

Artículos centrales

Cuestión Social, escenarios virtuales y padecimiento subjetivo. La aceptación de la cultura del malestar en el siglo XXI.

Alfredo Juan Manuel Carballeda^a

Fecha de recepción: 17 de febrero de 2025
Fecha de aceptación: 30 de octubre de 2025
Correspondencia a: Alfredo Juan Manuel Carballeda
Correo electrónico: alfredocarballeda@gmail.com

a. Dr. en Servicio Social Puc Sao Paulo. Docente en la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional de la Plata, - Carrera de Trabajo Social de la Universidad de Buenos Aires. Director del Instituto de Investigaciones En Trabajo Social y Sociedad. Facultad de Trabajo Social UNLP.

Resumen:

Los temas relacionados con la virtualidad, redes sociales, y nuevas formas de (in) comunicación son abordados desde diferentes enfoques. En este breve texto se intentará realizar una correlación entre los entornos llamados “virtuales” las expresiones que los relacionan con el padecimiento subjetivo como un emergente de la Cuestión Social. En este texto se trabaja sobre el impacto de la virtualidad en la vida cotidiana asociado a las dificultades de construcción de lazos sociales y el padecimiento subjetivo que se genera como problemática social compleja.

Palabras clave: Virtualidad - Padecimiento Subjetivo - Intervención Social.

Summary

Topics related to virtuality, social networks, and new forms of (in)communication are addressed from different perspectives. This brief text attempts to establish a correlation between so-called "virtual" environments and the expressions that relate them to subjective suffering as an emerging aspect of the Social Question. This text explores the impact of virtuality on everyday life, associated with the difficulties in building social ties, and the subjective suffering that arises as a complex social problem.

Key words: Virtuality; Subjective Suffering; Social Intervention.

"Gracias a Meta, las gafas dejan de ser una metáfora para irrumpir en nuestra vida diaria. Al ponérselas, cada uno tendrá derecho a su propia realidad. Pronto, diez personas que asistan a un mismo concierto vivirán diez experiencias radicalmente distintas, sus gafas de realidad virtual les permitirán añadir efectos lumínicos, publicidad o incluso artistas invitados"

Giuliano de Empoli.

La hora de los depredadores

Entornos virtuales y padecimiento subjetivo

La relación entre los entornos virtuales y el padecimiento subjetivo¹ viene siendo tratada desde disímiles ángulos y perspectivas como por ejemplo, el grooming, el acoso, los discursos de odio, las violencias y procesos de estigmatización. A su vez, los espacios virtuales se han multiplicado a partir de la Pandemia. Es posible pensar que el efecto de este incremento, para lo cual, posiblemente, nuestras sociedades no estaban del todo preparadas haya generando una serie de transformaciones que aún no conocemos en su totalidad. En ese aspecto, las transformaciones que se concibieron posiblemente lograron construir nuevas formas de relación social e impacto subjetivo. De esta forma, la condición humana, casi automatizada, se puede transformar en un mediador de intereses fundamentalmente ligados al mercado, constituyendo sociedades que se conducen a través de algoritmos programados.

De este modo, el aumento de las interacciones virtuales durante la pandemia y en el período que denominamos post pandemia trae nuevos interrogantes, inconvenientes, impactos en la vida cotidiana y generación de más y nuevas formas de sufrimiento. Estas cuestiones pueden relacionarse con una serie de cambios en la construcción de vínculos, relaciones sociales, estructuración de la vida cotidiana y, especialmente en el impacto en los lazos sociales, es decir en la construcción sostenimiento y desarrollo de formas de sociabilidad vinculados a éstos. Los entornos virtuales suelen construir sociabilidades irreales en las que paradójicamente se intenta pertenecer.

A su vez, las redes sociales actúan de manera activa en la producción de subjetividad, especialmente a partir de su relación con el clima de época, sumada a diferentes factores sociales y culturales. Así, lo aceptado o rechazado tiene diferentes aspectos donde lo que predomina es la velocidad de circulación y sobre todo la falta de certeza en tanto pertenencia o cohesión.

Además en los distintos entornos virtuales o tipos de redes, pareciera que lo asociativo cambia de manera rápida e inconstante en función de intereses comunes o, simplemente en la "búsqueda de reconocimiento", que suelen ser inestables y frágiles.

De este modo, las interacciones sociales en contextos virtuales han favorecido entre otras cuestiones a la tendencia al aislamiento, la sensación de soledad, el temor a salir, la constitución de vínculos efímeros y la construcción de redes sociales precarias e inciertas.

1. Intentamos aproximarnos a la noción de padecimiento subjetivo como una "problemática social compleja", esta conceptualización la definimos en diferentes exposiciones y artículos. Entendemos como problemáticas sociales complejas a los problemas sociales que interpelan y son abordados en las diferentes formas de intervención en lo social. Las problemáticas sociales complejas no son denominadas de esa manera por sus dificultades, sino por la multiplicidad de factores singulares que las definen y componen.

