

# Púber, cuerpo y realidad virtual. Usos e incidencia de los seudo significantes en la estructuración de la subjetividad

## Pubescent, body and virtual reality. Uses and incidence of seudo significant in the structuring of subjectivity

VELÁZQUEZ Arbaiza, Ileana 1

Recibido: 05/10/2019 • Aprobado: 04/03/2020 • Publicado: 19/03/2020

### Contenido

[1. Introducción](#)

[2. Metodología](#)

[3. Resultados](#)

[4. Conclusiones](#)

[Referencias bibliográficas](#)

#### RESUMEN:

Esta investigación cualitativa, apoyada en la teoría psicoanalítica, analiza cómo los cambios en el cuerpo del púber, inciden en lo pulsional y en la imagen. A una muestra probabilística no intencional de púberes de 11 a 13 años de instituciones educativas de Guayaquil-Ecuador se le aplicó una entrevista. Mediante análisis contextual se concluyó que, sin significantes para dar sentido a estos acontecimientos, recurren a la realidad virtual buscando una imagen estable, pero esta solo ofrece seudo significantes, trayendo consecuencias en su subjetividad.

**Palabras clave:** Púber, subjetividad, realidad virtual, seudo significante

#### ABSTRACT:

This qualitative research, supported by psychoanalytic theory, analyzes how changes in the body of the pubescent, affect the drive and the image. To an unintentional probabilistic sample of pubertal from 11 to 13 years of educational institutions in Guayaquil-Ecuador interviews were applied, through contextual analysis it was concluded that without signifiers to make sense of these events, resort to virtual reality looking for a stable image, but it only offers pseudo signifiers, bringing consequences on its subjectivity.

**Keywords:** Pubescent, subjectivity, seudo significant, virtual reality

## 1. Introducción

La historia de los seres humanos no puede ser pensada fuera de los entornos que entretejen lo que irá configurando su subjetividad. La pubertad es un momento significativo en el devenir de las transformaciones subjetivas, los acelerados cambios tecnológicos han impactado en estos procesos, propagando contenidos de manera continua, expedita y diversa, plasmándose en la llamada realidad virtual. En estos espacios se crean vínculos y formas originales de encuentros y desencuentros con los otros, usando códigos de comunicación y lenguajes inéditos, repercutiendo esto en los estilos de vida y en el cómo se comprende la realidad.

La pubertad es un término que introdujo Sigmund Freud en 1905, cuando escribe sobre la sexualidad y alude a la metamorfosis que se da entre los 11 - 13 años aproximadamente, momento en que ocurren cambios en el cuerpo derivados de la madurez sexual, específicamente la aparición de los caracteres sexuales secundarios, trayendo consigo una modificación en la imagen del cuerpo. El psicoanálisis no pone el acento en el desarrollo, pero tampoco desconoce su pertinencia. A partir del énfasis que Jacques Lacan da al lenguaje, "en tanto función creadora", que crea al sujeto, "quien (...) irrumpe en el lenguaje" (Becerra, 2014, párr. 2). Siendo este lenguaje de estructura significante, se puede decir que estos significantes son los que dan lugar al significado propio de la singularidad del sujeto. Para Lacan la función del lenguaje es de evocar y en este sentido señala:

Lo que se realiza en mi historia no es el pretérito-indefinido de lo que fue, puesto que ya no es, ni siquiera el perfecto de lo que ha sido en lo que yo soy, sino el futuro anterior de lo que yo habré sido para lo que estoy llegando a ser. (Lacan, 1953, p. 117)

Cuando se comienza a considerar la importancia de la historia, no se trataría de aquel pasado historizado en el presente, sino que, "la historicidad fundamental del acontecimiento que retenemos basta para concebir la posibilidad de una reproducción subjetiva del pasado en el presente" (Lacan, 1953, p. 106). No se trataría de una rememoración ni un recordar los hechos, sino de un reescribir la historia.

Retomando, el psicoanálisis no se ha limitado a entender la metamorfosis de la pubertad de la que hablaba Freud solo en términos de maduración del organismo, y a partir de la concepción de sujeto que introduce Lacan, podemos decir que el sentido de lo que ocurre en la pubertad va más allá de la pura biología, y que más bien de lo que habría que ocuparse es de aquello que hace metamorfosis en este momento de la vida de cada púber, ya que lo que está puesto en juego es la subjetividad de cada sujeto desde su singularidad.

En la pubertad aquello que irrumpe toma al cuerpo como objeto pulsional y como imagen. Estas nuevas excitaciones que surgen en el cuerpo darían cuenta de cómo la pulsión pone a este cuerpo como un objeto a través del cual se daría la posibilidad de que la tensión excitativa disminuya temporal y parcialmente. Este cuerpo del púber que, al ser abordado como objeto pulsional, "(...) puede aparecer como cortado en pedazos, (...) es el cuerpo que en ese momento sufre el despertar de sus sueños" (Stevens, 2012, p. 8). Esto que ocurre viene a perturbar y conmover al sujeto, y el púber no puede impedirlo ni dominarlo y trata de representarlo desde su singularidad, "(...) hay una irrupción, un surgimiento de algo ante lo cual las palabras fallan (...)" (Stevens, 1998, p. 32).

