante.

En el capítulo sobre el lenguaje, se había explicado acerca del après-coup o punto de capitonado o punto de basta, que es precisamente donde el receptor del mensaje decide cortar la cadena significativa para poder así resignificar el mensaje y darle una interpretación – que siempre será fallida. El decir las cosas totalmente claras y sin velo sería claramente colocarse en el lugar del Otro; entonces el sujeto en Internet se propone como un Otro del Otro porque intenta controlar lo que se dice y hasta dónde se dice. Sin embargo mientras el sujeto habla de sí, se dará cuenta que mientras más dice tras el interdicto del avatar, más se estará alejando de su propia subjetividad real. Controlar la resignificación es controlar la imagen; es decir mientras más oculte de sí el sujeto, más controlará su imaginario frente a los otros; cosa que resulta muy compleja en el mundo real, porque las interacciones no pueden ser controladas de esta manera.

La inexistencia del metalenguaje, trasciende también al Internet, aunque se tenga la ilusión de la existencia de un Otro del Otro, por más que se le busque en el lenguaje del Internet, el sujeto jamás podrá obtener todo lo que desea. La utilización del Internet por parte de los neuróticos sigue formando parte de la represión, ya que no toman realmente lo que dicen de sí en la vida real; esto es, que el sujeto que crean en Internet, este emisario ventrílocuo del habla, locusiona sólo lo virtual jamás pudiendo salir del espejo-pantalla; entonces en la medida que se tiene la fantasía de decir aquello que evitará preguntarse sobre la falta, no se hace otra cosa sino hacer más evidente que el medio no suplirá las carencias en la vida real. El Internet en sí se figura como un Otro completamente idealizado, porque tiene todas las respuestas, para todas las necesidades; al venderse como el centro total de placer y respuestas da la apariencia de hablar y por lo tanto ser mejor que el Otro offline; sin embargo tampoco habla. No habla porque el Otro del Internet, son las respuestas dadas por los mismos usuarios que a la larga seguirán siendo inconclusas por el fallo de la comunicación humana.

Lo que se dice en Internet lo dice un doble, el doble virtual del sujeto, que es el que habla por el sujeto "discapacitado" offline; es decir, si el sujeto busca decir algo en un medio un tanto menos "represivo" es porque quiere comentar cosas que le son difíciles de mencionar en la vida cotidiana, el sujeto se ve entonces discapacitado de expresarse emocionalmente para ejecutar su demanda; entonces el avatar funge como el sujeto que mediante un interdicto hablará del deseo del sujeto en representación del sujeto.

El sujeto de la neurosis, siempre hablará de su deseo, de lo que quiere del otro y busca lo que el otro quiere de él; entonces, no es de extrañarse que de un sólo sujeto surjan muchas personalidades o dobles en cada sitio web donde el sujeto comience a interactuar con más usuarios. Cada sitio online donde el usuario entra, es una identificación imaginaria nueva. Si lo interesante en un lugar de punks es verse bastante rudo, entonces modificará su lenguaje para leerse de tal manera y poderse incluir en la cyber sociedad; aunque no sea así realmente en el mundo offline. Su lenguaje hablará del deseo; y justamente se desea lo que no se tiene. El sujeto hablará entonces de la falta, de su falta.

El internauta ahora se encontrará ahora bajo la demanda de escribir con faltas de ortografía, porque así es más cómodo y hasta más de moda, y que tiene que usar emoticonos, pero emoticonos graciosos y que estén animados de preferencia, porque sino correrá el riesgo de ser segregado. Y precisamente el sujeto no se puede arriesgar a eso, porque el Internet representa una segunda oportunidad para poder llegar a verse como el sujeto que siempre quiso ser: un sujeto no criticado ni censurado por el Otro offline – aunque jamás lo logre.

- El doble y lo ominoso.

La "personalización" de la tecnología genera que los sujetos cada vez amplíen su gama de actividad a medios metacorpóreos. Se trata de un imaginario continuo donde el yo se está proyectando en un doble o dobles que le dan la sensación de poder resarcirse a sí mismo.

El Internet deteriora en cierta medida la identidad real del sujeto, y presenta una nueva identidad que desmiente las frustraciones reales. Sin embargo las máquinas al mismo tiempo en su calidad de virtuales representan una manera abstracta de la realidad y muy difícil de descifrar, porque permanecen estancadas sin posibilidad de manifestación psíquica propia.

Freud trata el tema del doble en su escrito de "Lo ominoso", que lo define como aquella sensación terrorífica que causa lo que antes era familiar y que ahora retorna como algo desconocido; o bien una cierta sensación de estar repitiendo una y otra vez las mismas cosas. La explicación es simple y se fundamenta en la mayor parte de los miedos, como el miedo a las muñecas por ejemplo; muchas personas tienen miedo a que estas comiencen

a parpadear o a moverse, precisamente porque son tan parecidas a los humanos que da miedo que de pronto cobren vida cuando deberían ser inanimadas. También está el miedo a los ogros y elfos, que prácticamente son antropomórficos pero con desfiguraciones, es decir algo que es muy similar a la anatomía humana pero que de alguna manera tiene una deformación y asusta, porque es parecido al yo pero como nunca desearía verse a sí mismo el sujeto. Otra característica de lo ominoso es por ejemplo el estar perdido y tener la sensación de haber estado en ese mismo lugar otras veces, hasta que comienza un sentido de desesperación y persecución por haber estado ahí antes; es decir el retorno de lo igual, de lo familiar, de lo heimlich y que ahora ha devenido unheimlich, es decir, extraño y desconocido para el sujeto y que no es otra cosa sino que el retorno de lo reprimido, el retorno de lo inconsciente; porque lo que ha sido condenado a permanecer en la oscuridad saldrá a la luz. Entonces este será el sentido del doble: el inconsciente que actúa como una instancia secreta e independiente del sujeto (Freud, 1919).

Las personas constantemente se viven en dobles, que son humanos modificados, como los Superhéroes, los coches que se vuelven robots como los Transformers, o animales que adquieren cualidades humanas como Las Tortugas Ninja, etc. Al mismo tiempo son interesantes en la fantasía, pero si estos hechos se vieran en la realidad causarían miedo, porque es monstruoso. Lo siniestro afecta las representaciones tempranas de los sujetos, va a lo recóndito de los miedos. Como se puede ir elucidando, el doble es terrible porque precisamente representa el inconsciente.

El doble es ominoso y persecutor por su calidad de reprimido; es decir el doble son aquellos elementos inconscientes que se reprimen de etapas tempranas, y que tienen una carga libidinal que resulta angustiante para el sujeto, y precisamente el doble representa ese fallo en la represión (porque no todo se puede simbolizar), es el retorno de lo reprimido y por lo tanto es espeluznante, es extraño para el sujeto en sí, porque no lo desea reconocer, sin embargo, sabe de forma muy íntima que eso ya lo ha visto antes. El doble es lo que quedó del narcisismo primario, es cierto material inconsciente que debería quedar reprimido. Es un doble, porque precisamente es lo que saldría del espejo, es el reflejo del propio sujeto en los estados más primitivos y pulsionales; el doble representa todo lo que el individuo no puede realizar porque no es socialmente aceptado.

En el espejo como ya se mencionó, el niño siente una enorme frustración por ver su cuerpo completo, tener que ilar que ese otro del espejo es él mismo y que no estaba fragmentado como lo suponía, entonces no es de extrañarse que lo siniestro se refiera muchas veces al cuerpo fragmentado, es decir ver partes de distintos seres unidos en un monstruo como Frankenstein, o partes de humanos mancilladas en las historias de terror, o rostros deformados por quemaduras, o personas maquilladas de payasos que son persecutoras, etc. Lo ominoso se remonta a situaciones de épocas tempranas que son familia-

res pero que las experiencias al respecto fueron displacenteras y entonces han sido reprimidas. Es una angustia por el retorno de lo reprimido que el sujeto no debería reconocer por la calidad de la misma represión, pero que aún así le resulta familiar y no sabe por qué (Romano, 2000).

