

XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2022.

Procesos de pensamiento y realidad virtual.

Rodríguez, Beatriz Margarita Isabel, Levin, Alicia, Jaimsky, Graciela, Malvicini, Carlos Reinaldo, Rodríguez Rossi, Gabriela Claudia, Ayub, María Gimena y Ferreira Dos Santos, Silvina.

Cita:

Rodríguez, Beatriz Margarita Isabel, Levin, Alicia, Jaimsky, Graciela, Malvicini, Carlos Reinaldo, Rodríguez Rossi, Gabriela Claudia, Ayub, María Gimena y Ferreira Dos Santos, Silvina (2022). *Procesos de pensamiento y realidad virtual. XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-084/945>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoq6/1yy>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

PROCESOS DE PENSAMIENTO Y REALIDAD VIRTUAL

Rodríguez, Beatriz Margarita Isabel; Levin, Alicia; Jaimsky, Graciela; Malvicini, Carlos Reinaldo; Rodríguez Rossi, Gabriela Claudia; Ayub, María Gimena; Ferreira Dos Santos, Silvina
Universidad Nacional de La Matanza. San Justo, Argentina.

RESUMEN

El presente trabajo se deriva del Proyecto de Investigación, actualmente en curso: "Procesos de pensamiento, narcisismo y rasgos identitarios, en usuarios de realidad virtual", que aspira a contribuir desde una perspectiva metapsicológica, a la exploración de los procesos de pensamiento que se despliegan en dichos usuarios. Se trata de una investigación de carácter exploratorio-descriptiva, con enfoque cualitativo, que comprende la realización de entrevistas semi-dirigidas a usuarios/as de realidad virtual. La muestra, no extensiva, es de carácter intencional y el análisis e interpretación de los resultados se lleva a cabo a partir del método psicoanalítico, tomando el mismo como método indiciario. Presentamos aquí un informe de avances de dicho proyecto, que comprende recortes del rastreo de antecedentes académicos, e introduce una sucinta definición de términos.

Palabras clave

Realidad virtual - Procesos de pensamiento - Narcisismo - Identidad

ABSTRACT

THOUGHT PROCESSES AND VIRTUAL REALITY

The present work, derives from the Research Project currently in progress: "Thought processes, narcissism and identity traits, in virtual reality users", which aspires to contribute from a metapsychological perspective, to the exploration of the thought processes that are displayed on those users. This is an exploratory-descriptive research, with a qualitative approach, which includes conducting semi-directed interviews with virtual reality users. The sample, not extensive, is of an intentional nature and the analysis and interpretation of the results is carried out from the psychoanalytic method, taking it as an indicative method. We present here a report on the progress of said project, which includes cuts from the tracking of academic background, and introduces a brief definition of terms.

Keywords

Virtual reality - Thought processes - Narcissism - Identity

Introducción

Los dispositivos tecnológicos contemporáneos de información y comunicación, forman parte de nuestra identidad: "nos completan", tienen la facultad de generar una ansiedad que ellos mismos pueden calmar; producen en los usuarios la ilusoria convicción de "estar conectados", suspendidos en una simultaneidad que anula tiempo y espacio. Han (2021) sostiene que mantene-mos con ellos una relación casi simbiótica y que, mucho más que "objetos transicionales", deberían ser considerados "objetos autistas". A través de estos, las redes virtuales y de comunicación, se han instalado con enorme eficacia en nuestras vidas, demostrando tener capacidad para transformar los contextos en los que se aplican. Somos testigos de ese poder transformador, y sabemos que es posible esperar cambios más importantes y profundos aún. De hecho, durante los últimos dos años, a partir de la aparición del COVID19, en numerosos países gran parte de las actividades gubernamentales, administrativas, comerciales, educativas y recreativas, así como prestaciones de salud, fueron llevadas a cabo de modo virtual. En nuestro medio, por ejemplo, muchos pacientes en análisis se vieron beneficiados por este recurso que facilitó la continuidad de sus tratamientos durante la pandemia. Del mismo modo, representó una alternativa de incuestionable efectividad para la educación en todos sus niveles. "La red" fue un espacio en el que creció la mayor parte de los niños y niñas nacidos en el siglo XXI, dedicando casi todas sus horas extra-curriculares a la vida *on-line*; pero, precisamente, la persistencia en esta conducta llevó en enero de 2022 a la OMS a reconocerla como una adicción, e incluirla en la lista de trastornos mentales. Las experiencias virtuales 3D, que posibilitan entrenamientos sin riesgo en la industria, la aviación, o el automovilismo; también pueden dar lugar a incidentes de acoso entre los avatares que participan de las mismas, tal como se denunciara recientemente. Abundan ejemplos en uno u otro sentido, y reconocemos el alcance propiciatorio de la realidad virtual, aunque no ignoramos su capacidad limitante.

