

INVESTIGACIÓN

<http://doi.org/10.15198/seeci.2021.54.e639>

Recibido: 09/04/2020 --- Aceptado: 10/05/2020 --- Publicado: 12/04/2021

LAS REDES SOCIALES DIGITALES COMO ESPACIO PARA SER OTRO: UNA DISCUSIÓN TEÓRICA

DIGITAL SOCIAL NETWORKS AS A SPACE TO BE ANOTHER: A THEORETICAL DISCUSSION

 **Andrés Fernando Orozco Macias**¹ Universidad de Antioquia. Colombia.
andresorozco08@gmail.com

Cómo citar el artículo:

Orozco Macias, A. F. (2021). Las redes sociales digitales como espacio para ser otro: una discusión teórica. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 54, 1-17.
<http://doi.org/10.15198/seeci.2021.54.e639>

RESUMEN

La investigación analiza la aplicación de nuevos conceptos como *campo de sentido* de Marcus Gabriel (2019), *simulacro* de Jean Baudrillard (2010) y *positivización* Byung-Chul Han (2018^a) a las investigaciones relacionadas con la participación de los individuos en el espacio digital. La investigación pretende ampliar el abordaje teórico de estos temas más allá de análisis psicosociales pretendiendo una reflexión fenomenológica que permita indagar ¿Quién es el hombre frente a la pantalla? y ¿Cómo comprender su actuar y sus múltiples facetas en sus redes sociales digitales? Para anclar los conceptos, se hace un breve análisis tomando dos acontecimientos de usuarios suplantados en las redes sociales. Finalmente, se plantea la necesidad de que el estudio de los fenómenos de redes digitales se desliguen de áreas de estudio tradicionales que corresponden a otras reflexiones sociales, permitiendo pensar estas problemáticas desde nuevos conceptos que den una mirada más allá de la operatividad productiva de Internet y profundicen en el cambio antropológico que están generando a través de la positivización, lo espectacular y la modificación de la imagen y semejanza de lo que quisiera ver cada internauta de sí mismo.

PALABRAS CLAVES: Simulacro - Campos de Sentido - Positivización - Redes sociales – personalidad

¹ Estudiante de Doctorado Universidad de Antioquia, Magister en Estudios Políticos. Investigador del grupo Historia, Trabajo, Sociedad y Cultura vinculado a Colciencias y a la Universidad Nacional de Colombia.

ABSTRACT

The research analyzes the application of new concepts such as Marcus Gabriel's field of meaning (2019), Jean Baudrillard's simulation (2010) and Byung-Chul Han (2018^a) positivization to research related to the participation of individuals in the digital space. The research aims to expand the theoretical approach to these topics beyond psychosocial analysis, seeking a phenomenological reflection that allows us to inquire who is the man in front of the screen? And how to understand their actions and their multiple facets in their digital social networks? To anchor the concepts, a brief analysis is made taking two events of impersonated users on social networks. Finally, the need arises for the study of the phenomena of digital networks to be separated from traditional areas of study that correspond to other social reflections, allowing these problems to be thought from new concepts that take a look beyond the productive operation of the Internet and delve into the anthropological change that they are generating through positivization, the spectacular and the modification of the image and similarity of what each Internet user would like to see of himself.

KEYWORDS: Simulacrum - Field Sense - Positivization - Social Network - Personality

AS REDES SOCIAIS DIGITAIS COMO ESPAÇO PARA SER OUTRO: UMA DISCUSSÃO TEÓRICA

Resumo

A pesquisa analisa a aplicação de novos conceitos como o *campo do sentido* de Marcus Gabriel (2019), a *simulação* de Jean Baudrillard (2010) e a positividade de Byung-Chul Han (2018^a) nas pesquisas relacionadas com a participação dos indivíduos no espaço digital. A pesquisa pretende expandir a abordagem teórica destes temas além da análise psicossocial pretendendo uma reflexão fenomenológica que permita investigar: Quem é o homem na frente da tela? e Como compreender sua ação e suas múltiplas facetas nas suas redes sociais digitais? Para ancorar os conceitos, se faz uma breve análise tomando os acontecimentos de usuários suplantados nas redes sociais. Finalmente, surge a necessidade de que o estudo dos fenômenos das redes digitais se desliguem das áreas de estudo tradicionais que correspondem a outras reflexões sociais, permitam um olhar além da operatividade produtiva da Internet e aprofundem as mudanças no campo antropológico que estão sendo geradas através da positividade, o espetacular e a modificação da imagem e semelhança do que cada internauta quer ver sobre si mesmo.

Palavras Chaves: Simulação, Campos da Sensação, Positividade, Redes sociais, personalidade

1. INTRODUCCIÓN

Las redes sociales que operan en Internet son objeto de estudio de múltiples disciplinas que van desde las ciencias informáticas, pasando por los estudios en

comunicación hasta la sociología y la psicología, cada una de estas disciplinas desde sus perspectivas doctrinarias adaptan sus conceptos y fuerzan modelos interpretativos que responden a las necesidades de cada una de estas y no de un reciente fenómeno de conocimiento.

En esta investigación teórica, se han tomado varios conceptos filosóficos que se consideran de vanguardia para responder: ¿Quiénes somos en las redes sociales digitales? ¿Somos los mismos que en la práctica social cotidiana o solo un proyecto personal diferente? El antecedente anterior permitió asumir tres filósofos: Gabriel (2019), Baudrillard (2010) y Han (2018^a), con los conceptos de *Campo de Sentido*, *Simulacro* y *Positivización*, que se asumen como la posibilidad teórica a los fenómenos y actuaciones de los individuos en las redes sociales digitales.

