

Resumen:

Objetivo: Ubicar los efectos subjetivos de la alta incidencia de la tecnología en nuestro tiempo.

Temática principal:

Nuestra época nos enfrenta a un avance como nunca de las tecnologías de la información. Como profesionales de salud mental tenemos el deber de pensar teóricamente los efectos de nuestro mundo contemporáneo. Una teoría no es más que un intento de pensar una praxis. Las tecnologías de la información producen hoy variados efectos en lo individual y lo público. Como profesionales de la psicología debemos ubicar y pensar los efectos de una época en su subjetividad

Conclusiones:

El crecimiento de los últimos años de la red ha tenido, y continuará teniendo efectos importantes en las relaciones que un individuo establece con sus semejantes, tanto en el ámbito público como en el privado. En lo privado este crecimiento ha modificado las relaciones entre los semejantes ubicándose la red como un punto de mediación novedoso entre los hombres. En lo público un nuevo sentimiento de lo comunitario facilitado por la red puede tener consecuencias aún inesperadas en las relaciones de producción de nuestra época.

La incidencia de la tecnología en el sujeto público y privado.

Relevancia de la temática:

¿Es necesario que hoy ocupemos nuestras mentes en la tecnología y sus relaciones con diversos "sujetos"?

No podemos negar que día a día, nos encontramos en el mundo con los restos a través de los cuales la tecnología va marcando lo Real.

Lacan llamaba a una escritura en lo real, cuando ocurría, la instauración de un nuevo "lazo", eventualmente social. El sujeto no queda posicionado de la misma manera ante sus diversos Otros y otros luego de los cortes que la tecnología va produciendo a lo largo de la historia.

Cuando una nueva escritura se escribe, necesariamente eso tiene consecuencias respecto de la subjetividad de una época.

Dos interrogantes:

El principal avance al que asistimos en nuestros días es sobre todo en las tecnologías de la información. ¿Puede el avance tecnológico en sus efectos, instaurar nuevos modos de lazo social?. Si se responde afirmativamente a esta pregunta, no puede sino pensarse que eso necesariamente tendrá sus consecuencias en "al menos uno" los posibles sujetos dentro del campo de que se trate.

El segundo interrogante que intentaremos potenciar aquí es ¿Puede una nueva escritura en lo real determinar o condicionar nuevas formas de producción? Desde luego el trabajo que se viene realizando desde Marx hasta nuestros días podría reducir esto a simples modificaciones o variedades de presentación de siempre y la misma forma de producción capitalista y globalizada.

¿Nuevas formas de producción, determinan o son determinadas por nuevas formas de lazo social?

Información y globalización, sus efectos en el mundo

Es un hecho que nuevas formas de lazo social han estado, en los últimos años, altamente condicionadas por el avance y la globalización de las tecnologías de la información. Al mismo tiempo, el acceso o no a la web es un rasgo que marca un abismo, el que separa a grandes mayorías de población marginal de las "propietarias"

de un acceso temporario a la red.

La Red ¿Qué consistencia tiene esta nueva escritura que irrumpe en nuestra época?

¿Qué consistencia tiene esta virtualidad como escritura? Hablamos de virtualidad, una virtualidad que asombra, pues es increíble que el gran monstruo que hemos engendrado no es más que la consecuencia de una organización diabólica de presencias o ausencias, de fort da, de 1 y 0. ¡Cómo la mera forma de organización de 1 o 0 puede tener consecuencias tan grandes para los sujetos.!

Los efectos de la ciencia no pueden ser enteramente calculables, o la cuadratura del círculo, una escritura imposible.