El apego al doble, al inconsciente, es inseparable, porque resulta que es uno mismo. Es algo que uno no quiere ver de su personalidad. En un inicio genera gran fascinación, pero en otro momento comienza a hartar. Si se recuerda el estadio del espejo, se entiende que en un inicio el niño se ríe por el otro que se mueve en el espejo, pero cuando se delata la imagen como "un copión" y aparte un copión que no se puede controlar, deja de parecer gracioso y comienza a provocar agresión. El doble nace del narcisismo primario y de los primeros encuentros con el espejo, es lo que uno no puede controlar aún, es algo malévolamente definitivo. El doble es el sí mismo, pero se rechaza. El doble es aquel otro al que se está más apegado que a uno mismo (Léger en Miller, 1993).

Ahora la traslación de este concepto en Internet resulta un tanto más clara. Lo ominoso es la identidad irreal que se crea en Internet, es esa parte del sujeto que da rienda suelta en el mundo online, pero que al mismo tiempo desconoce, porque crea una fantasía que se vuelve persecutoria en cierto momento.

Las identidades que se presentan en Internet son el doble, por lo tanto presentan desacopladas del yo real para poder elaborar lo que no se puede elaborar offline. Explicando más a fondo esto es, el sujeto se presenta como un ser perfecto en la vida online, siempre aparece con la identidad más ah doc para el sitio en el que se encuentra, y mientras más gente conoce, más expectativas espera llenar, por lo que sigue adicionando elementos inexistentes de su personalidad para apantallar a los demás sujetos para hacerles creer que es un sujeto guapo, alto, exitoso, bueno en los deportes y con infinidad de cualidades excelentes, que no le molesta hablar de sexo, que es muy atrevido, que le gusta hacer cosas emocionantes y fuera de la ley, etc. Mientras el sujeto interactúe más tiempo en el Internet se dará cuenta que mientras más habla de sí mismo, en realidad se aleja cada vez más del sujeto offline. La fantasía finaliza cuando el sujeto tiene que apagar la computadora y enfrentar el mundo real, y la decepción se vuelve enorme, porque ese hombre fuerte alto y atlético, y desobligado no lo seguirá a su vida real, entonces las frustraciones comienzan a llegar a su vida y prefiere estar en Internet que en el mundo real. Cuando el sujeto se da cuenta de que la identidad que ha creado en Internet es lo que él desea de sí mismo, sucederá el enganche "adictivo" con el mundo online, y se dará cuenta de que a final de cuentas él mismo se ha forzado en convertirse en algo que no es cierto y algo que ni siquiera él mismo puede reconocer, pero que ahora se ve empujado a sostener.

Es muy común en sitios de citas, que los sujetos se presenten como personas buscando pareja y con muchísimas cualidades atractivas, pero al momento de tener que conocer a su pareja online en la vida real; es decir dar un paso para llevar la experiencia virtual al plano real, realmente se dan cuenta de que todo lo que dijeron de sí mismos es mentira y que ahora una mentira tendrá que cubrir otra mentira, y otra, y otra volviéndose el sujeto del Internet en un monstruo, un ser más querido y más amado de lo que es él mismo realmente, y por si fuera poco, que ni siquiera representa su Yo offline y que ni siquiera existe.

Nada protege al internauta de ser lastimado, entonces el sujeto hará lo posible para que su experiencia online sea lo más placentera, sin importar cuántas veces tenga que modificar su personalidad para satisfacer a otros y viceversa, se harán tantos cambios buscando *fagocitar las imágenes* de otros dobles que no existen en él, que a final de cuentas acabará por encontrarse en el vacío.

La proyección está presente en todas las cosas que contienen el lenguaje y definitivamente la identidad del sujeto en Internet "es un alter ego, jamás parecido al yo offline". Pero de todos modos el sujeto fue quien creó a este doble, y por lo tanto hay proyecciones personales en él, aunque el internauta no lo reconozca de manera consciente. Y cuando el sujeto se pregunta "¿quién es éste de la red? ¿En qué me he convertido?" viene el miedo a verse transformado totalmente, a mirar el cuadro de Dorian Gray y darse cuenta de que uno mismo se ha convertido en un monstruo.

- Los aparatos ópticos en Internet.

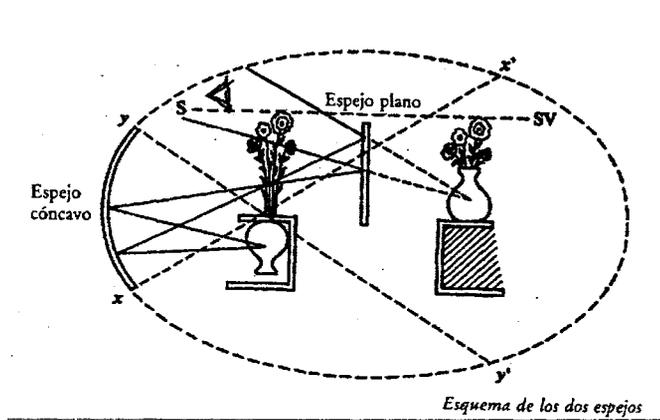
... finalmente todas tus pasiones acabaron convirtiéndose en virtudes, y todos tus demonios se transformaron en ángeles.

Friedrich Nietzsche.

Una vez comprendido el proceso del estadio del espejo, surge la necesidad de la analogía de los aparatos ópticos lacanianos para el Internet. Si el proceso de identificación con el igual en la pantalla es para generar ciertas identidades adornadas e irrefrenables en variaciones y posibilidades, la pregunta sería ¿qué del Yo Ideal e Ideal del Yo se juega en Internet? ¿Podrán ser exactamente iguales? Definitivamente no. La demanda del lenguaje no es la misma, ya que el sujeto es parlante y con deseos y represiones. La demanda del Internet no es una demanda hacia la realidad y la represión; sino que es una huida de la demanda y la realidad hacia un goce virtual e irrisorio mediante identidades fluctuantes.

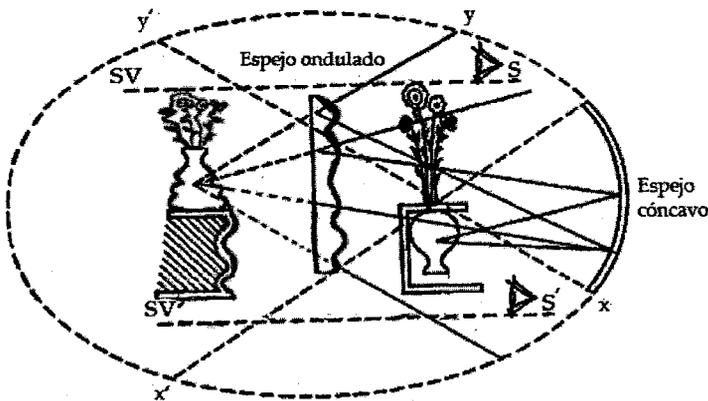
Para ejemplificar la situación del Yo Ideal y del Ideal del Yo en Internet se puede aplicar de igual manera el modelo de los aparatos ópticos de

acuerdo al esquema de los dos espejos de Lacan que se coloca de nuevo a continuación.



Si se recuerda el espejo plano es el que va a completar la imagen virtual y que permite ver la caja como completamente cerrada gracias a los rayos ópticos y su flujo en el espacio real. Dicho espejo proyecta el Ideal del Yo (florero invertido) conteniendo las pulsiones parciales (las flores) tras un proceso en que el jarrón real solía ser el Yo Ideal - instancia del yo (moi).