Para comprender de una manera más óptima la operación de estos conceptos aplicados a la práctica investigativa en redes digitales y la actuación de las personas en ellas, se tomaron dos referentes que fueron noticia en Canadá y en los Estados Unidos, a partir de allí, se proyectó comprender el modo en que las imágenes impactan los procesos de comportamiento de estas redes. El primer referente pertenece al modelo *Luka Magnotta* que creó cientos de perfiles falsos en redes sociales con supuestos admiradores, asesinó animales y descuartizó a una persona grabando los sucesos y subiéndolos a sus redes para obtener atención; el segundo caso pertenece al infante de marina *Daniel Anonsen*, del cual usaron gran cantidad de sus imágenes para crear perfiles falsos y engañar mujeres como el caso de la estadounidense *Renee Holland*.

Lo anterior no pretende convertir esos referentes en casos de estudio, sino, ejemplificar casos extremos en los que la estética y los prototipos de belleza a través de imágenes modificadas concretaron unas formas de actuación que en este espacio se denominó *campos de sentido* (Gabriel, 2017), son puntos de partida para analizar la forma como los sujetos utilizan este espacio no solo para obtener beneficios, sino, para nutrir sus significados personales y construir otras miradas de su realidad personal. En consecuencia, por ello se usa el concepto de *simulacro* de Jean Baudrillard (2010) para sostener la explicación del modo como el sujeto asume ser otro en la red digital optimizando y haciendo más positiva su personalidad (Han, 2018^a) y sus imágenes mientras interactúa en Internet.

2. OBJETIVO

Analizar desde la perspectiva teórica de Marcus Gabriel, Jean Baudrillard y Byung-Chul Han, los conceptos de *Campo de Sentido*, *Simulacro* y *Positivización* como herramientas conceptuales para indagar cómo los individuos asumen formas de ser *otro* (o asumir comportamientos diferentes) en las redes sociales digitales.

3. METODOLOGÍA

Pretende la investigación desde una perspectiva cualitativa analizar la posibilidad teórica de aplicar los conceptos mencionados anteriormente, como herramientas

teóricas para indagar las relaciones sociales a través de los medios digitales y el uso de imágenes como punto de partida de estas.

Para el desarrollo se estableció el análisis previo de cada uno de los conceptos propuestos y su interacción en los diferentes estudios de casos relacionados con perfiles de redes sociales, se tomaron dos acontecimientos que no se usaron como casos de estudio, si no como referentes ejemplares para el examen conceptual y sobre todo para demostrar como en la aparente diversidad de los hechos presentados en los dos referentes, terminan incorporando la imagen como punto de partida para poder actuar en red de acuerdo a los *simulacros* que cada uno de los autores de estos perfiles quería proyectar a su círculo de contactos.

El primer referente de análisis es los acontecimientos sucedidos con el modelo canadiense *Luka Magnotta* y el uso de su imagen para la creación de decenas de perfiles falsos para hacer creer a sus seguidores de ser un modelo reconocido, es decir, la necesidad de una profunda atención para la actuación posterior del asesinato de animales y de una persona que descuartizó, grabó y posteriormente subió a las redes sociales.

El segundo acontecimiento es referente al uso de las fotografías del infante de marina de los Estados Unidos *Daniel Anonsen* para la creación de cientos de perfiles falsos entre ellos el que conoció la señora Renee Holland, al cual le despositó dinero y donde el autor del perfil falso simuló una historia en la que se encontraba en Afganistán. Al final Holland se enteró de que solo era una imagen, nadie real, no existía.

Para el desarrollo analítico de los conceptos, y ambos ejemplos, ilustramos el siguiente esquema:

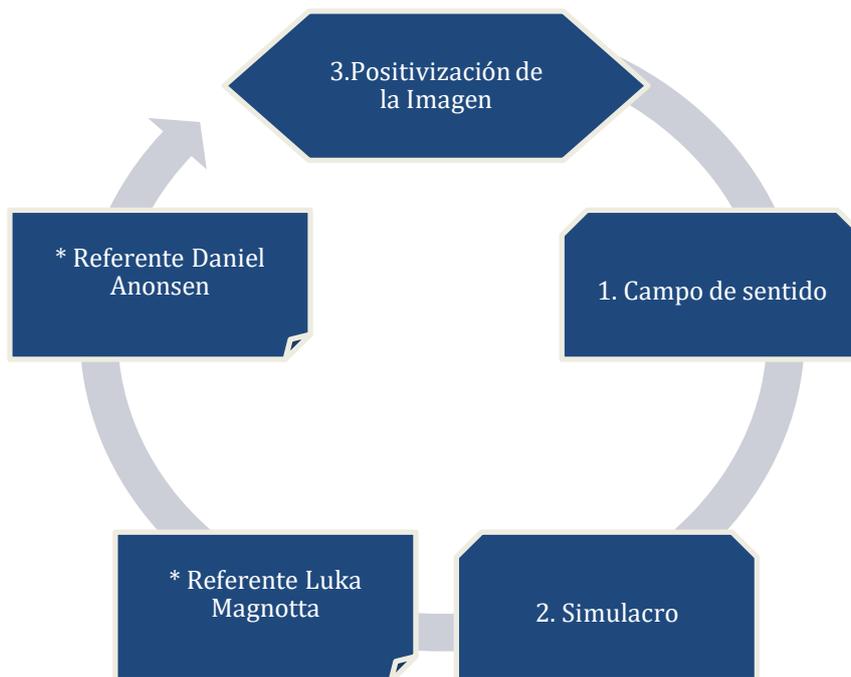


Figura 1 *Análisis del proceso metodológico conceptual para comprender la aplicación de los conceptos a las investigaciones. El esquema introduce un círculo en el que los dos casos inician con el propósito de positivizar su imagen y desligarse de su realidad, creando allí un campo de significado con sus interacciones a través de simulacros de personalidad que le permitan interactuar.*

El esquema expresa de manera simple el circuito de la imagen en redes sociales por parte de los internautas, no solo en los casos de los perfiles falsos, si no de cualquier perfil, todos tienen una característica central y es que su inicio está desligado del mundo offline, buscando en las redes sociales positivizar y resaltar todo aquello que no logran en la cotidianidad del mundo no digital.

