

## El sujeto “en línea”: algunas reflexiones

---

Valeria Arredondo Ossandón

Psicóloga, Magíster en Psicología Social Universidad ARCIS – Universidad Autónoma de Barcelona, Directora Centro de Estudios en Infancia, Adolescencia y Familia, ONG Paicabi, Chile.

---

Cuando se analiza el fenómeno de la violencia de género entre adolescentes en el contexto “en línea”, surgen algunas particularidades que nos hacen cuestionar si se trata de un fenómeno distinto en su núcleo, o si posee complejidades y distinciones propias. La matriz comprensiva de la violencia de género desde la perspectiva relacional y simbólica hace referencia a la condición de que la expresión del acto de violencia cualquiera sea su tipo, no solo nos refiere al acto mismo, sino a los sujetos que lo sostienen, los cuales son performados en el propio acto, siendo constituidos por él, y también constituyentes de él (Fernandez, 2005).

Pero cuando profundizamos sobre esa premisa en relación a la violencia, podemos distinguir que esta se sostiene en algunas ideas básicas que implican la relación espacio -tiempo del acto, la continuidad del sujeto que habita la interacción violenta, un cierto nivel identitario presente en esa distinción de sujeto, incluso algún nivel de materialidad proyectada de ese acto, por mencionar algunos aspectos implicados. Cada uno de estos aspectos podría ser estudiado en específico, pero el presente análisis solo pretende ilustrar algunos de los bordes posibles en una reflexión siempre transitoria.

En primer lugar, la propia condición del contexto “en línea” donde se genera el acto de violencia plantea elementos críticos a considerar. Efectivamente la pregunta del carácter de “real/irreal” de este espacio es ya una interrogante compleja y quizás hasta anacrónica. Tal vez una pregunta más adecuada hoy sería sobre la relación entre en el contexto “en línea” y el contexto “fuera de línea”, para reconocer en cada uno su carácter de real, ya que ambos poseen materialidad y simbolismo, así como la posibilidad de significar, de reproducirse, etc. Las relaciones posibles son múltiples pero

no tan obvias. Es frecuente que los conflictos del contexto “en línea” se lean con coordenadas del contexto “fuera de línea”, obviando muchas de las particularidades e invisibilizando los lenguajes distintos de cada contexto.

La interacción que se realiza por redes sociales a través de textos, por juegos de roles en línea, por imágenes estáticas o videos que se comparten, etc., tienen la posibilidad de ser consideradas como nuevas formas de construcción de subjetividades (Villegas, 2013), pero subjetividades que no operan desde la idea del contexto “fuera de línea” que alude a la secuencialidad de la subjetividad, sino que suceden en paralelo, en forma simultánea, en distintos escenarios del contexto virtual, e incluso en una misma plataforma tecnológica pueden co- existir.

Un adolescente en el contexto “en línea” puede ser al mismo tiempo un deportista extremo, un monje budista, un artista plástico y un anarquista, ya sea en la misma plataforma en línea o en diferentes al mismo tiempo, en forma secuencial, alternada, complementaria, etc. Cada una de estas identidades o expresiones identitarias abre algunas posibilidades relacionales, y cierra otras posibilidades. Se configura con valores, sentidos de acción y hasta una historia vital “en línea” particular. La ductilidad de estas subjetividades se performa a partir de otras características del contexto “en línea”, como lo son el recurso temporal de inmediatez con el cual se opera en este contexto, y el alcance interaccional que implica. Con solo estos dos aspectos ya es posible distinguir algunas de las implicancias para la lectura y comprensión del acto de violencia en este espacio. Cuando una interacción se despliega en el contexto virtual y se valora como violenta, la pregunta sería quién realiza esta acción en el lugar de agente, quién la recibe desde el lugar de la víctima, quiénes son los testigos de esta acción y la audiencia posible y efectiva, y por supuesto el contenido y forma de la interacción. Solo así podríamos entender el carácter de lo ocurrido con profundidad.

