

Apellido y Nombre del autor: Mariano Acciardi

Correo electrónico: mariano@acciardi.com.ar

Institución: UBA – Facultad de Psicología

Dirección: Av. Monroe 3677 Piso 15 Dto 1

Título del trabajo: La Topología del Sujeto en Second Life

Área: Psicología de la Salud y Clínica, y Psicoanálisis.

Tipo de trabajo: Ponencia Libre.

Categorización del contenido: Teórico.

Palabras clave (máximo tres): Second Life, topología, sujeto.

Equipo requerido: .Si es posible Cañón

Resumen Extendido:

Introducción: Nos encontramos hoy frente a nuevas posibilidades y articulaciones de la constitución subjetiva. La tecnología de la información nos ofrece nuevas formas de capturar nuestro mundo y mediar nuestras relaciones con los otros. Para aquellos que nunca han ingresado, quizás SL no sea más que un juego intrascendente. Por el contrario la experiencia subjetiva es completamente distinta para aquél que se ha adentrado en estas nuevas formas de mediación.

Desarrollo: La topología es un terreno precioso para analizar las relaciones de este juego con el mundo de la realidad cotidiana. Por poco que nos adentremos en el mismo encontramos ciertas continuidades que erizan nuestro entendimiento proporcionalmente al modo en que comprendamos la potencialidad de este nuevo real (solo cifra) que se eleva hoy ante nosotros. Sabemos que lo simbólico determina a cada sujeto de modo diferente, pero con una exhaustividad y alcance que ningún psicoanalista puede descuidar. En SL nos encontramos frente a un nuevo mundo imposible, pero inquietantemente real. Las relaciones simbólicas entre tal mundo y la imaginaria realidad cotidiana nos inquieta notablemente a todo aquel que al menos tenga en cuenta la radical novedad de estas relaciones y su ominoso alcance y extensión. No es fácil reducir, si eso es posible, SL a un simple nuevo juego en red. El juego desde siempre ha determinado el modo en que nos constituimos como sujeto. En SL

asistimos a un juego que solo marginalmente por niños es jugado. El promedio de edad de los habitantes de este juego es entre 30 y 40 años. Estadísticas y cifras analizan el tiempo que día a día incrementan sus jugadores frente a su pantalla.

La asombrosa equivalencia entre el mercado de valores de la vida real y el de esta vida virtual nos deja perplejos. El dinero, la voz, la mirada atraviesan a la manera del imposible hoyo del cross-cap la continuidad de superficie entre uno y otro mundo.

Conclusiones:

Second Life no es un simple juego más, sino que tiene efectos no solo sobre el mundo de la realidad cotidiana sino también sobre los sujetos que los habitan.

Second Life se presenta como nunca antes como un mundo creado por el simple real de la cifra y su combinatoria.

Las equivalencias o analogías que a lo largo de este trabajo se recorren producen inquietud respecto del modo correcto de interpretarlas y analizarlas.

Las zonas erógenas en este mundo quedan asociadas fuertemente a la vertiente de objeto voz y mirada por sobre los demás objetos.

Las analogías imaginarias de este mundo con el de la realidad cotidiana nos colocan frente a la necesidad de responder por estos efectos imaginarios y simbólicos que este real y su manipulación producen.

La clínica psicoanalítica no podrá descuidar mucho tiempo más el modo en que estos nuevos reales producen efectos subjetivos nunca antes existentes.

La topología del sujeto en SL

La experiencia vivencial de SL

Matrix (The Matrix, A y L Wachowski, EEUU, 1999) fue la segunda aproximación, Dark City la primera (Dark City, Alex Proyas, Australia, 1998). En Matrix surge la idea genial en la que dos mundos interconectados poseen un entrelazamiento nada común. Matrix y Dark City fueron películas, Second Life ¿Qué es?

En trabajos anteriores al respecto hemos dado cuenta de un lazo particular entre tres mundos, SL, el mundo de la realidad cotidiana y el mundo de la fantasía. Dimensiones heterogéneas que simbólicos lazos mantienen unidas. Es perfectamente factible aplicar, banalizar conceptos y decir, las tres son dimensiones de lo imaginario, ya que comparten con este registro numerosos aspectos. Sin embargo detendremos aún apresuradas conclusiones intentando acercarnos al fenómeno sin reduccionismos insensatos.