En el esquema se visualizan los tres conceptos en el mismo orden analítico en el que se desarrollan, primero se establece la necesidad de un *campo de sentido* como el área en que determinados objetos aparecen de una manera diferenciada y los individuos a partir de allí se hacen abstracciones y valoraciones de ellas (Gabriel, 2019), después, cuando clarifican esas valoraciones a partir de la abstracción modifican ciertas formas de esa idea que no les agrada y proyectan la que les gustaría, asumiendo la modificación de la realidad y haciéndola posible en el medio digital incluso a niveles extremos como los casos de Magnotta y el uso de imágenes de Anonsen.

Finalmente, cuando los perfiles falsos o personales operan en la red se inicia el proceso de positivizar la imagen, de obtener beneficios y la mayoría de "Me gusta" posibles, en consecuencia, la finalidad será encontrar la funcionalidad concordante de los tres conceptos para establecer un marco teórico amplio como espacio orientador en las investigaciones.

4. DISCUSIÓN TEÓRICA

Parece que el ser humano ha estado acompañado continuamente por otro ser interior al cual debe darle vida en una misma corporeidad, las culturas precolombinas en Colombia en territorio de San Agustín en el Huila identificaron una figura conocida como el *Doble yo*, dos caras en un mismo cuerpo que representan la multiplicidad de emociones, una cara felina se impone sobre la de un hombre, quizás en representación de un animal que los posee o las múltiples personalidades que tenían los indígenas en sus ámbitos sociales. A diferencia de la Europa de los siglos XV y XVII, señaló ese doble yo como posesión de un cuerpo maligno que se alberga en el individuo. Como argumenta Scull (2019):

En los siglos XVI y XVII, tanto las personas educadas como los que no lo estaban creían que Satanás actuaba en la vida cotidiana y que el mundo estaba lleno de espíritus y fantasmas; creencias cuyo fundamento defendían en la sagrada escritura y en la evidencia que sus ojos veían. En su mundo la muerte era omnipresente, pero también lo era Satanás. (p. 90)

Para aquel momento, tanto la muerte como Satanás eran tan reales y activos que siempre fue la respuesta evidente a cualquier cambio en los comportamientos socialmente aceptados, la idea de resaltar que en ese sujeto no adaptado socialmente habitaba otro que le impedía adaptarse al sentido común de su época. Se estableció una especie de *racionalismo* cristiano para responder a lo no apto.

Para el cristianismo lo que fue posesión demoniaca en un mismo cuerpo, para la literatura con un destacado exponente como Edgar Allan Poe, la doble personalidad hace parte de dos sujetos exponencialmente surgidos de la nada que terminan siendo *un igual*, es decir, dos pensamientos, dos formas de ser que se encuentran en un mismo espacio, en el cuento de *William Wilson* dio a conocer dos cuerpos emocional y físicamente iguales conviviendo ambos en diversos espacios, ninguno podía escapar del otro, eran la misma forma pero a su vez su peor oposición, el uno negaba lo que el otro nunca quiso ser o siempre quiso ser, es decir, una dualidad en un mismo cuerpo; relata Poe (2019):

Quizás fuera este último rasgo en la conducta de Wilson, junto con nuestros nombres idénticos y la simple coincidencia de haber ingresado el mismo día en la escuela lo que, entre los alumnos de los cursos superiores, dio pábulo a la idea de que éramos hermanos. [...] tal vez parezca extraño que, pese a la continua ansiedad que me causaban la rivalidad de Wilson y su intolerable espíritu de contradicción, de alguna manera no podía resolverme a odiarlo... (p. 8)

Solo pueden vivir ambas personalidades que parecen ser la misma en un desafío constante, en cada parte del relato de Poe parece referirse mas a sí mismo y sus constantes disrupciones internas, lucha que los llevó a la muerte clavándole un cuchillo a su doble. Al final del cuento declara: "Has vencido, y me entrego. Pero tú estás muerto desde ahora...muerto para el mundo, para el cielo y para la esperanza. ¡En mí existías... y al matarme, ve en esta imagen, que es la tuya, cómo te has asesinado a ti mismo!" (Poe, 2019, p. 21). Poe retrata ese doble opositor y

fantasmagórico que aplica sin duda a la figura del *Doppelgänger* en la literatura, una figura del doble que se presenta y se opone, que es simulacro de si misma en diferentes lugares, por ejemplo, el corto cuento de Evelio Rosero titulado Miedo:

Una vez llamó a su casa, por teléfono, y se contestó él mismo. No pudo creerlo, y colgó. Volvió a intentarlo y nuevamente volvió a escuchar su propia voz, respondiendo. Entonces tuvo el coraje de preguntar por él mismo y su propia voz le dijo que no siguiera insistiendo porque él mismo nunca más iba a volver. “Con quién hablo”, preguntó, por fin, y escuchó, anonadado, lo que nunca debió oír. ¿Qué escuchó? Nadie lo sabe, pero debió ser algo terrible porque él no pudo controlar la carcajada creciente, asfixiándolo. Al día siguiente los periódicos no registraron la noticia, cosa lamentable si se tiene en cuenta que todo periodismo de verdad consiste en ir más allá de lo aparente, hasta la verdad total, y más si el hecho tiene que ver acaso con un problema de orden metafísico en la compañía de teléfonos. Usted mismo podría indagar la realidad de este suceso, exponiéndose —eso sí, por su propio riesgo— a que todos los teléfonos se confabulen una tarde contra usted y lo silencien, definitivamente (1988, p. 11).