Este ejercicio es difícil de realizar. La mayor parte de las veces que se identifica un acto de violencia “en línea” realizado por adolescentes y se pretende responder a él como comunidad, familia, escuela u otra instancia, se utilizan para este análisis los elementos de los cuales disponemos en el contexto “fuera de línea”: interacciones previas entre los implicados, características de personalidad identificadas y atribuidas al acto, y otros comportamientos para juzgar este evento. Esto tiene relevancia, ya que el agente que articula la acción “en línea” es distinguible como sujeto en el contexto “fuera de línea”, por lo cual ahí radica la búsqueda de la responsabilidad.

Pero en esta acción seguramente perdemos algunas de las condiciones de posibilidad del acto mismo de violencia que tienen que ver con las particularidades que lo configuran y que hace que tanto el acto mismo, como los implicados construyan un acto de carácter distinto en diversos matices.

El lugar del sujeto en el contexto virtual tiene bordes difuminados que son configurados desde las propias cualidades de este contexto, siendo de hecho esto considerado un elemento para su valoración positiva, especialmente por los adolescentes. La posibilidad de eliminar un sujeto virtual, crear otro, modificarlo, son solo algunos de los aspectos que ayudan a pensar en la interrogante en cuestión. Se trata así, de considerar que el sujeto no solo genera contenidos e interacciones particulares, sino que al mismo tiempo se genera a sí mismo en estas interacciones. Se configura como identidad, altamente mutable, altamente transitoria e intencionada. Habita la posibilidad de generar distintas identidades en co-existencia (Sarriera, 2013 en Guzmán, León y Vélez, 2015) que actúan como una especie de “ciberidentidad” que opera unificada y que configura a un sujeto desde este conjunto de interacciones, modificaciones o reestructuraciones que hace de sí, en multiformas que se suponen constantes y sólidas. Pero esta observación nos interpela cuando agregamos al análisis el carácter relacional de esta “ciberidentidad”. ¿Cómo se performan las interacciones en el contexto virtual desde estas particularidades? ¿Se podrán distinguir patrones interaccionales de sujetos virtuales?. ¿Se podrán tomar como análogos los procesos relacionales del mundo virtual y del contexto “fuera de línea”?

Si se considera en la configuración de la identidad el recurso de pertenencia grupal para dar cuenta de las implicancias relacionales que conlleva este análisis, podemos identificar algunos nudos críticos. Partiendo de la consideración de que cuando se es, se es para alguien, se es para otros, que en algún nivel comparten los códigos o referencias que posibilitan esa distinción de identidad y no otras.

Como señala Justo (2016)

*“podríamos decir que la identidad nos da un continente, y si hay un continente, necesariamente ha de haber un contenido. Además, permite dar respuesta a la pregunta de quiénes somos y permite también establecer una conexión espacio-temporal, un “tejido vital” propio, que en el que*

*pasado, presente y futuro se organizan dando sentido a nuestra existencia” ( p.112).*

En esta trama, el grupo posibilita ciertas configuraciones identitarias y otras no, distinguiendo modelos culturales para que esa identidad construida sea posible en ese marco de referencia. En este sentido, el desarrollo del “contexto en línea” a partir de la tecnología mediática podría entenderse como nuevos territorios para nuevas configuraciones de identidad, favoreciendo la emergencia de culturas por facetas o áreas de la vida cotidiana, creencias o posturas valóricas existenciales, prácticas del hacer, y del saber, entre miles de otras posibilidades. Pero ¿cómo se navega en esta complejidad?, ¿cómo se navega en el sentido de la constancia y permanencia de la identidad del contexto “fuera de línea”? Parece ser que estas tensiones hoy son reconocibles en los adolescentes, que transitan algunos con más fluidez que otros en este territorio mediático con múltiples trayectorias simultáneas e impercederas. Pareciera ser que la destreza de estos recorridos está justamente definida a partir de la comprensión de su impermanencia.