Deambular por maravillosos jardines, locales a la americana, cruzarse con gente, adquirir dinero, divertirse. Experiencias nuevas sin precedentes nos invita a experimentar SL. Nuevas vivencias, experiencias, sentires..., nuevas y variadas sensaciones en sorprendente analogía con el mundo real.

Recortemos brevemente una experiencia: Mientras recorro un jardín, el del club de Bhuda, oigo a lo lejos los suaves murmullos del mar. Aves increíbles emiten encantadores trinares revoloteando a mi alrededor. A lo lejos espumantes olas azules enmarcan el terreno. En el rincón más lejano, una pequeña cascada de piedras vierte sus aguas parsimoniosamente. A su izquierda una hermosa y delicada fuente roja con formas de Dragón, me invita a acercarme. Mariposas y extraños objetos caen y se elevan suave y graciosamente por doquier. En medio de tan mansa calma la veo a ella, alegre y hermosa, cuidadosos arreglos hacía sobre su jardín. Me acerco, la felicito por el lugar y le comento que estoy fascinado, disfrutando como pocos en tan extraño mundo. Amablemente me invita a formar parte de su club. De pronto, teletransportada desaparece de mi vista. Nuevos mundos, nuevas gentes, otros universos estará visitando. Quizás haga dormir su avatar para ocuparse de vulgares y rutinarios menesteres. Mientras tanto sigo recorriendo y disfrutando su jardín. Un cartel de VIP aparece junto a mi avatar. Cómodos almohadones sobre un viejo y grueso tronco me

invitan a reposar. Me siento sobre él rodeado de agradables sonidos de llamadores de ángeles, pájaros y extraños animales que pululan a mi alrededor. Uno de ellos se sube a mis faldas. Casi sin quererlo comienzo a acariciarlo. Observo a mi lado... Todo es hermoso, agradable, armónico, casi perfecto. Luego de levantarme, hacia un altar me dirijo sin prisa. Con un dedo hago sonar el Gong, subo las escalinatas y cuatro almohadones me llaman a su seno. Me siento en uno de ellos, el que me parecía más adecuado por su posición, a la derecha atrás. Contemplo la maravillosa figura de Bhuda que se yergue frente a mi.

Luego de unos minutos de meditación, me acerco al amplio muelle que penetra osadamente en las inmensidades del mar. Acaricio a una de las tranquilas bestias que, disfrutando del mundo, duerme plácidamente sobre las prolijas maderas. De un salto me recuesto sobre su suave pelaje y, como gustosa, cobijo me da.

Observo los amplios y cómodos sillones ubicados frente a la mesa japonesa sobre la que delicadas llamas se elevan hacia el cielo. Me muevo lentamente y en un instante me acomodo en uno de ellos e inclino mi mirada hacia la inmensa extensión del mar. Reposo unos minutos disfrutando de los armoniosos sonidos y extraños seres que habitan el lugar...

Me retiro, teletransportado, me dirijo hacia remotos lugares. Recorro una calle, pomposos locales, de la más diversa índole, reclaman mi atención. Mientras por virtuales empedrados caminando voy. Ingreso en cualquiera de ellos, al azar. Ensordecedora música aturde estridentemente mis oídos. Estanterías y marquesinas, diversos productos me ofrecen. Cada uno con su precio, esperando a ser comprado por un nuevo consumidor. La sensación de estar en esos apestosos “shopings” al estilo americano hacen que rápidamente, al igual que lo hago en la vida real, salga disparado de tan ruidoso local.

Interminable es la lista de locales y negocios que a mi alrededor se levantan. Sintiéndome en medio de “Dark City”, paredes, locales, parques y demás se van elevando a mi paso. Ofertas por doquier, casi sin diferencias con el mundo real, parecen haber copado a este mundo también.

¿Solo virtualidad?

Algunos detalles nos hacen pensar que no es posible un afuera-adentro como cualquier inmigrante (Prensky M, 2001) podría imaginar. Moebianas relaciones se establecen entre el mundo virtual y el mundo real. El viejo Freud nos ha hecho detenernos en la equivalencia heces-niño-dinero (Freud S. 1932, Conferencia Angustia y Vida Pulsional, Tomo 22). El

dinero que circula en SL es completamente real, siendo enteramente equivalenciable al dinero del mundo (<http://secondlife.com/whatis/currency.php>), de la realidad cotidiana. El mercado de este mundo imaginariamente virtual es simbólicamente real. El Linde se cambia por el dólar como en cualquier casa de cambio del mundo real. Hasta existe el servicio de envío por correo del cheque correspondiente si uno decide cambiar sus Lindens de nuevo por la moneda del mundo real.

