

Objetos evocativos y relacionales en la cultura digital

Por

Angelica Beatriz Ortiz de Gortari

Angelica.ortiz@cyberpsyke.org

Monografía presentada para la aprobación de la maestría Salud Mental y
Bioética

Universidad de Leon, España



20 enero 2009

I N D I C E

Resumen

Objetivos

Introducción

Capítulo I. Nuestra época postmodernista

I. Postmodernismo y consumismo

I.1 Objetos transicionales y relacionales

I.1.1 Animando lo inanimado

II. Consumismo capitalista

Capítulo II. El hombre y la tecnología

I. La relación del humano con las tecno-maquinas

I.1 Idealización y demonización de la tecnología

I.2 Relación simbiótica omnipotente

I.3 La identificación y dependencia con la tecnología

II. Nuestra relación con la tecnología y algunas cuestiones éticas

II.1 Las computadoras

II.2 Las tecnologías panópticas y sus vicisitudes

II.3 Relaciones virtuales encanto/desencanto

II.4 Impacto controversial de los medios

II.4. 1 School shooting

II.4.2 Ser como Barbie

II.4.3 Redes sociales

III. Aspectos legales y gobernabilidad del ciberespacio

III.1 ¿Gobernabilidad o soberanía?

III.2 Un nuevo orden simbólico

III.3 Actos ilícitos en el ciberespacio

Capítulo III. Identidad postmodernista

I. Características de la identidad postmodernista

I.1 De la esencia del cuerpo al cuerpo como mercancía

I.2 El cuerpo como show impresionista

I.3 Hiper cuerpos, Cyborgs, post-humanos

II Los avances tecno científicos y sus implicaciones colosales

II.1 La biotecnología y la importancia de otras disciplinas

II.2 Xenotransplantes

II.3 Regeneración de órganos

II.4 Drogas inteligentes

II.5 Implantes y chips

II.6 Manipulación genética

II.7 La Clonación

II.8 Otros avances de ciencia ficción

Capítulo IV. Identidad virtual, Internet y el ciberespacio

I. El Internet y el ciberespacio

I.1 Gratificaciones Psicológicas del Ciberespacio

II. Identidades virtuales

II. Identidad híbrida, bisexual o transvesti

II. Avatares y el individuo

III.1 Como el Ideal del Yo y el yo ideal

- III.2 Para recuperar objetos perdidos
- III.3 Como fetiches
- III.4 Como extensión o prótesis
- III. 5 Fisiología, personalidades y preferencias de los avatares

Capitulo V. Jugando más allá del espejo

- I. Conceptos básicos introductorios
 - I.1 El juego
 - I.2 El placer por los juegos reglados
 - I.3 Las imágenes
 - I.4 Las hiper-imágenes
 - I.5 Virtualización de la realidad y simulación
- II. Video juegos
 - II.1 El placer por los juegos reglados
 - II.2 Play, game y juego de roles
 - II.3 Envolvimiento psicológico
 - II.4 Medios sublimatorios
 - II.5 Facilitador, un ‘Conductive enviroment’
 - II.6 Simular o fingir en los videos juegos
 - II.7 “No dolor no juego”. Un paliativo repetitivo
 - II.8 Masas virtuales
 - II.9 Fantasías colectivas y simbolismos
 - II.10 Los héroes como arquetipos colectivos
 - II.11 Anales – Altruismo desmesurado
 - II.12 ¿Se puede poseer lo que no existe?
 - II.13 ¿Se puede comprar y vender lo que no existe?
 - II.14 Video juegos agresivos y violentos
 - II.15.1. Desensibilización

Capitulo VI. Patologías, tecnología y el ciberespacio

- I. El ciberespacio: Una nueva plataforma para viejas patologías
- II. Trastornos clasificados en el DSM-IV relacionados con las TIC
- III. Retos y desafíos de los videos juegos
 - III.1 Video juegos mas popularmente asociados con algún tipo de problemática
 - III.2 Factores multifactoriales observados en el juego problemático

