

LOS SIMULACROS TECNOLÓGICOS Y LA RE-SIGNIFICACIÓN IDENTITARIA VIRTUAL

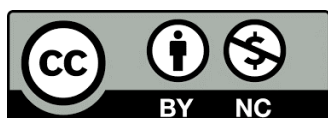
Daniel Acacio Quintero Rodríguez

Venezolano, Abogado e Historiador, efectuando estudios doctorales en Ciencias Humanas en la Universidad de Los Andes (ULA) en Mérida/Venezuela. Docente de la cátedra Historia de las Ideas Políticas, correspondiente al Área de Pensamiento Histórico, Político y Social del Departamento de Historia Universal, Escuela de Historia de la Facultad de Humanidades y Educación de la ULA. Con más de diez años desarrollando investigaciones que involucran la imbricación tecnológica y social para conocer sus afectaciones en el ser humano.

Código ORCID: 0000-0001-5330-5690

danielquinteror.his.ide.pol@gmail.com

El autor declara no tener conflicto de interés alguno con la revista Punto Cero



Quintero Rodríguez, Daniel Acacio (2022). Los simulacros tecnológicos y la re-significación identitaria virtual. Punto Cero, año 27 n°45, Diciembre de 2022. Pp 41-54. Universidad Católica Boliviana “San Pablo” Sede Cochabamba.

Resumen:

La transformación que ha llevado del homo faber que constituía lo material hacia un homo informaticus que se constituye en la virtualidad, da pie para estudiar un fenómeno identitario subyacente con rasgos policontexturales. Sin duda, las Representaciones Sociales (RRSS) permiten comprender esas expresiones que no son físicas, pero inciden cognitivamente en la conducta individual y colectiva de la sociedad contemporánea. Partiendo de lo anterior, surgen también distintas re-significaciones que moldean aspectos de la identidad que deben ser visibilizados desde la comprensión de los Imaginarios Sociales (IS). Por tanto, se tomarán a las RRSS/IS como referentes teóricos para explicar los trasfondos informáticos que conllevan al fenómeno de la re-significación identitaria.

Palabras clave:

identitario, representaciones sociales, cognitivamente, imaginarios, re-significación.

**TECHNOLOGICAL SIMULATIONS
AND THE VIRTUAL IDENTITY "RE-
SIGNIFICACIÓN"**

Abstract:

The transformation that has led from homo faber that constituted the material towards a homo informaticus that constitutes itself in virtuality, gives rise to study an underlying identity phenomenon with "policontexturales" features. Undoubtedly, the Social Representations (RRSS) allow us to understand those expressions that are not physical, but cognitively affect the individual and collective behavior of contemporary society. Based on the above, different ways of giving a new meaning also arise which shape aspects of identity that must be made visible from the understanding of Social Imaginaries (SI). Therefore, the RRSS/SI will be taken as theoretical references to explain the computer backgrounds that lead to the phenomenon of identity re-signification.

Key words:

identity, social representations, cognitively, imaginary, "re-significación".

1. Introducción

El mundo de la investigación siempre está lleno de escollos que hacen más dificultoso el emprendimiento, la muralla más difícil de sortear es la aquiescencia académica de ciertos círculos que reniegan la posibilidad de valorar dimensiones inexploradas donde se están presentando subjetivaciones que hace algunas décadas eran impensadas o nuevas formas que se mimetizan con prácticas culturales, encarnando procesos que “Su relación con aquello que la precede es una relación de alteridad; estas formas son otras, no son simplemente diferentes —la diferencia, precisamente, es lo que me permite producir una forma a partir de otra—. Considerada como tal, esta forma surge ex nihilo” (Castoriadis, 2008, p. 130).

Una muestra clara de ese carácter ex nihilo son las investigaciones que se enmarcan en la intangibilidad de lo virtual, cuya inmaterialidad genera reservas para quienes no conocen las profundidades de lo intersubjetivo, subjetivo y trans-subjetivo que acontece en los relacionamientos informáticos que son disruptivos con el punto concéntrico natural, donde “La participación en el mundo y en la intersubjetividad pasa por el cuerpo: no existe pensamiento desencarnado flotando en el aire” (Jodelet, 2008, p. 52). Aunque el presupuesto indicado por la escritora francesa es sencillo, cuando se estudian fenómenos tecnosociales el elemento corpóreo es intangible, difuminándose la intersubjetividad lentamente por la avidez de novedades que le da normalidad, aceptación y difusión a mecanismos artificiales que son desconocidos por la mayoría, sacrificando el bienestar cognitivo por la comodidad comunicativa inoculada,

haciendo suya una idea impropia, al no contemplar que: “Yo digo que sé una idea, cuando se ha instituido en mí el poder de organizar en torno a ella discursos que forman sentido coherente, y ese poder mismo no se funda en que yo la tenga en mi poder y la contemple cara a cara, sino en que he adquirido un determinado estilo de pensamiento” (Merleau-Ponty, 1964, p. 109). De eso se desprende la entrega descontrolada del patrimonio intangible del sujeto, que se asume parte igualitaria de la Sociedad de la Información, aunque en realidad sólo ha adoptado un estilo de pensamiento sostenido en simulacros tecnológicos.