Si bien hoy se conoce que tanto lo producido en estos medios como las interacciones en el contexto “en línea” se encontrarían para siempre en algún lugar virtual, lo que da origen al concepto de la “huella o sombra digital” (Fisch, 2009), también es cierto que por el volumen de información, esta se hace inalcanzable para el sujeto común navegante digital, por lo cual la velocidad de la información disponible, así como su diversidad genera la percepción de impermanencia de este contexto.

Esta percepción es la que habita el sujeto en línea, en donde los actos específicos que ejecuta cobran esta cualidad, integrándose al devenir de acciones simultáneas cuya retroalimentación es tan inmediata como provisional, el lugar del grupo de referencia y sus coordenadas culturales también se difuminan en su acción. En este sentido, pudiese ser más dificultoso leer los códigos de los grupos desde el contexto “en línea”, toda vez que mutan, y se diversifican en recorridos difíciles de predecir para el sujeto entre más públicas sean sus producciones. Lo que se publica en un “meme”, puede ser tolerable e incluso un acierto en cuanto a las señales de aprobación; pero el mismo mensaje, expresado en un comentario a una noticia, puede conllevar múltiples reacciones de rechazo, porque el grupo audiencia es distinto, aunque en el contexto “fuera de línea” sea el mismo.

Esta posibilidad da cuenta del carácter particular del contexto “en línea” en términos relacionales, que se ha transformado en una “tecnología afectiva”. Es más complejo aun, cuando hay plataformas digitales que solo se fundamentan en la visibilidad de la publicación, sin definir el valor de la misma. En este caso, las cientos de reproducciones o vistas de un material son el valor en sí, es decir se traslada hacia el valor de ser público.

Lo anterior, es posible de analizar desde la necesidad de reconocimiento y visibilidad que son parte de la construcción de identidad en el contexto virtual. Se podría incluso entender desde los marcos tradicionales de la psicología del desarrollo en la etapa adolescente, pero parece que ese marco es insuficiente para resolver la complejidad de la tarea evolutiva en ese contexto “en línea”, en que el dato de visibilidad o reconocimiento de una producción, puede ser mutada, e incluso revertida por razones insospechadas para el adolescente, quien podría intentar resolverlo de múltiples maneras, más satisfactorias unas que otras, más dañinas unas que otras.

Es acá donde surge una de las cuestionantes críticas del adolescente actual, ya que el contexto virtual, si bien es fuente de muchas satisfacciones relacionales, también abundan en él las experiencias de desencuentros, ya que las relaciones pueden ser percibidas muy estables y por tanto seguras emocionalmente en algún momento, y en otros, cambian radicalmente. Hasta ahí esto es similar a lo que sucede en las relaciones fuera de línea, sin embargo la posibilidad que se adiciona es la de incluso desaparecer. Es decir no solo puede mutar la relación, sino que incluso desaparece el otro, con todo la historia relacional compartida en un instante. Esa es una de las posibilidades de cada sujeto virtual. No se trata así solo del conflicto relacional, sino de las coordenadas de pertenencia del sujeto que se ponen en juego en esta experiencia. Transitar por las relaciones sociales virtuales desde estas posibilidades pudiese implicar dimensiones emocionales y relacionales que sorteen estas vicisitudes y que permitan al sujeto distinguir las vivencias de ambos contextos como integradas, pero en efecto distintas. ¿Cómo se hace esto? ¿Cuáles son los límites de cada una de estas dimensiones? ¿Cuánto hoy sabemos de lo que puede proveer bienestar en el contexto virtual y de lo que puede ser dañino? ¿Cómo se definen esos códigos?.

Lo anterior tiene alcances en aspectos fundamentales de la construcción identitaria como lo es el estatus de lo público y privado. En cada contexto esta distinción es significada diferencialmente, quedando en evidencia que



lo expuesto y a veces leído como privado desde el contexto “fuera de línea”, para el sujeto “en línea” no lo es, pudiendo considerarlo un acto solo de visibilidad, valorizado en el contexto virtual como una manera confirmatoria de esta “ciberidentidad”. No obstante, tal vez una diferencia importante con el contexto no virtual, es que esta visibilidad es transitoria y muchas veces incluso anónima, es decir constituye una audiencia amorfa, en donde el valor de lo público se confirma en sí mismo. Y en este punto cabe preguntarse, si no es tan relevante la audiencia específica en esta visibilidad ¿serán para la “ciberidentidad” irrelevantes las audiencias específicas siempre?, ¿Habrá distinciones en la audiencia que son relevantes a veces?, ¿Cuándo no se llega a la audiencia esperada se cambia de audiencia o se cambia la “ciberidentidad”?