Si en el momento de la pubertad es donde también aparecen los caracteres sexuales secundarios, lo cual implica una modificación de lo que se llama la imagen del cuerpo. Se entendería que la imagen que en el estadio del espejo había logrado la unificación y que le había servido para nombrar a su cuerpo de niño, ahora ya no lo representa. Es como que ahora en la pubertad ese espejo se rompiera y se fragmentara esa imagen lograda; es decir, como en un momento anterior de su historia vuelven a instalarse *la anticipación* y *la prematuración*, pero estos términos usados por Lacan (p. 15, 1949) cuando formuló su concepción sobre el estadio del espejo, ya no implicarían tan solo la transformación de la imagen sino también la reubicación en lo real de un cuerpo diferente. Esto lleva al púber a buscar otros recursos simbólicos e imaginarios para enfrentar la exigencia de apropiarse de este nuevo cuerpo; esto implica un cierto reordenamiento psíquico de modo que el púber pueda afrontar el impacto de esta transformación de la imagen del cuerpo.

Soler (2010) alude a lo trabajado por Lacan sobre el cuerpo, y puntualiza que, ante las manifestaciones de lo real el púber hace intentos de representarlas desde su singularidad, pero se encuentra con que el anudamiento que se daba entre la imagen del cuerpo y el cuerpo pulsional que lo sostuvo en la niñez, está perturbado y pierde el sostén imaginario.

Así, para el púber el cuerpo deviene ajeno, extraño y el *yo* no lo identifica; este nuevo cuerpo le es totalmente éxtimo. Esta extimidad, a la que alude Lacan en su *Seminario sobre la Ética en psicoanálisis de 1958*, le presenta al sujeto una paradoja, ya que aquello que es lo más íntimo se encuentra en el exterior y es reconocido en el afuera. Como se ha indicado, estos cambios que se dan en cuerpo real del púber son sentidos como ajenos, como extraños; y esto lo lleva a tener que representarse de nuevo, de conciliar y reasumir este otro cuerpo no significado, pero carece del cómo acceder a estas otras significaciones. Esto trae consigo la aparición de la angustia, ya que es como quedarse desprovisto de su imagen y de la posibilidad de ser reconocido por este nuevo orden significante, que es sentido como un exterior que de alguna manera lo ha venido determinando. El lugar de este nuevo orden significante, hoy en día, está ocupado por las nuevas tecnologías y las redes sociales que aparecen como soporte forzado identificatorio que afectan y moldean su construcción subjetiva.

La realidad virtual surge como una neo realidad que ofrece significantes, pero que no son reales y no le bastan al púber. Esta virtualidad pone una representación en la ausencia como dice Missonier (2015) y es, para el púber más accesible en la postmodernidad. Este autor señala que la virtualidad intenta representar lo real y engaña sobre la percepción del cuerpo por medio de la utilización de artefactos tecnológicos, con el engaño pretende reprimir el principio de realidad apelando al placer. Entre la realidad virtual que ofrece significantes y el púber que demanda significantes para dar sentido a lo que está viviendo, se establece una relación que en un *como sí*, pareciera que da las respuestas que necesita.

Belcaguy, Cimas, Cryan y Loureiro (2015) investigaron "sobre los modos en que las tecnologías de la información y la comunicación impactan en la subjetividad de nuestra época, en especial en los adolescentes" (p. 2), quienes son un público muy receptivo, en tanto necesitan consolidar un nuevo lugar simbólico diferente al de la niñez, y en las redes sociales encuentran nuevas modalidades de expresión, que les proporcionan nuevas formas de lazo con el lenguaje y con el otro. Pero al introducir los medios virtuales códigos diferentes, pueden generar malentendidos que exponen a los adolescentes a situaciones peligrosas, llegando a considerar a la virtualidad como una extensión de su cuerpo en reestructuración, "modificando formas de interactuar, pensar, expresarse e informarse" (p. 13), con un alto impacto en su subjetividad.

Otra investigación realizada por Castellana, Sánchez, Graner y Beranuy (2017), se enfocó en determinar la influencia de las TICs en los adolescentes, señalando que estas pueden generar "posibles desadaptaciones, impactando en el desarrollo, socialización e identidad" (p. 196). Usarían el Internet para su satisfacción inmediata y para huir de los problemas. Dominaría la realidad virtual y sería el único lugar donde se sentirían bien, ya que esta se constituiría en un lugar donde están en contacto con el otro, pero a través de una identidad enmascarada.

Para Graner, Beranuy, Sánchez, Chamarro y Castellana (2015), la juventud y la adolescencia son un colectivo de riesgo ante el uso que hacen de las TICs, dado que estos son sensibles al momento y al entorno social en el que viven. La investigación estuvo dirigida a conocer los patrones de uso que los jóvenes y adolescentes hacen de Internet y del móvil. Los datos recogidos dieron como resultado que hacen un uso normal o problemático ocasional de Internet y del móvil. Destacan que el mal uso de las TICs puede traer consecuencias negativas a nivel académico, familiar y relacional, y que merecen atención para evitar el incremento de conductas desadaptadas o problemáticas.