Nos proponemos por ello, una labor de deconstrucción desprejuiciada del fenómeno, dejando de lado cualquier entusiasmo maniaco o impugnación apocalíptica. Así, en vez de juzgar si su uso es o no beneficioso, o cuál es el provecho que aporta y a quién; proponemos una indagación metapsicológica acerca de la inmersión en la realidad virtual y la dinámica de interacción dentro de ella, a despecho de la materialidad del mundo que nos rodea.

Esta investigación, actualmente en curso, aspira a contribuir

desde una perspectiva psicoanalítica a la exploración de los procesos de pensamiento, las características del narcisismo y de la identidad, que se despliegan en los usuarios de realidad virtual.

Estado del arte

Numerosos son los antecedentes académicos que abordan esta temática desde diversas perspectivas. En su tesis de doctorado, Analía Passarini (2018) indaga y conceptualiza la presencia del cuerpo en la experiencia virtual desde una perspectiva psicoanalítica. Para ello parte de un equívoco: el postulado por el cual se supone que los entornos virtuales dejan al cuerpo fuera de juego. Sitúa el problema en el desarreglo entre dos cuerpos ontológicamente diferentes y acuña el sintagma “promesa digital” para designar la ilusión de que ambos puedan homologarse. El cuerpo presentado en la experiencia virtual, cuya última materialidad es el código binario, simula al cuerpo biológico; mientras que desde la perspectiva del psicoanálisis, el cuerpo que se juega en estos entornos es otro, abordado desde tres ejes conceptuales que corresponden a los registros imaginario, simbólico y real: cuerpo narcisista de la imagen especular, cuerpo de las identificaciones marcado por el significante y cuerpo pulsional cernible a partir del objeto a en sus funciones de causa de deseo y plus de gozar. El trabajo de investigación se ha llevado adelante a partir del método psicoanalítico, partiendo de interrogantes clínicos presentados a partir de viñetas, se trazaron tres itinerarios argumentativos que convergen para sostener la Tesis enunciada. Esta investigación concluye en una simple proposición: “Hay cuerpo en la experiencia virtual”. Pero es importante señalar que la tesis se verifica sólo si entendemos por cuerpo algo diferente de la sustancia tangible y cuya especificidad el psicoanálisis ha establecido. Habiendo salvado esta dificultad, concluye que el cuerpo del que nos ocupamos en psicoanálisis es el mismo, más allá del entorno en el que se lo examine.

Por su parte Ana Garis, en su tesis de Maestría en Psicoanálisis (2015), se aproxima “a los fenómenos propiciados por Facebook”, postulando que más allá de aquella hipótesis que el sujeto tenga acerca de su propia imagen, “delega esa confirmación en Otro”. Partiendo del interrogante: ¿Qué tipo de vínculo social propician las redes sociales de Internet?, y desde una lectura lacaniana del fenómeno, la autora advierte que “Facebook propone espacios imaginarios que se pueblan de representaciones simbólicas que ocultan lo real descarnado y absoluto”, denunciando que no todo puede ser simbolizado ni comprendido. Postula, además, que Facebook visibiliza la parte del “malestar actual que se relaciona con el redoble de la falta”, en tanto existe una promesa de colmarla y entiende que ello genera la constante desilusión de comprobar que esto no es posible. En suma, aunque prometa un “vínculo”, la red social termina dando cuenta de que “no hay goce del Otro”, es decir que los Otros no poseen nada que oriente al sujeto en el camino hacia la imposible completud.