El autor quiere confrontar al sujeto mismo del relato, es como si una simulación asumiera su propia forma de ser dejándolo sin autenticidad, tomando su propia voz y sus propias reacciones ante la bocina telefónica, haciendo que el que estaba al otro lado de la línea le robara su ser sin darse cuenta, ahora ¿Qué será de él? ¿Le tocará simular otra forma de ser? ¿Construir nuevos espacios de sentido para si mismo y olvidarse de lo que era antes de escucharse a si mismo? En consecuencias ser un simulacro de el mismo, o por lo menos de lo que cree ser.

4.1. Miradas investigativas sobre la personalidad en redes sociales digitales

Uno de los temas centrales en las investigaciones de redes sociales digitales y la construcción de la personalidad, se aborda especialmente en dos parámetros: el primero tiene que ver con la construcción de vínculos sociales a partir del enlace entre redes, y el segundo, la construcción de una especie de disociación que enmascara el cibernauta para ser lo que socialmente en el mundo offline no le es permitido, es decir, un tema psiquiátrico: La múltiple personalidad.

En el primer tipo de análisis, se ofrece una perspectiva en la que se aborda las redes sociales como espacios de apoyo socio-emocional e incluso de apoyo mutuo en la construcción social e individual (Fernandez, 2005), incorporando miradas socio-economicas y el espacio de redes como una ventana efectiva para la solidaridad (Rosas, 2000).

Dentro de este mismo segmento se validan las miradas de Internet y la libertad de expresión o el libre desarrollo de la personalidad, es decir, dando el reconocimiento a los individuos como seres transparentes para ser lo que son en Internet (Arrieta, 2020), entre estos aspectos se prioriza el desarrollo de la “identidad [como] un aspecto esencial en el desarrollo de los adolescentes y su construcción finaliza con la

configuración de una personalidad sólida y estable en el tiempo[...] Los medios digitales generan múltiples nuevos contextos para expresar y explorar aspectos de la identidad. Los individuos actúan en distintos espacios, creando diversas identidades que van cambiando a muy rápida velocidad y que pueden generar experiencias interpersonales e intrapersonales enriquecedoras o destructivas” (Arab y Díaz, 2014, p. 8).

En este mismo ámbito de la libertad de expresión, libre desarrollo de la personalidad e identidad, también es fundamental la idea de construcción de género, o identidad de género, la posibilidad de que los sujetos encuentren en la red la manera de expresar sus tendencias sexuales, estereotipos de género y sus formas alternativas de socialización (Renau, Xavier Carbonell y Oberst, 2012); (Oberst; Chamarro; Renau, 2016); (Puerta-Cortés; Carbonell, 2014). Los autores citados hasta aquí dan camino al otro segmento que corresponde a los cambios de personalidad cuando se asume un perfil digital.

El espacio de la red social digital ha permitido proyecciones de personalidad o lo que las investigaciones científicas psiquiátricas conocen como trastorno de personalidad, el DSM V lo define como un “patrón perdurable de experiencia interna y comportamiento que se desvía notablemente de las expectativas de la cultura del individuo”, al punto de que las investigaciones que asumen la relación entre redes social y personalidad lo ven desde dos perspectivas: las adicciones y las alteraciones de personalidad, como sustenta Illescas Ramos (2014):

Como sucede también en la adicción a sustancias químicas, la personalidad es un factor importante para desarrollar la dependencia, ya que, los sujetos con ciertos rasgos o trastornos de personalidad inestables no encuentran medios o soluciones ante los factores estresantes internos o externos como lo haría una persona con una personalidad equilibrada.

Los usuarios a las redes sociales que llegan a presentar adicción, dejan de dormir por estar conectados, todo el tiempo buscan recibir reforzadores positivos (likes, comentarios, etiquetas, etc.) y en caso de no recibirlos presentan ansiedad e irritabilidad, también pueden descuidar su vida social, familiar y escolar (p. 32).

La autora destaca como los factores sociales de la personalidad encuentran en estas redes lugares para el reconocimiento social, convirtiéndose en un espacio para reforzar la positividad de la personalidad que quizás en el ámbito social haya sido negada constantemente, es decir, en términos de Byung-Chul Han (2018^a) la red social permite un espacio para la positivización de la personalidad, sus aspiraciones y sus *realidades*.

Algunos estudios enfocan la red social particular (sea Instagram, Facebook, etc) como base en la influencia de la personalidad de los sujetos que va desde el tipo de imágenes que publican hasta la cantidad de seguidores como indicador de tipos de personalidades, el *Me Gusta* de la imagen se convierte en una ganancia adictiva a ser superado en cada nueva imagen, pero lo más destacado de esto es que incluso se

pueden asumir nuevas personalidades con imágenes que no le pertenecen o que se modifican al extremo (Casado Y Carbonell, 2018); (Gomez, 2012).

Lo que se puede definir en estas investigaciones, es que son múltiples las formas y los conceptos para comprender el actuar de los individuos en las redes sociales digitales sin lograr desarrollarlo como un fenómeno de estudios particular, no concentran conceptos que logren englobar una explicación concreta acerca del actuar de los individuos en las redes sociales, las primeras se abordan desde perspectivas del trabajo social y las ciencias políticas, y en las últimas, se acude al espacio de la psicología y la psiquiatría proyectándole al actuar en las redes sociales características sintomáticas de estas disciplinas para explicar un evento que merece una reflexión fenomenológica y antropológica: ¿Quién es el hombre cuando esta en la red?