En Ecuador hay una investigación realizada por Molina y Toledo (2014), quienes trabajaron con 444 estudiantes del primer año de bachillerato, de dos colegios privados y dos públicos de la ciudad de Cuenca, analizando la influencia de las redes social en los ámbitos personal, familiar, académico y social de los adolescentes. Los resultados obtenidos concluyeron que la mayoría de los adolescentes no se han visto muy afectados por las redes sociales, aunque también apareció que dedican algún tiempo a ellas y que los distrae de sus estudios. Consideran que estas crean relaciones sociales superficiales, exponen al usuario y facilitan el acceso ilimitado e incontrolable en los adolescentes.

Estas reflexiones teóricas e investigaciones referidas de alguna manera dan cuenta del cómo se concibe desde cada discurso al púber, asimilado en muchas ocasiones a la adolescencia, y cómo se considera desde cada perspectiva el grado de incidencia de la realidad virtual en la configuración de su subjetividad.

El problema que se planteó para esta investigación va más allá y ubica a la tecnología y las redes como portadoras de significantes que son ofrecidos como sostén subjetivo e ilusoriamente configuran una imagen que acoge al cuerpo del púber, con sus nuevas formas y sensaciones; pero esto que transmite la realidad virtual resulta insuficiente puesto que son seudo significantes, no sirven de sostén para simbolizar los cambios sino que lo llevan a vivir experiencias con un despliegue intenso y desbordante de investiduras, que pueden dar lugar a vivencias traumáticas y a la manifestación de síntomas.

En el objetivo general formulado para este estudio se propuso analizar los seudo significantes que proporciona la realidad virtual en las representaciones que el púber (11-13 años) construye sobre su cuerpo, en los contextos actuales, para determinar la incidencia en la estructuración de su subjetividad

## 1.1. El púber, la realidad virtual y los seudo significantes

Las conceptualizaciones del psicoanálisis revisadas permitieron, a partir del análisis de los interrogantes que se manifestaron en los púberes entrevistados, sustentar nuestra propuesta para explicar por qué se considera que aquello que proporciona la realidad virtual, en respuesta a las demandas del púber, no constituyen un significante, sino que son seudo significantes.

De aquellas interrogaciones que surgen en los púberes, algunas son resueltas en forma ambigua y otras no reciben respuesta desde los padres, quienes se muestran angustiados ante los cuestionamientos sobre el cuerpo y la sexualidad, propios de un púber. Así, aparecía esta pregunta, ¿qué tipo de imágenes se pueden construir basadas en estas ambigüedades? Solo una, a la cual el púber no podría apoyarse, ya que es una imagen que se desvanece; no tiene de qué agarrarse, lo anterior no le sirve y este después en el que se encuentra, le resulta angustiante.

Cuando en la realidad se ausentan o entran en crisis los referentes, los púberes quedan expuestos a toda clase de bombardeos que reciben sin límites desde la virtualidad. Así, ellos daban cuenta de este desborde de estímulos, propios de la posmodernidad, y cómo estos los urgían a hacer una elección. Estas elecciones con las que tiene que lidiar a diario estos púberes, no los llevan a una contención sino más bien lo que producen son sujetos desbordados y muestran la carencia de un camino determinado. Al darse la inscripción, estos estímulos exceden tanto al sujeto como al cuerpo, produciendo una suerte de inscripción, a la que llamamos seudo significante, que desde la virtualidad trata de configurar una imagen como un intento de hacerse un cuerpo; puesto que, para el púber es necesario el cuerpo como real y como imagen.

Los púberes, durante las entrevistas realizadas, daban cuenta de que su cuerpo le es necesario no solo como real sino también como imagen. Esta imagen debería sostenerse de los significantes, pero en la realidad virtual esto no se da, ya que el imaginario, no se establece a partir del cuerpo del púber sino a partir del de los otros, esas imágenes no se sostienen en su cuerpo sino en las que encuentra de otros; por tanto, es una imagen que no está hecha a su medida, en tanto que los significantes que la sostienen no hacen sentido para el púber (Díaz, 2014). Aquello que los púberes, con quienes se trabajó en esta investigación, ponen como imagen o texto y que pareciera que tiene algo que ver con lo que cada uno está sintiendo, no se constituye como un significante, ya que no lo puede simbolizar porque no es suyo, es externo, es de otro.

Lo que tomarían estos púberes serían estos seudo significantes que al no ser símbolo de algo no remiten a una cosa, más bien inventan una nueva realidad a la que remite en tanto a sí mismo, no se sostiene, no hace cadena; por lo que, al desvanecerse no crea algo nuevo que el sujeto pueda articular, lo deja desprovisto de un referente, y por ello tendrá que ir a buscar un nuevo seudo significante para que lo sostenga, pero este también es efímero. Se produciría un apilamiento, como una especie de yuxtaposición de huellas, donde no hay conexión entre ellas, sino que aparecen sobrepuestas, lo cual no deja lugar al deseo, sino que da paso al goce desregulado. Si bien estas huellas no se borran, al estar sobrepuestas no hay lugar ni para el significante ni para el significado; no hay un espacio para la articulación ya que el seudo significante per se está lleno, y es por esto por lo que los púberes lo acogen para taponar el vacío que tienen en el cuerpo.

