

VI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2004. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2004.

# Internet, nuevas subjetividades y lazo social.

Arturi, Francisco Fidel.

Cita:

Arturi, Francisco Fidel (2004). *Internet, nuevas subjetividades y lazo social*. VI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2004. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/francisco.fidel.arturi/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pWxq/XH8>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*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>.*

VI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2004.

# **“Internet, nuevas subjetividades y lazo social”.**

Francisco Fidel Arturi.

Cita:

Francisco Fidel Arturi (2004). *“Internet, nuevas subjetividades y lazo social”*. VI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-045/748>

*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>.*

## **“Internet, nuevas subjetividades y lazo social”**

Francisco Fidel Arturi

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Carrera de Sociología

francisco\_arturi@yahoo.com.ar

*Yo canto el cuerpo eléctrico.*

*Los ejércitos de los que amo me rodean*

*y yo los rodeo.*

*No descansaré hasta que no les responda,*

*me reúna con ellos,*

*los purifique,*

*y los cargue*

*con toda la carga del alma.*

Walt Whitman

### **0.**

Velocidad y revolución.

Las dos palabras que podrían resumir el siglo XX. Y la revolución como un cambio brusco, una aceleración en el recorrido de un camino sociopolítico, científico o tecnológico.

Velocidad, revolución, cambio. El surgimiento crecimiento y declinación de un sistema político económico de características internacionales como lo fue el “socialismo real”, la configuración a escala planetaria de un sistema económico y de dominación como

el Capitalista , el desarrollo inédito del sistema científico técnico que ha permitido conocer las posibilidades tanto de vivir en otros como de crear vida y muerte en éste.

Capitalismo, tecnología y subjetividad son tres conceptos clave para explorar el comportamiento de los usuarios de herramientas de Internet.

Consideramos la “subjetividad” como el lugar de internalización de las relaciones de dominación y las relaciones que los individuos, ya sujetos, establecen con esas determinaciones y con el mundo sociocultural y natural, y que se expresan habitualmente como formas de sentir pensar y actuar. Es gracias a cierto y específico tipo de subjetividad que pudo desarrollarse el sistema capitalista, que necesita de la producción de cierto tipo de hombres y mujeres para la producción material y la acumulación crecientes. Y es fruto de ese desarrollo social científico y técnico que llegamos a la realidad de las comunicaciones globales.

El objetivo de este trabajo es indagar las características de Internet considerándola como un **dispositivo comunicacional**, para señalar especificidades, explorar sus efectos de subjetividad y el tipo de lazo social cuyo uso contribuye a crear. Explorar los efectos del discurso Internet en la configuración de subjetividad, mediante la observación del uso del chat y los portales de encuentro, analizando la interacción / intersección entre los mundos físico y virtual.

## **1. Internet y las Ciencias Sociales**

Los efectos de la utilización de Internet también se han convertido en objeto de estudio reciente para las Ciencias Sociales. En este sentido, no ha sido precisamente enriquecedor el recorrido epistemológico. Posiblemente debido a cierto “contagio” desde los dispositivos comunicacionales masivos, encandilados por la novedad y siempre

prestos a la conclusión tranquilizadora y “pret à porter”, que cristaliza cualquier impulso de búsqueda de sentido. No es ajeno a esto, el hecho de que las Ciencias Sociales suelen a veces perder de vista incluso su objeto de estudio fundante, el lazo social. Es tan habitual la exploración de consecuencias políticas, educativas, y técnicas, como esporádico el abordaje de rupturas y especificidades, pero buscando regularidades, que, después de todo, existe lazo social toda vez que hay interacción mediada por representaciones simbólicas.

Esta situación recuerda a Jean Baudrillard:” *Pues si las cosas tienen por vocación divina encontrar un sentido, una estructura donde fundar su sentido, también tienen por nostalgia diabólica, perderse en las apariencias, en la seducción de la imagen. Narciso...el espejo del agua no es una superficie de reflexión, sino una superficie de absorción*”

Constituiría una actitud, paradójicamente, renovadora, poder abordar sistemáticamente y utilizando conceptos no por “pasados de moda” menos fértiles, la realidad social que pasa por Internet.

La inconsistencia de muchos abordajes, se relaciona también con las subjetividades que se juegan con el pasaje de los discursos de la lógica del capital productivo a los de la lógica del capital financiero. Del discurso del saber y la experiencia, ordenador, que compone y totaliza, al de la información, fragmentado, inmanente y volátil, donde tiene menor valor la disposición, desde la acumulación y decantación, de experiencias, que la de procedimientos prácticos, tan novedosos como efímeros.

Y son estas dos subjetividades amplias, las que se ponen en acto en este dispositivo, en mutua influencia, conteniendo y dando sus propias tonalidades a las específicas de género, edad, clase.

## 2. Especificidades

Como dispositivo comunicacional, Internet presenta ciertas especificidades que es posible establecer respecto tanto a otros dispositivos como al tipo de interacción.

Este paso es necesario a pesar, y justamente, porque implica señalar algunas obviedades cuyo abordaje ayudará a evitar el uso de conceptos vaciados por la costumbre de soslayarlos y convertirlos en *clisés*.

- Interactores/usuarios/clientes/consumidores: Al contrario que las interacciones cara a cara en espacios públicos, la comunicación vía Internet es esencialmente paga. Ya sea desde una pc hogareña o desde un cybercafé, aunque usemos cuentas de e-mail gratuitas o subamos una página web a un *free server*, necesitamos conectarnos a través de redes privadas. Podrá argumentarse que enviar una carta postal exige una erogación monetaria, que a veces un encuentro puede tener lugar en un café, o en un recital, cuyo costo debemos afrontar, pero el único modo de estar comunicado a través de Internet es pagando. La costumbre y la resignación (en una sociedad donde el servicio por uno de los elementos más vitales como es el agua, no sólo se cobra, sino que no está garantizado para todos) nos impide ver que cuando nos conectamos a internet somos menos “ciudadanos libres” que clientes de una compañía de telecomunicaciones, base de datos para un portal gratuito, potencial comprador del producto anunciado en el próximo banner. Podrá o no estar acompañada por otras, pero indefectiblemente, la comunicación mediada por Internet se realiza bajo la lógica del consumo.

- Direccionalidad: La comunicación que se establece es bidireccional sólo cuando, hay respuesta si se utiliza el e-mail, el chat o la lista de correo. En otros casos no necesariamente existe expectativa de respuesta, como cuando se publica un mensaje en una página web.