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

5.1. Análisis de conceptos

En este espacio se pone de referencia dos acontecimientos sucedidos en Facebook que fueron anunciados en la prensa de Canadá y los Estados Unidos. Desde este punto de partida se ilustró el análisis teórico sobre los conceptos de *simulacro* y *positivización* de la imagen de Baudrillard (2009) y Han (2018^a) respectivamente, permitiendo un cruce analítico con Marcus Gabriel y el conceptos de *campos de sentidos*.

Los dos casos fueron los siguientes:

Referente 1: Luka Rocco Magnotta

Ansioso por la fama, comenzó asesinando gatos y perros, filmándolo para después difundirlos en Facebook. Meses después filmó como descuartizaba a un hombre de 33 años que también difundió por estos medios sociales.

En variadas ocasiones se presentó como modelo a diferentes concursos de la televisión canadiense pero nunca fue aceptado, tras de eso creó miles de perfiles falsos haciéndolos pasar por *Fanspage* para vanagloriar sus propios montajes fotográficos, desde estos mismo subía los videos violentos que después negaba ante aquellos que lo seguían, una confrontación de personalidad múltiple para buscar la fama y el reconocimiento de él mismo por cualquier medio y de cualquier forma.²

² Se recomienda al lector ampliar la referencia del caso Magnotta para comprender mejor su incorporación en el análisis. Se propone este referente de prensa: "Un asesino en Internet. Luka Magnotta: Cómo esta hoy el descuartizador canadiense que publicaba los videos de sus crímenes en Internet". *Enlace:* https://www.clarin.com/viste/luka-magnotta-hoy-descuartizador-canadiense-publicaba-videos-crimenes-internet_0_BVYTL4wc.html [Recuperado 6 de marzo 2020].

Referente 2: Anonsen y Holland

El 31 de julio del 2019, The New York Time publicaba una noticia que titulaba “*Los estafadores que se hacen pasar por militares en Facebook*”, en el se narraba entre muchos casos el del Infante de Marina Daniel Anonsen, gran parte de sus fotos se encontraban en una decena de perfiles falsos que se usaban para conseguir mujeres e incluso beneficios económicos. La señora Renee Holland que envió más de 5000 dólares a un supuesto hombre que conoció en Facebook y que portaba la foto de Anonsen en su perfil, le dijo que pronto regresaría de Afganistán para verse en el aeropuerto de Filadelfia, mientras lo esperaba el numero de vuelo en la pantalla que ni siquiera aparecía, en aquel momento Renee Holland se dio cuenta que todo fue una mentira.³

Aunque ambos casos se repiten constantemente en diferentes redes sociales, lo que permite estimar estos dos referentes para el análisis teórico, es que ambos huyen de una realidad evidente y sobre todo sobrepasan los límites de los patrones de socialización para obtener algo básico: El reconocimiento por medio de la suplantación y el simulacro de ser lo que no se es, dos versiones en un mismo espacio: El espacio digital. Como sustenta Le Breton (2017):

Se puede desaparecer mediante el desecamiento, la puesta en suspenso de si mismo, pero tambien fragmentandose como en los casos de personalidades multiples, que han aparecido estos ultimos años, por ejemplo, en los Estados Unidos: Hombres o mujeres que adoptan sin saberlo varias identidades, las cuales coexisten incluso sin llegar a conocerse y poseen biografías diferenciadas. El individuo ignora hallarse en el escenario donde está actuando; esta disociado, alberga dos o más personalidades distintas que se apropian por turnos de su persona y la dominan (p. 67).

La disociación tiene como punto de partida la desconexión con la realidad material del individuo. Con esto se puede entender especialmente la falta de continuidad de las relaciones comúnmente establecidas entre sujetos y objetos, es decir se interrumpe ese acontecer para imaginarse otro y a partir de eso sumarse una personalidad que le permitirá actuar a través de la pantalla. A este nivel, reflexiones como las de Markus Gabriel se cuestionan si “la pregunta acerca de si la realidad es tan solo una especie de ilusión gigante, un simple sueño, [que] ha dejado profundas huellas en la historia del espíritu de la humanidad”. Más adelante reitera nuevamente: “¿por qué seguimos confiando en la realidad tal como se nos aparece y en el mundo en el que parece que vivimos?” (pp. 43-45).

³ Se recomienda al lector ampliar la referencia del caso Magnotta para comprender mejor su incorporación en el análisis. Se propone este referente de prensa: “Los estafadores que se hacen pasar por militares en Facebook”. *Enlace:* <https://www.nytimes.com/es/2019/07/31/espanol/facebook-perfiles-falsos-militares.html> [Recuperado 6 de marzo 2020]

Lo que hace Gabriel no es profundizar una crisis psiquiátrica o psicológica como lo hace Le Breton (2017), sino que cuestiona la realidad misma como base de la disociación del individuo ante sus propias vivencias, pero, ¿por qué la realidad como base del problema? El mundo como base de la realidad es la totalidad de las realidades, no de las cosas que la componen, pueden haber cosas pero no realidades:

No hay mundo sin realidades. Ni siquiera hay una nada sin que haya la realidad de que no existe nada. Si no hay nada para comer, ésta es una realidad, en ciertas circunstancias bastante frustrante. No existe la nada. Siempre es el caso de algo, siempre hay algo verdadero sobre algo. Nada ni nadie puede escapar a las realidades (Gabriel, 2019, p. 43).