El seudo significante estaría constituido desde de lo imaginario, es algo que se impone desde la realidad virtual, como un remache entre lo simbólico y lo imaginario para poder dar cuenta de lo real del cuerpo. Este *entre* es lo que llevaría al púber a ubicarse bajo la lógica del oxímoron de la realidad virtual, y terminaría actuando bajo este de forma opuesta, contradictoria. Esta lógica del oxímoron permite entender cómo el púber ubicado entre estas dos realidades contradictorias *trata de hacer* con lo que puede de ambas, no se encuentra totalmente en ninguna de las dos, sino que va construyendo una a partir de ese lugar *en medio de* en donde se ubica. La realidad virtual haría como una pantalla que media entre el sujeto y la realidad, evitando el encuentro del púber con la contingencia.

## 1.2. Los seudos significantes y el cuerpo del púber

Antes del Edipo, como lo señalaba Freud, el niño está en un goce sin límites, pero al final del Edipo viene la ley a poner orden y hace efecto al goce. En la pubertad se reactualiza aquello que se vivenció en la experiencia del complejo de Edipo y castración, y se da lugar nuevamente un encuentro (que vendría más bien a ser un reencuentro) con el cuerpo real, que viene a angustiar.

Los cambios que se producen en el cuerpo del púber, como se ha venido indicando, traen consigo la posibilidad de que dicho cuerpo pueda ubicarse en otro lugar, ubicarse como un cuerpo genital, pero esto conlleva a un cómo ubicarse con este con este nuevo cuerpo. Y esta pregunta se hacen los púberes entrevistados, ¿qué hago con este cuerpo?, que de alguna manera lo enfrenta a otro tipo de goce. El púber tiene el deseo de apropiarse de un cuerpo que siente y percibe como extraño, como si no le perteneciera, pero como no tiene acceso a un simbólico que agujeree este real y le dé sentido al cuerpo, entonces recurre a la realidad virtual la que le otorga aquello que en

esta investigación hemos nombrado como seudo significantes, que reniegan su calidad de cuerpo real. El seudo significativo le hace la ilusión de apropiarse del cuerpo, de quitar esta falta fundamental, trata de otorgarle un sentido, pero no es el sentido significativo, aunque funciona para mantener alejada la angustia de la falta en el cuerpo; pero en la adolescencia esta falta se hace sentir en el cuerpo y no puede ser ignorada, y se vuelve insoportable.

---

## 2. Metodología

Se realizó una investigación cualitativa que plantea diferentes reflexiones discursivas enfocadas en la configuración de la subjetividad de púber, enfatizando en la rigurosidad y solidez de las argumentaciones teóricas de los autores referenciados y las apreciaciones de las relaciones encontradas en la información obtenida y analizada. Así también, este trabajo se centró en la experiencia y las perspectivas de los sujetos investigados, con la finalidad de construir o generar una teoría a partir de una serie de proposiciones extraídas de un cuerpo teórico que servirá de punto de partida al investigador" (Martínez, 2011, p. 167).

Constituye un estudio interpretativo que intenta, no solo describir fenómenos experimentados por los sujetos de forma individual o colectiva, sino también ofrecer una explicación, comprensión e interpretación de lo descrito.

### 2.1. Población de estudio, técnicas para recolección y análisis de información

El criterio de selección de la muestra fue no probabilística o intencional. Se determinó una muestra de 215 púberes entre 11 – 13 años, tomada de una población de 500 púberes de seis diferentes instituciones educativas fiscales, fiscomisionales y particulares de la ciudad de Guayaquil, con un margen de error de 5% y un nivel de confianza de 95%. Se aplicó una encuesta colectiva para focalizar las temáticas que luego se llevarían a cabo de forma individual en entrevistas semidirigidas con púberes de estas edades y previamente seleccionados.

La investigación partió de un análisis bibliográfico y documental de fuentes primarias con el propósito de definir los planteamientos teóricos que contextualizaron la propuesta. Para este fin, también se realizaron entrevistas a profesionales de los ámbitos de la pedagogía, psicología clínica, psicoanálisis, sociología, comunicación y tecnología, pues se consideró pertinente obtener información sobre cómo desde estos discursos disciplinares ellos concebían a la pubertad a partir de sus experiencias en los contextos cotidianos, y sobre todo cómo entendían ellos la relación entre el púber y la realidad virtual. Estas determinaciones se definieron en relación al ámbito específico en que cada profesional de desenvuelve. Sus aportaciones se tomaron, relacionaron y contrastaron con las fuentes consultadas, así como también con los planteamientos teóricos que se fueron construyendo a lo largo de la investigación y que se definieron en el análisis e interpretación de la información recogida durante las entrevistas con los púberes.

Se usó el método de estudio de casos para la recolección de datos en las entrevistas con los púberes, donde cada uno fue abordado como un caso singular.

Se planteó un análisis contextual de los contenidos de los discursos de los púberes entrevistados. Ruiz (2019) considera que para comprender la orientación que da cada sujeto a su acción social, hay que conocer a través de su discurso cuál es el sentido que da a su realidad social. Es por esto que el análisis de discurso permite un estudio basado en las diversas maneras que tienen los sujetos para comprender fenómenos de su entorno y de los que también forman parte.

