

## ACERCA DE LO VIRTUAL Y SUS IMPLICANCIAS PARA LA VIDA PSÍQUICA

**Miguel Tollo\***

### **Resumen**

¿A qué llamamos lo virtual? En camino a su mejor definición nos encontramos con los nuevos desarrollos conceptuales sobre el tema que dan cuenta de la trascendencia antropológica y subjetiva que va teniendo y cobrando cada vez mayor relevancia.

Así pues, distintos teóricos ponen de relieve los cambios que se van produciendo a nivel psicológico y social, de lo que cabe referirnos en particular a la constitución psíquica en niños y adolescentes.

Podemos pensar al psicoanálisis como al juego en tanto espacios virtuales posibilitadores de una elaboración y una recreación subjetivas.

**Palabras clave:** virtual; niños; adolescentes; cambios sociales; subjetividad.

### **ABOUT VIRTUALITY AND ITS IMPLICATIONS FOR PSYCHIC LIFE**

#### **Summary**

What do we call the virtual? On the path to its best definition, we encounter new conceptual developments on the subject that account for its anthropological and subjective transcendence, which is increasingly gaining relevance.

Different theorists highlight the changes that are occurring at the psychological and social levels, particularly in relation to the psychic constitution of children and adolescents.

We can think of psychoanalysis as a game, as virtual spaces that enable subjective elaboration and recreation.

**Key words:** virtual, children, adolescents, social changes, subjectivity.

---

\*Psicólogo. Psicoanalista. Docente del Posgrado en la Carrera de Especialización en Psicología Clínica con Orientación en Psicoanálisis de Adolescentes. Miembro del Forum Infancias, CABA.  
[migueltollo@yahoo.com.ar](mailto:migueltollo@yahoo.com.ar)

## **AU SUJET DU VIRTUEL ET DE SES CONSEQUENCES POUR LA VIE PSYCHIQUE**

### **Résumé**

Qu'appelle-t-on le virtuel ? En cheminant vers sa meilleure définition nous trouvons les nouveaux développements conceptuels sur le sujet, qui rendent compte de la transcendance anthropologique et subjective qui devient chaque jour plus importante.

Ainsi, différents théoriciens mettent en relief les changements qui se produisent au niveau psychologique et social, et nous nous référons ici tout particulièrement à la constitution psychique des enfants et des adolescents.

Nous pouvons penser la psychanalyse ainsi que le jeu comme des espaces virtuels qui rendent possible une élaboration et une re création subjectives.

**Mots clés:** virtuel, enfants, adolescents, changements sociaux, subjectivité.

## **SOBRE A VIRTUALIDADE E SUAS IMPLICAÇÕES NA VIDA PSICOLÓGICA**

### **Resumo**

O que chamamos de virtualidade? Em direção à sua melhor definição nos encontramos com novos desenvolvimentos conceituais sobre o tema que abrange a transcendência antropológica e subjetiva que vai adquirindo cada vez mais relevância.

Assim, diferentes teóricos colocam em destaque as mudanças que são produzidas a nível psicológico e social, do qual podemos nos referir particularmente a constituição psicológica em crianças e adolescentes.

Podemos pensar al psicoanálisis como a o jogo en tanto espacios virtuales posibilitadores de una elaboración y un re creación subjetivas.

Podemos pensar na psicanálise como um jogo nos diversos espaços virtuais possibilitando uma elaboração e uma recriação subjetiva.

**Palavras chave:** virtualidade; crianças; adolescentes; mudanças social; subjetividade.

“¡Oíd virtuales el grito sagrado!  
*Consumir, consumir, consumir*”  
(Aforismo personal)

Cuando comencé a pensar este artículo me interesó profundizar la cuestión de la virtualidad que en principio parece dar cuenta de una multiplicidad de fenómenos que incluyen a niños, adolescentes y adultos. Pacientes, analistas, personas en general pasamos gran parte de nuestro tiempo en actividades y espacios virtuales. Pero para poder avanzar en la comprensión de cómo estos fenómenos inciden en nuestra vida me pregunto: ¿Qué es lo virtual?

Recordé por lo menos dos acepciones. Una desde su etimología latina que define lo virtual en relación a *virtus*, potencia o fuerza. Lo virtual es lo que está en potencia de ser. Una semilla respecto de un árbol. Aquí la potencia está en lo real y determina la secuencia. La otra opone lo virtual a lo real, siendo aquello una mera apariencia.