A partir de esta perspectiva es posible vincular a las interacciones en los espacios virtuales como una forma de creación de subjetividad. *“Las formas de producción de subjetividad no son atemporales sino que se inscriben en condiciones sociales y culturales específicas”* (Duschatzky y Corea 2002:21), de este modo es posible afirmar que la subjetividad se inscribe en los lazos sociales, el cuerpo y la psiquis. En este aspecto es posible pensar que la producción de subjetividad a través de las redes sociales es sustancialmente débil, endeble lo que le otorgaría una significativa sensación de inseguridad y la generación de procesos de subjetivación apoyados en imágenes, videos o afirmaciones, haciendo que lo íntimo necesite transformarse en lo que se expone o muestra. Como si fuera la creación de un mundo ficticio que ratifica una construcción de subjetividad que debe estar acorde con el algoritmo al cual se pertenece.

Tal vez, una de las características de estos nuevos espacios de comunicación se vincule con la velocidad como mandato. Es decir las redes, el mundo de la virtualidad requiere de respuestas rápidas donde deben conjugarse de manera muy poco contextualizada y reflexiva múltiples aseveraciones, acontecimientos, distintos procesos de interacción, información y afirmaciones en las que la urgencia es más relevante que la verdad. Quizás, dándole protagonismo a una especie de estética de la información o del dato, que no necesariamente debe ser cierto, sino que debe cumplir con una serie de parámetros que lo hagan eficaz en las reglas de las redes, o sea, que se reproduzca a partir de la conflictividad, la violencia en función de que sea reproducido, citado o aceptado.

Pareciera que el verdadero impacto de lo que se afirma se legitima desde la oportunidad de resaltar, llamar la atención. No se trata entonces de la validez de lo que se exprese, sino del poder de las palabras, medido en su capacidad de ser replicadas y generar mayor cantidad de interacciones.

Ese desconcierto, generado por estas nuevas formas de expresión cimienta entornos donde la sensación de soledad y desconcierto construye una serie de sensaciones de vacío cuando lo que se transmite no genera interacción o, es respondido de manera negativa y/o violenta, con la posibilidad de cierta impresión de placer sin saciedad en el momento que la misma se produce a través de un “like” o un comentario favorable. Generando, de esa manera, una idea de autoafirmación angustiosamente efímera en contextos de anonimato que se construyen, en general, a través de identidades supuestas como

en un juego de máscaras en el que gana quien logra una mejor simulación. Esto se expresa tanto en las redes donde se supone que predomina lo vincular (comunidades), como en la que sobresalen los intereses de las personas. Así, las características de las plataformas del mundo virtual construyen nuevas gramáticas y formas de lenguaje.

La pertenencia y la identidad fragilizadas

Las llamadas comunidades virtuales, agrupan a supuestos usuarios a través de aparentes intereses comunes, se constituyen a través de entornos digitales, donde existen diferentes formas de comunicación e incluso hasta pueden contener el desarrollo de un lenguaje propio. Así, la identidad y la pertenencia son mediadas por las redes sociales en un juego donde las interacciones se construyen de manera peculiar, una “comunidad” sin corporalidad, sin expresión, sin una otredad certera atrapada en relaciones sociales que se van reglando desde la interacción virtual.

Comunidades que se construyen paradójicamente en contextos de aislamiento y soledad, que muchas veces se hacen sólidas sólo desde la posibilidad de compartir el dolor de pertenecer a un mundo donde las reglas se cambian según los contextos o las intromisiones del mercado o los llamados “influencers” que, desde su ¿fortaleza? carismática pueden llegar a formarse como referentes, modeladores de pensamientos y valores donde sobresalen muchas veces, tal vez como una forma de potenciarse en las redes los discursos de odio.

Pertenecer, en un mundo donde la soledad agobia, desde la negación de la Otredad, desde su anulación justamente cuando esta se encuentra ausente o en un marco de invisibilidad, muchas veces por mandato propio de la “comunidad digital” mientras ésta garantiza estar ahí, ser parte, siempre que se cumplan las reglas e incluso los sacrificios necesarios para pertenecer.

Comunidades que tienen más características de ecosistemas, que de producto de una construcción colectiva, histórica, cultural. Ecosistemas que muchas veces condensan el malestar o lo estimulan a través de discursos violentos. Espacios de encuentro que se suelen relacionar con el desarrollo de las infancias y la adolescencia, como así también en la construcción de identidad en el mundo adulto.

Una comunidad construida como "ecosistema", separa, construye dolor tanto hacia otros como a quien lo infringe, tal vez, sumergiéndolo aún más en el vacío. Manuel Castells ya planteaba los problemas relacionados con la identidad social a fines del siglo XX:

la identidad se está convirtiendo en la principal, y a veces única, fuente de significado en un periodo histórico caracterizado por una amplia desestructuración de las organizaciones, deslegitimación de las instituciones, desaparición de los principales movimientos sociales y expresiones culturales efímeras (1997: 33)

Pareciera que la reproducción de los entornos digitales y las redes sociales estarían llenando vacíos que se relacionan con la propia crisis de Occidente y sus contradicciones.