Entonces se entra en una dimensión investigativa muy atrayente pero poco abordada que dimana un almizcle a dominación o control, avizorando que la torre panóptica de Bentham se constituyó sin miramientos de ningún tipo por el influjo comunicativo, en vista que: “Al mismo tiempo que se desarrollan los medios masivos de comunicación se refuerza la voluntad de un control social y la investigación de medios de persuasión cada vez más eficaces” (Paicheler y Moscovici, 2008, p. 176). Estos autores se preguntaban qué hacer ante las influencias que producen estos fenómenos en la humanidad, pareciendo a primera vista que solo hay dos rutas: la aceptación o la resistencia. De los derroteros señalados el primero es el más común (la aceptación pasiva de las consecuencias tecnológicas), del otro lado están los que perciben críticamente la omnipresencia informática.

Empero, lo señalado más que una rémora es una oportunidad invaluable para presentar un constructo innovador, pero cómo establecer el contexto investigativo en un escenario informático. Para dilucidar esta cuestión es pertinente traer a

colación la interrogante "¿son los imaginarios y las representaciones sociales un contenido que puede ser historiado?" (Pargas y Rodríguez, 2018, p. 428). Pues bien, esta pregunta generadora con pequeños ajustes encaja a la perfección con la presente investigación, pudiendo enunciarse así: ¿son los imaginarios y las representaciones sociales un medio para entender el fenómeno de la resignificación¹ identitaria virtual? La interrogación no es hecho metódico subalterno, por el contrario es crucial en la interpretación de un fenómeno, ya que justamente la universalidad del problema hermenéutico va con sus preguntas por detrás de todas las formas de interés por la historia (Gadamer, 2006).

De tal manera, la respuesta se irá armando argumentativamente en los párrafos subsiguientes, que contendrá una Introducción y estado de la cuestión para establecer los presupuestos investigativos, la Ruta Metódica que mostrará el perfil analítico abordado, la Interpretación del fenómeno con las disertaciones teóricas alcanzadas, que darán paso a la Discusión de los basamentos propuestos, para cerrar con las conclusiones y las referencias que apoyan el escrito.

El aporte principal del artículo radica en la valoración de un área de conocimiento poco atendida, que encarna desciframientos, reificaciones, ocultamientos, metamorfosis, deslizamientos, recreaciones, envolvimientos y simulacros, fenómenos que sólo pueden afrontarse metodológicamente desde un enfoque hermenéutico, que permita comprender que los imaginarios implican la configuración de contextos simbólicos de interpretación que enlazan representaciones

colectivas producidas socialmente (Martínez y Muñoz, 2009).

2. Estado de la cuestión

Las RRSS significaron un replanteamiento de los estudios humanos, al poner su foco en la interpretación y construcción de los hechos desde el pensamiento individual o colectivo, rompiendo viejos moldes cosificadores y mostrando un campo fértil para erigir constructos donde antes existían efímeras ideaciones o modelos desfasados, entendiéndose que: "Las representaciones sociales son entidades casi tangibles. Circulan, se cruzan y se cristalizan sin cesar en nuestro universo cotidiano a través de una palabra, un gesto, un encuentro. La mayor parte de las relaciones sociales estrechas, de los objetos producidos o consumidos, de las comunicaciones intercambiadas están impregnadas de ellas. Sabemos qué corresponden, por una parte, a la sustancia simbólica que entra en su elaboración y, por otra, a la práctica que produce dicha sustancia, -así como la ciencia o los mitos corresponden a una práctica científica y mítica" (Moscovici, 1979, p. 27).

Por tanto, el pensador rumano definió, caracterizó y contextualizó un campo que visibiliza entidades que antes eran desatendidas o mal interpretadas, particularmente porque entendió que la representación contiene una sustancia que la nutre y le da vida, por así decirlo su pneuma. Además, de lo acotado por Moscovici se muestra que los fenómenos informáticos pueden entrar dentro de los presupuestos de una RRSS, particularmente por el sustrato comunicativo.

En esa misma corriente, en búsqueda de un análisis social que articulara los niveles macros con la

conceptualización teórica, se precisaba que “La representación social es una teoría que integra los conceptos de actitud, opinión, estereotipos, imagen, creencias, etc., logrando llegar a un todo que es más que la suma de las partes” (Banchs, 1986, p.p. 30-31). Se debe puntualizar que para la captación de la sustancia de un hecho tecnosocial no basta con una postura descriptiva, los rizomas de estos fenómenos sobrepasan los esquemas clásicos, solo la “imagen” es todo un entramado, que al insertarlo en lo comunicativo la ecuación se va enrevesando más, por ejemplo: “Los antiguos distinguían tres tipos de historias: además de la fáctica (*praktiké*) y la falsa (*pseudé*), identificaban un tercer tipo, el cual se ocupaba de acontecimientos considerados “verdaderos” y definidos con el término *plásmata*, que alude a cosas modeladas o plasmadas, imágenes, figuras. A primera vista, la comunicación parece pertenecer a este tercer tipo de historia, que está, por así decirlo, más allá de lo verdadero y de lo falso, porque produce efectos reales aunque no corresponda a la categoría de las acciones históricas verdaderas, las *res gestae*” (Perniola, 2010, p. 31).