Muchos supuestos ámbitos de objetos reales prueban ser ilusiones, proyecciones humanas, como en muchos espacios lo propone el constructivismo del que van emanando categorías sobre lo que *debería* ser la realidad y en específico lo que debería ser la realidad de cada individuo, que construye una especie de *alucinación colectiva*, podría comprenderse esto como lo pensó Guy Debord cuando menciona que "el espectáculo se muestra a la vez como la sociedad misma, como una parte de la sociedad y como un instrumento de unificación" (Debord, 2015, p. 38), por eso muchos la rechazan o la ignoran porque no le es útil a sus propósitos personales y buscan otras maneras de construir su propia realidad espectacular.

Ante esto Gabriel (2019) sostiene que "El mundo no es ni la totalidad de las cosas, ni la totalidad de los hechos, sino aquel ámbito en el que acaecen todos los ámbitos que existen". Éste ha sido un fenómeno que las redes sociales digitales y todo Internet aprovechó al máximo, por ello el pensamiento de Gabriel (2019) termina siendo crucial para entender las múltiples actuaciones de los sujetos en los medios sociales digitales, a través, de lo que denomina como *campos de sentido*:

son ámbitos en los que algo, ciertos objetos, aparecen de cierta manera. Ciertamente se abstrae en ámbitos de objetos y, sobre todo, en cantidades. Dos campos de sentido pueden referirse a los mismos objetos, que aparecen en ambos campos de sentido, pero de manera diferente (p. 77).

Lo que en síntesis quiere Gabriel, es que la existencia, los objetos o las realidades no pueden estar fuera de los *campos de sentido*, todo lo que existe florece allí. Infinitas cosas aparecen sin que nadie jamás lo haya notado, porque se sumerge y evade la generalidad de esa realidad impuesta, por ello el individuo puede encontrar en lo virtual-digital un escape para elaborar sus *campos de sentido* como una simulación para ser lo que en el mundo offline no se le permite.

El concepto de Simulacro

Si la realidad por su orden social niega determinadas formas de relacionarse, el espacio digital permite el establecimiento de simulacros para asumir lo que en el mundo offline no se permite ni cultural, ni política, ni económicamente. Para Baudrillard el debate con lo real se altera y termina siendo hiperreal pues pertenece a aquello que no tiene continuidad, por ejemplo, usar una foto de perfil falsa no le

permite al individuo continuar con esa realidad fuera de la pantalla, intenta hacer coincidir lo real que sería la foto de su modelo ideal de simulación con su realidad fáctica, es decir, una realidad no excluye la otra, solo se viven en *campos de sentidos* diferentes. Como sostiene el mismo Baudrillard (1977):

No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse —tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte, o, mejor, de resurrección anticipada que no concede posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte (p.12)

El simulacro nace desde la necesidad de imitación, pero no logra cubrir la totalidad de lo que es, fingir, o disimular, deja intacto el principio de realidad o por lo menos eso pretende, solo la enmascara para generar otros *campos de sentidos* sobre un mismo objeto como sería una fotografía, que demuestra el poder letal de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo (Baudrillard, 1977), siempre que se les cambie de campo de sentido, por ejemplo, en el uso de la fotografía de Daniel Anonsen en las diferentes imágenes de perfiles falsos que quieren conservar la figura física que se representa en la imagen, pero el autor que la usa para hacerse pasar por él no le interesa asumir su personalidad, si no poner su propia personalidad en una imagen simulada de su gusto y proyección: asume un doble.

Ese doble que desde la perspectiva de Baudrillard (1977) se llama *simulación*, enmascara y desnaturaliza una realidad profunda del objeto, es decir, la expropia de su campo de sentido originario para otorgarle otro y vincular a nuevos amigos virtuales en esa proyección, no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro (Baudrillard, 1977).

En el caso de Luka Magnotta desvirtuó su propia imagen para crear perfiles falsos de supuestos seguidores que admiraban su carrera como modelo, se usó como simulacro para ampliar su *campo de sentido* y asumió los múltiples papeles que exigía cada uno de los perfiles creados, él no trató nunca de confundirse con su realidad social (que en variadas ocasiones le negó ser modelo), sino de producir un simulacro en cada uno, con plena conciencia del artificio y toda esta cadena de invenciones que le negaron la posibilidad de construir un pasado con algo que no se es.

Uno de los principales problemas en los perfiles como los de Luka Magnotta o el caso de Anonsen, es que ambos están desprovistos de un origen, un fin, un pasado y un futuro, una cadena de causas y efectos, una continuidad y una racionalidad, solo pueden generar *campos de sentidos* y realidades en el espacio digital. El mundo y su doble no pueden ocupar el mismo espacio, porque el doble es un perfecto sustituto artificial y virtual del mundo, el conflicto entre ellos es inevitable (Baudrillard, 2010).

Positivización de la imagen

En las luchas ideológicas de la Guerra Fría tenían algo claro tanto los Soviéticos como los nacientes neoliberales norteamericanos: Un Mundo Mejor. Ese *mundo mejor* lo consolidó el capitalismo norteamericano con un ingrediente esencial: lo estético, el decorado, los prototipos de moda y belleza. Como lo aterriza Lipovetsky y Serroy (2015):

La época hipermoderna surge una nueva era estética, una sociedad super estética, un imperio en el que los soles del arte no se ponen nunca. Los imperativos del estilo, la belleza, del espectáculo han adquirido tal importancia en los mercados de consumo, han transformado hasta tal punto la elaboración de objetos y servicios, las formas de comunicación, la distribución y el consumo que es difícil no reconocer el advenimiento de un auténtico «modo de producción estético que ha alcanzado ya la madurez» (p. 32).