Corresponde a Sigmund Freud haber terciado en el diferendo anterior, ya que se figuró la vida anímica como un aparato óptico (un microscopio, un telescopio) “*donde cada sistema psíquico podría ser representado por uno de los lugares ideales del aparato en los que se va constituyendo la imagen. Lugares ideales o virtuales, porque en ellos no se encuentra situado ningún espejo, ninguna lente, ningún elemento concreto*” (Freud, 1981 [1900], p. 672).

Como se ve, en la metáfora freudiana, lo virtual adquiere potencia, tiene fuerza de determinación, aunque no como un real o resultante lineal de la realidad material.

Los distintos significados nos advierten el riesgo de obrar desde interpretaciones equívocas. ¿Estamos hablando de un simulacro? ¿Una ficción? ¿Algo accesorio

o de lo que el sujeto puede prescindir? ¿O es un fenómeno necesario constituyente de la realidad o de la subjetividad que no podríamos descartar sino a costa de una mutilación dolorosa e invalidante de nuestra existencia?

La virtualidad desde cierta perspectiva no es un concepto mediante el cual pretendemos explicar algún comportamiento eventual de los seres humanos contemporáneos. Es una vertiente planetaria que actualmente cobra una significación tal que para muchos teóricos puede ser considerada un verdadero giro antropológico de la humanidad. Al respecto nos dice Pierre Levy (1998 [1995]) que lo virtual o como él prefiere llamar la virtualización: *“...afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad o al ejercicio de la inteligencia. La virtualización alcanza incluso a las formas de estar juntos, a la formación del “nosotros”: comunidades virtuales, empresas virtuales, democracia virtual, etc. Si bien la digitalización de los mensajes y la extensión del ciberespacio juegan un papel capital en la mutación en curso, se trata de una marejada de fondo que desborda ampliamente la informatización.”* (Levy, 1998 [1995], p. 11).

El autor considera que: *“...lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”* (Levy, P. 1998 [1995], p.11).

*“...no se opone a lo real si no a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización”* (Levy, P., 1998 [1995], p.11).

Como vemos, Levy incorpora una noción, mucha más abarcativa y compleja, que perfila una vertiente positiva de la virtualización relacionándola a la creatividad. No es meramente lo posible porque en lo posible está determinado o prefigurado lo que será. Lo virtual invita a la creación, el acontecimiento, aquello que a posteriori podrá ser interpretado en su significación, pero es difícil de prever o anticipar.

Hace también una interesante diferencia entre lo virtual y lo digital. Lo digital sería un modo de representación, almacenamiento y procesamiento de la información a partir de sistemas binarios utilizado por diversas herramientas tecnológicas como celulares, computadoras, etc.

Señala que *“lo virtual implica la creatividad, una potencialidad de creación novedosa, de acontecimiento; a diferencia de los soportes digitales que tiene senderos preexistentes y por lo tanto tiene un número finito de modos de intervención, no así los efectos de las mismas.”* (Levy, 1998 [1995], p. 11).

Por su parte Kães (2017) dirá retomando a Deleuze que la realidad virtual no es un simulacro y que posee plena realidad ya que *“un objeto virtual cumple una función asociada a la realización de un acto, que produce efectos y puede suscitar una relación sin ninguna interacción física”* (Kães, 2017, pp. 113-116).

Notemos el choque que se viene produciendo entre dos modos de ser antropológicos. Uno hegemónico definido en la modernidad por el pensamiento científico positivista donde la explicación de lo material, su esencia, su modo de ser radica en los fenómenos físico-químicos que lo constituyen, hoy en decadencia. Mientras que el otro se orienta por la virtualización donde el modo de ser no está aún hegemónico por ningún saber, pero como bien plantea Kães, produce efectos en la realidad.

Pareciera que nos comportamos como analfabetos ante el imperio de la virtualización. La lógica de las redes y sus tiempos supera nuestra capacidad y a veces nos vemos abrumados por su dinámica. Si al cabo del día recién nos dispusiésemos a leer los mensajes de WhatsApp -por considerar una de las redes que existen- no solo encontraríamos gran cantidad de ellos sin responder, sino que los remitentes en no pocos casos han leído esa dilación con preocupación o enfado.