Aquí está la génesis del viraje de las RRSS dentro de las TIC: la imagen con su condición maniquea de *plásmata*, que la proyecta como un simulacro de las realidades y hará de hilo conductor para las recreaciones y resignificaciones de los IS. Por ello, las imágenes algorítmicas que median la interacción o socialización virtualizada generan un simulacro carente de condición humana: Antropo/Neuma, considerando que: “La formación de imágenes y el establecimiento de lazos mentales son las herramientas más generales que nos sirven para aprender” (Moscovici y Hewstone, 1986, p. 682).

En consecuencia, la imagen es el sustrato con el cual se cimientan los pilares

sociales, si se desmorona, desvirtúa o manipula, su función creadora golpea o neutraliza la estructura societal, entrando en un escenario donde la merma de la efectividad de la cultura está íntimamente enlazada con el menoscabo de la coherencia, legitimidad y racionalidad de la sociedad (Perniola, 2009), lo cual sucede en la contemporaneidad cibernética. Este efecto en cadena pone en contradicción lo real con el simulacro, destacando el propio filósofo piamontés que: “El simulacro no es una imagen pictórica que reproduce un prototipo exterior, sino una imagen efectiva que disuelve el original” (Perniola, 2009, p. 31).

Ante esta disolución de lo original, que ahora es acelerada por la mediación tecnológica, hay efectos desarraigadores y aculturadores sobre el rompecabezas social que se arma con “identidad”, “cuerpo”, “yo”, “otredad”, “comunidad” o “sociedad”, influyendo a corto, mediano y largo plazo en la memoria: filogenética, semántica, episódica, sensorial, retrospectiva o prospectiva. Hay que manifestar que las RRSS otorgan sentido a las creencias, ideas, mitos y opiniones personales para imprimir significados a las cosas, facilitando la comprensión social (Vergara, 2008). En cuanto las dinámicas humanas dejan de sustentarse en lo real para responder a simulacros informáticos acontece un desbarajuste social, es decir: “Como resultado de la intervención de todas las tecnologías digitales, informáticas y de realidad virtual, ya estamos más allá de la realidad; las cosas han traspasado sus propios límites. No pueden, por consiguiente, llegar a ningún fin y se hunden en lo interminable (historia interminable, política interminable, crisis interminable)” (Baudrillard, 2002, p. 37).

Este espacio teórico ha permitido encajar lo que son las condiciones para contemplar los IS derivados de

la virtualización, contextualizándose la imagen digital como una plásmata que trasciende lo verdadero y lo falso (hiperreal), fraguando simulacros, forjamientos e influencias que están ocasionando un seísmo en las RRSS, escenario vinculante con el hecho que: "Ya no estamos en una lógica de pasar de lo virtual a lo actual, sino en una lógica hiperrealista de disuasión de lo real mediante lo virtual" (Baudrillard, 1991, p. 15). Asimismo, es palpable que la imagen se localiza entre lo simbólico y lo sígnico, ubicando a lo imaginario en una zona fuertemente hermenéutica. Por ello, este puente hermenéutico entre lo simbólico y lo sígnico es donde tiene sentido localizar los elementos psico-socio-lingüísticos presentes en la ontología de lo imaginario (Coca, 2006).

3. Ruta Metódica

Este emprendimiento forma parte de los estudios que realiza el autor en el Doctorado en Ciencias Humanas de la Universidad de Los Andes, en la ciudad de Mérida en Venezuela, donde reflexiona sobre la re-significación identitaria virtual. Hay que destacar que más que un estudio es un desciframiento el trabajar las RRSS/IS, que persigue interpretar las profusas vertientes del segundo milenio de nuestra era, aspecto central pues el fenómeno de la comprensión y de la correcta interpretación de lo comprendido (Gadamer, 2006), permitirá delinear esa cartografía emocional que en "...cada época debe saber elaborar el atlas de su imaginario para establecer sus referencias e identificar el «rey secreto» que, más allá de los poderes aparentes, la rige en profundidad" (Maffesoli, 2009, p. 11).

El proceso metodológico que guió este trabajo es cualitativo, entendiendo que en las ciencias sociales se pueden estudiar los hechos desde la frecuencia de su presentación (de lo cual se encarga la metodología cuantitativa), pero también desde el sentido y la significación de las representaciones sociales y los discursos

(que entra en el ámbito de la metodología cualitativa), mediante la interpretación, para alcanzar lo oculto o latente (Pérez, 2002). Específicamente, el estudio se canaliza en lo metódico por el enfoque hermenéutico, que concentra la atención en las cosas mismas, en un intento de acceder correctamente a la facticidad histórica de la vida humana, dejándose dar por ésta sus propios caracteres, con una actitud fenomenológica que facilita que salga a la luz el hecho fundamental, el ser-en-el-mundo, la pertenencia o inserción en un ámbito dado de sentido (Rodríguez, 1993).