No hay duda, que para el caso de la electricidad y la electrónica se cumple por sobre todas las cosas aquella observación de Lacan de que en los efectos de la ciencia estamos todos implicados. No todos sus efectos pueden ser enteramente calculados, para el pesar de los científicos.(Si no pregúntenle a Nóbel)

Sujeto público

De todas las formas nuevas que de lazo que engendra la web, nos dedicaremos aquí a una muy particular en primera instancia: El sujeto comunitario. Llamaremos así a esa particular forma de reunirse de los individuos en comunidades "virtuales". Específicamente aquellos que participan de las comunidades de software libre. Hoy Linux es la principal manifestación concreta del trabajo engendrado en esa reunión.

Es realmente sorprendente que del solo trabajo comunitario, sin otro rédito que el de la participación en el desarrollo, y la eternización del nombre, se haya creado un OS tan maravilloso que, con las funcionalidades que tiene, lo hacen un directo competidor del producto de grandes corporaciones como Microsoft o MAC. Solo conociendo bastante la tecnología es posible evaluar lo que ha sido construido bajo este nombre y las dificultades de desarrollo que han sido salvadas por el solo apoyo comunitario, de esas especies de bestias increíbles que son los hackers (en el buen sentido, en el sentido antiguo). El modo en que implementa multitarea preemptive, el modo en que aísla una aplicación de otra, el modo en que el acceso a memoria no se solapa, son solo algunos ejemplos de algo que realmente muchos de nosotros no podemos siquiera apreciar.

Comunidad, patentes y capital.

Es interesante evaluar la relación que estos desarrollos guardan con los capitales. Por ejemplo Sun, recientemente abrió el código de su sistema operativo bajo las reglas del

Open Source, Red Hat por el contrario privatizó el trabajo comunitario de años de desarrollo cerrando el código, sosteniendo sin embargo la continuación de un desarrollo público. Tanto Cisco como Microsoft, quizás los gigantes más grandes de nuestra era, han surgido de los que alguna vez se han identificado como "Hackers".

Sujeto público, patrimonio de la humanidad y ética Hacker.

La ética hacker sostiene un trabajo abierto, apuntando a la disponibilidad de la información para las masas, mientras que los capitales privados intentan legislar sobre la misma, mediante las más impunes manipulaciones, como en lo que hoy es la guerra de Estados Unidos con el mundo por las patentes.

No puede calcularse aún victoria o derrota alguna en medio de este globalizado conflicto bélico

Para el hacker y su ética, la información es patrimonio de la humanidad. Un hacker es un sujeto que brega por el mantenimiento de esta información en disponibilidad. La red ha sido originada en un esfuerzo mancomunado por la disponibilidad de la información. HTML no es sino uno de las más grandes creaciones en la que se basa la web para hacer la información fácilmente disponible desde y hacia cualquier lado del mundo simultáneamente. ¿Conocen ustedes la historia de su creador, que renunció a sus derechos donándolos a la humanidad? Cualquiera sea la página que uno abra en cualquier sector del mundo está basada en este lenguaje abierto, en este lenguaje que todos utilizamos sin que su creador reciba ni un solo centavo.

Para tomar solo algunos ejemplos de la otra parte, ridículos pero patéticamente reales: Saben ustedes por casualidad que una de las más grandes corporaciones de nuestra época tiene patentado el "doble click" en todas sus variantes, por lo cual si el desarrollo de las patentes perdura, usted podría estar obligado a pagar a ésta derechos por cada vez que hace un "doble click" en un ícono de su pantalla, sea cual fuere el OS que utilice. Difícilmente se llegue a tal extremo, pero en el desarrollo de software, cualquier aplicación que utilice "doble click" debería pagar los derechos a quien lo registró (ni siquiera al que lo creó).

Lo mismo se está intentando hacer en otro ámbito un poco más cercano a nosotros: los libros, ya hay intentos de hacer pagar a las bibliotecas derechos por cada vez que presta un libro. Quizás esto no perdure pues no tiene ya en nuestra época sentido, casi nadie lee hoy un libro. ¿Cuánto tiempo dedicó usted a leer un libro entero la última semana? ¿Y las últimas dos semanas?.