### **¿En qué medida la virtualidad nos domina?**

Para pensarlo me interesa compartir una lectura de la película *Her* del año 2013 que puede funcionar como una alegoría del impacto y la influencia que van cobrando las nuevas tecnologías en lo seres humanos y permitimos una aproximación analítica.

Cuenta la historia acerca de un sujeto que contrata un sistema operativo con el beneficio de que le ofrece la resolución de muchas cuestiones de la vida cotidiana. Elige que el interlocutor ofrecido por el sistema sea mujer y le da el nombre de Samantha. Tal personaje, de quien sólo escucha la voz, cobra tal dimensión que el protagonista se termina enamorando de “ella”. El vínculo comienza a desvanecerse cuando Samantha o el sistema operativo le confiesa al protagonista que mantiene el mismo tipo de relación simultánea con otros ochocientos clientes. Aquello que se estimaba personal, singular, termina siendo un engaño, aunque nunca estuviera explicitado lo contrario.

Reseño algunos aspectos de lo subjetivo y relacional que parecen quedar de lado en ese vínculo con lo tecnológico y que podríamos aplicarlo a lo que venimos pensando:

- El protagonista se encuentra solo. Ansía un vínculo íntimo. Su situación se corresponde con los efectos del individualismo que la cultura neoliberal genera.

- Aparentemente logra compañía con la “persona” propuesta por el sistema operativo. Pero al ser un personaje imaginario, aunque le resuelva problemas de la realidad, todo aquello que no tiene un soporte real como su corporeidad requiere un soporte imaginario. Por ejemplo, tienen relaciones sexuales desde luego sin contacto. Pero ese soporte imaginario no se elabora a la manera del sueño a partir del proceso primario inconsciente que responde al deseo del sujeto. Su deseo termina siendo convocado a jugar un sueño que es de otro. Sutilmente se establece un sometimiento. Viene aquí la pregunta que se hace Esteban Levín (2018) respecto del vínculo del niño con el universo digital: *“Será posible que esta “realidad irreal” reemplace el funcionamiento deseante del Otro?”* [...] *“La imagen del cuerpo se desprende del esquema corporal, de su anclaje en él, para “liberarse” en el ciberespacio. Es un imaginario que siniestramente se opone y contrasta con el simbólico. Todo esto les confirma a los niños que se puede pensar y experimentar en imágenes, sin por ello detenerse a pensar en ellas”*. ¿Hay en eso alguna clave para comprender comportamientos violentos en la actualidad? (Levín, 2018, p. 88).
- Al no ser un vínculo con otro real, se trata de un otro privado de todo lo que el cuerpo provee en lo presencial: imágenes visuales tridimensionales, olfativas, táctiles, de movimiento, modulaciones de la voz, expresiones y gestos de todo el cuerpo que dramatizan y superan la verbalización.
- La espera, el tiempo del otro y el tiempo propio no son parte del vínculo. La inmediatez constituye el vínculo de tal modo que cualquier dilación es vivida como falta de amor o pérdida de la relación.
- El otro, o mejor dicho el personaje que emite voz del otro lado, no aparece en su dimensión deseante o lo hace de modo tal de no generar conflicto ni oposición.
- Hay un puro presente, no hay historia ni proyecto.

- La vida del sujeto gira en torno a este sistema operativo. El resto del mundo queda supeditado a lo que allí ocurra y en cierta forma en un plano secundario. Se darán cuenta que con esto el sujeto colectivo queda también “desprogramado” para seguir en lenguaje informático. ¿Dónde entonces quedarían la política? ¿Dónde la sorofraternidad que establece la trama del hacer político?
- Se desmiente de entrada la posición de poder del otro tanto como la simulación que lo constituye. O sea, lo virtual tiene consecuencias en lo real, pero desde una consistencia irreal.

“Virtualización”, “siliconización”, “pantallización”, “infodemia”, distintas denominaciones para dar cuenta de un giro antropológico que como decimos nos afecta, pero que no necesariamente nos debiera sumir en la pasividad o lo negativo. Es válido plantearnos cómo la virtualización de la vida contribuye a la constitución subjetiva.