- Anonimato: Esta es una de las principales, populares y usufructuadas características. Si bien a través del Correo tradicional (servicio postal con soporte papel) y la comunicación telefónica es posible enviar mensajes anónimos, nunca el ocultamiento de la identidad y la localización del física usuario permitió sin embargo, que las comunicaciones fluyeran regularmente.

- Velocidad: Las comunicaciones son casi instantáneas, como ocurre con la televisión. Pero además, puede ser de dos vías.

- Amplificación de los destinatarios: Un e-mail puede ser leído literalmente por miles de personas en un solo envío (lo que también provoca padecimientos como el correo basura), y además retransmitido.

Todo esto lleva a una percepción de la ausencia de condicionamientos o sancionado de las expresiones, publicitada, idílica y tan candorosamente aceptada libertad de expresión, tempranamente relativizada por dispositivos de vigilancia como *Echelon*. Recordemos además, que inmediatamente después de los ataques a las Torres Gemelas, el gobierno estadounidense aprovechó para ampliar su marco de vigilancia a los principales portales (AOL, Yahoo, Hotmail, etc.). Y que además, en última instancia, las compañías de telecomunicaciones o un poder político o militar pueden decidir bloquear los flujos de bits en cualquier momento.

El anonimato, la amplificación y velocidad del vínculo comunicacional y la percepción de ausencia de controles son entonces los fenómenos más característicos, desplegados siempre bajo la lógica del consumo.

### **3. Cuerpos y envolturas**

Este espacio virtual permite la existencia de cuerpos (en sentido figurado) existentes e inexistentes para quienes es necesario poseer varias envolturas que le permitan adaptarse a los distintos espacios o lugares que frecuenten en la red (chat de amigos, foros de discusión, etc.).

El cibernauta es ubicuo.

El sujeto queda habilitado a un enorme despliegue de su imaginación y creatividad, en virtud de la posibilidad de construir mundos y personalidades alternativos.

Hasta la aparición de Internet, el ser y el estar se encontraban fusionados, pero al desaparecer la muralla que dividía lo físico de lo espacial, la ubicación que marcaba el área que uno ocupaba, es decir, el “soy donde estoy” se alteró. Este proceso que nos da la posibilidad de convertirnos en otra persona a voluntad produce como consecuencia que la identidad se difumine, se multiplique, fragmente y pluralice, pudiendo ser negociada, ya que la lógica de estas identidades está constituida de manera diferente que las del mundo físico social.

Alain Mons (Mons, 1994), sostiene la existencia de dos tipos de cuerpos: el que interactúa en la red “múltiple”, el cual se encuentra desustancializado, y cuya característica es la de ser virtual, liviano, aéreo, en contraposición al otro que es pesado, repleto de sustancia y material.

Internet posibilita el ir y venir de un estado a otro, en el cual se genera un juego entre sujeto móvil- sujeto inmóvil que se da en la interacción con el espacio del individuo y se manifiesta como un cuerpo físico visible en lo privado y un cuerpo virtual oculto en lo público, el cual puede desdoblarse presentando varios cuerpos según la situación, pudiendo ser estos el de la indiferencia, el de la seducción, el de la complicidad, etc., y coexistir todos en un mismo tiempo-espacio.



Con estas envolturas (o cuerpos virtuales), el sujeto se adapta a las interacciones, se inserta en la red en la cual interactúa y se desplaza enfrentándose con otros cuerpos que forman parte en ese mismo espacio- tiempo del sitio en el cual se encuentra , un espacio en el que se dejan de lado todo lo que conforma lo referido al mundo físico, ya que en este espacio virtual los olores, el sudor, la apariencia, el cansancio, quedan fuera de la conformación, afectando de esta manera las maneras de pensar, de percibir y relacionarse, las nociones de tiempo y espacio, las demostraciones de afectos y emociones propias de la interacción cara a cara, la exposición de las diferencias físicas, las históricas y los conflictos sociales del mundo físico. Esas identidades pueden quedar fuera

La realidad virtual que configura Internet y que, al mismo tiempo, sus usuarios rediseñan, al lograr integrar la ficción y la realidad, permite ingresar a la misma por medio de la simulación. Esto se aprecia paradigmáticamente entre los usuarios del chat, quienes forman parte de un juego teatral en donde se distinguen y se enfatizan las diferencias entre las apariencias y el ser, situación que puede compararse con la de un carnaval, en donde previa convención espaciotemporal, se oculta la verdadera identidad a través de una máscara.

Sin embargo, despojados de prejuicios y preconceptos, es más interesante admitir a esta altura del conocimiento del pensamiento social, que el anonimato que habilita Internet no oculta una identidad, más bien permite el agregado de otras, diferentes a las del mundo físico intersubjetivo.

Desde el lugar de las relaciones sociales cara a cara, la interacción en Internet tiende a la simulación con respecto a la identidad del mundo ADN y DNI, permite que el sujeto tienda por lo menos, a ampliar su subjetividad, en la medida que puede

experimentar con diferentes identidades y personalidades, máscaras que lo constituyen como *otro virtual*, mucho menos regulado que en el mundo físico. No es necesario aclarar que no se pretende una apología del engaño o de las relaciones psicóticas como forma de lazo social. Miles de personas están muy lejos de eso y sin embargo aprovechan esta posibilidad exploratoria. El punto es si juzgamos estos fenómenos, y además, con parámetros de la Modernidad. Si bien se producen discursos con alto predominio de técnicas instrumentales de la posición esquizoparanoide, la patología tendría lugar en la cristalización o estereotipación de este tipo de discurso o actitud y no en su aparición, es decir, sólo si se cristaliza impidiendo una lectura de la realidad y sólo si se plantea una ruptura del mundo interno con el mundo físico social. Un cybersusuario que utiliza este tipo de recursos no presenta necesariamente patología en tanto y en cuanto la puesta en acto de los mismos se realiza de manera acotada. Rotular este tipo de interacciones como no "normales" (aunque habituales) implica velar las posibilidades de conocimiento de un aspecto importante de las actuales relaciones sociales urbanas.

A través del e-mail, el chat y los portales de encuentros, el usuario accede a la posibilidad de que su nombre (identificación) del mundo físico pueda ser reemplazado por un "nick" elegido a total voluntad y capricho y que no exista posibilidad de constatar, en términos de las reglas de los sujetos modernos, la identidad física de los internautas.