La indagación “Adicción a las redes sociales y hábitos de estudio en estudiantes de psicología” (2016), de Diego Valencia P., tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a las redes sociales en estudiantes universitarios de la carrera de psicología, de una universidad privada de Lima, Perú. La población objeto de su estudio fue de 249 alumnos y la muestra quedó conformada por 112 estudiantes entre 18 a 35 años. Se trató de una investigación no experimental, con un diseño descriptivo-correlacional. Los instrumentos utilizados fueron: el Inventario de Hábitos de estudio (CAMS-85) y el Cuestionario de Adicción a las Redes Sociales. Los resultados dieron cuenta de que el 75,9% de los estudiantes presentan un nivel de adicción al uso de las redes sociales, en tanto que el 45,5% de los estudiantes encuestados presentó tendencia negativa en sus hábitos de estudio. Otros datos registraron que existe correlación inversa de grado moderado y altamente significativo entre la adicción a las redes sociales y los hábitos de estudio; también se evidenciaron correlaciones inversas de grado moderado bajo y bajo, entre adicción a las redes sociales, obsesión por las redes sociales, falta de control personal y uso excesivo de las redes sociales.

En 2010, Félix Huanca Rojas indagó acerca de la influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. Esta investigación descriptivo-explicativa se llevó a cabo mediante un estudio de campo, cuya muestra fue de 276 internautas. Asimismo desarrolló los fundamentos teóricos de Internet como fuente de información y como canal de comunicación interactiva; destacó los efectos patológicos o negativos de los videojuegos, el chat y Facebook; así como su influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Sus resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Concluye que los factores que influyen en los adolescentes a ingresar en la red son principalmente de orden personal: “por falta de afecto fraternal, incompreensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos”; también señala que la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en su forma de hablar; su forma de escribir y de vestir.

En tanto que la tesis de Maestría realizada por Gustavo Brollo, titulada “De la Realidad Virtual y el Principio de Realidad Psíquica” (2013), desarrolla la hipótesis acerca de la existencia de un nuevo tipo de experiencia de relación de objeto por parte del sujeto contemporáneo en relación al discurso de la Informática, en lo concerniente a la Realidad Virtual. El autor desde la teoría psicoanalítica lacaniana, focaliza las conceptualizaciones de la estructura psíquica y el lenguaje inconsciente y, a su vez, analiza el lugar del sujeto desde su constitución primaria, su vínculo con la realidad y las relaciones con los objetos del mundo externo y los pares. Por último, plantea el uso de la tecnología como instrumento real operativo en tanto facilitador del encuentro con otros sujetos y el hallazgo de la falta en la realidad de los usuarios.

Marco teórico

Si bien los postulados psicoanalíticos conforman el soporte teórico de nuestro proyecto de investigación, para una mejor comprensión de las categorías a explorar resulta necesaria una exploración de los conceptos presentados como palabras clave.

Realidad virtual

Los modos digitales de organización de la comunicación imponen transformaciones en nuestra percepción de la realidad, que implican la yuxtaposición y coexistencia de realidades diversas. El psicoanálisis ya ha sido un anticipador de la constitución de tales campos, al diferenciar la realidad fáctica de la realidad psíquica, y reconocer la eficacia de esta última. Pero el crecimiento exponencial de la interconectividad humana, generada por dispositivos electrónicos de comunicación a escala global, ha dado lugar a la ilusión tridimensional a que llamamos realidad virtual. Este entorno creado con recursos multimedia, da lugar a percepciones y vivencias que se aproximan a aquellas procuradas a partir de los objetos materiales. La realidad virtual es un sistema tecnológico basado en el empleo de ordenadores, teléfonos móviles y otros dispositivos que, al producir una apariencia de materialidad, generan en el usuario la sensación de estar inmerso en ella. Establece una nueva relación entre “lo posible” y “lo probable”, supera las barreras espacio-temporales y configura un contexto de intercambio y comunicación sin límites. En este sentido es posible afirmar que no reconoce fronteras; puede ser compartida con otras personas que, aunque no participen del mismo espacio-tiempo, la perciben como un acto colectivo; puede dar lugar a la creación de identidades múltiples, así como favorecer la interacción “en tiempo real” con diferentes personas o personajes irreales, en espacios y ambientes que tampoco tienen existencia material. Hace casi dos décadas Bauman (2005) señaló que, a diferencia de los “vínculos verdaderos”, las “relaciones virtuales” son de fácil acceso y salida; de hecho, en el mundo virtual no existen tales “verdaderas relaciones”, sino apenas contactos: el usuario puede conectarse o desconectarse a voluntad. Las relaciones virtuales, afirmó entonces, “Parecen sensatas e higiénicas, fáciles de usar y amistosas con el usuario, cuando se las compara con la “cosa real”, pesada, lenta, inerte y complicada.” Por su parte, Han (2021) afirma que la digitalización desmaterializa el mundo, al tiempo que suprime los recuerdos reemplazándolos por el almacenamiento de inmensas cantidades de datos. En suma, aunque fácticamente inexistentes, foros de discusión, plataformas y enlaces, redes sociales, vínculos e hipervínculos, “juegos de rol”, experiencias inmersivas y realidad aumentada o metaverso, hoy se multiplican, pugnando por alcanzar la valiosa “adictividad” del usuario.