---

## 3. Resultados

Los recursos significantes identificados en los contenidos del discurso de los púberes son aquellos que toman de la realidad virtual universal y homogeneizada, como una forma de responder a esa incógnita que surge a partir de la caída del estatus de su propio cuerpo. Estos recursos significantes no son palabras solas, sino que pueden ser enunciados que poseen un sentido en la realidad, que responden a la universalidad del lenguaje que les otorgan un significado, pero que no remiten a un sujeto singular.

En el trabajo de investigación con los púberes los elementos tomados de la realidad virtual responden a demandas de imagen y de hacer relación. Ellos creen encontrar los recursos que necesitan para poder hacerse a su nuevo cuerpo mediante las formas de vestir de los otros y de la forma de pensar y hablar para hacer relación con los otros. Esto lo toman de la red social que usan con más frecuencia, en la que no solo obtienen imágenes sino también videos. La demanda de ser vistos, validados, contenidos en un espacio que les permita reclamar algo como propio se acoge en el que las redes les dan la oportunidad de socializar y de expresarse. La virtualidad les provee de un espacio en el que el acceso es ilimitado, el control y modificación del yo virtual es libre y la oportunidad de reclamar ese espacio como propio, donde surja una propia voz que es escuchada y vista. Es esto el tesoro encontrado en medio de perfiles, estados, noticias de eventos que se comparten, afectos publicados en muros, tutoriales imitados al detalle. Un espacio propio que permite acercarse al espacio propio de los otros.

Buscan redes con prevalencia de la imagen, con o sin palabras, lo importante es ser visto, mostrarse y obtener de los otros esas imágenes, modelos, siluetas y contornos que sostengan la imagen tambaleante en la realidad. Se prefieren redes sociales que permitan aparentemente la interacción con otros: mirarlos, mirarse, mostrarse con ellos. Sin embargo, esos otros son tan frágiles en la realidad virtual como ellos, son subjetividades que tampoco se sostienen en la realidad. La virtualidad permite un encuentro social pasivo, donde el sujeto no se pone en juego verdaderamente. Esto lleva a la apertura de una brecha entre el yo de la realidad y el yo de la virtualidad, brecha que crearía una hiancia, ese agujero, hendidura, que remitiría a "algo perteneciente al orden de lo no-realizado" (Lacan, 1964, p. 34), y que más que dar una respuesta de unidad, completud o consistencia, lo que produciría es una división en el sujeto. Por lo que, se considera que la realidad virtual se vuelve un espacio de escape, la imparabable oferta de información, oportunidades, aparentes encuentros con otros lo colma, como que lo llevaría a un no encontrarse más con su falta como sujeto.

**Tabla 1**  
 Recursos significantes tomados  
 por los púberes de 11 – 13 años

PREGUNTAS	RECURSOS SIGNIFICANTES
1. ¿Cuáles son las series/películas que usted prefiere ver?	<p>-Enfrentar y sobrevivir a la adversidad.</p> <p>-Lo sobrenatural.</p> <p>-Vínculo entre pares y familia.</p> <p>-Irrupción de la sexualidad</p> <p>-Personajes estereotipados, héroe clásico enfrentado al antagonico.</p> <p>-Talento y humor usado como metáfora.</p>
2. ¿Qué hace que usted escoja ver cierto tipo de películas o series?	<p>-Enfrentar los miedos profundos con otros.</p> <p>-Pasar la barrera al otro lado.</p> <p>-Ser mujer.</p> <p>-Vínculos con la familia y entre pares.</p> <p>-Esfuerzo por recompensa, ser valorado.</p> <p>-Valores y modelos de enfrentarse a dificultades.</p> <p>-Talento y poderes sobrenaturales como metáfora.</p> <p>-Búsqueda de aventuras y misterio.</p>
3. Describa a su personaje favorito de esta serie y por qué le ha llamado la atención.	<p>-El saber, la inteligencia, la valentía permiten sobrevivir.</p> <p>-Ser mujer.</p> <p>-Ideales, valores, sacrificios, dedicación y decisión por una meta o actividad.</p> <p>-Importancia de las relaciones de familia y el ser social.</p>
4. ¿Cuál es la red social que más utiliza?	<p>-Hacer contacto con otros</p> <p>-Batallas, desafíos, competencias.</p> <p>-Prevalencia de la imagen.</p> <p>-Prevalencia de la palabra sobre la imagen.</p> <p>-Imagen del otro.</p>
5. ¿Por qué escoge esta y no otra? ¿Qué es lo que más le llama la atención?	<p>-Hablar con otros.</p> <p>-Vincularse al otro.</p> <p>-Aprender estrategias con otros.</p> <p>-Prevalencia de la palabra del otro.</p> <p>-Pasividad en el encuentro social.</p>
6. ¿Qué es lo que hace en esa red social? ¿Por qué?	<p>-Hablar con otros, mirar a otros, mostrarse ante otros, buscar un sentido de pertenencia haciendo lo que hacen los otros.</p> <p>-Doble yo- Doble otro virtual.</p>