Surgen entonces nuevas operaciones discursivas, que nacen en sujetos del mundo físico-social y transmutan en subjetividades de inter-actores del espacio virtual, organizadas tras las tácticas y estrategias de simulación, ocultamiento, travestismo y negociación de la identidad.

¿Podemos asegurar entonces que en el mundo de Internet no existen sujetos sino subjetividades y personalidades (recordemos la etimología de esta palabra)? Y de ser así, ¿de qué manera se juegan los controles y ordenamientos?

#### **4. Políticas de privacidad**

En un principio, la privacidad del usuario estaba protegida por el anonimato de la comunicación en Internet, así como por la dificultad de rastrear las fuentes e identificar los contenidos de los mensajes, transmitidos por medio de los protocolos de Internet, pero con el paso del tiempo quedó demostrado que corporaciones y gobiernos pueden vigilar a los usuarios interceptando mensajes, rastreando los flujos de comunicación y controlando la actividad de la pc permanentemente.

La posición no es ni de apocalípticos ni integrados, pero se plantean problemas nuevos, como las posibilidades de despliegue de la subjetividad, la utilización de sofisticados dispositivos de vigilancia, etc., cuyo abordaje nos obliga, a ubicarnos un nivel superior al que estábamos cuando fueron planteados. Mediante la persuasión y la oferta de beneficios, pueden obtenerse todo tipo de información acerca de la identidad del usuario, su proveedor de servicios de Internet, sus conductas (qué tipo de sitios visita, tiempo frecuencia, realización de transacciones monetarias) utilizando las tecnologías de identificación y seguimiento, limitando las tan, literalmente, mentadas, libertad de expresión y privacidad que favorecería la web, según la creencia más difundida. Este es uno de los campos donde el sistema de dominación libra una de sus más sutiles e importantes batallas, y casi siempre triunfa sobre las subjetividades ansiosas y consumistas que permanentemente crea y reproduce.

El acople entre el uso de tecnologías de información, vigilancia y control y su mayoritario desconocimiento, junto a la creencia en la libertad y privacidad de Internet permiten a los sujetos del mundo físico nuevas formas de expresión, pero por otro lado, constituye un dato preocupante a futuro. Paulatinamente todos vamos confluyendo en los rediles electrónicos pero, además, ¡tan contentos de ser beneficiados con un descuento del 10% para la compra de nuestro próximo celular!

No se trata sólo de la penetración autoritaria de Internet y los sistemas de información en la sociedad actual, sino también que a veces, inconsciente o resignadamente, la aceptamos en nuestras prácticas cotidianas tanto laborales como hogareñas... con sólo un click del mouse.

### **5. Internet. Identidades y Subjetividades**

Cada usuario de Internet se encuentra inmerso en un mundo virtual, el cual constituye un espacio ilusorio denominado *ciberespacio* mediante el cual se alcanza una experiencia sensorial, pero sin un soporte objetivo, proponiéndonos una realidad alternativa, virtual, e ilusoria que actúa como una “alucinación consensuada”.

Según Gubern, el *mundo virtual* proporciona la inserción en un lugar que no existe más allá del ciberespacio, espacio cuyas características son la de ser transitorio y efímero, que existe sólo para ser recorrido y desplazarse en él (Gubern,1996). Es decir, un lugar constituido por imágenes en las cuales los usuarios penetran ilusoriamente, y que no poseen un límite físico, perdiendo así la percepción del lugar en el que se encuentran, con lo cual se plantea la contradicción de “poder moverse en la inmovilidad”.

Es decir que este mundo virtual sustituye las tan occidentales y modernas categorías de pensamiento kantianas, la tradicional dualidad dentro / fuera, creando de

esta manera un territorio propicio para la expansión de otras realidades, modificando las nociones de sentido común e incorporándole nuevas representaciones.

La presencia subjetiva del mundo de los bits es bien diferente a la del de la tinta y el papel. Ese conjunto de redes físicas, máquinas, programas, imágenes, textos y usuarios considerados como una red, puede ser conceptualizado más bien como un discurso asistido por sujetos que al mismo tiempo son atravesados por él, en un doble juego de configuración. El uso instrumental y el involucramiento en los dispositivos discursivos que median las tecnologías informáticas crean efectos de subjetividad.

Yendo en sentido mundo físico hacia el mundo virtual, el sujeto, como construcción específica de la modernidad, es diseñado a partir de normas ligadas a estrategias de dominación y control que en la interacción a través del e-mail, el chat y los portales de encuentros pierden fuerza y sentido. Esto sucede en primer lugar, debido a la posibilidad de que el nombre del mundo físico pueda ser reemplazado por un "nick" elegido a total voluntad y capricho y que no exista posibilidad de constatar, en términos de las reglas de los sujetos de la Modernidad, y hasta tanto no se difunda la firma digital o se desarrolle un dispositivo similar, la identidad física de los internautas. Sumergido en el discurso Internet, y a la vez, hablado por él, al mismo tiempo, el internauta se construye narrándose.

Las pautas identitarias del mundo físico quedan suspendidas en el virtual. Gracias a esta **moratoria identitaria**, se suspende también, por lo menos para la mayoría de los cibernautas, la conciencia de la eficacia de los típicos mecanismos de vigilancia y control de la modernidad, modalidad descrita ya clásicamente por Foucault como dispositivo panóptico.

Esta suspensión de la incredulidad, *epoje* fenomenológica, permite el despliegue de nuevos recursos de expresión e identidad, y remite al concepto de "*identidad narrativa*"

de Ricoeur: entendida como la narración, escrita u oral que una persona hace de sí misma y para sí (Ricoeur,1999). Esto implica la presencia de una marca de ficcionalidad “en el sentido que, a pesar de que una persona no se mienta a sí misma, es absolutamente consciente de la dificultad de construir una verdad a partir de su relato. (...) Teoriza la identidad a través de dos polos: un polo de estabilidad de la identidad al que (Ricoeur) llama, a través de un neologismo, la *mismidad*, que cubre todo aquello que da cuenta de una continuidad, de una estabilidad de la identidad y evoca, de alguna manera, el sentido clásico de la noción de identidad (...) (y) un segundo polo, que es el de la *ipseidad*. Éste se corresponde, no con la estabilidad, sino con una promesa de sí mismo. Es el polo que va a abrir el sentido de la palabra identidad a la idea de una identidad que nunca está terminada” (Robin, 1996).