Eric Sadin (2018) uno de los filósofos de lo que él ha denominado la “siliconización del mundo” da cuenta de cómo se ha ido constituyendo una subjetividad digital donde la “inteligencia artificial” ha pasado a ser el nuevo superyó del Siglo XXI. Sadin (2018) habla del carácter performativo de la verdad. Los medios tecnológicos por primera vez en la historia de la humanidad y en la historia de la técnica han incorporado una función de decirnos qué tenemos que hacer (waze). Esto supone un giro civilizatorio y antropológico.

Según “Bifo” Berardi (2021) el proceso de subjetivación contemporáneo resulta de una larga época de agresión mediática al cerebro colectivo, de disgregación del trabajo, de concurrencia entre trabajadores provocada por la precariedad, y el resultado de un largo tiempo de aislamiento, de distanciamiento. De vuelta la pregunta, ¿Quién provoca el aislamiento? ¿La virtualización o una sociedad de consumo individualista y fragmentada?

## **Pensando la virtualización, los niños y los adolescentes**

Podríamos plantearnos asimismo en qué medida los efectos sociales de lo virtual se dan como consecuencia de su propio despliegue o se combina con características de la vida social determinadas por otros factores.

Podríamos decir que las nuevas tecnologías se han configurado en voceras del neoliberalismo, en esta vertiente desubjetivante, y que están facilitando y propiciando un tipo de comunicación, llámese “posverdad”, “*fakenews*” o “*lying news*”, que termina contribuyendo al sometimiento, debilitamiento del lazo social, precarización de los vínculos, alienación deseante y pensante. La tendencia a la negación, a la desmentida, el pánico y la soledad debidas al aislamiento y el individualismo meritocrático, son condiciones subjetivas que propician la escucha acrítica de los medios. Pero si pretendiéramos abolir la virtualización, cosa de por sí inviable, ¿No sería como pretender abolir la escritura porque con ella se han escrito las cosas más horribles?

Porque si bien la virtualización es de por sí un gran cambio cultural, se da en nuestro tiempo en el marco de un neoliberalismo deletéreo. Esto quiere decir que no comporta valores y es destructivo del lazo social, y por tanto de lo que podríamos calificar como sujeto. La subjetividad neoliberal, meritocrática e individualista, en el fondo se sostiene en la expectativa y el propósito de consumo, lo que alimenta un tipo subjetivo basado en la inmediatez y el goce, es decir, en lo tanático. ¿Cómo deslindar ambas tendencias? ¿Cómo reconocer hasta donde el video juego de un adolescente aporta a su constitución subjetiva o lo aliena en un ensimismamiento narcisista que lo aísla y deprime? Y al mismo tiempo, ¿Cómo dejar de reconocer que, muchos de los contactos, intercambios y hasta diría una erótica que liga a los sujetos entre sí, se sostiene hoy en las redes?

Desde la perspectiva de un pensamiento crítico no está de más advertir los riesgos de este mundo virtualizado. El teórico y crítico literario Frederic Jameson

(2002 [1998]) habló del mundo de saturación de las imágenes, ya que las *“instancias evocadoras de lo social se expresan entre imágenes que han desligado principios normativos previos y representaciones que fundan un orden. Contrariamente, lo más concreto es que las imágenes se remiten a sí mismas y se superponen a lo social. Por esto, lo imaginal no es el mundo o lo social concebido como imagen, no significa que el mundo se ha vuelto imagen, sino, con precisión, que las imágenes devienen instancia de conformación de experiencias de socialidad concretas que redefinen procesos y prácticas normativas caracterizados por sus formas efímeras y volátiles.”*. *“...Por esto mismo, toda relación social es, sencillamente, una relación imaginal”* (Dipaola, E., 2017, pp. 8 y 9).

Aquí si encontramos un aspecto de la virtualización que puede generar mayor interrogante y preocupación. Les niños y adolescentes pegados a lo imaginal parecen tener menor ejercicio de la simbolización y del pensar.

Si bien las imágenes virtuales pueden ser una apoyatura a la constitución de la imagen corporal, lo importante para el niño y adolescente estriba en su experiencia corporal, especialmente en el juego y con otros. La experiencia corporal incluye un pensar mientras que la imagen releva de pensar o en todo caso es un “pensar” sin pensar. Y el encierro en lo imaginario genera violencias porque se actúa sin pensar, la experiencia se precipita en la inmediatez y sin el otro (Levín, E., 2018, p. 156).