El tiempo:

La ética hacker sostiene una distribución de los tiempos incompatible con la distribución

de estipulada por el sistema productivo. La ética hacker enlaza un ideal, con una actitud sobre el trabajo y una concepción del hombre distinta de la propia del sistema capitalista.

No existe para un sujeto que actúa conforme a la ética hacker, la división tan radicalizada en nuestro tiempo en el ámbito de las empresas entre ocio, placer y trabajo. Un hacker intenta lograr una relación mucho más equilibrada entre las acciones de un hombre, sus productos y aquellas en las que se aliena.

La gran red.

La gran red surge de un trabajo conjunto de universidades y otras organizaciones científicas, recibe un impresionante impulso como consecuencia de intereses bélicos, y por el momento sigue "administrada" en gran parte por organismos públicos gubernamentales y no gubernamentales que no cesan de recibir presiones en pos de la privatización de ciertos sectores. Estas organizaciones son los silenciosos centinelas del mantenimiento del acceso pseudo masivo a la información, creadas y concebidas en base a algunos de los pocos ideales que aún quedan con valor causal para los hombres que día a día entregan sus vidas a la red.

Red y globalización:

Uno de las paradojas más notables de nuestra época es justamente que el principal instrumento que permitió y facilitó la globalización al mundo del capitalismo, fue originariamente concebido en base a intereses completamente opuestos al lucro privado. Asistimos al intento de reabsorción de aquello que hasta podría tener la categoría de síntoma social, dentro de los intereses frente a los que surgió como exceso, como resto.

El sujeto privado

Sujeto y comunidad.

El ideal del dominio público de la información, es el secreto y oscuro tesoro que un hacker intenta cuidar. Este es el desconocido impulso, el "elan vital" que causa materialmente su deseo, lo profundo depurado que motiva su accionar y en cuyos productos lo identifica frente a los semejantes de su comunidad. ¿Cual es la posición subjetiva frente aquello que le da su razón, de ser podríamos decir? ¿Qué motiva tan profundamente su saber-hacer creativo con la información? ¿Qué lo sostiene en su incansable hacer por el otro, acto creativo que insufla vida a la red?

En el saber-hacer de un hacker, el majestuoso e impresionante esfuerzo a veces

produce un pequeño logro, sin embargo este logro no cobra su real relevancia sino en relación al esfuerzo conjunto de muchos "Unos", cada uno de los cuales con su pequeño aporte contribuye al hacer del coloso. Es solo en la comunidad, mediante el esfuerzo mancomunado de estos "Unos" que la red se hace posible, que Linux nace, crece, se reproduce.....

Estructuración subjetiva del tiempo y el espacio en la era cybernética:

Hace un tiempo me dirigía a un cyber en una localidad de la costa, cyber que se encuentra en un primer piso, rodeado de ventanas. Desde el camino, a medida que me aproximaba, me acercaba observando que solo se veían los monitores y que no había nadie. Subo tranquilo la escalera y de pronto veo que casi todas las máquinas estaban ocupadas. Encontré la razón del error en mi creencia, estaban ocupadas por hombrecitos y mujercitas (¿recuerdan los libros de este título?) ninguno de los cuales superaba el metro veinte o los doce años, por eso no los veía.

Las niñas chateaban a una velocidad increíble y por supuesto en múltiples ventanas al mismo tiempo. Los niños golpeaban los teclados obnubilados por maravillosos dibujos 3D de lo que supongo serían juegos en red.

¿Qué marcas habrán de dejar estos juegos, estas imágenes en la concepción del espacio de estos futuros hombres y mujeres? ¿Cómo se juegan las identificaciones propias de los juegos cybernéticos? Allí ellos sin problemas juegan tanto con el compañero que se encuentra sentado a un lado como con otro chico/grande, quién sabe que puede estar ubicado en otra parte del mundo.

¿Qué tiempos son los que se manejan en el ciberespacio, tan distintos a los tiempos de la vida cotidiana?