La artificialidad de la virtualidad conlleva construir espacios completamente positivos, espacios de bellezas que arranquen a los sujetos de su realidad física y material para seguir prototipos establecidos, relacionados con ideales que se proponen ser positivos y que en consecuencias se consideran moralmente buenos. La belleza y lo bueno están íntimamente relacionados con el mercado.

Pero en este aspecto de la positivización, Byung-Chul Han (2018^a) abre una perspectiva fundamental para comprender el funcionamiento simulador y evasor de la realidad con que operan millones de perfiles en las redes sociales, Han desde el ámbito de lo que él llama la sociedad del rendimiento expresa coherentemente la necesidad de la positivización para el mundo de hoy:

La sociedad del siglo XXI ya no es disciplinaria, sino una sociedad del rendimiento [...] Con el fin de aumentar la productividad se sustituye el paradigma disciplinario por el del rendimiento, por el esquema positivo del poder hacer, pues a partir de un nivel determinado de producción, la negatividad de la prohibición tiene un efecto bloqueante e impide un crecimiento ulterior. La positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber. (Han, 2018a, pp. 25-27)

Lo que expresa Han es que esta nueva positividad obliga al individuo a ser eficiente, no le propone a él mismo una enemistad, si no la posibilidad de autopresionarse en una sociedad pacífica y permisiva para ser competente. El individuo debe violentarse a sí mismo de manera neuronal para evitar una violencia exterior mayor, que no solo equipara la coerción física, sino, también, la eliminación de círculos sociales por no equipararse a ser mejor. De allí Han concluye de manera consecuente que la positivización constante de sí mismo, lo lleva a excederse en trabajo, en estética, en producción agudizando su propia vida y convirtiéndose en un auto-explotado, "el explotador es al mismo tiempo el explotado" (Han, 2018^a, p. 31), dos figuras en un mismo cuerpo.

La desaparición de un poder visible es la característica fundamental de nuestra época según Han, ya no es al gran soberano al que se dirigen los hombres, sino a

múltiples aparatos burocráticos que dispersan el poder y no dan respuesta alguna, por consecuencia el individuo termina auto-culpándose y auto-exigiéndose de lo que antes era social, para ello, positivizarse así mismo y hacerse más eficiente, evitará su autoculpa.

En todos los ámbitos el individuo busca la optimización de si mismo, y su imagen no es una excepción. En un mundo con escasa realidad y abundante permisividad, el individuo debe asumir el simulacro de ser lo que debe ser en cada sector productivo, por ejemplo, en su currículum pondrá la foto más atractiva y simulada de ser feliz, no debe expresar su precariedad o fracaso, al contrario, debe mostrarse competente y activo: optimizado.

La crítica de Han es determinante para lograr el análisis conceptual de *campos de sentido, Simulacro y positivización*. En primera instancia refiriéndose a las redes sociales digitales, reconoce que por gracia de ellas ya no somos simples consumidores pasivos de información, sino, que somos activos productores con la intencionalidad de positivizarnos en estas, aclarando que “los modelos actuales carecen de valores interiores. [Y] Se distinguen sobre todo por cualidades externas” (Han, 2018b, p. 18). Esto permite ser comprensible tanto por el caso 1 de Luka Roco Magnotta como el caso 2 con las fotos de Daniel Anonsen para perfiles falsos, ninguna expone valores sociales equiparables en sus acciones de redes sociales, si no la simple imagen publicitaria de lo estético, perfiles con nombre e imágenes pero sin interioridad. Como sostiene nuevamente Han:

El *homo digitalis* es cualquier cosa menos nadie. [...] por lo regular tiene un perfil y trabaja insesantemente para optimizarlo. En lugar de ser *nadie*, es un *alguien penetrante*, que se expone y solicita atención. [...] Ciertamente, el *homo digitalis* se presenta con frecuencia de manera anonima, pero no es ningun *nadie*, sino que es un alguien, a saber, un *alguien anónimo*. (Han, 2018b, p. 28).

Es decir, existe cuando se hace visible y se incorpora en un campo de sentido, dado por él mismo y por el sentido que otros le otorgan en sus campos propios. En el caso de Renee Holland y la falsa imagen de Anonsen en el perfil, reitera una simultaneidad de sentido para ambos; Holland lo incorpora como la posibilidad de alguien, que físicamente es atractivo y con quien puede entablar posibles relaciones a través de ese gusto. Por su parte, en el caso del perfil falso con la fotografía de Anonsen, el autor del perfil se suma a una evasión de la realidad.

En consecuencia, “lo digital somete a una reconstrucción radical [...] Desmonta lo real y totaliza lo imaginario. El *smartphone* hace las veces de un espejo digital para la nueva edición posinfantil del estadio espejo, [en donde] el *me gusta* sin lagunas engendra un espacio de positividad” (Han, 2018b, pp. 42-43).

En el espacio digital de las redes sociales, quien no sea espectacular y positivo esta propenso a ser un perfil no relevante o incluso a desaparecer, es una lucha constante de positivities a traves de imágenes espectacularizadas que desmontan realidades sociales poco aceptadas, “huimos hacia las imágenes [...] El medio digital

consume aquella inversión icónica que hace aparecer las imágenes más vivas, más bellas, mejores que la realidad, percibida como defectuosa” (Han, 2018b, p 49).

Para Han el medio digital interactivo ofrece la posibilidad de que los individuos escapen de la realidad a las imágenes, estas representan un *campo de sentido* optimizado a través de los filtros y el photoshop que destruyen el valor icónico de la imagen, por tanto, no pueden asumirse como una copia de lo real, si no como nuevos espacios para el simulacro, con una idea central: ser un sujeto espectacular fuera del mundo social offline.