Hoy en día, para marcar los hitos que referencian el planisferio de las RRSS e IS hay que observar que en términos baudrillardianos las dinámicas sociales informatizadas están desbordándose en un crecimiento excesivo (excroissance), con una hipertrofia traducida en instantaneidad e hiperrealidad que tenderán a deformar la facticidad histórica de la vida humana por lo enraizado que están con las TIC.

Por ende, en esta corriente investigativa hermenéutica se hace obligante la interpretación para la ideación de constructos que aporten conocimiento, liberen la narrativa y permitan desvelar aquello que otros reniegan, subestiman o desconocen, en vista que "Los sujetos que viven en una sociedad no tienen necesariamente el conocimiento del principio de intercambio que los rige, del mismo modo que el sujeto hablante no tiene necesidad, para hablar, de pasar por el análisis lingüístico de su lengua" (Merleau-Ponty, 1964, p. 142). A causa de lo referido, el análisis hermenéutico aplicado a los hechos transversalizados informáticamente, pone en evidencia que los individuos no sólo desconocen los trasfondos de la virtualidad,

sino que además paulatinamente van desvinculándose de su ser-en-el-mundo.

En consecuencia, al abandonar la sociabilización física se desorienta el logos, nublando las RRSS de “identidad”, “cuerpo”, “yo”, “otredad”, “comunidad” o “sociedad”, porque en el simulacro tecnológico la interpretación de la imagen no emana de este, sino se erige por mediación informática. Así pues, resulta innegable que en ambos casos (uno de fondo y otro más hacia la forma) confluyen los principios distintivos asomados por Moscovici (1979) que una representación social se forja de acuerdo con dos procesos esenciales: la objetivación y el anclaje, pero desde una lectura hermenéutica es claro que en la re-significación identitaria virtual es difusa la pertenencia o inserción en un ámbito dado de sentido.

Por ello, la línea metódica que rige este trabajo contempla lo que evocaba Rodríguez (1993) como la verdadera cuestión de la hermenéutica: ¿qué es lo que en general hace posible que una «cosa misma» se dé, que algo venga a ser objeto de una conciencia-de?. Entonces que la abstracción propia de los intercambios virtuales haya entrado en un plano cotidiano, inteligible o familiar, incorporó nuevas significaciones a los IS y las RRSS, haciendo que la «cosa misma» se dé, pero mediante una re-significación identitaria virtual. Conforme a lo dicho, desde esta perspectiva se valora el fenómeno identitario inmerso en el espacio cibernético de hoy día, sostenido en las referidas corrientes teóricas que se articulan con el marco hermenéutico para coadyuvar al entendimiento de la temática.

4. Interpretación del fenómeno

Antes de enunciar algunas interpretaciones, es pertinente indicar que el orden del abordaje podría ser motivo de controversia, ya que no todos consideran que las RRSS y los IS tengan una lógica jerárquica, lineal o prelativa. Dentro de la línea que sigue esta investigación, se aprecian como conceptos interrelacionados pero con sus propias dinámicas “Así pues, la representación se presenta como un proceso que media entre el concepto y la percepción, pero que no es simplemente una instancia intermediaria, sino un proceso que convierte la instancia sensorial en algo intercambiable, en un símbolo; en un símbolo que conecta a los individuos a un sistema de pensamientos o ideas compartidos: a un imaginario” (Velázquez, 2013, p. 7).

Entonces, las RRSS con sus profundidades sensoriales dan cuerpo al IS, siendo interesante ver cómo la re-significación identitaria virtual responde a estos criterios simbólicos. Para hablar de este punto es necesario destacar algunos elementos relacionados a la construcción del imaginario y su uso en distintos ámbitos, comprendiendo que “La institución histórico-social es aquello en y por lo cual se manifiesta y es lo imaginario social. Esta institución es institución de un magma de significaciones, las significaciones imaginarias sociales” (Castoriadis, 2013, p. 376).

Esta postura presenta dimensiones complejas, conteniendo ese magma derivaciones propias de los cambios engendrados en la Cuarta Revolución Industrial. Además, el pensador greco-francés desde lo simbólico va delineando un hecho clave: la relación entre las significaciones y sus soportes, denotando lo instituido e instituyente, aportando: “Las significaciones de una sociedad también son instituidas,

directa o indirectamente, en y por su lenguaje, al menos en lo que respecta a una parte considerable de ellas, las que son explícitas o explicitables. Pero también, y al mismo tiempo, la ordenación del mundo en conjuntos, o la organización identitaria del mismo, que la sociedad instituye, tiene lugar en y por el *legein* (distinguir elegir-poner-reunir-contar-decir). El *legein* es la dimensión conjuntista-constituyente de conjuntos del representar/decir social, así como el *teukbein* (reunir-adaptar-fabricar-construir) es la dimensión conjuntista-constitutiva de conjuntos del hacer social" (Castoriadis, 2013, p. 377). Como se puede inferir la *díada legein/teukbein* permite encauzar a la re-significación identitaria virtual dentro del ámbito de lo instituyente, que no se encuentra plenamente constituido pero está incidiendo en distintos campos sociales. Esto lleva a analizar si los fenómenos identitarios informáticos son imaginarios radicales o triviales.