Ahora a continuación se presenta la modificación que se ha realizado de dicho esquema para postular el símil de la metáfora óptica aplicada al Internet.



Esquema de los dos espejos en Internet.

Es necesario explicar el esquema dado que ha sufrido diferentes modificaciones. El esquema está a la inversa del original, porque todo esto es un proceso que sucedería del otro lado del espejo-pantalla. Habrá que adentrarse prácticamente al mundo del revés.

El sujeto que viene del primer esquema – el de Lacan – es el florero que está bajo la caja. Él es el Ideal del Yo real (offline), es el sujeto que vive la vida diariamente y que tiene una computadora con acceso a Internet, éste florero contiene toda la psique del sujeto junto con sus deseos que jamás serán cumplidos y la represión inconsciente. Las flores que se encuentran encima de la caja representan esas pulsiones parciales, herederas de la represión, pulsiones que el sujeto no puede satisfacer en el mundo real.

El espejo cóncavo sigue cumpliendo exactamente la misma función que en el esquema que propone Lacan, sigue dedicándose a hacer converger en un espacio virtual las imágenes reales de acuerdo a la disposición del otro quien es el que va a completar la imagen virtual para dar a luz al Ideal del Yo Web.

El otro ha cambiado aquí, es decir la función del otro que eventualmente guiará el proceso de identidad hacia el Otro, porque el medio es completamente diferente. El espejo plano ha sido sustituido por un espejo ondulado, uno de esos espejos que causa tanta gracia en las famosas "casas de los espejos" donde una persona camina y puede ver su reflejo completamente diferente, ya sea alargado, achatado o bien lleno de ambivalencias y curvas que le hacen parecer delgado y grueso en diferentes partes. El espejo del esquema es uno de esos que tiene diferentes puntos de convergencia de la luz que hacen que la imagen se haga delgada y ancha.

Este espejo ondulado es el Otro del Internet, es el Otro que tiene el lenguaje que dará paso a la formación del Ideal del yo. El Yo Ideal Web (que en la vida real es el Ideal del Yo) tendrá que voltearse en una imagen virtual para poder contener al ramillete gracias al espejo cóncavo.

Ahora bien la función del espejo ondulado del Otro es la de hacer jugar alrededor del ramo algo que no existe, que es la imagen virtual del florero invertido; pero ahora el sujeto no verá la inversión tal cual, sino que verá una imagen "real" completamente deformada. No será jamás el mismo jarrón ni las mismas flores, no podrá percibir las de tal manera. El Otro del Internet permite la fantasía de deformar la personalidad de tal forma que el florero pueda adquirir formas diversas según desde donde se mire. Precisamente es por esto que hay dos ojos, dos sujetos que pueden percibir la imagen, ojos que representan la mirada del sujeto quien se coloca como le convenga en diferentes sitios web, es decir, que presenta diferentes identidades en los sitios web, jamás es el mismo. Es decir hay diferentes formas de ver al doble en Internet, cada visión de cada ojo puede ser una completamente diferente, y es justamente el mismo jarrón y el mismo ramillete, esto es: las múltiples

identidades en Internet. Cabe aclarar que se puede colocar al espectador donde sea en el espacio real, y siempre mirará una versión diferente o sea que puede haber cuantos ojos se le antoje al usuario. Para que se entendiera el esquema sólo se pusieron dos (porque si no hubieran sido muchas líneas en el esquema). Por eso también es que la imagen del florero, el ramillete y la caja tienen demasiadas curvaturas. Originalmente le corresponderían menos, pero como se puede ver desde todos los ángulos, las combinaciones y curvas son infinitas, así como las personalidades posibles.

Ahora el resultado del imaginario web, tiene que ser acorde al cono de luz desde donde se mire la imagen, es decir de acuerdo al "tipo de otros" que se encuentren en el website desde donde experimenta el internauta. Y como es de esperarse el resultado si es una caja cerrada y un ramillete dentro de un florero; pero todos estos se ven completamente deformados y curvilíneos.

En una casa de los espejos, verse en un espejo así causa risa, porque se sabe que no es real, pero seguramente si se estuviera en una casa donde solamente se tuvieran ese tipo de espejos, sería completamente hartante, porque una persona recordaría su rostro como debe de ser, como se conoce a sí mismo, pero ahora ¿qué puede ver de sí ahí? En un inicio era hasta encantador ver una versión diferente del propio yo, pero con el tiempo no parece nada sino ominoso y se convierte en algo aterrador, porque se distingue el sujeto a sí mismo de una manera monstruosa.

Es decir; la imagen del florero invertido curvo es el Ideal del Yo web (que en la vida real es el Yo ideal), y en un inicio parece encantador, pero conforme se convive más en el medio, el sujeto corre el riesgo de perderse en la imagen falsa de sí mismo, este florero curvilíneo, este hombre talentoso, esta mujer bonita y artista, este sujeto que es el más inteligente, a final de cuentas contiene rastros de la propia imagen pero que no es el yo offline sino un yo deforme online. El Ideal del Yo, ha sufrido entonces un tipo de regresión al Yo Ideal en Internet. En un primer momento esta nueva identidad causa risas y buenas impresiones, aceptación en el mundo del espejo-pantalla; pero cuando es el momento de regresar al otro esquema; es decir al mundo real, no podrá llevarse ese florero curvilíneo e interesante para los amigos con quienes convive, volverá a ser ese jarrón común y corriente al que está acostumbrado. Los objetos no pueden atravesar el espejo, y lo que está en lo virtual, jamás podrá pasar a lo real. Realmente el que Alicia cruce el espejo es todo un cuento, ya que el sujeto no puede vivir en Internet, solamente es un medio aleatorio.

No es de extrañarse que a manera de neo-narciso, el sujeto ahora se pierda en la imagen virtual. Después de todo el Internet es una de las nuevas adiciones, es difícilísimo despegar a muchos usuarios de su vida online, tienen novios, amigos, fanáticos, su propio periódico, ropa bonita para su avatar, etc. entonces ¿para qué quieren salir de ahí?

Evidentemente las flores, también se ven deformadas. No son las mismas flores que son las pulsiones parciales del sujeto que anda caminando por la vida real, porque esas están completamente reprimidas, sino que ahora las flores adquieren una morfología diferente, son unas flores escurridizas, unas flores que dan rienda suelta a sostener aquello que en la vida real no pueden. Es decir las flores se convierten en esta pulsión satisfecha que brinda felicidad aparente. La felicidad de las flores es aparente porque precisamente solo colma la necesidad en el psiquismo virtual, jamás en el psiquismo offline.

Entendiendo esto, se puede comprender el por qué de la adicción moderna al Internet. A manera de LSD, el Internet ofrece colores chorreando del techo, saborear sonidos y vivir en olores. Es una deformación placentera que hace entrar al sujeto en un trance apasionado del doble, este doble que refleja sólo lo mejor de uno, y que es hasta más querido y alabado de lo que el sujeto es en la vida real. Entonces despertar de este tipo de trance no es nada agradable. Realmente Internet representa lo que Lacan llamaría la huida al espejo.

El retorno al espejo, es una situación particular en las psicosis, donde el sujeto vuelve al narcisismo primario y toma por real todo lo imaginario; pero como esta función sólo ocurre en el imaginario virtual online, no puede tomarse como psicosis, sino como una huida regresiva a un lugar donde el sujeto se siente más tranquilo.

Ahora, las flores en cierto momento deberán tornarse más frustrantes y más persecutorias que preciosas, porque el sujeto neurótico es forzado a regresar a la realidad y ¡cómo desearía poder cumplir esos deseos, y esas satisfacciones que el buen Internet sí le permite!, pero el retorno de aquello que desconoce de sí mismo comienza a frustrarle porque es el retorno de la represión.