Retomando a Berardi (2008) y su posición crítica va a plantearnos que: “Al salir del vientre de la naturaleza, el niño abre los ojos y se encuentra frente a la pantalla universal, y ve todo lo que hay que ver. Pero, ¿Qué pasa con su experiencia? ¿Podemos llamar experiencia al conocimiento distante, virtual, descarnado? ¿Qué significa experiencia? ¿Y en qué medida el tejido mismo de la experiencia se modifica, cuando es separado de la corporeidad táctil y afectiva,

para ser progresivamente trasladada a la esfera de la información visual y de la virtualidad?” (Berardi, F. 2008, p. 219).

Angelique Gozlan (2016) creó el concepto de virtualescencia por el cual subraya que lo virtual y la adolescencia se encuentran intrincados psíquicamente, dándose una correspondencia entre ambas en tanto *“la adolescencia es un momento virtual en potencia en el sentido en el que el desafío del adolescente es el acceso a la genitalidad para devenir adulto”, “... virtual y adolescencia deben lidiar con el surgimiento, la venida de algo que no se puede manejar, no programado”. “...La adolescencia se define por la virtualidad. No sólo es un adulto en potencia, sino un real en transformación.”* (Gozlan, A., 2016, p. 440).

*“La virtualescencia se formula entonces como el proceso por el cual se opera una transformación psíquica en el adolescente por lo virtual y la virtualización”* (Gozlan, A., 2016, p. 453).

Se trataría de un espacio psíquico expandido procurado por lo virtual. Advierte que se puede dar una virtualescencia positiva que sostiene la subjetivación y la búsqueda del Ideal del Yo, y la virtualescencia negativa donde se produce una obstrucción de la evolución adolescente en la que puede haber una dificultad en el proceso de separación hacia la exogamia y fijación al narcisismo primario por la captura fascinante a una imagen virtual idealizada.

Claroscuros de la virtualización. Como sabemos, el psicoanálisis reivindica un espacio y una temporalidad abierta a la escucha, la palabra, la creación y un devenir deseante producto singular de una subjetividad que se descubre en un vínculo transferencial. Hay por lo tanto una afinidad con esa tendencia constructiva de la virtualización que debe seguir siendo explorada y conserva aún esa perspectiva crítica que le permitió advertir los riesgos que desde la cultura afectaban y afectan al sujeto.

*Recibido: 23/05/2023*

*Aceptado: 24/05/2023*

## **Bibliografía**

Berardi, Franco Bifo (2007). *Generación Post-Alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*, Buenos Aires: Tinta Limón, 2007.

(2021) Hay una crisis de la mente crítica. Entrevista por Dolores Curia en *Semanario Universidad*, 10 de agosto de 2021.

<https://semanariouniversidad.com/suplementos/loslibros/hay-una-tesis-de-la-mente-critica/>

Dipaola, Esteban (2017). *Producciones imaginales. Cultura visual y socialidad contemporánea*. Argentina: La Cebra, 2017.

Freud, S. (1981). Interpretación de los sueños. En: *Obras Completas*, tomo I. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva. [Trabajo original publicado en 1901].

Gozlan, Angelique (2016). La virtualescencia: aspectos psíquicos de la relación de los adolescentes con los espacios virtuales. En *Psicoanálisis*, Vol. XXXVIII N° 2 y 3 pp. 437-456, 2016.

Jameson, Fredric (2002). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial. [Trabajo original publicado en 1998].

Käes, R. (2017). Respuestas sobre interrogantes acerca de lo virtual. En *Revista de la Asociación Argentina de Psicología Psicoterapia de Grupo*, vol. XL, p. 113-116. Buenos Aires.

Levín, Esteban (2018). *¿Hacia una infancia virtual?: la imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Noveduc.

Levy, Pierre (1998). *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós. [Trabajo original publicado en 1995].

Muras, Valeria (2022). La realidad virtual. Un “interjuego” con la clínica actual. Relato del análisis de una adolescente. En *Cuestiones de Infancia. Revista de psicoanálisis con niños y adolescentes*. Vol. 23 N°1. Buenos Aires: Uces, 2022.

Sadin, Eric (2018). *La siliconización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.