De lo visto en los apartados precedentes, hay un caudal enorme de RRSS tocadas por simulacros tecnológico, que producen objetivaciones y anclajes, que desembocan en hechos tecnosociales que parecieran entrar en lo que es un Imaginario Imaginado porque brotan de una plásmata. En tal caso, la re-significación identitaria virtual no es en primera instancia un Imaginario Instituido porque no está consustanciado a la memoria filogenética de quien lo vive. Aunque en la multivariabilidad teórica alguien podría argüir que desde una otredad una experiencia mediada por un dispositivo informático debería ser catalogada de Imaginario Vivido, sin dejar de considerar que "Lo imaginario es el espacio de la representación simbólica a partir del cual se consolida la realidad socialmente establecida..." (Carretero, 2003, p. 87). Aquí es plausible tomar la representación simbólica del mundo cibernético y darle un giro a lo Imaginario Imaginado, pero indefectiblemente esto remitiría a valorar si los individuos inmersos en estos relacionamientos son reificados o subjetivados en esa realidad.

Como se ha señalado en otras partes del estudio, determinar lo real en un hecho social sumergido en lo tecnológico es incordiante, por ese motivo los IS son un baluarte teórico, su naturaleza esquemática nos posibilita distinguir algo como real, interpretar y participar activamente en aquello que cada sistema social y los subsistemas funcionalmente diferenciados se especifica como realidad (Pintos, 2003). Es determinante la idea del intelectual gallego, ya que estos esquemas son concomitantes con la bifurcación que puede generar un proceso informático, hecho que repercutirá en las re-significaciones, debiendo apuntarse que "La imaginación participa pues activamente en la tarea asociativa de (re)significación. Digo "asociativa" por dos razones: primero porque contribuye a articular y conectar elementos pertenecientes a esos acontecimientos y fenómenos, pero también porque contribuye a la institucionalización imaginario-social de nuevas significaciones y resignificaciones del mundo que una sociedad o un grupo social adopta y trata como "suyas"" (Baeza, 2011, p. 90).

Partiendodeloantedicho, siseconsidera a la re-significación identitaria virtual como instituida desde la Sociedad de la Información, esto solo respondería parcialmente a las múltiples inquietudes que genera la materia, ya que la metamorfosis identitaria contiene visos de ocultamiento y deslizamiento. En el caso del primero, dentro del llamado pensamiento heredado el hablar de creación es imposible por la atemporalidad divina que palidece la *techné*, que conlleva al ocultamiento de lo imaginario y de lo histórico-social (Castoriadis, 2013).

5. Discusión

Para iniciar la discusión hay que significar que la *identitas* (como estructura de relacionamiento natural) contenida en una fisicidad humana, está siendo enclaustrada en el ostracismo del ocultamiento bajo una reconfiguración virtual del pensamiento heredado. Por su parte, procede también un deslizamiento donde un *significante* como la *identitas* está siendo contemplado bajo una lógica informática: “Pero este deslizamiento de sentido -que es después de todo la operación indefinidamente repetida del simbolismo-, el hecho de que bajo un *significante* sobrevenga otro significado, es simplemente una manera de describir lo que sucedió y no da cuenta ni de la génesis, ni del modo de ser del fenómeno considerado” (Castoriadis, 2013, p. 227).

Evidentemente, se está produciendo un deslizamiento con la re-significación *identitaria* virtual. Por ejemplo, en el caso de la *Identidad Digital* el uso del vocablo *identidad* para denotar la variante digital de ninguna manera debe tomarse como un *símil* con la *identitas*, que no solo está siendo ocultada paulatinamente por las dinámicas tecnológicas, sino que el nuevo *significante* informático no tiene las mismas bases sociales, temporales o espaciales.

Dicho de otro modo, se hace necesario para entender el fenómeno *identitario* virtual, la comprensión de cómo se han dado las re-significaciones en torno a la cultura, la memoria, los signos, la imagen o el olvido para contextualizar su facticidad histórica. No basta con etiquetar una acción virtual con los epítetos cinéticos, cuando lo conducente sería no hablar de equivalentes computacionales sino de *imaginarios* surgidos en ámbitos digitales.

De manera similar, aconteció en los estudios de los *imaginarios* urbanos,

donde la única forma de valorar la realidad afectada fue entender el contexto social que los generaba, no atribuirle características ajenas o desconectadas. Justamente, ahí está uno de los retos más difíciles de esta corriente teórica, el hacer constructos ante eventos aparentemente residuales, caracterizados por: “Una realidad de asombro todavía no socializada o sin una suficiente codificación discursiva pero también residuo porque alude a un objeto no medible por métodos tradicionales sino que se trata de un hecho de proyecciones grupales de naturaleza estética” (Silva, 2006, p. 4).