Esto también da cuenta del por qué de la fugacidad de las relaciones online – especialmente si no se ven en la vida real seguido – ya que el lenguaje no puede bastar por completo para unir al cuerpo y al sentimiento.

El mundo del Internet no se puede tomar como una experiencia 100% real, porque como ya se mencionaba con el nudo borromeo y la banda de Möbius, si uno de los tres registros es más predominante que otro, por consecuencia sufren los demás y se tiene una experiencia deformada. Y el Internet es casi completamente imaginario, entonces definitivamente la experiencia del Internet jamás podrá ser igual a la del mundo real, porque los registros de lo simbólico y lo real no se juegan de la misma manera en que lo hacen offline.

El campo de lo simbólico que es otro muy desarrollado, tiene tantos significantes sueltos la resignificación porque todos los usuarios tienen algo que

decir para quien sea que se le ocurra leerlo y – sin mencionar la increíble cuna de idiomas que tiene dentro el Internet – esto se vuelve una tarea casi de locos. Lo real solamente presenta su vestigio en el sujeto, el hecho de que existe un hardware que permite la comunicación, y los sonidos que salen de la bocina, y las impresiones que se pueden realizar en papel; pero definitivamente eso jamás engendrará una persona real. Engendra una cosa, engendra la cosificación del deseo primitivo, que jamás ha de tornarse a lo real. Como se mencionó antes, el hablar de algo ayuda a significar ese algo en su ausencia, pero el Internet habla de lo que aún no existe, crea cosas que sólo existen en lo virtual y jamás en lo real. El Internet permite crear personalidades, mundos, relaciones y sociedades que jamás saldrán del espacio virtual.

Conclusión

Durante la elaboración de la presente tesis llamó la atención el hecho del por qué era tan importante para el psicoanálisis que hubiera una diferencia entre el yo y el tu en la organización psíquica de todo sujeto deseante. Se pudo dar cuenta de que antes de que esa diferencia se pudiera dar había una pérdida identificatoria del pequeño futuro sujeto del lenguaje con el otro, es decir; que debía haber una especie de mimetización alienante para poder protegerse de cualquier peligro de su entorno y poder sobrevivir.

Para el cachorro humano es necesaria esta alienación para descubrirse en el otro, que cual espejo le señalará el próximo encuentro con lo que será su Yo, el primer Yo de la identificación; es decir: el yo (moi).

Sujetarse al otro, es el primer camino hacia la identificación yoica, tal como lo señalaba Jaques Lacan en 1936 sobre su teoría del estadio del espejo. ¿Qué tiene que pasar para que esa sujeción se vea comprometida a realizar un corte y el infans pueda reconocerse como un ser imaginariamente integrado en un yo y ser a la vez diferenciado del otro? Lacan responde que este corte será señalado por la diferencia yo – tú, y que esta diferencia enmarca una prohibición por el hecho de no ser iguales; y que por lo tanto no se complementan. El niño pasa pues de una alienación con el Otro del sistema que le exigirá buscar incesantemente lo que por esta diferencia ya ha perdido y que es el objeto "a" o la causa del deseo, dentro de un registro que está marcado por la diferencia, ya que es simbólico.

Antes de esta segunda alienación había pasado de ser carne (real) a ser uno con la madre en una relación imaginaria dual necesaria; y luego el corte signado por lo simbólico que regula a estos dos pero que no anula, simplemente regula, pone límites al goce.

Si estas son las premisas para que un sujeto devenga deseante, devenga inconsciente, dado que algo cae bajo el efecto de la prohibición, es necesario salir del narcisismo primario (la dualidad con la madre), negar-se a ser él mismo el objeto de deseo y negar-se(r) el objeto exclusivo de la madre para poder depositar la libido en otros objetos externos. La pregunta fue si había un mecanismo lo suficientemente poderoso para atraer a un sujeto que ya ha devenido inconsciente a una trampa imaginaria tan enajenante, tan seductora, tan atrayente como la bella imagen en el agua del mítico Narciso, que lo empujara a perderse y confundirse en una captura imaginaria. Pero no la usual que se conoce, a decir de la identificación con un semejante, sino con otro creado por nosotros mismos, otro que siendo virtual nos vehicula hacia un desdoblamiento con un impasse paranoide, un otro virtual exigido no por el sistema Otro, sino por un sistema mundial que pretende ser el Otro del Otro, un Otro que intenta dar todas las respuestas, el Otro que es el Internet; y fue entonces que en el transcurso de esta investi-

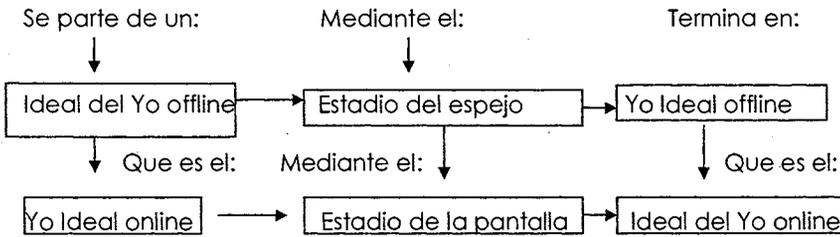
gación se encontró la respuesta; sí, este mecanismo es posible, gracias a la creación de un imaginario en Internet.

El imaginario en Internet, es un segundo tiempo del estadio del espejo lacaniano, pero ahora es a través de la pantalla de la computadora que se realiza esta alienación con el otro. El nacimiento del infans en Internet es diferente al offline, ya que el sujeto ya ha pasado con anterioridad por el imaginario con su madre, lo que le permite reconocer la frustración, el deseo y la falta. Precisamente es esta falta la que orilla al sujeto a rehacer su historia, pero ahora con un final más feliz.

El espejo pantalla que se propuso en esta tesis, es un espejo muy diferente al espejo del que hablaba Lacan, si bien también aplican los aparatos ópticos, la virtualidad del medio hace evidente la trampa imaginaria a la que se ven sometidos y seducidos los sujetos en Internet. La pantalla vuelta espejo es una promesa de fragmentación placentera para la nueva identidad. El espejo del Internet en vez de condensar la imagen lo que hace es precisamente repartirla en millones de dobles que buscan una finalidad autoerótica, habiendo tantos objetos "a" en Internet la identidad del sujeto genera muchos yoés con identificaciones diferentes y fragmentos inconscientes que hacen más evidente la falta; es decir, no llenan el vacío sino que curiosamente lo hacen más evidente.

Es entonces que por este medio el sujeto online tiende realmente a realizar un regreso pulsional al buscar solamente la satisfacción propia utilizando a los demás para su placer; es decir, el sujeto online busca el retorno a la triada imaginaria. Cada identidad que el sujeto crea en los diferentes medios de comunicación del Internet, representan fragmentos del yo que buscan aquella satisfacción que no se tiene en la vida offline y que se perdió desde el narcisismo secundario. Si la vida real en un primer momento le dice al sujeto, que debe separarse de su madre y que debe entender que no es uno con ella y que además ese placer que ella le proveía es momentáneo por la intervención de la función Nombre del Padre, el sujeto buscará olvidarse de la falta buscando lo que necesita en Internet.

