

El sujeto fabulado de la virtualidad

Diana Carolina Ceballos López
dianaceballoslopez@hotmail.com

En este libro no se diría que el sujeto es una fábula ni que el sujeto se fabula a sí mismo, sino que la ficción de sujeto fabula un sí mismo que hasta admite la posibilidad de ser una fábula. (Percia, 2014. p. 58)

A partir de algunos apartados del libro sujeto fabulado I: notas, Mauricio Percia, expondré, tratando de no ofender al autor con el uso de su texto para este fin, algunas hipótesis a cerca de la virtualidad. Durante mi carrera me he enfocado en la investigación de la relación tecnología-subjetividad. En primer lugar investigué la relación entre generaciones de mujeres del siglo XX y el uso que éstas le daban a la tecnología de su tiempo. Luego me enfoqué en el uso de videojuegos y el aprendizaje infantil. Y por último realicé una investigación, que me sirvió de tesis de grado, en la que intentaba comprender la construcción de identidad de los jugadores de videojuegos en línea de rol¹. Todo este recorrido no sin toparme con dificultades a nivel teórico, en cuanto a que se siguen interpretando los hechos sociales e individuales de nuestro tiempo con teorías que tienen décadas y siglos de antigüedad; también a nivel práctico, puesto que se sigue investigando con metodologías de tiempos en que no existían los medios sociales que intento conocer. Así, en este recorrido me he distanciado de las formas en que se han interpretado estos temas, parte de lo cual intento plantear en el presente escrito a través del texto sujeto fabulado.

En primer lugar, quisiera que en lo siguiente no se piense en comunidad, ni multitud, ni grupo, ni subjetividad como atributo de los anteriores. No sabría exactamente que palabra asignarle a lo que quiero enfocarme sin miedo a nombrarlo en estos tiempos, pero si se me permite, quisiera que fuera pensado lo siguiente en relación con el individuo, sujeto, persona, yo, sí mismo; esto con la conveniencia, además, de que pretendo a hablar aquí de fabulas, de ficciones, de realidades, de convicciones, de inconsciencia.

Ahora bien, los medios, que llamo, de socialización virtual (y no de comunicación ni de información) son espacios vacíos susceptibles de ser llenados con infinitudes de com-

¹ Sobre los videojuegos en línea de rol.

-Novela futurista de Ernest Cline. Ready, Player, One. 2011. Ediciones B. Argentina.

-Investigación realizada para la tesis de grado de psicología. Artículo resultado de esta investigación titulado "Construcción de identidad en los videojuegos en línea" puede ser consultado en http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/601/1/Construcci%C3%B3n_identidad_L%C3%ADnea_Ceballos_2012.pdf Definiciones y descripciones acerca de estos tipos de juegos pueden consultarse en artículos como: - Juego y cultura digital... ¿Qué se traen los juegos en línea? <http://www.redalyc.org/pdf/860/86011409025.pdf> - La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer28-07-gonzalez.pdf>

binaciones que estructuren mundos. Actualmente tenemos las redes sociales, los mundos virtuales, los videojuegos en línea, entre otros. Éstos llenados con estructuras que limitan las formas en que son habitados: no se habita de la misma manera un perfil de Facebook que un videojuego en línea de rol. Pero hay que tener cuidado al hablar de esta manera, pareciera que se tratara de lugares o instancias o cosas que pudieran hacer algo, mejor, hacerle algo al “usuario”. Y aquí está uno de los puntos en los cuales difiere de las formas en que se ha venido tratando el tema. Únicamente por demanda es modificado o llenado ese espacio vacío que es lo virtual. Todo aquello que se sentencia como consecuencia de la tecnología no lo es. “La máquina la hace el hombre y es lo que el hombre hace con ella” dice Dexler.

Teniendo en cuenta esto. Si sabemos que podemos llenar lo virtual de cuánto se nos ocurra, no se nos ocurre nada nuevo para llenarlo. Esa es la primera ficción del hombre de nuestros días: creer firmemente que la tecnología y su avance lo hace diferente o avanzado con respecto al hombre de la modernidad.