	-Vínculo con otro de forma pasiva.
	-Construir relaciones en función a un ideal.
	-Encuentro con los otros a través de la virtualidad.
	-Alienación a una realidad ajena.
	-Imagen del otro como modelo de socialización.
7. ¿A usted le parece importante usar redes sociales? ¿Por qué?	-Mediación virtual en la relación con el otro.
	-Realidad virtual como realidad.
	-Volverse famoso.
	-Darse a conocer por medio de la imagen ante el otro.
	-Necesidad del otro.
	-Evitar la vulnerabilidad en la relación con los otros.
8. ¿Para qué le ha servido o qué ha aprendido usted las redes sociales que utiliza o de las películas/series que ve? ¿Le han ayudado en algo?	-Desentenderse en la virtualidad como escape hacia un ideal.
	-Socializar, construir relaciones, formas de comunicarse.
	-Aprendizajes virtuales que reemplazan las exigencias de la realidad.
	-Construcción de la imagen corporal.
9. ¿Tiene usted algún ídolo o personaje a quien admira? ¿Quién es? ¿Por qué lo escogió?	-Representaciones del cuerpo y de la imagen.
	-Personajes mujeres de la realidad que remite a la virtualidad.
	-Futbolista, modelo de principios, dedicación, destreza.
	-Madre/hermana, modelos frente a las adversidades.

Elaborada por: Velázquez, I. (2019)

En la tabla 1 se da cuenta de las temáticas más relevantes y recurrentes que se trabajaron con los púberes durante las entrevistas, y del análisis de los discursos de cada uno se extrajeron aquellos recursos significantes que toman de lo que la realidad virtual les ofrece y lo usan para representar, y de alguna manera dar una respuesta a lo que está sucediendo en su cuerpo.

Lo expresado por los púberes se trabajó en función a dos planteamientos que se formularon como interrogantes, el primero refiere a ¿qué es lo que la realidad virtual le presenta al púber y qué es lo que el púber puede encontrar allí con relación a sus demandas? La realidad virtual le brinda al púber una multiplicidad de ofertas y recursos aparentes como para atender a aquellas demandas cuyas respuestas pretende encontrar en la virtualidad. Estas demandas se dieron con relación a dos aspectos, uno que aludía al ser provisto de una imagen que lo sostenga, que lo ayude a construir el nuevo cuerpo de la pubertad y la imagen de sí mismo que viene con él. El sinnúmero de opciones que brindan las redes sociales, como, por ejemplo, los filtros para imágenes, contribuyen a que la imagen del púber sea lo que él quiere que sea, cómo y cuándo lo quiere o lo necesita con la opción de siempre poder ser modificado, sin trascendencia o consecuencia alguna. Pero la constitución de este armazón se da por y para el otro que ve, aprueba, avala y le da un lugar en el espacio social virtual.

El otro aspecto alude a una demanda de medios para hacer lazo con el otro, para poder relacionarse de una nueva forma desde un lugar diferente, con un cuerpo e imaginario diferentes. Esto conlleva también a una demanda de reconocimiento a través de la búsqueda de un espacio y un lugar donde su palabra sea validada o al menos vista, ya que el ser visto en cuerpo, imagen y relación es lo realmente importante para el púber.

La segunda pregunta que se planteó para trabajar la información recogida de los púberes, se vinculaba con el ¿cómo los pseudo significantes propuestos por el púber se erigen como sostén identificadorio? Los púberes entrevistados proporcionan significantes que son rasgos que sacan de esta virtualidad, ya sea de lo que observan en las redes o de personajes de shows o películas que les gustan, cosas como el ser mujer, el ideal, el volverse famoso, etc. Pero estos significantes no remiten a algo como parte de una cadena, se escoge lo que se ve, lo que el otro proporciona en una realidad virtual, casi como un mandato de un deber ser. Estos significantes de los que hablan los púberes entrevistados son sin duda pseudo significantes ya que no cumplen con la característica básica que se plantea de un significativo, el que remita a un simbólico. Los pseudo significantes son significantes digitales, que desde lo anónimo homogenizan.

Estas características de acumulación desmesurada y cambio constante de información de las que dan cuenta los púberes, hacen que los seudo significantes sean frágiles, a diferencia de un significante simbólico. Este cambio es como la moda que pasa pero que de alguna manera sirve para seguir completando al sujeto. Esta yuxtaposición sin sentido de los seudo significantes es un intento de taponar el vacío antes de que se desvanezcan, y esto ocasiona la reinención constante del yo de la virtualidad. De esta forma, el yo es inconsistente y la imagen corporal es frágil, lo cual causa síntomas propios de la postmodernidad en los púberes.