En cuanto el sujeto comprende que el goce total le es prohibido, buscará la satisfacción incansablemente, y precisamente el Internet da la impresión, sólo virtual y sólo en imágenes a manera de trampa imaginaria del éxito especular. El sujeto que entra a Internet en un primer momento es el Ideal del Yo offline, pero para el Internet es el Yo Ideal online; después del estadio de la pantalla el Yo Ideal online, se convertirá en el Ideal del Yo offline. Es decir la regresión especular en el estadio de la pantalla dará la apariencia de poder controlar la imagen, y alcanzar el goce; pero solamente en apariencia, ya que esto jamás será cierto. Para ejemplificar mejor lo dicho se presenta el siguiente esquema:



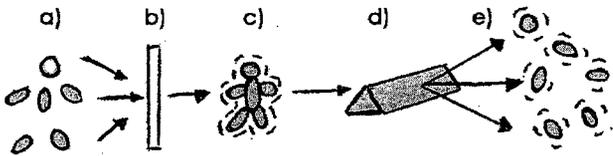
Si se recuerda que el Yo Ideal, es el yo (moi), el yo de la tríada imaginaria y el yo que cree tener y ser el falo, se comprende que el resultado final del estadio del espejo es el contrario, el yo (je), el yo heredero del Edipo, el inaugurado en el lenguaje y en la inconsciencia. Para los efectos del Internet, se parte de un sujeto previamente estructurado, que ya ha pasado por el estadio del espejo y que es este Ideal del Yo, quien en un primer momento en Internet constituye el Yo Ideal online, quien tras el estadio de la pantalla será un resultado regresivo en cuanto a la identidad imaginaria se refiere; es decir, en vez de resultarse un sujeto unido por el lenguaje del otro, barrado por el deseo, incapaz de alcanzar el goce u objeto "a", el Internet y su pantalla dan como resultado a un sujeto con diferentes identidades, una fragmentación del Yo, que busca encontrar el goce, y no verse unificado por el lenguaje, sino fragmentado en muchos yoes.

El nacimiento en Internet del infans de la red, es electivo, es un sujeto neurótico, que habla y que elige al Internet como un representante del placer, como un Gran Otro, que aparentemente tiene todas las respuestas. Es un mundo paralelo donde el imaginario se vuelve más accesible para la fragmentación de la personalidad y la manipulación de la misma. Los otros del Internet mantienen entre sí la fe y la creencia de la autonomía y totalidad monárquica del internet como el Otro, todos los internautas dicen que el Internet es la cuna de los recursos, y para muestra basta un botón que es sin dudas el primer encuentro del sujeto con el Internet. A manera de atracción imaginaria, el Internet es este reflejo bello de Narciso que está hecho a la medida de todos los necesitados del goce – que son todos evidentemente – y ofrece una amplia gama de posibilidades para "alcanzar el placer" de manera completamente ficticia y virtual.

Las identificaciones sucesivas con diferentes medios de comunicación, es decir en los diferentes websites que el usuario utiliza para interactuar con más sujetos; son sus avatares, nicknames y tipografía, las cuales representan la primer impresión que da el sujeto a los demás, sin embargo como ya se dijo, siempre se busca complacer al otro, y si los otros no complacen al sujeto, simplemente basta con abandonar la página y migrar a otra, hasta que el sujeto encuentra aparentemente ese espejo que le parece más cómodo,

más hermoso y más controlable. En cuanto el sujeto se siente enganchado con la imagen que proyecta en su avatar, es entonces cuando comienza a perderse en el doble del espejo. A diferencia del estadio del espejo que busca que el sujeto busque diferenciarse e independizarse para ser retirado del goce y la posición de falo de la madre, el estadio de la pantalla busca que el sujeto crea que ha encontrado el goce y que puede fundirse, mimetizarse con el entorno web para vivir una experiencia placentera, controlable y exitosa – caso contrario al mundo offline.

El mecanismo de esta pantalla a comparación del espejo puede explicarse mediante un esquema que se ilustra a continuación:



El inciso a) demuestra el yo inicial del cuerpo fragmentado, ese Yo ideal que ha de alienarse al otro para ser inaugurado en el lenguaje, para ser integrado por el mismo en un sujeto independiente de la madre, pero no fragmentado. El inciso b) es el estadio del espejo de Lacan, es el proceso mediante el cual el otro, es decir la madre, le presta al hijo su imagen – para poder erigirse como un sujeto unificado por el lenguaje e independiente de ella, pero que a su vez al existir el lenguaje se inaugura el inconsciente gracias a que la madre debió dar entrada a la función paterna. El inciso c) es entonces el resultado del estadio del espejo, el heredero del Edipo, el cuerpo del niño ya no se encuentra fragmentado, sino que se encuentra unificado por el lenguaje, la otredad ha sido comprendida por el sujeto y la triada imaginaria se ha mantenido al margen por el ingreso de la tríada edípica, alejando al sujeto permanentemente del objeto a; es decir deja de ser el Yo (moi), el Yo ideal, para pasar a ser el Yo (je) y fundar el Ideal del Yo.

Hasta el momento ese sujeto del inciso c) es el que se conoce comúnmente como un neurótico – sujeto de esta tesis – el cual posteriormente elige entrar a Internet por diversas razones, y descubre el encuentro con otros sujetos en la red. El encuentro con otros sujetos de la red dará como resultado otro momento de identificación imaginaria ahora a través de la pantalla. En esta ocasión el inciso d) es el representante de la pantalla-espejo del Internet, la cual no es un espejo que condensa la imagen mediante el lenguaje del otro, sino que este nuevo espejo tiene forma de prisma, que como bien se sabe gracias a los mecanismos de la óptica, descompone el espectro de la

luz en una gama de rayos coloridos. Al igual que la luz por un prisma, la imagen del sujeto será descompuesta en una gama de fragmentos del yo, que dan un retorno pulsional al Yo ideal, solamente de manera imaginaria, en una trampa, ya que el haz de luz sigue siendo el mismo, es decir el sujeto sigue siendo el personaje c), pero gracias al Internet, que es un espejo multi-imaginario, multi-lingüe, se desprenden de él fragmentos de Yo ficticios, o sea el inciso e), dependiendo de cómo se gire el prisma, y cómo se dirija el mismo.

Cabe recalcar que el inciso e), es decir todas estas personalidades e identificaciones múltiples del estadio de la pantalla, no se encuentran sin ser sustentadas por un lenguaje; es decir que aquí radica precisamente la importancia de la "trampa imaginaria del Internet", o sea que, el sujeto e) no es regresado a ser a) sino que es el mismo sujeto c) encantado por su reflejo, que le da un placebo a la realidad, un alter de la represión a un mundo abiertamente inconsciente, sin que él se dé cuenta, pero sin abstenerse del lenguaje.

Explicando de manera más clara, el sujeto (inciso a) vivía unificado con la madre, tenía el objeto a y era el objeto a de mamá, es decir estaba en la posición del falo en una tríada imaginaria, pero el mismo sujeto era incapaz de valerse por sí mismo, comunicarse y demandar, era un desvalido del lenguaje. Entonces el placer total es fundirse con el otro a manera en que el Yo desaparezca por completo, donde la volición se desvanece, es un estado mortífero. El sujeto (inciso e) por su parte, quien pareciera ser como el sujeto (inciso a), es muy diferente, porque es el mismo lenguaje que ya posee el que le hace caer en la trampa del prisma, queriéndole dar la impresión de que ha regresado a inciso a, pero siendo completamente falso, ya que al ser inaugurado el lenguaje, no se puede volver a ser el falo de la madre, no hay retorno verdadero a la tríada imaginaria, sino que todo es un espejismo.

El espejismo del Internet, producto del estadio de la pantalla, crea diferentes personalidades, dadas en diferentes identificaciones, como ya se veía en el esquema de los aparatos ópticos del Internet, el espejo-pantalla es un espejo ondulado que deforma la apariencia real del florero y las flores, y que crea combinaciones infinitas de curvas en el florero y las flores dependiendo del ojo del espectador; es decir dependiendo del proceso identificatorio.