Expondré aquí, para “ilustrar” lo que digo, el caso de los videojuegos en línea de rol. Básicamente estos juegos son mundos virtuales habitados con la excusa de ser videojuegos. Quienes los usan pueden conectarse las 24 horas del día, todos los días, por años, sin que el juego se detenga a esperar su conexión. El videojuego consiste en crear un personaje con una ocupación que, a través de misiones, subirá de nivel (mayor cantidad de poderes, pertenencias, capacidad de personalización del personaje, cantidad de dinero). Pero como decía, esta es sólo la excusa. “La moral instruye modos de comportarse y fórmulas para pertenecer a un grupo”, (Percia, 2014, p. 40). Es por esto que en realidad estos videojuegos en línea se habitan, no se juegan; en ellos se socializa, no se juega; el subir de nivel se convierte en otro tipo de sucesos: se gana reconocimiento, se forman lazos amistosos, amorosos, de rivalidad; se aprende idiomas, manejo del dinero, se potencializan habilidades cognitivas: se cambia de sexo, se casan gays y adoptan; persiste el machismo, el racismo, la discriminación. No hay otra forma de habitar un espacio social nuevo sino con patrones de los espacios de socialización que ya habitamos. En cuanto a la virtualidad, por creerse diferente, lo hacemos de forma más, por decirlo así, honesta. Al creer firmemente que tenemos el control de cómo habitamos la virtualidad, nos despojamos de la culpa, y los habitamos “de la mejor manera posible”. Inocencia de quien no conoce que lo que hace es un crimen.

En esas pocas líneas espero se alcance a intuir a lo que voy: en este espacio vacío susceptible de ser llenado de cualquier forma lo llenamos con lo mismo. Las mismas estructuras de comportamiento que coaccionan en la “realidad real” se afirman en la “realidad virtual” pudiendo no hacerlo. No obstante, se cree firmemente que la virtualidad es un mundo aparte. Se cree firmemente en que la virtualidad sirve para disfrazarse. El hombre de la modernidad que habitan nuestros días está convencido de una postmodernidad que no existe si quiera en lo virtual. En esto seguimos creyendo cuando administramos nuestro perfil de la red social. Cuando evolucionamos un personaje en un videojuego en línea, cuando escribo diariamente en un blog en la web. “De todas las desmesuras de la historia, la de sujeto dueño de sí es de las más incisivas”, (Percia, 2014, p. 17).

Si las personas que videojuegan en línea un juego de rol por ocho, diez, catorce años, ¿realmente es posible tener el control? ¿Las relaciones que se entablan en el videojuego durante años, son distintas de las que se entablan en la no-virtualidad?

Lo que sí puedo afirmar es que la aparición del a virtualidad nos hace topar con opuestos en un mismo lugar. La virtualidad es a la vez lugar de la desaparición de los límites, de la libertad, de mundos posibles, de resistencias, de formas para estar juntos; pero también es capitalismo, poder, ley, coacción, lo mismo de lo mismo, aislamiento y a la vez globalización. Y hoy, con la lectura de sujeto fabulado, podría pensar que ocurre por las posibilidad que tiene la virtualidad de reproducir “La paradoja humana: acudir a la ilusión de ser para intentar vivir no siendo” (Percia, 2014, p. 111) “Dice la Nada: Sostengo la ilusión de un ser”, (Percia, 2014, p. 37)

En la actualidad, creyendo haber superado el sujeto cartesiano, haber aceptado el inconsciente de Freud, adoptado la liquididad de la modernidad, la muerte de dios; así como en las calles de todo el mundo se reúnen a un mismo tiempo las manifestaciones que apoyan las diferencias de género, religión, raza; y todos a un mismo tiempo decimos algo sobre los lamentables hechos terroristas en Europa; todos, a un mismo tiempo, inconcientemente quizá, comemos hambrientos insaciables del fruto prohibido del ser sujeto, del yo, de la identidad. “Así como una mujer o un hombre sin trabajo piden (en el mundo capitalista) ser explotados para seguir viviendo, necesitamos de las palabras, el ser, la identidad” (Percia., 2014, p. 27) y nos alimentamos en el lugar más seguro, en donde se cree que no se puede ser sujeto, donde no somos, donde no hay nada porque es irreal: en la virtualidad.