La construcción de la identidad se aleja de la Otredad, que, en el espacio de las redes sociales asemeja a múltiples y difusos espejos de uno mismo, que se suma a reflejos espejados de imágenes vagas de comportamientos ficticios.

Así también, las redes se caracterizan por su falta de referencia real en lo colectivo, la sensación de comunidad se afirma o desvanece según el movimiento de los algoritmos, incluso en espacios donde habría cierto nivel de acuerdo, coincidencia o empatía, tanto temática como política o ideológica.

La identidad en la red termina siendo una construcción en soledad, en escenarios de competencia y búsqueda de una peculiar forma de aceptación que ratifica una sensación de éxito y pertenencia esencialmente lábil a la que le cuesta ocultar definitivamente su carácter fingido. Creando, de esta forma una fantasía de "participación" e "inclusión" que suele estar mediada y manipulada e, incluso censurada según el criterio de cada plataforma a través de algoritmos diseñados para el éxito económico de éstas.

Algunas aproximaciones desde el campo de la salud mental.

La Red Europea de Expertos para el Uso Problemático de Internet (REEUPI) desarrolló un estudio que da cuenta de los diferentes impactos que se relacionan con el uso de pantallas y los entornos virtuales. En ese

aspecto se elaboraron una serie de clasificaciones que pueden ser interesantes como para sistematizar el tema. En principio, propone una clasificación a partir de diferentes tipos de trastornos que los organiza de la siguiente manera; videojuegos, apuestas en línea, compras en línea, acoso, acaparadores digitales entre otros.

Es conocido que una serie de inconvenientes de relación, dialogan con distintas características del contexto y hacen que, por ejemplo, el uso excesivo de videojuegos, además de ser un problema en sí mismo, construye formas de comunicación que facilitan y promueven el aislamiento, que pueden ser relacionados con la ansiedad y la depresión. En el año 2018, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció el "trastorno por videojuegos" (Gaming Disorder) como una circunstancia de salud mental en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

Asimismo, la relación entre la permanencia excesiva en contextos virtuales y uso exagerado de pantallas también se relaciona con aislamiento, autolesiones, trastornos alimentarios y depresión. Encerrarse para comunicarse, se presenta como una de las paradojas más frecuentes en distintos sectores de la población en el ya adentrado siglo XXI.

Pareciera que el encierro o la mirada permanentemente puesta en el teléfono celular se presentan como la espera, casi constante, de un signo o señal de aprobación, pertenencia o ratificación de lo que muchas veces ficticio que se muestra o, afirma.

Estas cuestiones pueden relacionarse con una baja en la autoestima en sociedades que se apoyan en la lógica de la meritocracia, el éxito personal, la codicia y los bienes materiales por encima de la solidaridad y lo colectivo. Pareciera que muchas veces se trata de mostrar una vida fingida, rodeada de símbolos de éxito a través de imágenes en una especie de carrera para exponer y mostrar lo que "otros" no pudieron lograr, incluso la idea de manifestar una identidad ficticia, inventada, en la que es posible pensar que se logra del convencimiento que se puede generar a partir de mirarse a uno mismo.

Así, los entornos virtuales pueden funcionar como una suerte de espejos de irrealidad. Estas cuestiones, pueden mostrar la contracara de un sentimiento de imposibilidad, incluso de frustración de lograr lo que se ve en otras publicaciones dentro de diferentes redes sociales. Redes que construyen de alguna manera lo que a veces pensamos que estamos eligiendo y que también pueden

crearlo. Podría afirmarse que el riesgo está, entre otras cuestiones, en construir un sentido de la vida donde predomina un “estar pendiente” de lo que se piensa de uno y en comparación con los demás.

Todos estos temas cobran diferentes y más complejos sentidos en escenarios de deshumanización, fragmentación social, violencia, inseguridad, pérdida de certezas y desigualdad. Modelan conductas, formas de relación y

dialogan con las posibilidades y /o dificultades de cohesión social.

De esta manera, es posible que estemos presenciando nuevas formas de la cuestión social, a partir de insospechados acontecimientos y circunstancias que construyen diferentes manifestaciones de los problemas sociales, la visión que tenemos de lo social, nuevos padecimientos y el desafío hacia la intervención en lo social.

Bibliografía

- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. (Vol. 1). *La sociedad red*. Madrid, España: Alianza Editores.
- Da Empoli, Giuliano (2025) *La hora de los depredadores*. Editorial Seix Barral.
- Duschatzky, S; Corea, C. (2002) *Chicos en banda. Los caminos de la subjetividad en el declive de las instituciones*. Editorial Paidós.
- González Cogliano, M, Zerega Garaycoa, M.M ¿Cómo es el contenido de nuestra identidad virtual? Desenredando las construcciones de identidad en Twitter? https://reader.digitalbooks.pro/content/preview/books/102402/book/OEBPS/08_9788491169604_C1.html
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics (11th Revision)*. *Gaming disorder*. World Health Organization. <https://icd.who.int/browse11/1-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597236>