Es claro que no existe un equilibrio perfecto entre ambos polos coexistentes. Analíticamente, el acento está puesto en la fluidez, en el sentido del permanente vaivén entre la multiplicidad de identidades posibles y la rigidez de las identidades determinadas por la pertenencia étnica, de clase, nacional, etcétera.

Nos encontramos ante lo que Baudrillard y Marc Guillaume denominan la “*comunicación espectral o fantasma*”. En estos casos, más que con quién uno está comunicado, importa la exploración y expresión de las subjetividades a partir de una sensibilidad que principalmente buscaría explorarse y encontrarse con otras sensibilidades. Es en este sentido que la interacción no se da entre sujetos que soportan sobre identidades determinadas, sino entre subjetividades en constante reconfiguración, muchas veces, portadores de **identidades en tránsito**.

La identidad personal no es un núcleo inmutable que escapa al cambio temporal (Aristóteles) o, desde la crítica de Hume, mera ilusión sustancialista "cuya eliminación no

deja aparecer mas que una pura diversidad de cogniciones, emociones" (Ricoeur, 1999). La idea de identidad narrativa permite escapar a esta dicotomía: aprehendemos la totalidad de nuestras acciones como propias (y no como una diversidad incoherente) en la singularidad de una unidad temporal única. Cambio y cohesión.

La identidad surge entonces en la web, de la composición propia, de la trama del relato que se escribe e inscribe. El internauta es el lector y el escritor de su propia vida. Actúa en el mundo virtual (y también en el físico) en una matriz de discursos pero al mismo tiempo el sentido de su acción sólo es accesible a través de la lectura de su historia.

Hay un aspecto circular de la comprensión del sí-mismo: en el mismo acto que se comprende a sí mismo, en la narración, se construye y es construido. De este modo, la mediación narrativa permite reescribir diferentes tramas de existencia. Esta reconstrucción es un trabajo cultural continuo. La utilización de herramientas culturales, en este caso, Internet, implica un permanente proceso interpretativo y autoexploratorio, en el que los significados sociales son transformados en recursos para la acción. Estos medios culturales alimentan la imaginación, estimulan las fantasías personales y contribuyen a una construcción polifacética de uno mismo y del mundo en relación con distintos planos de la vida social y personal.

Así, Internet puede considerarse un ejemplo paradigmático de la mentalidad posmoderna: opción por la apariencia y la simulación por sobre lo real, del juego sobre lo "serio", la superficie ("*surfea*") sobre la profundidad, la fragmentación sobre la totalidad. De hecho, el mismo discurso textual debe ser necesariamente fragmentario: en las sesiones públicas del chat, por ejemplo, los diálogos discurren como en un *script*, por lo

cual es conveniente que cada parlamento no exceda las dos líneas, a lo sumo, de manera de poder leerlos rápidamente, ya que todos pueden escribir a la vez, y pueden superponerse “voces” y temas, o alguien puede estar opinando acerca de un tema en el que otros dos opinaban hace ya seis no visibles ¡y antiguas! líneas arriba .

Al usuario miembro de un portal de encuentros, una lista o un chat, no le interesa tanto lo que la palabra “dice”, sino lo que ésta “hace”, recuperando un sentido pre-platónico de la narración , donde la “verdad” de un discurso no está dada por el grado de semejanza a la Idea. El acento está puesto en los efectos que la palabra provoca. Algo semejante, después de todo, sucede en las fiestas y raves: ella y yo no nos escuchamos, aunque nos digamos algo, no importa qué, si “*Should i stay or should i go*” suena tan fuerte y tan bien.

La subjetividad que se construye en la web es un tipo de construcción de las relaciones sociales que se desarrolla a través de los objetos (que también son a su vez, materializaciones de relaciones sociales en las cuales se plasma la subjetividad): la posición subjetiva que asume una oficinista durante toda una jornada de trabajo frente a la PC no es la misma a aquélla cuando, en su casa, chatea con un amigo virtual a miles de kilómetros de distancia. Al “conectarse” y “charlar” con otros virtuales, puede llegar a encontrarse consigo misma interpretando diferentes roles, incluso explorando las posibilidades de la mentalidad del sexo opuesto, superando los límites de su yo unitario.

Y es que las tecnologías informáticas ligadas a Internet son, a la vez, medios de consumo y producción. El *usuario* consume pulsos telefónicos o un abono de acceso de tarifa plana para estar conectado y a la vez diseña a su gusto y posibilidades expresivas lo que desea comunicar.



Si en la mentalidad moderna propia de las sociedades de disciplinamiento, la razón opera como dimensión universal que subsume el mundo a su lógica estructural (todos los lugares están dispuestos, aún para aquéllos a los que es preciso aislar de la sociedad) y el sujeto está siempre incluido (sujeto de dominación a cambio de ciudadanía y normas), en la mentalidad posmoderna de las sociedades de control, el individuo, si está incluido, tiende a soportar en una imagen antes que en un contenido identitario claro, y si está excluido, no está situado en ningún lugar. Si la lógica de la Modernidad era la inclusión y la alienación, la de la Posmodernidad es la exclusión y la fragmentación. (Por eso la primera disciplina y la segunda, controla.) Al decir de Fredric Jameson, todo lo que queda es una ansiedad de identidad (Jameson, 1991). En estas prácticas, a la vez simulación y experimento, un significante ya no señala claramente la cosa que se significa. Vale más la intuición que la comprensión profunda.

*“Las tecnologías de nuestras vidas cotidianas cambian la manera en que vemos el mundo. La pintura y la fotografía se apropiaron de la naturaleza. Cuando miramos los girasoles o a los lirios, los vemos a través de los ojos de Van Gogh o Monet. Cuando nos casamos, la ceremonia y la celebración que le sigue producen fotografías y grabaciones de video que desplazan al acontecimiento y se convierten en nuestros recuerdos de él. Los ordenadores también nos conducen a construir cosas de manera diferente. Con los ordenadores podemos simular la naturaleza en un programa o dejar la naturaleza de lado y seguir construyendo naturalezas limitadas sólo por nuestros poderes de imaginación y abstracción. Los objetos que están en la pantalla no tienen un referente físico simple. (...) Su estética tiene que ver con la manipulación y la recombinación.”*(Turkle, 1997)

En este proceso de subjetivación interviene otro de “inscripción” en virtud del cual escribir permite ser reconocido por otros y a la vez desplegar una nueva posición

subjetiva. Un "cuerpo textual" da entidad ("encarna") a la subjetividad que se pone en juego a través de la pantalla.