En la virtualidad actuamos el mundo con la convicción de la actuación. Liberamos aquello que no nos atrevemos a liberar en el mundo llamado real, lo cual nos hace más susceptibles de no-saber que estamos siendo a través de lo actuado de una formas más real que en la realidad. La ficción de realidad que hicimos nuestra verdad nos ha aprisionado tanto que cuando creemos en la ficción de la virtualidad nos sentimos, sin saberlo, libres de ataduras; pero hemos pasado tanto tiempo atados que nuestras acciones están marcadas y la creatividad atascada. Vamos moldeando la ficción como la realidad y se nos vuelven iguales, pues “haciendo alarde de libertad dice: “Yo soy...” sin advertir que el verbo ser llega para cargarle obligaciones: ser hombre, ser heterosexual, ser judío, ser latinoamericano, ser marxista, ser bueno, ser sano”, (Percia, 2014, p. 45)

Cuando se nos cae la ficción de la realidad, de la verdad que inventamos, disfrazamos de irreal a la virtualidad para que se nos vuelva lícito sostener allí la ficción del sujeto. Así, en la virtualidad puede encontrarse la búsqueda de ese sujeto que se cayó en la realidad real. “La idea de sujeto participa de la dicha y el sufrimiento de cargar con una identidad: la invención del uno mismo es una ficción lograda de la cultura humana” (Percia, 2014, p. 54) que se niega a morir. Ha aprendido a sobrevivir en el corazón de quien lo niega, en la cúspide de la postmodernidad manifestada en la tecnología de lo virtual, y lo hace de formas inconscientes. Nos negamos rotundamente que esto pueda estar pasando. Se teoriza sobre el hombre postorgánico (Sibilia, 2013) y el cyborg (Haraway, 1995) y de cómo cada vez nos aislamos más por culpa de los dispositivos móviles, y a la vez hablamos de la sociedad del espectáculo, incluso hablamos de las infinitas posibilidades de la tecnología y de las formas de protegernos de ella. No obstante, nos recuerda Percia: “Nietzsche piensa la idea de sujeto como sublime autoengaño que hace pasar la sumisión por libertad” (Percia, 2014, p. 69).

Vemos como en la virtualidad cada vez se intenta representar más fielmente el mundo llamado real. Que los personajes de las películas, de los juegos, la calidad de la imagen sea lo

más “realista” posible. Tememos al día en que las máquinas piensen, imaginen y creen por sí mismas. Y, mientras tanto, insistimos en crear personajes, responder a la pregunta “¿quién soy yo” o al “¿qué estas pensando”. Es como si hubiésemos dado la vuelta en círculo encontrándonos en el mismo punto pero más asustados, las mismas ficciones, las mismas verdades. Insistimos en disciplinarnos, no caer en la “vergüenza” de usar mal la red, en conocer al sí mismo que tenemos que confesar.

Con todo esto, sigo viendo la virtualidad como una espacio vacío, como una potencia. En especial en los videojuegos en línea o los mundos virtuales. No pudiendo decirlo de otra manera ahora, el lugar donde se puede experimentar lo que a continuación transcribo, es la virtualidad:

No se trata de liberar a una joven cautiva ni de vencer gigantes. Tal vez se trate de probar vivir no siendo: desprendido de sí, de la colección de identidades. Quizás no tanto intentar como tentar: atraer la posibilidad [...] Sin tener que cargar con una identidad, ¿se acabarían las pesadillas? La vida, ¿se ofrecería como un sereno descanso? Si se pudiera vivir en la idea de que eso que llamamos yo tiene la espesura de un sueño y de que lo que atesoramos como identidad es un ensamble de ficciones, quizás pasaríamos por el dolor sin encallar en sufrimientos innecesarios y pasaríamos por el placer sin enredarnos en cálculos de propiedad. No perseveraríamos en la idea de ser, sino en la insistencia de estados pasajeros. (Percia, 2014, p. 90, 96)

Bibliografía

- Ceballos, D. (2011). Construcción de identidad en videojuegos en línea (Tesis de grado). Colombia: Universidad de San Buenaventura Cali. Recuperado de: http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/601/1/Construcci%C3%B3n_Identidad_L%C3%ADnea_Ceballos_2012.pdf
- Dexler, J. (2008), *Guitarra y vos*. Canción en Cara B. CD1.
- Haraway, D. (1995). “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”. En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reivindicación de la naturaleza*. España: Ediciones Cátedra S.A.
- Percia, M. (2014). *Sujeto fabulado I: notas*. 1ª Ed. Argentina: Ediciones La Cebra
- Sibilía, P. (2013). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.