Lacan en su seminario 22 - RSI (1974-1975) va a tratar al significante como algo que agujerea lo real, sin embargo, los seudo significantes no hacen esto, el real queda intacto y es por esto, que se ven abrumados los púberes por la angustia. Prueba de esto se encuentra en los seudo significantes que se identifican en las entrevistas, estos remiten a algo sobrenatural, escondido, que cambia, monstruoso, esto es lo real que los invade. Estos seudo significantes no pueden agujerear este real, la angustia no cesa de inscribirse y el cuerpo no puede consolidarse, es como si el cuerpo no existiera en la medida en la que opere el seudo significante. Esto explicaría la necesidad constante de crearse un cuerpo, pero no es un cuerpo que consista en la realidad, sino en la virtualidad de donde provienen estos mismos seudo significantes. "El rechazo de la falta que lo caracteriza se traduce en la forclusión de la castración y por ende del deseo mismo, en tanto todo se procura cubrir en forma instantánea y en soledad" (Magdalena, 2014, p. 2). Las redes sociales hacen un semblante, aparece la ilusión de que se puede escoger, de que existe una libertad absoluta, pero en realidad lo que se da es sometimiento que estandariza subjetivamente al púber.

---

## 4. Conclusiones

En la era digital donde la imagen tiene prevalencia al significante y la letra, el significante no alcanza para sostener el cuerpo del púber, no se inscribe en el sujeto. Así, aparece la virtualidad que proporciona seudo significantes que logran sostener este cuerpo y, por consiguiente, a este sujeto, pero de una forma colmada, completa, que obstruye la falta. En las redes el púber se expone a la aceptación o al borramiento, su presencia está condicionada por otro a quien ni siquiera conoce. Surge una especie de poder sostenido simbólicamente por las redes, y los sujetos indistintamente ejercen o sufren el poder que los atraviesa y del cual no pueden prescindir.

Es así como, lo abordado a lo largo de esta investigación ha llevado a considerar, que el púber que accede a esta realidad virtual se ubicaría en una posición sumisa voluntaria como una forma de obtener el agujero que lo angustia, y para aislarlo recurre a esta investidura imaginaria-digital. El significante simbólico esperado no llega, y el púber se enfrenta a un sentir que el cuerpo se desarma y se caen los referentes construidos, desvaneciéndose la imagen que tiene de sí. En la época actual, se opera desde esta fragmentación con la imagen y se la usa como una suplencia que intenta estabilizar al sujeto en crisis.

Así, esta realidad virtual aparece como una suplencia en lo imaginario y la posición del seudo significante es la de ubicarse en el lugar de aquello que no se inscribe desde lo simbólico, simulando un anudamiento en la estructura que organizaría al púber de manera rígida y débil, ante cualquier contingencia la estructura se rompería fácilmente y el sujeto se quedaría presa del goce, de la imagen, de la angustia de lo real sin ley. Aquello que arma le produce la ilusión de un engranaje que no existe, lo que tienen es solo seudo significantes que se apilan y no hacen sentido significante que posibilite la subjetivización del púber. La virtualidad también surge como aquello que enlaza lo concreto y lo cotidiano. La superposición de la captura visual de lo real con la imagen virtual, reconfiguran lo real; el cuerpo real del otro solo es el sostén de las proyecciones fantasmáticas del sujeto, y la relación entre sujeto y objeto plantea otra forma de saber.

El sujeto de la tecnología queda sujetado como objeto de sí mismo, en donde la subjetivización sería las formas de actividad sobre sí mismo. Esta nueva gramática de las redes de poder atraviesa y altera la subjetividad, en estos modos de sujeción las reglas las ponen los otros, y se produce un goce, tanto por mostrarse (ser visto sin ver) y también por ver (sin ser visto). Los

intercambios que se dan en la red producen un lazo virtual entre los sujetos, lazo que es un *como sí*, pero que para algunos puede ser la única posibilidad de tener algún tipo de intimidad con otro a manera de simulacro.

Se podría decir que el sujeto se constituye en una narrativa, en un espacio, donde todo imaginariamente es posible donde los interrogantes que manifiesta el púber encuentran un tipo de respuestas subjetivas que se asemejan a las características de irritabilidad, intolerancia, ansiedad, focalización y atención dispersa, actividad aumentada, impulsividad, altos niveles de frustración, propias de los actores que se muestran en la realidad virtual.

Apoyados en la enseñanza de Lacan con respecto a que puede haber un número infinito de diferentes anudamientos en la estructura, y tratando de situar cómo en la era digital se realizan estos anudamientos, se ha planteado en esta investigación que de lo que se trataría es de una anudación borromea particular, que permite hacer algo con un nudo que no se puede sostener desde un anudamiento simbólico, ya que este ha perdido su peso en la época. Si se entiende que es imperante que ninguno de los anillos del nudo se suelte para que no caiga la estructura, lo que deviene necesario es una suplencia que permita mantener el nudo. Aquí se añadirá un remache a la estructura que impida que esta caiga, remache que es del orden de lo imaginario: la realidad virtual.

Cuando Lacan en su Seminario 22 - RSI (1974-1975) representa el anudamiento borromeo, ubica al lugar entre el nudo de lo Real y lo Imaginario como el lugar de la angustia, aquí es donde se plantea este remache. Entre lo Real del cuerpo que no le pertenece y la imagen que le devuelve el espejo de alguien que no conoce, la realidad virtual se ubica ante esa angustia como un esfuerzo de darle consistencia a ese cuerpo que cambia. Este real, que resulta en tanto angustia, porque no puede ser agujereado por un simbólico endeble, que implica a su vez el debilitamiento de la función del Otro, aquí es donde esta realidad virtual dispone de seudo significantes que ayudan a lidiar con la angustia.