Como Pigmalions posmodernos, Internet habilita la posibilidad de trascender los límites de las determinaciones del mundo físico. Podría entonces considerarse a la interacción de cada personaje en la red no sólo como medio de exploración de la personalidad en el mundo real para representar fantasías, sino para trabajarlas a partir de la interacción y la introspección.

Se amplían las estrategias y posibilidades de identidad a través de la asunción en el mundo virtual, de nuevos y diferentes roles. Como se dijo, esto es característico de la subjetividad posmoderna, y si bien la web lo posibilita y potencia, no es privativo de ella: la ficción literaria y televisiva dan cuenta de procesos similares. (Ejemplo de esto es una serie estadounidense de difusión masiva -"Will & Grace", a través del canal Sony- donde se relata la historia de un hombre gay y una mujer heterosexual que no sólo conviven haciendo "vidas separadas", sino que además, deciden tener un hijo juntos.)

## **6. La interacción en la virtualidad. Perfiles**

Nos encontramos ante nuevos modos de establecimiento del lazo social en un contexto de crisis de los espacios generadores de identidades sociales. Las subjetividades que habilita el dispositivo Internet permiten el establecimiento de grupos sociales muy particulares: las comunidades virtuales donde no faltan códigos y hasta "rituales de pasaje" (virtuales, por supuesto) como el tipeo de una password, o la ejecución de ciertas operaciones acceder, a través de distintas pantallas, al "lugar" o la persona buscados.

Estas nuevas formas de sociabilidad “*no se fundan en un objeto o en un proyecto*”, y se caracterizan por la “*fluidez, las convocatorias puntuales y la dispersión. Se trata de condensaciones instantáneas pero objeto de una fuerte implicación emocional.*” (Wortman, 1998).

Tampoco las relaciones se “forjan” ya de manera inmutable, a través de la proximidad física, sino que se “van configurando” si existe comunidad de intereses.

Se establece entonces una tensión entre una tendencia a la masificación creciente del mundo físico y estos **agrupamientos de afinidad**.

Las características de la interacción virtual y la del mundo físico son sólo diferentes. Optar normativamente por una de ellas en función de beneficios y costos, velaría las posibilidades de exploración de la interacción en la virtualidad con el sencillo expediente de rotularla como alienante o carente de autenticidad, perdiéndose la riqueza cognoscitiva que puede deparar.

Con todas las ventajas y limitaciones que supone, es posible señalar dos tipologías a partir del uso de Internet.

1) Quienes hacen **uso instrumental** de Internet más que nada como medio de comunicación. Por eso, cuando intentan conocer personas con vistas a establecer lazos en el mundo físico (por ejemplo, a través de portales de búsqueda de parejas o amigos), las características del dispositivo suelen ser sentidas como una barrera, ya que no hay corroboración sensorial de la interacción.

2) Para quienes realizan un **uso expresivo/diletante**, estas mismas características constituyen una ventaja y una plataforma expresiva inmejorable.

Para la subjetividad electrónica, el grado de compromiso con lo escrito varía según la intención y disposición con la que el ciberernauta se sienta frente a la pantalla de su

monitor y al tipo de comunidad virtual que visita. Al principio, en las presentaciones personales, suele escribirse sobre gustos y generalidades, pero si una relación electrónica-epistolar comienza a cobrar interés, el ciberernauta progresivamente da más información de sí, en la medida en que esta actitud sea correspondida. Se establece un sutil juego de códigos y señales, con tanteos y pequeños avances, donde se empieza a considerar la posibilidad del encuentro cara a cara, factor fundamental en la negociación de las identidades, fenómeno muy frecuente en los portales de encuentro, donde la persona inscribe su perfil (edad, características físicas, ocupación, y una sucinta suerte de presentación, incluso se puede cargar una fotografía), hay una sección para la búsqueda, según el perfil deseado y además y cada usuario tiene su propia casilla de e-mail, desde donde puede enviar y recibir todas las comunicaciones referidas a su búsqueda. Los programas administradores de bases de datos hacen su parte, y el usuario se prepara a desplegar sus estrategias de seducción a distancia.

En tiempos de inseguridad, miedo al s.i.d.a. y reducción de la interacción en los espacios públicos, la visita a los portales de encuentro se ha transformado en una actividad verdaderamente importante para muchas personas, con alto porcentaje de casos de encuentros en el mundo físico e, inclusive, de establecimiento de relaciones duraderas. Podría decirse que hay quienes han desarrollado (intuitivamente o debido a la aplicación de conocimientos desde otros aspectos del mundo físico, cierto “profesionalismo” en la búsqueda automatizada y el intercambio textual más que sexual). La invisibilidad y el anonimato suelen ser considerados positivamente en función de iniciar búsquedas sin los riesgos (aunque tampoco las ventajas) de la exposición física. Pero también este tipo de actividades virtuales puede contribuir a la configuración de una

subjetividad donde se refuerzan sentimientos de desconfianza e inseguridad del mundo físico con la carga de insatisfacción permanente que suele acompañarla.

La interacción en la Web alimenta también la fantasía acerca de la identidad y aspecto de los “otros”. En un mundo donde el placer reglado y consumista es obligación y materialización de la inclusión, Internet comienza a erigirse como el reino del deseo por excelencia, ya que éste opera en el límite con las normas del mundo físico-social, allí donde sus efectos son menos poderosos. Todos los ciberernautas que no han establecido relaciones en el mundo físico son entre sí “otros”, desconocidos, invisibles. En este caso, no hay una identidad definida que trace la línea entre la mismidad y la otredad. Todos son otredad. O mismidad... Por algo este fenómeno es contemporáneo al auge del tattoo y el piercing.

En los grupos, comunidades y tribus virtuales, el tipo de lazo social que se establece es de sesgo emocional y de corto plazo, en tanto no esté alimentado por encuentros cara a cara, en virtud de los cuales exista, por la expectativa de la corroboración en el mundo físico, un mayor compromiso con la palabra escrita. En los grupos ya conformados en el mundo físico, los encuentros virtuales, lejos de devaluar los vínculos construidos en las relaciones cara a cara, pueden llegar a reforzarlos, ya que muchas veces la interacción puede continuarse más allá del lugar físico compartido. Incluso, si se compara la comunicación vía electrónica con la telefónica, es posible observar que, a pesar de sus evidentes desventajas sensorceptivas, la comunicación vía e-mail, listas o chat posee una potencia mucho mayor si se considera la posibilidad de guardar y administrar los registros de los intercambios, con lo cual pueden perdurar sus efectos y/o amplificarse a voluntad. Si para Freud la escritura era “la palabra del ausente”, en Internet la escritura es la condición de existencia. El texto no representa, el texto es. Y

más aún: cada nueva entrada a la web permite una actualización de esa existencia (por supuesto, previo pago por el uso de las redes).