En el fenómeno de la violencia en línea es posible identificar el valor que se lo otorga a lo público en sí mismo. Pareciera ser que a veces el que ejerce este tipo de violencia se representa a la audiencia, en un ejercicio de aparente control que en efecto no posee. Los actos de violencia “fuera de línea” tienen su alcance proyectado en la red material de relaciones y vínculos sociales, con límites definidos temporal y espacialmente, pero un acto de este tipo “en línea” no posee dichos límites, aunque el sujeto virtual crea que los puede controlar e incluso definir él mismo. Siguiendo este análisis, la posibilidad de comprender los alcances de un acto virtual como el de violencia resulta una tarea poco probable de ser exitosa si agregamos el hecho de que el lenguaje virtual está saturado de fórmulas comerciales y algorítmicas (Fondevila, 2017) que aumentan la imprevisibilidad para el habitante común de este contexto.

En este sentido, la posibilidad de comprender este acto de la misma forma que lo comprenderíamos en el contexto no virtual parece no ser posible. Para esto, se necesitarían las coordenadas del propio contexto “en línea” desde donde el sujeto genera la acción violenta y sus efectos ese contexto. Podría pensarse incluso que a veces, el sujeto que ejerce violencia de este tipo, incluso puede estar usando las referencias del acto del contexto “fuera de línea”, debido a lo cual muchos de los alcances de la acción son equívocos en cualquier sentido, tanto si producen efectos nocivos, como si no los producen e incluso generan beneficios. Por ejemplo, es posible en redes sociales en línea que actos de ridiculización de otros, terminen generando una identidad pública valorada e incluso económicamente rentable, para el que fue inicialmente la víctima de ese acto.

Otro aspecto interesante es la temática del tiempo en las interacciones “en línea”. Para los adolescentes, puede ser particularmente interesante este contexto virtual, debido a la inmediatez de las reacciones y a su amplitud. No obstante, estas mismas características pueden constituirse en un escenario de sobre estimulación, que al sujeto no virtual a veces le puede ser difícil de procesar, pero que sin duda constituye un mundo rico de experiencias y saberes. El sujeto virtual se percibe ciudadano de esta aldea global, no sin el desafío inherente en la etapa de la adolescencia de tener que calibrar sus necesidades evolutivas identitarias, de pertenencia, reconocimiento y afectivas en esta amplitud. Al respecto Portillo y Hartza (1995, en Justo, 2016) señalan:

*“lo que en un principio se nos presentaba como una aldea global se puede acabar convirtiendo en archipiélago con millones de islas. Se puede viajar, pero hay demasiadas islas y tan diferentes entre sí que es difícil juntar gente suficiente para cambiar algo de importancia” (p.259)*

Tal vez en este punto convenga considerar que el sujeto virtual transita entre el abismo y dificultad de definirse en torno a estas condiciones del “contexto en línea” y a las múltiples posibilidades de este contexto, en que la presencia inmaterial es la condición básica de su ser. Pero también es posible pensar que hay una materialidad particular en este contexto que se sostiene a través de las imágenes construidas por cada sujeto de sí, y de su mundo, el que desee construir. La tecnología asociada a los filtros y correctores de imagen ayudan a esta tarea, permitiendo que el sujeto corrija o modifique todo lo que desee de sí. No solo produce lugares y actividades, sino que también se produce a sí mismo todas las veces que lo desee y en múltiples y variadas versiones. Lo límites son impensados.