Un mercado completamente ilimitado

Extraño mercado el de SL, que no sufre las limitaciones del capitalismo del mundo real. La virtualidad es ilimitada. Misteriosas ecuaciones multiplican la creación. Las tierras, su extensión y ubicación no tiene horizontes localizables, o el horizonte es completamente equivalente al infinito, en tanto tal imposible, pero perfectamente real. Nuevas imágenes topológicas sin precedentes dan cuenta de una manera inquietantemente real, las relaciones de este mundo con el otro. Figuras que imponentes se elevan ante nuestra perpleja mirada. El punto de infinitud del gorro cruzado es exactamente lo mismo que la extensión infinita de la superficie del mundo de SL, tierras virtuales cuyo espacio si bien es virtual, permite el alocado de objetos también virtuales, pero cuyo valor es real.

Extraño mercado en el que la extensión de los terrenos a la venta no sufre las limitaciones en extensión y resistencia del mundo real. Millones de kilómetros cuadrados no son más que un cálculo, un imposible posible. La matemática muestra en la grilla de SL, su cara más real y escalofriante. Unas décadas atrás se especulaba hacia dónde se extendería el dominio del hombre. Hoy SL nos da una respuesta notablemente distinta a lo presupuesto en ese entonces: Ya no es la luna o quien sabe que dominios remotos, es la aletósfera (Lacan J. 1970, Clase 14), bits, 0 y 1 que nos abarcan, rodean completa y permanentemente.

Hablaba recién, para recordarlo, de esas esferas con las que precisamente la extensión de la ciencia que, cosa curiosa, es también muy operativa para determinar lo que es el existente, (l'étant) rodea la tierra con una sucesión de zonas que califica de todo lo que ella encuentra. Por qué no tener en cuenta también el lugar donde se sitúan esas fabricaciones de la ciencia, si éstas no son otra cosa que una verdad formalizada, ¿como la vamos a llamar? (Lacan J.(1970), Clase 14, El Seminario, Libro XVII, Paidós)

La absolutez de la nada únicamente preformada por la cifra. Su significado simbólico lo es

para los hombres, pero en su turbante realidad no son más que cifras, cifrado infernal que en su repetición no deja de crear mundos infinitos, eternamente... Si el gasto de dinero implica pérdida de goce, el goce en SL dista mucho de ser virtual, es Real.

¿Forma sin materia?

¿Que dirían nuestros filósofos, ante tales formas solo-de-cifra, pero vacías de cualquier otro contenido. En revistas científicas aún prestigiosas, algunos se han ocupado de abrir sus mentes ante la posibilidad de que MATRIX no sea solo una película (<http://www.nytimes.com/2003/04/12/opinion/a-brief-history-of-the-multiverse.html> <http://www.colorado.edu/philosophy/vstenger/Briefs/ThirdWay.htm>). SL nos muestra otro ángulo, otro ángulo de nada materiales con formas simbólicas y plenas de cifras matemáticas. Un real con el que no estamos acostumbrados a su manipulación ni a sus efectos. Un real que en la nada misma de su virtualidad no puede sino tener efectos completamente reales en nuestro mundo de la realidad cotidiana. La bolsa no podrá ignorar por mucho tiempo más los volúmenes de dinero que se mueven allí (<http://sl-newspaper-bnc.blogspot.com/2008/04/index-volume-and-money-supply.html>) , en esa nada virtual, sin límites y en la que todo es perfectamente comercializable en una analogía patética con el mundo real y con la imaginaria realidad cotidiana.

Gastar dinero, pérdida de goce

Subjetivamente no hay diferencia entre gastar dinero en el mundo real o gastarlo en el mundo virtual de SL. Una novedosa e increíble forma de capturar el plus de valor generado por los hombres (Marx,) en una nada similar a cualquier otra comercializable, pero cuyo fetichismo (Marx, 1844) ha progresado al punto de develarse sin más como la nada que es. Puro valor, puro valor de goce (Lacan 1970, Clase 7) circulante entre las dimensiones virtuales, simbólicas y reales, o quizás en esta virtualidad en puente entre la realidad cotidiana y la realidad virtual.