Una escritura despojada de entonación y gestualidad, y con la propiedad de ser ubicuamente convocada y que tiende el puente de sí misma para poder proyectarse: es el cuerpo y a la vez el medio por donde ese cuerpo transcurre y discurre ya que su condición de posibilidad es cumplir ininterrumpidamente con su función fáctica, de institución y mantenimiento de la comunicación. En este proceso, se produce un “deterioro de la capacidad simbólica del lenguaje, que consiste en la capacidad de remitir signos de una instancia a otra, lo que da lugar a la interpretación”, (Correa-Lewkowicz, 1997).

Alfred Schutz denominó *epoje de la actitud natural* a la suspensión de la duda con respecto a la existencia del mundo físico y sus objetos (Schutz, 1971), la *epoje* del ciberernauta es la suspensión de la duda y de la problematización acerca de la existencia y características del Otro. Se asume la simulación que sólo es problematizada, si es necesario, debido a la expectativa del encuentro fuera de la virtualidad. Es una *epoje* de la pretensión de veracidad.

Mientras que en las relaciones cara a cara la acción hacia el copartícipe está orientada por anticipaciones de su comportamiento, el cual es interpretado y aprehendido por medio de tipificaciones, en las relaciones virtuales, el espacio para la tipificación está muy acotado (la duda acerca de la identidad y subjetividad del otro es suspendida o se va aclarando muy lenta y paulatinamente o, por el contrario, solicitando “pruebas” de identidad). Más precisamente, una de las características de la tipificación es la de conferir anonimía a partir de una matriz objetiva de sentido. En la interacción virtual, esta matriz objetiva se construye a partir de una actitud de aceptación de la simulación de las

identidades del mundo real, por lo cual, si existe tipificación ésta se limita a considerar que ningún cibernauta ni acción es tipificable hasta que se demuestre lo contrario.

El tipo de interacción virtual se asemeja más a lo que Schutz denomina las “relaciones entre contemporáneos”, que son no presenciales: “(...) *el contemporáneo, que es básicamente aprehendido por mí como un tipo, es concebido como un individuo dotado de una genuina vida consciente en curso. Pero no capto su vida consciente de modo directo, sino únicamente por medio de un acto de interpretación.*”(Schutz,1970). Es en este sentido que, en primera instancia, las interacciones virtuales son de carácter hipotético.

Ahora bien, si queda claro que la anonimidad a la que refiere Schutz no es de carácter individual, sino intersubjetivo, aparece entonces el punto de inflexión en la constitución de una comunidad virtual: mientras mayor carga de intersubjetividad posea el esquema tipificador, mientras más compartido esté, mayor será la probabilidad de fortalecimiento del vínculo.

Desde las sesiones de chat entre desconocidos que posiblemente sólo “conversarán” una sola vez en la vida (por lo menos con esos nicks) hasta la pareja que establece una relación duradera en el mundo físico social después de haberse “conocido” y “contactado” virtualmente, hay un enorme espectro de posibilidades discursivas y vinculares. Frecuencia de los encuentros virtuales, existencia o ausencia de intercambio de archivos y existencia o ausencia de encuentros en el mundo físico social serían algunas de las categorías a aplicar para analizar el grado de fortaleza del lazo virtual.

Dentro de la variada gama de efectos subjetivos de este dispositivo, tal vez la pregunta más inquietante y a la vez instrumento de exploración de la interacción virtual,

sea en qué medida las especificidades discursivas de Internet contribuyen a lo que Fredric Jameson denomina el *aplanamiento afectivo* de la posmodernidad.

## **7. Investigación exploratoria**

Entre julio de 2003 y diciembre de 2004, se realizaron 50 entrevistas en profundidad aplicadas a una muestra de carácter intencional compuesta por usuarios de Internet entre 18 y 29 años, todos habitantes de la ciudad de Buenos Aires.

### Cuestionario:

*Edad:*

*Sexo:*

*Ocupación:*

*1- ¿Cuánto hace que sos usuario de Internet?*

*2- ¿Qué servicios utilizás? (e-mail, consulta de páginas, chat, intercambio de música, downloading de programas)*

*3- ¿Chateás? Desde cuándo?*

*4- ¿Con qué frecuencia? ¿Horarios, cantidad de horas y lugar desde donde lo hacés?*

*5- ¿Chateás con conocidos o desconocidos?*

*6- ¿Qué ventajas creés que te ofrece el chateo comparación con otras formas de relacionarte cara a cara?*

*7- ¿Y desventajas?*

*8- Tu manera de comunicarte en las relaciones virtuales, ¿es la misma o es diferente con respecto a como te comunicás en las relaciones no virtuales?*



9- *¿Qué es para vos lo más atractivo del chat con respecto a otras actividades de distracción?*

10- *¿Tu nick ( para el e-mail y para el chat) es real, parecido o totalmente diferente a tu nombre del DNI?*

11- *¿Sentís la necesidad de ocultar tu nombre y rasgos físicos o de personalidad?  
¿Por qué?*

12- *¿Usás siempre el mismo nick? ¿Tenés más de uno? ¿Por qué?*

13- *¿En qué medida y a partir de qué necesidades y señales das más datos acerca de tu identidad del mundo físico y tu personalidad?*

14- *¿Se te ocurrió alguna vez que alguien puede estar controlando los contenidos de lo que circula por Internet?*

Del análisis de las entrevistas exploratorias, pueden observarse usos que se habían esbozado en el análisis precedente:

- El uso “instrumental”: Utiliza Internet principalmente como medio de comunicación. Contribuye al mantenimiento del lazo social a distancia, cuando éste ha sido creado en el mundo físico social y se dirige particularmente hacia los lazos familiares y laborales.
- El uso “exploratorio-diletante”: Utiliza Internet principalmente como medio de expresión. Los lazos que surgen de este tipo de interacción son de carácter débil. “(...) Las personas se conectan y desconectan de la red, cambian de interés y no revelan necesariamente su identidad, cambiando de compañeros on line cuando quieren” (Castells, 2001). Se da generalmente en personas que se encuentran en procesos “de descubrimiento de la identidad y de experimentación con la misma”

(Castells, 2001) y se relaciona con el fenómeno de moratoria psicosocial característico de la adolescencia y la juventud. La mentira y el ocultamiento acerca de los atributos identitarios del mundo físico social constituyen una práctica habitual.