Procesos de pensamiento

Suele afirmarse que las nuevas generaciones acceden al universo tecnológico con absoluta facilidad, que los niños “juegan de locales” mientras que los mayores son apenas “visitantes”

de un territorio que los excluye. Esta idea resulta inquietante, porque supone una inversión en las relaciones de poder y de dependencia tradicionalmente instituidas entre niños y adultos. Ahora bien, si en la infancia no requiere esfuerzo su aprendizaje, es debido a la familiaridad que el niño halla en este “lenguaje” que no exige de él el aplazamiento de descarga alguna. Pues en la realidad virtual concurren las conocidas leyes del proceso primario de pensamiento. En otras palabras, no se trata en absoluto de una novedad, pues sus “códigos” nos son bien conocidos, toda vez que echamos mano de ellos cuando intentamos por vía alucinatoria alcanzar una satisfacción pulsional. Nuestros sueños nocturnos y nuestra tendencia de vigilia a esquivar las impresiones penosas por medio de ensoñaciones, no son sino vestigios de la más arcaica fase del desarrollo en que eran nuestros únicos procesos anímicos (Freud; 1911), y la realidad virtual evidencia el dominio de aquel principio, sirviéndose de la reversibilidad y la a-temporalidad, así como de la omnipotencia del pensamiento. Los usuarios de realidad virtual pueden fingir o construir identidades alternativas mediante sucesivas condensaciones y desplazamientos; en sus accesos a redes y plataformas participan pulsiones parciales como voyeurismo y exhibicionismo, y la energía fluye libremente hacia la descarga rápida, directa, sin rodeos. La enumeración de ejemplos podría ser interminable, pero lo cierto es que el usuario “tipo” se sumerge en la realidad virtual porque ella reproduce las condiciones del proceso primario de pensamiento, accediendo a este modo de funcionamiento mental en plena vigilia. Más aún, las comunicaciones virtuales pueden prescindir absolutamente de la representación palabra recurriendo, por ejemplo, en la alusión a estados emocionales y grados o intensidades afectivas, a una secuencia de caracteres predeterminados que los denotan. Así, el uso de emoticones ahorra el esfuerzo de poner en palabras emociones complejas, simplificándolas en un código básico visual. Freud (1911) alude a identidad de percepción e identidad de pensamiento en referencia a los dos modos de operar del aparato psíquico, destacando que “la sustitución del principio del placer por el principio de realidad es penosamente esforzada por la educación”. En este proceso adquiere protagonismo la palabra; pero sabemos que las formas de expresión y comunicación virtuales la eluden. Pues, si bien es cierto que la ubicuidad de los textos en la red y los teléfonos celulares podría hacernos suponer que hoy se lee y escribe más que décadas atrás, el de hoy es un tipo de lectura superficial, fragmentaria y multidireccional que se corresponde, siguiendo a Bauman (2005), con idéntico pensamiento. Asimismo se modifican la relación subjetiva con la noción de tiempo y la ilación de la secuencia lógica. Claro está que, trabajando con el paradigma de la complejidad, los psicoanalistas nos hallamos habituados a la desarticulación y recomposición permanentes de la estructura temporal narrativa en las sesiones de análisis. En estas, con legalidades distintas, modos de funcionamiento y contenidos diferentes, coexisten dos sistemas -el preconciente y el inconsciente- entre los

cuales el sujeto fluctúa. Pero la realidad virtual confiere carácter atractivamente universal a la falta de linealidad, a la narrativa hipertextual, a la potenciación de lo inesperado. Ofrece una percepción de presente continuo, en la que el tiempo pasa sin detenerse, brinda al usuario la exploración de un territorio conocido, y por conocido, supuestamente amigable, genera la ilusión de una espacialidad continua, no expuesta a los hiatos de la soledad, y en todo caso, se presenta como una extensión protésica de nuestras facultades mentales y físicas, neutralizando distancias y limitaciones.

Narcisismo

Si bien ya en 1908 Freud había declarado que “el narcisismo era un estadio intermedio entre el autoerotismo y el amor de objeto”, en “Introducción del narcisismo” (1914) incursiona en la relación entre el yo y los objetos externos, distinguiendo entre libido yoica y libido de objeto. Freud tomó el término narcisismo de las descripciones clínicas con que Näcké designó aquella conducta por la cual un individuo da a su propio cuerpo un trato similar al que daría a un objeto sexual; aunque advirtió en principio, que rasgos aislados de esta conducta aparecen también en personas con otras perturbaciones y, finalmente, que una distribución de libido definible como narcisismo ocupa un lugar en el desarrollo sexual regular del hombre. En este último caso no se trataría de una perversión, sino del complemento libidinoso del egoísmo inherente a la pulsión de autoconservación que posee todo ser vivo. En consecuencia, y por tratarse de una característica normal del humano, Freud dio a éste el nombre de: narcisismo primario, diferenciándolo de un narcisismo secundario -de carácter patológico-, propio de los parafrénicos. En su estudio sobre el “caso Schreber” (1911) había señalado que mientras los parafrénicos son caracterizados por el delirio de grandeza y el extrañamiento de su interés por el mundo; los neuróticos e histéricos conservan el vínculo erótico con personas y cosas en la fantasía (reemplazando los vínculos reales por otros fantaseados). Este delirio de grandeza de los primeros no es otra cosa que la reconducción al yo de la libido sustraída del mundo exterior, que dará lugar a la omnipotencia del pensamiento y a la creencia en el poder mágico de la palabra, compartidas con los niños y los pueblos primitivos. A grandes rasgos, Freud opone la libido yoica a una libido de objeto, cuya “fase superior de desarrollo” -dirá- es el enamoramiento, consistente en una resignación del propio yo a favor de la investidura de objeto, “un desborde de la libido yoica sobre el objeto”. Finalmente señala que “Un fuerte egoísmo preserva de enfermar, pero al final uno tiene que amar para no caer enfermo” (1914). Este razonamiento implica suponer que dado que el yo no nace con el individuo, sino que se va desarrollando, las pulsiones primordiales son de carácter autoerótico. El desarrollo del yo consistirá entonces, en un progresivo distanciamiento del narcisismo primario, pese a conservar una intensa aspiración a recuperarlo. En la vida adulta el sentimiento de sí -o amor por sí mismo- es primario, es el

residuo del narcisismo infantil; si bien “otra parte brota de la omnipotencia corroborada por la experiencia, y una tercera, de la satisfacción de la libido de objeto” (Freud; 1914).

Identidad

Sostiene Bauman (2007) que “en la sociedad de consumo nadie puede convertirse en sujeto sin antes convertirse en producto, y nadie puede preservar su carácter de sujeto si no se ocupa de resucitar, revivir y realimentar a perpetuidad en sí mismo las cualidades y habilidades que se exigen en todo producto de consumo”. En otras palabras: es imposible subjetivarse sin haber antes devenido objeto. Nuestra sociedad insta, empuja u obliga a devenir objeto, y como tal deseable y atractivo, a todos y cada uno de sus miembros que, por ello, harán cuanto les sea posible por promocionarse como producto, desplegando cuantas herramientas encuentren a su alcance para acrecentar el propio valor de venta. De hecho, lo que cada uno tiene para ofrecer en el mercado, en principio, no es otra cosa que sí mismo. Luego, ya que se trata de devenir objeto, el temor a la inadecuación o a la invisibilidad llevarán a cada individuo a convertir y reconvertir sus posibilidades, en un denodado esfuerzo por elevar su status: de consumidor, al de apetecible bien de cambio, es decir transformarse en producto. Pero los mercados de consumo no dejan de generar insatisfacción, (Rodríguez; 2015) cultivando un permanente desafecto hacia la identidad adquirida y el conjunto de necesidades a que la misma da lugar. Cuando en 1914 Freud postuló que el niño deberá, eventualmente, someterse al imperio de la realidad renunciando al goce; al triunfo sobre la enfermedad y la muerte; a la omnipotencia; no conjeturó que la sociedad lograría eventualmente infundir en sus miembros no sólo la convicción de que todo ello no es imposible, sino por el contrario, que es imprescindible. Así, que no existan límites ni “imposibles”, cambiar de identidad, esforzarse por descartar el pasado y buscar nuevos comienzos, “convertirse en otro”, reinventarse: son todas conductas que nuestra cultura promueve como obligaciones disfrazadas de “privilegios”. Quienes hoy reinciden en la conformación de familias, el inicio de carreras, o la construcción de identidades, parecen proclamar que no existen requisitos para los “nacimientos seriales”; que es posible -o deseable- volver a comenzar de cero. Pero sobre todo, que experimentar la vida como un sinfín de nuevos comienzos, es categóricamente fácil. En nuestros días el cuerpo humano tal y como lo recibimos de la naturaleza; el cuerpo “en crudo” y sin adornos, sin piercings, cirugías ni tatuajes; es algo que “debe ser superado” y dejado atrás. Una vez “tunneado”, el cuerpo se tornará visible. Una cultura quirúrgica alienta la fantasía de reconstrucción perpetua de un cuerpo con plasticidad infinita. El mensaje que emite la industria de la remodelación estética, es que nada puede impedir que nos reinventemos bajo la forma que queramos; no obstante, y por esa misma razón, este cuerpo “mejorado” difícilmente podrá conformarnos durante demasiado tiempo. Pero el auténtico propósito de esta activi-

dad a la que podría denominarse “reinvención del yo”, es el descarte; la eliminación de aquellos productos fallidos, o no del todo satisfactorios. Afortunadamente para quienes son adictos a las transformaciones identitarias, *Internet* ofrece, con mucho menor costo, perspectivas que la “vida real” hasta hace poco negaba. La fabulosa ventaja de la realidad virtual -parte de cuyo sustento es la fantasía infantil de poder serlo “todo”-, reside en la posibilidad de obtener reconocimiento para una nueva identidad, sin siquiera tener que adoptarla efectivamente. La vida *on line* permite a los habitantes de la era consumista la producción y acumulación ilimitada de identidades; pero también su eliminación y reemplazo permanentes.

Los supuestos implícitos

Partiendo de la conjetura que la inmersión en la realidad virtual da lugar a procesos de pensamiento; despliegue del narcisismo y de rasgos de identidad característicos en sus usuarios; el análisis de los términos que anteceden, permitió la puntualización de aquellas dimensiones propias del fenómeno en estudio, propuestas como disparadores de las entrevistas. Siendo precisamente el objetivo de este estudio, conocer los procesos de pensamiento y sus complejidades, característicos en los usuarios de realidad virtual.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2005) *Vida líquida*. ePub r1.1 Editor digital: diegoan 05.11.17
- Bauman, Z. (2007) *Vida de consumo*; Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica.
- Brollo, G. (2013) “De la realidad virtual y el principio de realidad psíquica”, Tesis de Maestría en Educación Psicoinformática. Facultad de Ciencias Sociales; Universidad Nacional de Lomas de Zamora. Buenos Aires, Argentina.
- Freud, S. (1908) “La moral sexual y la nerviosidad moderna”, en: *Obras Completas*; Vol. IX. Buenos Aires; Amorrortu editores. 1997.
- Freud, S. (1911) “Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico”. En: *Obras Completas*; Vol. XII. Buenos Aires, Amorrortu editores. 1997.
- Freud, S. (1911) “Puntualizaciones psicoanalíticas sobre un caso de paranoia (Dementia paranoides) descrito autobiográficamente”. En: *Obras Completas*; Vol. XII. Buenos Aires, Amorrortu editores. 1997.
- Freud, S. (1914) Introducción del narcisismo, en: *Obras completas*, Vol. XIV. Buenos Aires; Amorrortu editores; 1997.
- Garis, A.V. (2015) *Implicancias subjetivas del uso de redes sociales de Internet*. Tesis de Maestría en Psicoanálisis. AEAPG-UNLaM. Buenos Aires; defensa: 4 de mayo.
- Han, B-C. (2021) *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Madrid; Taurus.
- Harari, N.Y. (2015) *Homo Deus. Breve historia del mañana*. ePub r1.0 Editor digital: Titivillus 01.05.17
- Huanca Rojas, F. (2011) “Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno-2010”; *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo V.II.N.2 DIC.* 2011.
- Passarini, A. (2018) “El cuerpo en la experiencia virtual desde una perspectiva psicoanalítica”; Tesis de Doctorado; Universidad Nacional de La Plata.
- Rodríguez, B.M. (2015) *Avatares de la clínica*. Buenos Aires; UdeMM.
- Valencia, P. (2016) “Adicción a las redes sociales y hábitos de estudio en estudiantes de psicología”; *Acta Psicológica Peruana*, Vol. 1, Núm. 1.