Conclusiones

Objetos evocativos y relacionales en la cultura digital

Resumen

Nos encontramos en tiempos de cambios vertiginosos, en el inicio del despertar tecnológico. La singularidad está a un paso. Se rompen paradigmas derivados de la época posmodernista en que vivimos. Y flotan en el aire nuevas interrogantes acerca de la identidad humana, de la manera en la que nos relacionamos con las cosas y los otros, de lo que se considera estar vivo o animado, de cómo nuestra interacción con las nuevas tecnologías impacta la psique humana. Se recrudescen las ideas de un yo múltiple y fluido y lo que se consideraba anormal pugna por convertirse en lo normal de la colectividad. Las promesas tecno-científicas y tecnológicas cambian nuestras perspectivas de vida y de existencia. Los medios de comunicación e información como Internet y los video juegos ofrecen realidades alternativas, plataformas permanentes para satisfacer los goces y para desplazar los pesares.

Objetivo

Analizar cual es el impacto de las nuevas tecnologías en la psique humana y en los valores éticos-sociales que fundamentan las relaciones interpersonales. Basándonos en el análisis de la cultura digital a partir de las teorías psicológicas, sociales y filosóficas. Más específicamente:

- Indagar acerca de la identidad humana postmodernista.
- Nuevas formas de relacionarse con y a través de los artefactos tecnológicos.
- Implicaciones de los avances científicos y consideraciones éticas y bioéticas.
- Patologías postmodernistas relacionadas con medios de comunicación e información en especial Internet y video juegos.

Introducción

-
- Actualmente estamos en el inicio del despertar tecnológico. La “singularidad está a un paso” (Kurzweil 2005). “Nuevas visiones del yo, nuevas imágenes de multiplicidad, heterogeneidad, flexibilidad y fragmentación dominan el pensamiento actual sobre la identidad humana” (Turkle 1998: 226). Construimos herramientas y después estas herramientas nos construyen a nosotros. (Marshall, McLuhanismos).
-
- Vivimos en la dualidad de dos mundos que son más fantásticos que reales. Como péndulos en mayor o menor grado entramos y salimos de los mundos de las imágenes. El ‘mundo real’ plagado de simulaciones y elementos de ciencia ficción que son introyectados como reales y el ‘ciberespacio’ que nos desencarna no tan solo de nuestro cuerpo sino de las leyes y reglas del mundo físico.
-
- Ahora el tele ver, se ha convertido en el ciber actuar, ciber sentir como dice Sartori (1999) y Antulo Sánchez (1997) "el usuario lo que desea es tener frente así un cuerpo-máquina que le permitan ver desfilar sucesos, ya no tanto para conocerlos, sino para explorarlos y vivirlos, tener el pensamiento y ver lo que de repente surge ahí, hoy ya no es suficiente el ver imágenes, sino lo más importante es estar entre ellas". (Sánchez 1997).
-

- Nuestro nivel de conciencia y de la razón esta basada en una lógica sustancialmente vieja en crisis por la inaplicabilidad conceptual, ética y de lo 'normal' que se ve avasallada por visiones apresuradas unas, y negadoras otras, de la complejidad de los constante cambios en que estamos inmersos.
 -
 - A pesar de ello vivimos en un tiempo de gracia, somos una generación que vive entre los límites de dos mundos, el virtual y el real. Disfrutamos de sus placeres pero también sufrimos sus amenazas y condenas. Vivimos en mundos paralelos y algunos viven hasta vidas paralelas donde el consciente y el inconsciente se debaten, donde la coexistencia entre el Tanos y Eros, Yo-Ello-Super ego continua siendo el mayor desafio en la conformación de la normalidad y la identidad humana.
 -
 - Mediante la aplicación de la Cyber-psicología¹ podemos tratar de darle respuesta a una serie de fenómenos que surgen del dualismo entre los dos mundos y ante la ruptura de lo conocido que requiere la institución de nuevos estatutos, pero que a la vez demanda un análisis interpretativo mesurado que aborde la relación del hombre con los nuevos objetos de este mundo moderno y que logre desnudar el significado de lo que se grita pero no se escucha. Es ahí donde el psicoanálisis piedra angular del debate histórico en la comprensión de la estructuración de la identidad humana requiere intervenir.
-