El lenguaje que rodea a inciso e, en cada uno de sus fragmentos o personalidades identificatorias, es el lenguaje de los otros del Internet, un lenguaje caótico que no obedece a las reglas del Otro como lo conocemos sino a las reglas del Otro-Internet, que como ya se dijo en el capítulo del lenguaje en Internet es una cadena interminable de significantes, que están a la espera, en una antesala infinita a ser recogidos para ser significados por quien quiera recogerlos. Entonces si este lenguaje que se disipa en el aire virtual es el mismo que sostendrá la imagen del sujeto de la red, es de esperarse que sostenga de manera ficticia, de manera virtual, porque siempre se duda de

su veracidad. Si el lenguaje offline es entendido al revés por el sujeto a causa del deseo, ¿cuánto más habrá de confundirse el lenguaje de la red, siendo que ni siquiera se tiene de cierto quién emite y por qué emite? Es un caos total, en el cual si el sujeto realmente estuviera en inciso a, devendría psicótico, cosa que no sucede con el sujeto (inciso c), ya que ha sido unificado por el lenguaje, barrado por el deseo y separado del objeto "a", lo cual permite que la neo-fragmentación virtual (inciso e) quede en la trampa imaginaria y no trascienda al mundo offline.

Sin embargo, los fragmentos de e) como parte de la trampa imaginaria, que captura al sujeto en sus otros Yo, son una ilusión óptica del espejo cóncavo, que le dan la seguridad al sujeto (inciso c) que no tiene en el mundo offline. El sujeto (inciso c) como todo neurótico, se siente desesperado por encontrar el objeto "a", pero siempre barrado por el fantasma, lo que impide que se alcance la meta. En el (inciso c) se observa que en su infinita búsqueda del objeto "a" dará con el Internet porque tiene una carencia en la vida offline, que aparentemente puede ser suplida por Internet mediante sus fragmentos autoeróticos (inciso e); pero que el medio en sí, el prisma, el espejo ondulado no darán como resultado una modificación real en el inciso c, es decir todo lo que se cree en el inciso e será meramente imaginario, meramente virtual; algo imposible de ser llevado a la vida real. Entonces queda claro que el Internet es otra posibilidad de boicoteo propio para el sujeto neurótico.

Todos los fragmentos de (inciso e), parecieran ser libres de la represión, pareciera dar la impresión de que el Otro Internet es capaz de dar el objeto "a" mediante una desaparición ficticia del fantasma, pero que realmente no desaparece. La creación del Yo de la red, es un neo-narcisismo en el cual se intenta salir victorioso del espejo, para olvidarse de la represión, pero solamente en lo imaginario. El doble de la pantalla, es ominoso en la medida en que es aún desconocido para el sujeto, porque resulta que este interdicto del lenguaje el cual pareciera ser libre y desencadenado del fantasma, realmente no habla, sino que grita la falta inconsciente en la imposibilidad de la realización de la trampa imaginaria en el mundo offline.

Es decir a medida en que se conoce más el sujeto online, se desconoce más al sujeto offline. Cuanto más comprometido se encuentra el sujeto con internet, mientras más tiempo invierte en su estancia viviéndose en sus dobles (inciso e), más desconoce de lo que habla, y más ominoso le resultará, porque cada vez estará hablando más el inconsciente que el lenguaje consciente. Esto explicado a fondo es: que el sujeto se engancha en la trampa imaginaria del Internet porque cree, que puede crear un interdicto, un doble mediante el cual puede ser hablado ya que será quien expresará eficazmente todo lo que su invalidez offline – a causa de la represión – no puede mencionar ni realizar. La promesa del Internet es una promesa de reversión del Edipo, un retorno al placer, pero el retorno del placer a final de cuentas sin poder eliminarse la represión, se constituye en un retorno de lo

reprimido, que poco a poco dará cuenta de todo aquello que el sujeto no reconoce de sí mismo pero que le pertenece.

El doble del interdicto en Internet quien alguna vez pareciera un aliado, no es más que un ser monstruoso, creado de fragmentos inconscientes que si hubiera de unirse de nueva cuenta (inciso e) para regresar a un (inciso c)online daría como resultado un ente como el de Dr. Frankenstein.

La metáfora – condensación – del ente de Frankenstein, ilustra a la perfección los fragmentos del inciso e unidos. El sujeto en vez de unirse tal como es en el mundo offline, da rienda suelta al lenguaje, y mientras más habla el sujeto, más se aleja de su propósito inicial, y mientras más se adentra en el lago, el narciso de la red acabará ahogado en algo completamente desconocido para él. Frankenstein deseaba realizar milagros médicos, practicar la reanimación, así el internauta desea arreglar su vida a manera de milagro, crear un prodigio, que no será sino ominoso. Estos fragmentos de e) manifestados en nicknames, firmas, tipografía, emotíconos y avatars estan unidos por imágenes y lenguaje que en su falsedad descubre la verdad; porque el lenguaje de Internet bajo la apariencia de ser seguro y controlado, realmente da rienda suelta al deseo y a la evidencia de la falta. En vez de acercarse al objeto "a" se hace cada día más evidente la presencia del losange que separa al sujeto del objeto en el matema del fantasma.

Si el sujeto en un inicio, antes del estadio del espejo, antes del Edipo, vivía en el placer total y el objeto "a", que es el objeto que da la completud, el objeto que representa el goce completo del infans está presente, el matema del fantasma, que designa la fórmula de la psique humana con respecto al deseo planteada por Lacan, vendrá a constituir la separación del sujeto con respecto a la cosa desde el momento en que el mismo se inserte en el lenguaje, así la cosa no estará signada más que por una representación; es decir, que el sujeto desde el momento en que es afectado por el lenguaje el sujeto nunca tendrá más el acceso a la cosa mas que por medio de la fugaz como siempre palabra.

Entonces en un inicio de la vida el infans aparece en relación con el objeto de la siguiente manera:

S a

Donde S es el sujeto, el infans que está cerca del objeto "a", es decir el goce completo, la indiferenciación pura, el infans es uno con la madre. Como se ha mencionado previamente para que el sujeto se desarrolle, la madre deberá obligarle a hablar introduciendo pequeñas frustraciones en su vida para que el sujeto camine, hable y desee. La madre ya no puede darle todo; porque así enfermará a su hijo, entonces tiene que prohibirle cosas conforme crece; sumado a esto viene el Complejo de Edipo, donde el Padre hace presente la prohibición de tomar a su madre como su objeto de goce,

porque esa mujer es su esposa. Entonces el niño siente que algo le falta, y sabe que tiene que buscarlo. Sin embargo si el sujeto encontrara el placer total significaría un retorno a esta indiferenciación total, un retorno a ser nada y confundirse con todo – como en las adicciones, que llevadas a un extremo provocan la muerte, porque el goce total es mortuorio –, entonces el sujeto deberá poner límites al goce, porque el matema del fantasma hace su inserción separando al sujeto de la cosa con un losange o rombo y un paréntesis que da la apariencia de encuentro; de esta manera el sujeto vivirá siempre atado a la ilusión de que el objeto se puede apalabrar, es decir que se puede tener la idea falaz de un encuentro. El fantasma es taponadura efímera de un encuentro real con el objeto –goce– que de ser así significaría la muerte psíquica del sujeto. Un “fantasma” que al separar constantemente al sujeto del placer total, al dividirlo lo hace deseante del objeto “a”. El matema del fantasma entonces es esto:

$$(\$ \diamond a)$$

Explicado a fondo esto es que \$, es decir el sujeto barrado por el deseo, el sujeto que ya tuvo una falta y ahora desea cubrir esa falta, el sujeto que se mueve, el sujeto que habla porque siempre busca algo, el sujeto neurótico, ha sido separado del objeto “a” permanentemente, por el resto de su vida, gracias a la introducción del losange – palabra en francés para denominar al \diamond (rombo) que representa un límite al goce – el cual jamás permitirá al sujeto alcanzar el placer total, a riesgo de la muerte. Y por si fuera poco el sujeto deberá estar incluido en esta dinámica de buscar y jamás obtener suficiente el resto de su vida, es decir los paréntesis () son los que encierran al sujeto en esta búsqueda del objeto inalcanzable.