Un imaginario preformado y sostenido como cualquier otro, pero en este caso lo suficientemente pleno de cifra, de número como para no permitir ningún otro contenido, ninguna otra materia, solo cifra, increíblemente solo cifra: 1 o 0. Un imaginario solo sostenido por lo real de un cifrado, al que el sujeto aporta su significado simbólico.

El 1 y el 0 desde siempre han tenido sus efectos sobre nosotros y sobre nuestras vidas, pero

de manera vedada. Como decía Lacan, a veces estallar nuestras máquinas hacían, pero en la continuidad de nuestras vidas comunes su influencia se presenta casi siempre velada. En SL, la grilla se muestra también, oculta bajo bellas y armoniosas formas, pero su cara de nada, de imposible, de real se encuentra mucho más próxima a sus usuarios que los productos de la consumición de la vida cotidiana.

Puro valor, puro intercambio sin materia, extraño mundo, cinta de moebius misteriosa, que oscuramente tiende sus lazos entre uno y ¿otro? mundo. Extensión infinita de la virtualidad de siempre, ahora posibilitada y mediada por las máquinas. Efectos en lo más real de la economía productiva, con medios de producción desproporcionadamente baratos para los efectos que en los hombres producen y la desmedida acumulación de capital que posibilitan. La tecnología hoy ya ha cambiado nuestras vidas, aún para los inmigrantes (Prensky, 2001) del nuevo mundo, aun para aquellos que en su ignorancia no se consideran directamente implicados.

Lo Real lacaniano en SL.

Si ubicamos como base de lo real las modalidades que van tomando los objetos humanos (Lacan, 1965), destacadamente inclinados hacia la voz y la mirada en sus vertientes históricas y obsesiva respectivamente: ¿Hay diferencia entre la virtualidad de SL y la virtualidad de la realidad cotidiana?. Mediados por un simple y antiquísimo aparato las voces de los seres se hacen escuchar en el silencioso espacio de máquinas que constituye SL. El valor de la mirada está en primer plano desde el comienzo, en el ingreso mismo al fascinante mundo. ¿Cuál es la diferencia con el mundo de la realidad cotidiana?. Una vez más, un hoyo digno de cross-cap atraviesa heterogéneas dimensiones. La continuidad entre la voz de la realidad cotidiana y de la realidad virtual de SL, atraviesa de lado a lado ambos mundos, de la misma manera que el imposible hollo del cross-cap lo hace respecto de su superficie continua. (Lacan, 1961) Aquellos más sofisticados hasta pueden hacer llamadas telefónicas que fugazmente cruzan ambas dimensiones, dando cuenta de su virtualidad desde siempre existente, pero como nunca en este caso develada. Puedo recibir el llamado en mi teléfono de un ser completamente inexistente, habitante de estas misteriosas dimensiones en que lo real ha devenido SL.

La palabra como simbólico eminente no está ausente, sino que por el contrario aparece, al igual que en la realidad cotidiana, acompañada por la voz. Pero también en estado puro, bajo

la modalidad del chat, en donde nada más y nada menos que la palabra escrita es en este caso el puente.

Es el cuerpo, el que más terriblemente alienado y mediado por lo simbólico de la palabra, preformado por lo real de la cifra, interviene en este mundo como avatar en su vertiente imaginaria, como palabra en su vertiente simbólica, pero con el solo acceso de la voz y la mirada, dejando a un costado del mundo el resto de las zonas erógenas que se han teñido en palabras sonidos e imágenes.

Los extraños clubes de sexo que abundan por doquier, al igual que en la realidad cotidiana, mediatizado el acceso por sola la prueba de edad que sería la tarjeta de crédito, demuestran suficientemente el devenir cifra, imagen y palabra de las zonas erógenas en SL. Solo las respectivas a la mirada y la voz son las que con su potencialidad de relevo deben tomar el lugar de las restantes -por ahora-. En SL hasta uno puede adquirir un pene del tamaño que desee para exhibir obscenamente en dichos clubes o en la intimidad de una casa de acceso restringido que cualquiera puede obtener en SL. SL, una vez más denotando el carácter de ficción que el falo adquiere en el mundo que nos rodea, pero que intenta ocultar presentándose como el garante de lo real compartido.