Con respecto al primer uso, se encuentra un ejemplo claro en las respuestas de Ezequiel, 28 años, quien chatea “Siempre con conocidos, lo hago porque es el medio mas barato para no perder el contacto con mis amigos de afuera.” Con respecto a las ventajas y desventajas: “Para mí, es la misma, si yo estaría hablando por teléfono hablaría igual, o un poco mas espontáneo porque chateando tengo mas tiempo para pensar mis respuestas.(...) pero no es que me invento algo o miento en algo” Y agrega más adelante: “-No no doy ni más ni menos datos, soy igual que siempre”. Lo mismo sucede con Franco 23 años, estudiante de agronomía, para el cual el chat sólo es útil para mantenerse en contacto con conocidos: “Chateo con conocidos, solo una vez chateé con un desconocido, y me dijo tantas pavadas que no tuve más ganas de contactarme con ningún desconocido.”

En el grupo que hace uso exploratorio-diletante de Internet, operan dos creencias muy acendradas del imaginario Internet: una es la consideración que Internet es divertida (“yo lo que quiero es divertirme un rato, y justamente me divierto siendo otra por un rato”, Laura, 19 años), la otra, que permite “cambiar” la edad, el sexo y la apariencia física y permite mostrar una personalidad más desprejuiciada que la que se demuestra en el mundo físico social. Así lo expresan Laura, 19 años (“yo me animo a decir cosas que nunca le diría a nadie en la cara.”, “soy más lanzada, más come-hombres por ejemplo”) y Carolina, 27 años, empleada bancaria: (“alguna de las personas que conocí son copadas,

por lo menos chateando y ni siquiera sé si son quienes dicen ser, pero no me importa total lo hago por diversión, no me quiero casar con alguien que conozco chateando”, “el hecho de no conocer al otro y no tenerlo enfrente me hace sentir mas libre para expresarme”) y Cristina 18 años, estudiante universitaria, en sus respuestas admite, seguramente sin saberlo, que el chat le ofrece la ventaja de expresar su yo ideal: “te da menos vergüenza decir las cosas (...) soy más tímida si tengo alguien enfrente, me da mas vergüenza”. Cristina ve la posibilidad de poder transformar a través de Internet, su personalidad del mundo físico social y su aspecto físico: “podés ser más mandada, y hasta si no conoces a la otra persona podés inventar un poquito y cambiarte lo que no te gusta de vos, así por un ratito sos perfecto.”

Otro ejemplo de travestismo identitario es el de Gabriela, 21 años, para quien la ventaja de Internet es "poder mentir a morir", “jamás digo algo real, es más, casi siempre soy Juan”.

En estos casos, el nick es inventado y no coincide con el nombre del mundo físico social. Ejemplo de *epoje* de la pretensión de veracidad, se admite que en el chat la mentira es regla: “a veces te mienten a morir, pero uno cuando decide chatear ya sabe que tiene que tomar todo con pinzas. A mí me pasó que conocí a una chica chateando y me decía que era alta, yo pensaba es una enana, me decía rubia, yo decía morocha y finalmente cuando me encontré, era igual a como ella se describía, pero yo ya iba con el prejuicio de que todo puede ser mentira” (Hernán 25 años), “Chateo con desconocidos, me parece mas divertido, porque no saben quién soy, entonces les miento invento cosas, digo otra edad, me describo distinta físicamente.(...) “te permite inventar cosas, y también imaginarte cosas del que esta chateando con vos, a mí me pasa que con cada uno que

chateo me imagino qué cara tiene, de dónde esta chateando y esas cosas.” (Soledad, 20 años).

Otro rasgo notable es el desconocimiento acerca de los mecanismos de control de tráfico de información, bases de datos y contenidos en la web. Si no es desconocimiento, se percibe por lo menos una manifiesta indiferencia al respecto. Así, algunas respuestas a la pregunta “¿Se te ocurrió alguna vez que alguien puede estar controlando los contenidos de lo que circula por Internet?: “No, la verdad que nunca lo pensé.” (Soledad, 20 años), “Si se me ocurrió, pero no me importa porque nadie sabe quién soy, es lo mismo que nada para mí, sigo poniendo todo lo que quiero poner” (Laura, 19 años), “Si, pero como yo no escribo nada que me comprometa a mí ni a nadie, no me importa, lo peor que puede llegar a pasar es que se rían un rato.” (Matías, 23 años), “No, ni me interesaría que así fuera.”, (Silvana, 24 años).

Es de suponer que este fenómeno es provisorio e irá modificándose a medida que avance la socialización de los conocimientos acerca de las implicancias sociales de las tecnologías de la información, surgidas, recordémoslo y remarquémoslo, del desarrollo del capital financiero y la industria militar.

Para Deleuze, “Las sociedades disciplinarias tienen dos polos: la firma, que indica el *individuo*, y el número de matrícula, que indica su posición en una *masa*. Porque las disciplinas nunca vieron incompatibilidad entre ambos, y porque el poder es al mismo tiempo masificador e individualizador, es decir que constituye en cuerpo a aquellos sobre los que se ejerce, y moldea la individualidad de cada miembro(...) En las sociedades de control, por el contrario, lo esencial no es ya una firma ni un número, sino una cifra: la cifra es una *contraseña*, mientras que las sociedades disciplinarias son reglamentadas por *consignas* (tanto desde el punto de vista de la integración como desde el de la

resistencia).(…) El lenguaje numérico del control está hecho de cifras, que marcan el acceso a la información, o el rechazo. Ya no nos encontramos ante el par masa-individuo. Los individuos se han convertido en “*dividuos*”, y las masas, en muestras, datos, mercados o *bancos*.” (Deleuze, 1991). Passwords e IP’s.

## **8. Algunas reflexiones**

El desarrollo de la tecnología y principalmente las comunicaciones cibernéticas, nos confronta a nuevos modos de pensar o concebir la subjetividad.