Entonces, lo citado es concurrente con la re-significación *identitaria* virtual, que carece de suficiente codificación discursiva, que no es medible por métodos tradicionales, pero puede ser interpretada hermenéuticamente como *imaginarios* virtuales, pudiendo visualizarse su punto de conexión atendiendo que “Para el caso de los *imaginarios*, éstos estarían estrechamente articulados a estos procesos de implantación y consolidación en el tiempo y en el espacio de una experiencia común. De modo que entender el comportamiento de los *imaginarios* y de las representaciones sociales no será posible sin entender su articulación con el tiempo histórico y sociocultural” (Pargas y Rodríguez, 2018, p. 428). Por tal motivo, no se puede desconocer las derivaciones de los IS y de las RRSS en el ciberespacio y esto solo se puede alcanzar si se conjugan adecuadamente el actual tiempo histórico y sociocultural. Pero estos *imaginarios* virtuales que como se reflejó anteriormente pueden ser *Imaginarios Imaginados* (con la potencialidad de llegar a ser radicales) también son en esencia envolventes y ahí su imbricación con los simulacros que acontecen en las RRSS.

De igual manera, en este punto de conexión para estudiar la re-significación *identitaria* virtual dentro de los *imaginarios* virtuales que surgen

por los simulacros, se entiende que debe darse primero la representación para que acontezca el imaginario. Sin este iter, se haría cuesta arriba el lograr la inteligibilidad de lo sígnico (inmaterial) y lo simbólico (material), que definirán el carácter envolvente, las trivialidades, la radicalidad o el paso hacia una futura institucionalización.

Cuadro 1. Características surgidas de la interpretación de los simulacros informáticos ante las RRSS y los IS.

RRSS	IS
Simulan la representación, llevando a la reificación.	Estructura social edificada parcialmente.
Se ancla como imagen, influenciando la propiedad de intercambiar percepción, pensamiento y concepto.	Genera imágenes que fungen como simulacros de realidades.
Tiene una raíz binaria y un significante vacío.	Son policontexturales pero hay tendencias preeminentes.
Posee cualidades disolventes.	Presenta rasgos disolventes sobre el magma de significaciones.
Está provisto de un carácter plasmático.	Obran con significantes no instituidos generados en trivialidades.

6. Conclusiones

El encontrar el punto de interpretación de un marco tecnosocial con fenómenos cargados de imaginarios culturales transnacionales² no fue simple, la interpelación que sirvió de prolegómeno investigativo: ¿son los imaginarios y las representaciones sociales un medio para entender el fenómeno de la re-significación identitaria virtual? Coadyuvó a encaminar el estudio, contribuyendo a revelar cómo se está produciendo una re-significación que ha hecho posible que una «cosa misma» se dé en el marco de la virtualidad. Precisamente, en ese escenario actual (que en algunos pasajes se ha llamado Sociedad de la Información) acontece que “La cultura de masas depende de las tecnologías de producción y reproducción en masa y, por consiguiente, de la homogeneización de la diferencia” (Huysen, 2006, p. 29).

Entonces, la aparente diversidad de las identidades digitales no son sino una homogeneización de la diferencia que desvirtuó el ser-en-el-mundo, al estar determinada por las estandarizaciones cosificadoras, que imponen lo igual bajo el enmascaramiento de lo novedoso, como el *ingré* para caracterizar a las tribus contemporáneas, las cuales “No las mueve una meta por alcanzar, un proyecto económico, político o social por realizar. Prefieren “entrar en” el placer del estar-juntos, “entrar en” la intensidad del momento, “entrar en” el goce del mundo tal cual es” (Maffesoli, 2004, p. 28).

Un hecho hermenéutico fundamental para interpretar los imaginarios virtuales surgidos de las RRSS mediadas tecnológicamente es la imagen informatizada, que al devenir en plásmata termina desarticulando el binomio signo/imagen, aspecto que ya había sido advertido: “La separación de signo e imagen es inevitable. Pero si se hipostatiza nuevamente con ingenua complacencia, cada uno de los dos principios aislados conduce entonces a la destrucción de la verdad” (Horkheimer y Adorno, 1998, p. 72). En nuestros días, el ocultamiento y el deslizamiento inmersos en las telarañas cibernéticas son los principales modeladores de verdades y victimarios de las realidades.

En consecuencia, se levantan significantes vacíos (en los términos de Laclau (2014)) que inciden en lo sígnico y lo simbólico, propiciando simulacros y resignificaciones que impiden el vuelo creativo de las fuerzas imaginantes (Bachelard, 1978). Más allá que estas vertientes son negativas para el proceso identitario primigenio al afectar la pertenencia o inserción en un ámbito

dado de sentido, el fenómeno de la re-significación identitaria virtual impulsada en simulacros se ha filtrado en el magma de las significaciones, tendiendo a instituirse socialmente, es decir: “Esta lógica ensídica social (como las significaciones imaginarias instituidas cada vez) le son impuestas a la psique durante el largo y penoso proceso de la fabricación del individuo social” (Castoriadis, 1997, p. 6).