Extraño mundo tecnológico en el que curiosamente ellas, las mujeres que suelen colocarse a un costado de la tecnología -por estar abocadas a cosas mucho más interesantes para el sentir que estas mal-ditas cifras matemáticas que intentan recubrir algo del orden del goce-, a SL parecen haberle dado su visto bueno. Uno se cruza frecuentemente con avatares femeninas en SL, trasladado a sus curvas y su cuerpo el valor fálico, una vez más en sorprendente analogía con la realidad cotidiana.

Las analogías entre el mundo real y el mundo virtual

En entrevistas con sus creadores, estos se sorprenden que al haber dado a la manipulación de las formas de ese mundo, una libertad como nunca antes existente, sin embargo, rápidamente el mundo virtual se tornaba cada vez más semejante al mundo real, a un mundo de formas y apariencias terriblemente cercanas al frío American Way of Life. Pudiendo hacer algo completamente distinto, poco a poco las semejanzas aumentan. Avatares agradables, sin exceso de peso, con vestimentas destacadas, peinados impecables, agradables caras, excelentes formas. Edificaciones al estilo americano, objetos de consumo teñidos del mundo consumista americano globalizado, un mundo que en décadas y décadas en nuestras

mentes se ha inoculado.

La educación misma del mundo está cambiando. Muchos son los estudios en los cuales las modalidades tradicionales de conocer y aprender, aparecen como anacrónicas, extrañas o poco compatibles con las modalidades de secuenciamiento, los tiempos y los espacios del mundo de la tecnología de la información.

Hoy es posible con solo dos clicks, sentarse en un auditorio a escuchar las clases de un eminente físico transmitiendo sus últimos descubrimientos mediado por su avatar, desde el otro lado del mundo, en SL.

Su poder es potenciado desde el carácter de un juego, recordemos aquellos estudios en los que el jugar y el placer eran puntos importantes a tener en cuenta en las motivaciones para aprender y enseñar. SL nos ofrece un modelo de posibilidad nueva de potencialidades aún inimaginadas. La evasión del mundo quizás tome cada vez más el carácter de interactividad. Pero al mismo tiempo es perfectamente posible que nuevas modalidades productivas también.

Bibliografía:

- Freud, S.(1908). La moral sexual 'cultural' y la nerviosidad moderna, Libro 9, Buenos Aires: Amorrortu, 1990.
- Freud, S.(1908). El creador literario y el fantaseo, Libro 9, Buenos Aires: Amorrortu; 1993
- Freud, S.(1920). Más allá del principio del placer; Libro 18 ; Amorrortu, 1990.
- Freud, S.(1930). El malestar en la cultura; Libro 21 ; Buenos Aires:Amorrortu,1990.
- Freud, S.(1932). Nuevas Conferencias de Introducción al Psicoanálisis, Angustia y Vida Pulsional; Libro 22 ; Buenos Aires:Amorrortu,1990.
- Hine, C. (2000). Etnografía Virtual; Madrid: Ed. WOC;
- Hughes Carole. The Relationship Between Internet Use and Loneliness Among College Students. Disponible en: <http://www2.bc.edu/~hughesc/abstract.html>
- Lacan J.(1954). Las Psicosis..., El Seminario tomo 3, Buenos Aires:Paidós. 1972
- Lacan J.(1955). Las relaciones de objeto..., El Seminario tomo 4, Inedito, Trad. Escuela Freudiana de Buenos Aires, 1972
- Lacan J.(1961). L'Identification..., Le Seminaire Livre 9, Inedito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, 1971
- Lacan J.(1965). Problemas Cruciales del Psicoanálisis..., Clase 18, El Seminario Libro 12, Inedito, Escuela Freudiana de Buenos Aires
- Lacan J. (1970), El envés del Psicoanálisis, Clases 7 y 14, , El Seminario, Libro XVII, Buenos Aires: Paidos, 1984
- Neri C. (2003). Aportes de la tecnología a la teoría del sujeto epistémico en Desarrollos en Psicología y Epistemología Genética,Buenos Aires: Ediciones cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas UBA.
- Neri C. y Zalazar D.(2008). Telarañas de conocimiento: Educando en tiempos de la Web 2.0, Buenos Aires,Ed. Libros y bytes
- Prensky M. (2001). Digital Natives, Digital Inmigrants en "On the Orizon", Vol 9 Nro 5, NCB University press, Oct. 2001
- <http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=143>