6. RECOMENDACIONES

Los grupos de investigación dedicados a las temáticas de los medios interactivos y las redes sociales digitales, deben repensar una nueva mirada antropológica de los sujetos frente a su actuar en la pantalla, y sobre todo el análisis de nuevos modelos conceptuales para confrontar los diversos problemas de investigación que propone este nuevo campo. Las diversas disciplinas que se han dedicado a este tipo de problemáticas, están usando conceptos y modelos disciplinarios completamente desajustados a la realidad académica que impone este fenómeno.

Como se pudo ilustrar en la discusión teórica, es complejo obtener resultados propios de este fenómeno si se usan caracterizaciones psiquiátricas o de otra disciplina como las ciencias políticas para comprender el actuar de los individuos en red. El fenómeno se corresponde a una nueva forma de actuar que no solo compagina con los modelos de competitividad de las TIC, se trata más bien, de observar y cuestionar por medio de modelos cualitativos ¿Quién es el individuo cuando está frente a la pantalla? ¿Qué desean los individuos al postear una fotografía con determinadas expresiones estéticas? Sin duda, estos cuestionamientos están más allá de cualquier interpretación disciplinar tradicional.

Esta indagación teórica se propone llevar a cabo nuevas miradas desde el pensamiento filosófico y antropológico, con una pregunta histórica pero esencial en estos momentos de cambio de las relaciones humanas gracias al ámbito tecnológico: ¿Qué es el hombre? Pero esa pregunta involucra un nuevo hombre tecnificado, en una relación íntima con la pantalla y no solo a partir de su operatividad productiva, si no la forma como quisiera verse y proyectarse en su espacio social, mientras lidia en el mundo Offline por no ser aquello que en la pantalla asume en su totalidad, optimizado y controlado por sí mismo.

El uso de estos conceptos y su aplicabilidad en las investigaciones sociales con los jóvenes de Colombia a partir de su interacción con las redes digitales, permitirá comprender si este primer abordaje de análisis teórico da una apertura a estudiar el fenómeno del comportamiento y la actuación en las redes como espacio de reflexión independiente.

Finalmente, se desea aclarar que el *campo de sentido* permite retornar a la pregunta existencialista por el aparecer mismo, pero lo novedoso, es que ahora se

proyecta en sus redes sociales, sus emociones y las visiones icónicas de su propio preguntar. Pero en este análisis se ha querido dar a entender que ese responderse a su cuestionamiento que se denomina existencial, son un constante *simulacro* que se *positiviza* todo el tiempo para ser más atractivo a otros *campos de sentido* que validan su existencia digital.

Bibliografía

- Arrieta, M. (2014). Libertad de expresión y derecho a la información en las redes sociales en Internet. *Revista de Derecho, Comunicaciones y Nuevas Tecnologías*. 12, 1-31. <http://dx.doi.org/10.15425/redecom.12.2014.13>
- Baudrillard, J. (1977). *Cultura y simulacro*. Barcelona; España. Kairos
- Baudrillard, J. (2010). *Ilusión Vital*. Buenos Aires; Argentina. Siglo XXI
- Casado, C. & Carbonell, X. (2018). La influencia de la personalidad en el uso de Instagram. *Revista Aloma*. 36, 23-31. <http://orcid.org/0000-0002-9714-1568>
- Debord, G. (2015). *La sociedad del espectáculo*. Valencia; España: Pre-textos
- Gómez, P. (2012). Las redes sociales como catarsis. *Revista Mexicana de Comunicación*. 132, 17-18
<http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2012/11/12/las-redes-sociales-como-catarsis/>
- Han, B. (2018a). *La sociedad del cansancio*. Barcelona; España: Herder.
- Han, B. (2018b). *En el enjambre*. Barcelona; España: Herder.
- Illescas, L. (2014). Análisis correlacional entre tipos de personalidad y niveles de adicción a redes sociales en estudiantes de la Unidad Educativa Experimental Santana, del Décimo de Básica y Primero de Bachillerato del año lectivo 2013-2014. *Tesis de grado Universidad del Azuay*. Cuenca- Ecuador
- Elías, L. & Alejandra, G., Fernández, R. (2005). Redes sociales, Apoyo social y Salud. *Revista de recerca i formació en antropologia*. 3, 1-16.
<https://revistes.uab.cat/periferia/article/view/149/166>
- Enríquez, R. (2000). Redes Sociales Y Pobreza: Mitos Y Realidades. *Revista La Ventana*. 11, 36-72.
- Oberst, U., Chamarro, L. & Renau, V. (2016). Estereotipos de género 2.0: Auto-representaciones de adolescentes en Facebook. *Revista Comunicar*. 48, 81-90.
<https://doi.org/10.3916/C48-2016-08>
- Markus, G. (2019). *Por qué el mundo no existe*. Barcelona: Pasado & Presente.

Puerta-Cortés, D. & Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes colombianos. *Revista Adicciones*. 26, 54-61.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/131/0>

Serroy, J. & Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona; España. Anagrama

Vanessa, R., Xavier, C. & Ursula, O. (2012). Redes sociales *on-line*, género y construcción del *self*. *Revista Aloma*. 30, 97-107.
<http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/166>

Varios. (1988). *De Cuento para matar un perro (y otros cuentos)*. Bogotá: Carlos Valencia Editores, Colección Nueva Narrativa

AUTOR:

Andrés Fernando Orozco Macías

Docente e investigador, Historiador y Magister en Estudios Políticos de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, estudiante de Doctorado en Educación de la Universidad de Antioquia. Integrante activo del grupo de investigación *Historia, Trabajo, Sociedad y Cultura* en la línea de *Tecnología y Sociedad*.
andresorozco08@gmail.com

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-6778-1153>