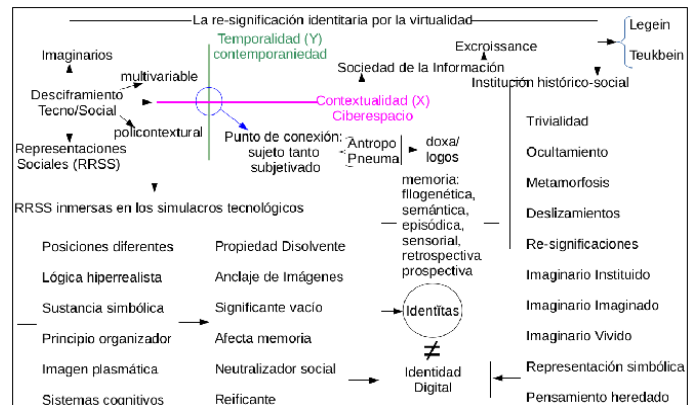
Es así que se hace impostergable para interpretar fenómenos informáticos el des-definir, para contemplar la realidad como un tejido (real-imaginario-simbólico), donde el ser humano se auto-configura en un observador-hermeneuta que interpreta, genera, articula y re-configura su contexto en base a su percepción subjetiva/intersubjetiva de la realidad, a sus necesidades y a sus intenciones (Coca, 2016).

Ahora estamos en presencia de la relegación por obsolescencia del individuo social, se está fabricando uno que se habitúe al simulacro de lo social y se oculte en la masa. El desarrollo futuro de los acontecimientos amerita seguir explorando un mundo digital que es policontextual desde el rico marco teórico de las RRSS y los IS. También se precisa explorar herméticamente aquellos aspectos desatendidos, ignorados y solapados por el pensamiento heredado como la creación de la imaginación radical, el imaginario histórico/social, la sociedad instituyente, el magma, la distinción de lo ensídico y de lo poiético, que son ideas madres fundamentales para reponer la conexión entre el pensamiento propiamente dicho y el hacer humano (Castoriadis, 2005). Particularmente el hacer político instituyente, marcará la ruta entre la apatía tecnológica o la acción crítica subjetivante.

Si cabe un consejo de cierre, hay que hacer un uso sano de las TIC, las secuelas de sus ramificaciones no sólo perjudican

lo físico. De hecho las afectaciones psíquicas³ en lo individual y colectivo están poniendo en jaque el principal núcleo de una cultura: su identidad, una sencilla reflexión puede evitar desequilibrios irreversibles en el futuro: “Hacer amigos, eso es precisamente lo que obra en contra de una tecnología del aislamiento” (Maffesoli, 2009, p. 119). Tal vez, esto al menos encamine a los seres humanos a una subjetivación que establezca un punto intermedio entre el ya lejano homo faber y el cada vez más reificado homo informaticus que se aleja de tener una conciencia-de y erige una conciencia-inerte.

Figura 1. Los simulacros tecnológicos y la re-significación identitaria virtual.



Fuente: Elaboración propia con base en la construcción teórica/metodológica desarrollada.

Notas

¹ El concepto de re-significación es usado en esta investigación como: “Un proceso de reinención o recreación de significaciones, en el campo individual o colectivo, que cuando se consume en su expresión más radical puede dar lugar a una redefinición de una situación, lo cual implica institución de una nueva realidad” (Molina, 2007, p. 45).

² Andreas Huyssen usa el término “new transnational cultural imaginaries” en Natural rights, cultural rights, and

the politics of memory. Recuperado de <https://hemisphericinstitute.org/en/emisferica-62/6-2-essays/essay-natural-rights-cultural-rights-and-the-politics-of-memory.html>

³ El mayor problema de salud mental que enfrenta la generación Z es la ansiedad. Nueve de cada diez Gen Z con condiciones de salud mental diagnosticadas luchan contra la ansiedad, y casi ocho de cada diez (78%) luchan contra la depresión. Otras condiciones de salud mental que enfrenta la generación son TDAH (27%), TEPT (20%) y TOC (17%). Casi tres de cada cinco (57%) Gen Zers con problemas de salud mental están tomando medicamentos, y aquellos que no están en el seguro de sus padres pagan \$528 al año de su bolsillo por sus medicamentos (alrededor de \$44 al mes) (Harmony Healthcare It, 2022). Traducción del autor.

Referencias Bibliográficas

Bachelard, G. (1978). *El agua y los sueños: ensayo sobre la imaginación de la materia*. México: Fondo de Cultura Económica.