La encrucijada con la que se enfrenta el púber es que él no es un sujeto de la realidad virtual per sé sino un sujeto inmerso en la que se ha diferenciado como la realidad real: la realidad. El colapso de estos significantes de la virtualidad como recursos para el púber se da justamente porque él hace este desplazamiento del campo de acción de los significantes virtuales. Aquello que funciona en la virtualidad pierde esta capacidad al ponerse en uso en la

realidad, pues en esta realidad sí se hacen necesarias respuestas y recursos particulares de cada sujeto, no universalidad sino la particularidad de la subjetividad. El problema no sería que lo encontrado en la virtualidad no tiene validez, sino que su validez está restringida a la dimensión en la que fue creado, la virtual. Estos significantes de la virtualidad al pasar a la realidad pierden todo significado y representación y se vuelven vacíos, tomarían el estatuto de lo que se ha propuesto como seudo significantes.

Con esta otra forma de mirar al púber que atraviesa un momento singular y diferente a otro de la vida de todo ser humano, y de situarlo ante una circunstancia nueva de la época actual, cuál es, su relación con la realidad virtual, se propone también con esta investigación abrir otro camino para abordar desde la clínica las construcciones subjetivas que se configuran en el púber.

---

## Referencias bibliográficas

- Belcaguy, M., Cimas, M., MCryan, G., y Loureiro, H. (2015). *Adolescencia y tecnología de la información y la comunicación*. Argentina: Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de [http://www.psi.uba.ar/.../sitios...adolescencia1/.../adol\\_y\\_tecno\\_de\\_la%20informacion.pdf](http://www.psi.uba.ar/.../sitios...adolescencia1/.../adol_y_tecno_de_la%20informacion.pdf).
- Castellana, M., Sánchez, X., Graner, C., y Beranuy, M. (2007). *El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos*. España: Universidad Ramón Llull, (URL). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/778/77828306.pdf>.
- Díaz, C. (2014). *Imaginario, Simbólico, Real. Aporte de Lacan al psicoanálisis*. Colombia: Editorial Universidad Nacional de Colombia.
- Freud, S. (1973). La metamorfosis de la pubertad. Tres ensayos para una teoría sexual. En L. López-Ballesteros (trad.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (tomo II, pp. 1216-1222). Madrid: Biblioteca Nueva (Trabajo original publicado 1905).
- Graner, C., Beranuy, M., Sánchez, Z., Chamarro, A., y Castellana, M. (2015). ¿Qué uso hacen los jóvenes y adolescentes de internet y del móvil? *Comunicación & Juventude*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/264888.pdf>.
- Lacan, J. (1953). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis. *Escritos 1*. México: Siglo XXI editores. (1971).
- Lacan, J. (1964). El inconsciente y la repetición. *Seminario 11, Los cuatro principios fundamentales del psicoanálisis*. España: Barral Editores, S.A. (1977).
- Lacan, J. (1974-1975). *Seminario 22: RSI*. Recuperado de: <http://www.bibliopsi.org>docs>lacan>27> Seminario 22.
- Magdalena, N. (2014). *Los lazos de amor y el pseudo discurso actual*. Trabajo presentado en VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Buenos Aires: Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-035/673>.
- Martínez, P. (2011). El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica. *Revista científica Pensamiento y Gestión 20*, 165-193. Recuperado de <https://rcientificas.uninorte.edu.co>.
- Missonnier, S. (2015). Nuevos territorios: lo virtual. En Donzino, G., y Morici, S. (comps.), *Culturas Adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 137-155). Buenos Aires: Noveduc.
- Molina, G., y Toledo, R. (2014). *Las redes sociales y su influencia en el comportamiento de los adolescentes*. (Tesis de licenciatura). Universidad del Azuay. Cuenca. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3659/1/10335.PDF>.
- Ruiz, J. (2009). Análisis sociológico del discurso: métodos y lógicas. *Forum Qualitative Sozialforschung* (Vol.10, núm. 2). Recuperado de <http://www.qualitative-research.net/>.
- Soler, C. (2010). *El cuerpo en la enseñanza de Jacques Lacan*. Recuperado de <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40338105/colettesolerelelcorpoeenlaensenanzadejacqueslacan.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1501822153&Signature=FdMd5xrDyBYS5N99eSKKITE%2BRaA%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filena>.
- Stevens, A. (1998). *Actualidad de la práctica psicoanalítica. Psicoanálisis con niños y púberes*. Argentina: Ediciones Labrado.
- Stevens, A. (2012). La clínica de la infancia y la adolescencia. *Seminario dictado en las Primeras Jornadas del Centro de Investigaciones y Estudios Clínicos*. Córdoba, Argentina: Babel ediciones.

---

1. Psicóloga Clínica. Docente investigadora. Carrera Psicología Clínica. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. [ileana.velazquez@cu.ucsg.edu.ec](mailto:ileana.velazquez@cu.ucsg.edu.ec)

---

Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015  
Vol. 41 (Nº 09) Año 2020

[Índice]

[En caso de encontrar algún error en este website favor enviar email a [webmaster](mailto:webmaster)]

[revistaESPACIOS.com](http://revistaESPACIOS.com)



This work is under a Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International License