El chat genera la realización antes impensada de la posibilidad de hablar con múltiples personas al mismo tiempo sin que ninguna sepa lo que se está hablando con la otra. Comparadas con esta escena, quedan totalmente relegadas a segundo plano esas charlas de niñas adolescentes que uno escucha en los transportes públicos; conversaciones en las que el deseo que se desliza en sus palabras hace que todas ellas hablen al mismo tiempo, ninguna escuche a ninguna, y todas cuenten su historia de amor.

Sujeto e información en su relación con la red.

¿Qué es lo que hace la diferencia entre los "datos" circulantes por la red y la información? Podríamos definir la información como aquello que representa algo para alguien. En este sentido, extremando la situación, los datos serían el análogo a la lectura de la información circulante en un cable de red recuperada con un sniffer sin

saber como interpretarla. Lo que hace que algún dato sea significativo para alguien necesariamente es un sujeto. En la red circula una gran cantidad de datos, muchos de los cuales no representan información para alguien. Hoy comienza a abrirse un abismo entre aquellos sujetos para los cuales los datos de la red pueden ser significativos y aquellos para los que no lo son.

Hecha la salvedad antes mencionada, para aquellos para los cuales, en menor o mayor medida pueden acceder a la información a la red, la red sin dudas en algún punto deja sus marcas.

La posición subjetiva respecto de la red puede variar en gran medida según el saber-hacer de cada quien con la información. Sin embargo la información circulante es de tan variada cualidad, independientemente del nivel de su masividad, que implica también distintos saber-hacer con eso, en todos los casos singulares. Algo del orden de la singularidad del sujeto se pone en juego en nuestros días de manera muy ligada a su relación con la red.

La soledad en la red

No es poco común que la relación con la red sea una relación en soledad. En los juegos, aún cuando se puede jugar en grupo, la relación de cada quien con la red es individual. Como en el comentario anterior acerca del cyber, eran varios los niños allí jugando, sin embargo la relación entre ellos era siempre mediatizada por la red. Uno podría pensar que nunca es posible una relación sin alguna suerte de intermediación, pero no es algo que vaya de suyo el tipo de intermediación de que se trata.

Juego y fantasía no están desligados entre si, tampoco en el mundo virtual esto se encuentra dissociado. También la relación de cada quien con su fantasía puede estar intermediada por la red. También esta particular forma de relación con la fantasía, mediatizada por la red en soledad tiene sus particularidades dignas de ser pensadas. Esta relación en soledad con la red, se presta muy especialmente a la posibilidad de dejar aparte ciertos diques sociales que en cualquier situación social de la vida cotidiana parecen ser ineliminables. Esto implica que necesariamente, el ciberespacio sea un campo virtual de realización, aunque siempre parcial de fantasías sexuales antaño reservadas a los sueños o el síntoma. ¿Puede pensarse que esto no implique algún tipo de cambio de posición subjetiva en relación a su goce, y por ende al síntoma? ¿Es lo mismo soñar que estar conectado?.

BIBLIOGRAFÍA:

-Foucault, Michel; “La voluntad de saber”; Historia de la Sexualidad I; Siglo Veintiuno; 1991

-Freud, Sigmund; “El creador literario y el fantaseo”; Obras Completas; Tomo IX, Amorrortu; 1993

-Lacan, Jacques; " Subversión del Sujeto y Dialéctica del Deseo en el Inconciente Freudiano "; " Escritos 2 "; Siglo XXI; 1991.

-Lacan, Jacques;;" El Reverso del Psicoanálisis, El Seminario libro 17 "; Paidós;1992.

-Lacan, Jacques; " L'Insu Que Sait de L' une-Bevue s'Aile à Mourre, El Seminario libro 24 "; Trad. Escuela Freudiana de Bs As.

-Pekka Himanen; La ética del hacker y el espíritu de la era de la información; Ed. Ediciones Destinos, Grupo Planeta, colección IMAGO Mundi. Bs. As. 2001.