Baeza, M. (2011). Memoria e imaginarios sociales. *Imagonautas: revista interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, (Nº 1), p. 76-95. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4780894.pdf>

Baudrillard, J. (1991). *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Baudrillard, J. (2002). *La ilusión vital*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Banchs, M. (1986). Concepto de representaciones sociales. Análisis comparativo. *Revista costarricense de psicología*, (Nº 8-9), p. 27-40. Recuperado de <http://rcps-cr.org/wp-content/uploads/2016/05/1986.pdf>

Castoriadis, C. (1997). El Imaginario Social Instituyente. *Zona Erógena*, (Nº 35), p. 1-9. Recuperado de <https://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>

Castoriadis, C. (2005). *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*. Barcelona: Gedisa.

Castoriadis, C. (2008). *Ventana al Caos*. Fondo de Cultura Económica.

Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginaria de la sociedad*. México: Tusquets Editores.

Carretero, Á. (2003). Postmodernidad e imaginario. Una aproximación teórica. *Foro Interno*, (Nº 3), p. 87-101. Recuperado de <https://www.academia.edu/download/30916083/8996-9077-1-PB.pdf>

Coca, J. (2016). La socio-hermenéutica multidimensional como teoría social basada en los imaginarios, la irrealidad y la utopía. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, (76), p. 41-55. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8069735>

Gadamer, H. *Verdad y Método I*. España: Ediciones Sígueme.

Harmony Healthcare It. (2022). *State of Gen Z Mental Health 2022*. Recuperado de <https://www.harmonyhit.com/state-of-gen-z-mental-health/>

Horkheimer, M. y Adorno, T. (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Introducción y traducción de Juan José Sánchez. Valladolid: Editorial Trotta.

Huyssen, A. (2009). Natural rights, cultural rights, and the politics of memory. *E-misférica*, (Nº 2, Vol. 6). Recuperado de <https://hemisphericinstitute.org/en/emisferica-62/6-2-essays/essay-natural-rights-cultural-rights-and-the-politics-of-memory.html>

Huyssen, A. (2006). Después de

la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Jodelet, D. (2008). El movimiento de retorno al sujeto y el enfoque de las representaciones sociales. *Cultura y representaciones sociales*, 3(5), p. 32-63. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v3n5/v3n5a2.pdf>

Laclau, E. (2014). Los fundamentos retóricos de la sociedad. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Maffesoli, M. (2004). El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas. México: Siglo XXI.

Maffesoli, M. (2009). Iconologías. Nuestras idolatrías posmodernas. Barcelona: Ediciones Península.

Martínez, J. y Muñoz, D. (2009). Aproximación teórico-metodológica al imaginario social y las representaciones colectivas: apuntes para una comprensión sociológica de la imagen. *Universitas humanística*, (67), p. 207-221. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n67/n67a10.pdf>

Merleau-Ponty, M. (1964). *Signos*. Barcelona: Seix Barral.

Molina, N. (2007). Discusiones acerca de la Resignificación y Conceptos Asociados. "PATRIMONIO": Economía Cultural y Educación para la Paz (MEC-EDUPAZ), 1(3), p. 39-63. Recuperado de <http://www.mec-edupaz.unam.mx/index.php/mecedupaz/article/view/36436/33013>

Moscovici, S. (1979). El Psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires: Editorial Huemul S. A.

Moscovici, S. y Hewstone, M. (1986). De la ciencia al sentido común. En Moscovici, S. (1986). *Psicología Social*, II. Paidós.

Paicheler, G. y Moscovici, S.

(2008). Conformidad simulada y conversión. En Moscovici, S. (2008). *Psicología Social*, 1. Paidós.

Pargas, L. y Rodríguez, L. (2018). Capítulo 9. Venezuela. "Tierra de Gracia". En Aliaga, Felipe; Maric, María y Uribe, Cristhian (Editores) (2008). *Imaginario y Representaciones Sociales*. Bogotá: Ediciones USTA.

Pérez, C. (2002). Sobre la metodología cualitativa. *Revista española de salud pública*, (Nº 76), p. 373-380. Recuperado de <https://scielo.isciii.es/pdf/resp/v76n5/editorial.pdf>

Perniola, M. (2009). La sociedad de los simulacros. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Perniola, M. (2010). Milagros y traumas de la comunicación. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Pintos, J. (2003). El Metacódigo "Relevancia/Opacidad" En la Construcción Sistémica de las Realidades. *RIPS. Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, (Nº 2, Vol. 2), p. 21-34. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/380/38020202.pdf>

Rodríguez, R. (1993). El principio fenomenológico de evidencia y la hermenéutica contemporánea. *Hermenéutica y subjetividad. Ensayos sobre Heidegger*, Trotta.

Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Arango Editores. Recuperado de <https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/05/silva-armando-imaginarios-urbanos.pdf>

Vergara, M. (2008). La naturaleza de las representaciones sociales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. (Nº 1, Vol. 6), p. 55-80. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v6n1/v6n1a03.pdf>

Velázquez, O. (2013). Las Representaciones Sociales, Los Imaginarios Sociales y Urbanos: ventanas conceptuales para el abordaje de lo urbano. *Revista Académica de Investigación*, (Nº 14), p. 1-24. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7330825>

FECHA DE RECEPCIÓN: 06/08/2022
FECHA DE APROBACIÓN: 08/12/2022