Aplicado esto al texto previo sobre el Internet, el sujeto entra a Internet pensando que encontrará un mundo libre donde el objeto “a” es alcanzable, piensa que en Internet el matema es “S a” pero mientras mas entra al medio y más se da cuenta de la imposibilidad de tornar real su doble del Internet y sus deseos y sus logros y su vida entera online, descubre que el fantasma se hace cada vez más presente, y realmente Internet es un matema del fantasma, un: “($\$ \diamond a$)”.

No es de extrañarse entonces que la seducción imaginaria del Internet ciegue a los internautas arrastrándolos a la adicción del medio. Bajo la promesa de obtener todas las respuestas, poder decirlo todo y hacerlo todo, el sujeto se pierde y el interdicto que hablaba por su discapacidad, no hace sino volverlos más incapaces, y frustrarlos.

Nada tontos los internautas una vez que dan cuenta de que su doble del Internet es más agradable, más atractivo y que NO pueden llevar ese doble a la vida offline; deciden permanecer más y más tiempo en Internet, deciden dejarse ir a sí mismos para quedar atrapados en el espejo, quedar al otro lado como Alicia de Lewis Carroll.

Es entonces cuando se esboza la utilidad práctica del tema del imaginario en Internet para la terapia. Mencionaba en el inicio del presente escrito, que es muy importante que la psicología tome cartas en investigar sobre el Internet, ya que si es válido encontrarse con Journals de Psicología que tienen artículos sobre la validez de la terapia online, y sobre el tratamiento de las adicciones a los medios telemáticos como el Internet; cuánto más es importante encontrar el imán que engancha a los sujetos.

La prevención de las adicciones, es bastante desarrollada en otros rubros como, campañas televisivas en contra de la farmacodependencia, orientación social para la prevención del abuso y la violencia intra e interdoméstica, abolición de mensajes publicitarios para las drogas legales, etc. Pero las nuevas adicciones, como lo son aquellas producto de los avances tecnológicos, se ven minimizadas en su prevención, y no le ha quedado a la psicología otro camino más que ideárselas en el tratamiento.

Al igual que todas las adicciones el enganche con el Internet es la promesa del placer, pero se vuelve tan peligrosa, porque es una actividad pasiva, dentro de casa, socialmente aceptada, de la cual el sujeto sutilmente no se da cuenta hasta que prácticamente se está ahogando en el reflejo. La trampa imaginaria dentro del Internet obedece a la necesidad posmoderna de la pasividad para la comunicación, el constructo de estar comunicado con el mundo desde la comodidad del hogar.

Pareciera que la vida actual dijera ¿para qué hacer las cosas tú mismo si puedes tener quién las haga por ti? Pregunta cuya respuesta deviene en los índices de obesidad y el deterioro de la salud. La pasión del hombre por las máquinas ha hecho que éstas tomen un papel decisivo en la sociedad, y si bien aún no invaden todas nuestras actividades, en un futuro no muy lejano lo harán tal como se muestran los adelantos tecnológicos.

La computadora lejos de ser un lujo, ahora es un implemento común en las sociedades cosmopolitas y el Internet viene de la mano con ella, es por eso que representa la máxima expresión de la interconectividad globalizada; y también es un conjunto condensado de todo lo que representa la cultura mundial y las adicciones. En Internet se encuentra una fracción para los gustos de cada persona, y una opción para el enganche con el medio ya que la meta del Internet es sustituir funciones de la vida real por funciones online, tales como los pagos, las compras, las reuniones de negocios, las apuestas, la compra y venta de bienes, anuncios de publicidad, programas de televisión, pornografía, pláticas sociales con conocidos y desconocidos, apuestas, juegos individuales y colectivos, etc. Para cada sujeto, para cada debilidad hay satisfacción en Internet, es por eso que el mismo se erige hoy por hoy como un Otro virtual.

Se ha hablado mucho de lo que se dice en Internet, de las necesidades, las soledades, la incomodidad con el físico que tiene el internauta que cae en la adicción al Internet pero no se ha dicho del todo el inicio de lo que representa en la imagen, en lo primitivo de la identificación, la fantasía de la fusión con el otro y con el Otro, la obtención del objeto a, de todo lo que representa lo que se dice, pero más importante: lo que no se dice.

Braunstein (1990), en su escrito en torno a "La elección de la psicosis" retoma partes de su libro sobre "El Goce", que escribiera en el mismo año, donde hay un apartado sobre la "A-dicción", escrito correctamente de esa forma ya que el prefijo "a" da un entendimiento completamente diferente de la palabra, pero más acertado que el que se concibe. La A-dicción es todo aquello que se encuentra "sin dicción", es decir sin ser mencionado.

Para el sujeto, según Braunstein, la droga, o la actividad que provoca la adicción, es un sustitutivo sexual, no solamente es un aditamento hacia el placer, sino que sustituye de manera completa la sexualidad en base a la sustancia y la actividad adictiva. Es un goce que se obtiene de manera mediata sin necesidad alguna de intermediarios, sin la necesidad completa de la aprobación del otro. La a-dicción tiene su término en la corporalidad sin habla, es lo que no se expresa, lo que se necesita pero que no se menciona por miedo a perderlo, porque en el momento en que se diga se corre el peligro de darse cuenta, es un rechazante del habla, un rechazante del vínculo social, una sustitución autoerógena y por lo tanto no bien vista para los ojos del Edipo – si es que los tiene – es entregar el cuerpo completo a cambio de la deuda con la Ley.

La adicción sabe que está haciendo algo que le impide el contacto con otros, que le impide apuntalar por completo la libido, y sabe que esto está fuera de la Ley, por eso es que mientras más adentro se está, más se tiene que entregar del Yo, a final de cuentas el Yo se vuelve un trueque a cambio del placer, que definitivamente deviene en la muerte. Entonces la droga enmascara el deseo inconsciente que queda completamente desconocido por la falta de la mención, es un goce sin sujeto, un goce libre de mencionarse y de significarse en conjunto.

Lacan en Braunstein (1990) menciona una definición acertada sobre la droga:

"No hay otra definición de la droga que esta: es lo que permite romper el casamiento con el pipí. La droga es la pareja que sucede al divorcio del hombre o de la mujer con el orden fálico, con la admisión de la falta. Es la promesa de un paraíso donde el Otro es sustituido por un objeto sin deseos ni

caprichos, un objeto que deja el único problema de procurárselo a modo de mercancía y que no traiciona."³

Entonces, si se relaciona la definición lacaniana, con lo que se representa en el estadio de la pantalla, la atracción al Internet es un desprendimiento con el orden fálico, es la obtención de placer en un paraíso, donde el Otro es sustituido por el Internet, que es un medio sin deseos ni caprichos, un medio de obtención de respuestas, que solamente exige tiempo; más bien come el tiempo.

Lo que no se dice de la a-dicción al Internet es precisamente la presencia de la falta, porque en el momento en que se haga evidente creará la presencia de la misma. El vacío es aquello que también significa y constituye al sujeto, como se tiene en el final del Edipo. Una dona no sería dona si no le faltara algo de pan en medio; de igual manera el sujeto necesita que le falte algo, y mientras se tenga la fantasía de estar completo, más vale no hablar de ello porque se corre el riesgo de que se haga presente, para evidenciar su virtualidad, su ilegitimidad pulsional, ya que todo lo que es virtual, virtual se quedará.