Esta dimensión de la identidad digital es una de las más atractivas para el adolescente. Surgen preguntas en relación al efecto que pueda tener en el sujeto en el contexto “fuera de línea” cuando presenta un nivel de satisfacción en su imagen que difiere entre ambos contextos, cómo afectan las coherencias o disonancias entre ambos contextos. Por supuesto que el nivel de control de la propia imagen es un incentivo a permanecer en las interacciones “en línea”, por sobre incluso las de “fuera de línea” en que sin duda topan con el límite de la materialidad física de los cuerpos y sus formas.

Las implicancias de este aspecto en la construcción del sujeto y la identidad, pueden ser múltiples. La idea de poder construirse a imagen y semejanza de tu propio ideal, no solo es un acto de poder concreto, sino que genera la impresión ambivalente de ser el mismo y otro en esa construcción. Como señala Jean Baudrillard (2000, en Hernández y Hernández, 2009) "cuando la imagen ya no puede imaginar lo real porque ella misma lo es" (p.222), es posible que el sujeto transite hacia la virtualidad para construirse y constituirse como sujeto "en línea" forjando su o sus identidades en ese contexto que le provee posibilidades infinitas, en que el deseo y la meta son lo mismo, en que el ser y el parecer son de la misma sustancia, en que la gratificación y el malestar son tan efímeros que su diferencia puede llegar a ser imperceptible.

Al respecto Franco (2011) sintetiza los aspectos planteados en este análisis señalando:

*"Sujetos de la red: creación de una nueva subjetividad, que se conecta, desconecta, navega, surfea, googlea, se pierde y encuentra en recorridos rizomáticos, pierde consistencia junto con el mundo, y la vuelve a encontrar, fragmentaria y fugazmente, elusivamente. Lugar (¿?) de encuentros y pseudo encuentros; de realización de la omnipotencia de la psique: es decir, de un supuesto dominio de la realidad, de realización de lo ilimitado, de traslado mágico por países, paisajes, personas, saberes, goce sexual (¿pseudo goce, pseudo sexual?) garantizado"(p.4).*

## Referencias

---

- Fernández, C. (2005) *Violencia y agresiones: pinceladas para una nueva perspectiva psicosocial interaccionista*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/701-2014-02-18-violenciayagresiones.pdf>
- Fish, T. (2009). *My Digital Footprint A Two-sided Digital Business Model Where Your Privacy Will Be Someone else's Business!*. California: AMF Ventures.
- Fondevila, J.F. (2017) Algoritmos sobre el impacto de la comunicación en medios sociales: El estado de la cuestión. *Icono 14*, 15(1): 21-41.



- Franco, Y. (2011) La realidad de lo virtual o lo virtual de la realidad. *Revista El Psicoanalítico*, 6: 4-12.
- Guzmán, C, León, C. y Vélez, D. (2015) Construcción de identidad de los y las jóvenes en redes virtuales. *Revista Universidad Piloto de Colombia*. Recuperado de:  
[http://www.contextosrevista.com.co/Revista%2012/A2\\_lconstruccion%20de%20identidad%20de%20los%20y%20las%20jovenes%20en%20las%20redes%20virtuales.pdf](http://www.contextosrevista.com.co/Revista%2012/A2_lconstruccion%20de%20identidad%20de%20los%20y%20las%20jovenes%20en%20las%20redes%20virtuales.pdf)
- Hernández, M.y Hernández, D. (2009) La construcción de los sujetos virtuales en los juegos masivos en internet. *Revista Relaciones*, 30: 221-244.
- Justo, A. (2016) *Postmodernidad y adolescencia. Construcción de la identidad en el sujeto adolescente postmoderno*. Tesis para optar al título de Doctor Facultad dFilosofía. Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=123200>
- Lasen, A. (2009) Tecnologías afectivas: de como los telefonos moviles participan en la constitucion de subjetividades e identidades, en G. Casal de rey, I. Martinez de Albeniz y B.Tejerina, *Tecnologia, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento*. Leioa. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: 215-248.
- Villegas, E. (2013). El yo (sujeto) en el timeline (redes sociales). *Educación y Ciudad*, 25: 75-84.