Una década atrás, cuando se incorporaron masivamente las computadoras a la vida cotidiana, la relación con la tecnología se limitaba al vínculo solitario persona - máquina, actualmente el sistema de redes ha complejizado la relación mediada por la pc, con grandes consecuencias subjetivas. Existe una característica privativa y diferencial de la identidad virtual, y es que puede ser creada por el mismo sujeto. Las características intrínsecas al dispositivo discursivo de Internet definen un tipo de enunciación inédito.

En primer término, todo cibernauta, para ser productor de mensajes, debe nacer a la virtualidad para poder nombrar. Y nace nombrando. Existe un primer acto epifánico que lo sitúa en el espacio virtual: así empieza a construir una identidad como condición inicial de enunciación. El primer paso es la elección del nick: hay quienes utilizan su nombre y apellido, con el que se encuentran inscriptos civilmente para la sociedad. Otros utilizan iniciales, apodos o se inventan una identidad cibernética. Pero lo que resulta quizá más llamativo, es que hay quienes no se conforman con una sola identidad y adoptan varias identidades según el interlocutor o el grupo de comunicación. Esto le permite a una persona ser hombre o mujer, joven o viejo, argentino o inglés, simultánea o sucesivamente. Lo virtual es además ficcional, un mundo de semblantes o máscaras donde cada sujeto puede ser lo que desee y asumir la personalidad que se le ocurra,

desplegando múltiples rasgos identitarios en el espacio cibernético. Entonces, se puede pensar que la identidad que se crea o se construye a partir de esta nueva modalidad de “ser”, en el espacio cibernético, desdibuja de alguna manera las fronteras entre lo humano y lo tecnológico, de hecho, resulta pertinente considerar una nueva subjetividad producto de la relación hombre-máquina.

Por otra parte, a diferencia de la subjetividad moderna de las sociedades de disciplina, en las sociedades posmodernas de control, siempre se está comenzando (Deleuze, 1991), y en Internet particularmente, esa posibilidad está siempre latente, no sólo por los capítulos que se agregan a la identidad narrada, sino también porque aquél primer y epifánico acto puede ser repetido todas las veces que se desee

A través de las redes cibernéticas, se manifiestan identidades no unificadas ni homogéneas, sino múltiples, ya que cada persona constituye una suerte de actor que construye su propio personaje, conectándose o relacionándose con otros según las distintas caras o facetas virtuales que conforman su “sí mismo”.

Una característica destacable que se verifica en las entrevistas, es la creatividad entre los más jóvenes, los que están todavía en proceso de formación de su identidad. Son justamente los que más la negocian. Este proceso de búsqueda o formación de identidades, vivido como un momento de crisis, conlleva complejos procesos de transformación psíquica. Las nuevas tecnologías les habilitan la disposición de nuevas formas de interacción, que dejan de ser tan rígidas y regladas, para pasar a ser más libres, desprejuiciadas e informales. Es este periodo de transición individual y social, que favorece un estado de ambigüedad, generador de tensiones y frustraciones, en el que el sujeto se encomienda a encontrar su propia identidad en el chat, que a veces no es verdadera pero sí la deseada.

La materialidad discursiva de Internet tiene dos aspectos, un aspecto *hard*, constituido por las computadoras, servidores y redes de cobre y fibra óptica, que independizan la transmisión y almacenamiento de la información de un soporte físico único, y un aspecto *soft*, representado por los códigos de programación, cuya instrumentación no es socialmente neutral. Ambos interactúan simbióticamente para configurar un dispositivo cuyo análisis amerita abordajes nuevos y creativos, ya que, en esta sociedad de la información, hegemonizada por el capital financiero, y donde prima la lógica de la movilidad, se presenta una gran dificultad a la hora de analizar un discurso con enunciador y enunciatarios inciertos como los de Internet.

Entramados en un dispositivo que inscribe a la vez que habilita la escritura de discursos despojados de entonación y gestualidad, los sujetos del mundo físico ejercitan permanentemente sus habilidades en el posicionamiento subjetivo.

Una opción entonces, es la de pensar más las identidades y las subjetividades que los enunciadores y abordar la subjetividad desde sus efectos.

## Bibliografía:

- Baudrillard, Jean (1993): "El intercambio simbólico y la muerte", Madrid, ed. Monte Ávila
- Correa, C-Lewkowicz, I (1997): "¿Se acabó la infancia? Ensayos sobre la destitución de la niñez.", Bs. As., Ed. Lumen
- Castells, Manuel (1999): "La Era de la información". México, Ed. Siglo XXI.
- Castells, Manuel (1996): "The Rise of the Network Society", Cambridge, Cambridge University Press.
- Castells, Manuel (2001): "La Galaxia Internet ", Barcelona, Ed. Areté.
- Deleuze, Gilles (1991): "Posdata sobre las sociedades de control", en Christian Ferrer (Comp.) El lenguaje literario, Tº 2, Montevideo, Ed. Nordan.
- Freud, Sigmund (1975): "Compendio de Psicoanálisis" En *Obras completas, tomo IX*, Madrid Ed. Biblioteca nueva.
- Gubern, Roman (1996): "Del Bisonte a la realidad virtual", Madrid, Ed. Anagrama.
- Gubern, Roman (2000): "El eros electrónico", Madrid, Ed. Taurus.
- Jameson, Fredric (1991): "Ensayos sobre el Posmodernismo", Bs. As., Ed. Imago Mundi.
- Moins, Alain (1994) : "La metáfora social" Bs. As., Ed. Nueva visión.
- Reid, Elizabeth (1994): "Cultural formations in text based virtual realities", Melbourne.
- Ricoeur, P (1999): "Oneself as another", New York, Oxford University Press.
- Robin, Regine (1996): "Identidad, memoria y relato. La imposible narración de sí mismo", Bs. As., Sec. de Posgrado, Fac. de C. Sociales.



- Rositchner, León (2003): "Freud y el problema del poder", Bs. As., Ed. Losada
- Schutz, Alfred (1970): "Estudios sobre teoría social", Bs. As., Ed. Amorrortu
- Schutz, Alfred (1970): "El problema de la realidad social", Bs. As., Ed. Amorrortu.
- Turkle, Sherry (1997): "La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet", España, Ed. Paidós.
- Wortman, Ana (1998): "Usos de Durkheim en las sociedades post ajuste: las investigaciones sobre la juventud en América Latina", en: de Ipola, E (comp): "*La crisis del lazo social*", Bs. As., Eudeba