El espejo y los mecanismos ópticos enseñan que es posible manejar las imágenes al antojo del que manipula los componentes del ramillete y del floreo, de igual manera la manipulación del Internet puede hacerse al antojo del sujeto que decide con quién identificarse para dar nacimiento a un nuevo yo en e), pero que jamás trascenderá más allá del espejo. El cuento de Alicia atravesando el espejo y viviendo un mundo del revés, donde las cosas parecieran ser diferentes a la realidad es eso: un cuento.

Concluyendo, el imaginario en Internet es una trampa de identificación que fragmenta al yo en otros que parecieran ser controlados, pero que mientras más hablan, más se alejan de la personalidad real del sujeto offline, y que el discurso de los sujetos de las identificaciones del espejo-pantalla, no harán sino hacer evidente la falta y la imposibilidad de la realización, es entonces cuando el sujeto decide evadir las responsabilidades con la vida offline sumergiéndose cada vez más en la vida online. La imagen del espejo es sostenida por un lenguaje cada vez más errante, y que es hablado por todo el mundo, y tan caótico es el lenguaje como las identidades, que se vuelven monstruosas y desconocidas, porque devienen cada vez más inconscientes. El imaginario en Internet es el encarcelamiento del yo en una falsedad fascinantemente invertida; de la cual si se ve a fondo es el mismo sujeto en sus momentos más primitivos y horribles, pero cuando éste se da cuenta es demasiado tarde: Narciso ya se ha ahogado.

³ Lacan en Braunstein, N. (1990). Goce. México: Siglo XXI, pp. 200.

Bibliografía.

- Arrivé, M. (2001). *Lingüística y psicoanálisis*. México: Siglo XXI.
- Asociación Mexicana de Internet. (2007). *Usuarios de Internet en México y uso de nuevas tecnologías*. Recuperado el 26 de marzo de 2009, de <http://www.amipci.org.mx/estudios/temp/EstudioAmipci2007Usuariosdeln temetenMexico/UsodeNuevasTecnologias-0774881001231460148OB.pdf>
- Beavin, J., Jackson, D., Watzlawick, P. (1981). *Teoría de la comunicación humana. Interacciones patológicas y paradojas*. España: Herder.
- Braunstein, N. (1990). *Goce*. México: Siglo XXI.
- Braunstein, N. (1982). *Lingüistería. El lenguaje y el inconsciente freudiano*. México: Siglo XXI.
- Búrdalo, B. (2000). *Amor y sexo en Internet*. España: Biblioteca Nueva Editorial.
- Cabas, G. (1980). *La función del falo en la locura*. Argentina: Trieb.
- Camuña, J. (2005). *Sobre el inconsciente y el lenguaje. Una introducción a Lacan*. Recuperado el 10 de marzo de 2009, de <http://www.scribd.com/doc/4988118/Introduccion-a-Lacan>
- Crystal, D. (2002) *El lenguaje e Internet*. Madrid: Cambridge University Press.
- Del Moral, F. (1986). *El psicoanálisis a la luz de Jacques Lacan*. México: Campo Lacaniano.
- Diccionario de la Real Academia de la lengua. (s.f). *Lenguaje*. Recuperado el 9 de marzo de 2009, de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=lenguaje
- Eidelztein, A. (1992). *Modelos, esquemas y grafos en la enseñanza de Lacan*. Argentina: Manantial.
- Foucault, M. (1999). *El orden del discurso*. México: Tusquets.
- Freud, S. (1905). *Fragmento de análisis de un caso de histeria. (Caso Dora)*. *Obras completas de Freud tomo VII*. Argentina: Amorrortu
- Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre teoría sexual*. *Obras completas de Freud volumen VII*. Argentina: Amorrortu.

- Freud, S. (1909). Análisis de la fobia de un niño de cinco años. Obras completas de Freud volumen X. Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (1910). El malestar en la cultura. Obras completas de Freud volumen XXI. Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (1914). Introducción al narcisismo. Obras completas de Freud volumen XIV. Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (1919). Lo ominoso. Obras completas de Freud volumen XVII. Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (1994). Cartas a Wilhelm Fliess. Argentina: Amorrortu.
- Jones, S. (1998). Cibersociedad 2.0. España: UOC.
- Kait, G. (1996). Sujeto y fantasma. Una introducción a su estructura. Argentina: Editorial Fundación Ross.
- Lacan, J. (1956, 12 de noviembre). Clase 1. Seminario seis "El deseo y su interpretación". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1961, 22 de noviembre). Clase 2. Seminario nueve "La identificación". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1965, 3 de febrero). Clase 8. Seminario doce "Problemas cruciales para el psicoanálisis". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1966, 12 de enero). Clase 6. Seminario trece "El objeto del psicoanálisis". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1973, 13 de noviembre). Clase 1. Seminario veintiuno "Los desengañados se engañan o los Nombres del Padre". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1974, 10 de diciembre). Clase 1. Seminario veintidós "R.S.I.". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de

- <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1975). *Escritos II*. México: Siglo XXI.
- Lacan, J. (1977). *Radiofonía y televisión*. España: Anagrama.
- Lacan, J. (1979, 9 de enero). Clase 4. Seminario veintiseis "La topología y el tiempo". Psikolibro. Recuperado el 23 de abril de 2009, de <http://psikolibro.blogspot.com/search/label/Obras%20Completas%20Lacan>
- Lacan, J. (1981). *Seminario III. Las Psicosis*. Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (1995). *Seminario IV. La relación de objeto*. Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2001). *Seminario XX. Los incautos no yerran (los nombres del padre)*. Argentina: Paidós.
- Lipovetsky, G. (1988). *La era del vacío*. España: Anagrama.
- Maldavsky, D. (1997). *Linajes abúlicos : procesos tóxicos y traumáticos en estructuras vinculares*. Argentina: Paidós.
- Massota, O. (1992). *Lecturas de psicoanálisis: Freud y Lacan*. Argentina: Paidós.
- Miller, G. (Comp). (1981). *¿Quién es pues ese otro al que estoy más apegado que a mi mismo?*. Lacan. México: Hermes Sudamericana.
- Rabinovich, D. (1986). *Sexualidad y significante*. Argentina: Manantial.
- Riemann, J. (2007). *Historia del Internet*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://www.internet-didactica.es/historia_internet.php
- Rifflet-Lemaire, A. (1981). *Lacan*. Argentina: Hermes Sudamericana.
- Romano, E. (2000). *La cultura digital. Navegantes de Internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales*. Argentina: Lugar Editorial.
- Smith, M., Kollock, P. (1999). *Comunidades en el ciberespacio*. España: UOC.
- Wallace, P. (2001). *La psicología del Internet*. España: Editorial Paidós.
- Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Avatar (Internet)*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(sociedad_virtual\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(sociedad_virtual))

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Banda de Möbius*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Banda_de_M%C3%B6bius

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Blog*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Browser*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Browser>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Cámara Web*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_web

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Chat Room*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://en.wikipedia.org/wiki/Chat_room

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Correo electrónico*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Emoticono*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/8->

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Fansite*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://en.wikipedia.org/wiki/Fansite>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Foro (Internet)*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Internet Relay Chat*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Canal_de_IRC

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Juego de rol multijugador masivo online*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://es.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Mensajería Instantánea*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Nickname*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de <http://en.wikipedia.org/wiki/Nickname>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Nudo borromeo*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Nudo_borromeo

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Programa espía*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas_antiesp.C3.ADas

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Scam*. Recuperado el 10 de marzo de 2009, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Scam>

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Servicios de red social*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Servicios_de_red_social

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Spam*. Recuperado el 10 de marzo de 2009, de http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_no_deseado

Wikimedia Foundation, Inc.(s.f.). *Virus informático*. Recuperado el 10 de noviembre de 2008, de http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico