



## Prácticas emocionales y procesos subjetivadores en la sociedad digital: el caso de los suicidios online

*Emotional Practices and processes of subjectivation in digital society: the case of online suicides*

Simone Belli

*Yachay Tech*

Guillermo De Eugenio

*Universidad Carlos III de Madrid*

### Resumen

En este texto se presentarán nuevos paradigmas de construcción de la relación entre emoción e identidad en comunidades digitales. Para ello, ofrecemos un análisis de los procesos sociales ligados a algunas experiencias de las personas que habitan estos espacios digitales. La problemática que aborda esta investigación se articula en torno a las estrategias y tácticas de negociación mediante las que los usuarios dan forma a su identidad. Para dar cuenta adecuadamente de la complejidad de estos procesos trataremos de visibilizar el papel central que juegan las emociones dentro de estas prácticas digitales y presentaremos el impacto de estas prácticas digitales, centrándonos en los efectos que se producen en las relaciones sociales en términos de inclusión o exclusión a través del análisis del caso del suicidio digital. La investigación se ha realizado a través un trabajo de etnografía digital tomando nota de las experiencias digitales de los usuarios.

Palabras clave: **Facebook; Suicidio online; Biopolítica; Emociones negativas; Etnografía virtual**

### Abstract

*This article presents new paradigms for the construction of a link between emotion and identity in digital communities. To this end, we offer an analysis of some of the social processes and experiences tested by the users of these digital spaces, achieved through a qualitative ethnological work. These life stories are articulated over strategies and tactics of negotiation through which these users are shaping their identity, either following their own point of view or that of the community that take them in. To render adequately the complexity of these processes we will try to make visible the role that emotions play within these digital practices by focusing on the effects produced in social relationships in terms of inclusion and exclusion, through the case of the digital suicide.*

Keywords: **Facebook; Online suicide; Biopolitic; Negative emotions; Virtual ethnography**

Los avances tecnológicos no sólo transforman el acceso a la experiencia, sino que la informan. Recordaremos aquí la expresión de Aldous Huxley (1932, p. 5, traducción nuestra): “la experiencia no es lo que le sucede al hombre, sino lo que el hombre hace con ella”. Los avances técnicos inciden directamente en el mercado de producción y sustitución de unas identidades por otras, por ello el etnógrafo virtual asiste constantemente al nacimiento de nuevas especies, al contrario que el antropólogo de la antigua escuela, quien debía resignarse a verlas desaparecer a su paso por el mundo. En la célebre obra de Claude Lévi-Strauss, *Tristes Trópicos* (1955) la mirada melancólica del antropólogo proyectaba la proximidad de la aniquilación sobre sus objetos de estudio, produciendo la ilusión de que los mismos nativos, al llevar a cabo sus prácticas ancestrales, parecían meditar sobre su propia, próxima extinción. O como el rostro humano, que, según Michel Foucault (1968/2005, p. 375), se borra en la orilla de la historia y no deja más que un lugar vacío que llamamos “identidad”, el lugar de la enunciación, siempre disponible para ser rellenado. Es una pena que Foucault nunca soñara con “vidas virtuales” y “prácticas online”, que se sometieran a los patrones de un nuevo (o no tan nuevo) poder globalizado. Ya no se consigna una cultura difunta, se augura una eclosión y diversificación de identidades y experiencias potenciales que anhelan su emergencia.

La propia existencia humana, sea online u offline, tiende a definirse en relación con la capacidad de habitar un espacio. Igual que les sucede a los personajes de la película *Un lugar en el mundo* (Aristarain, 1992) las identidades son inseparables de todos los lugares que habitamos en el mundo. En esto consiste la diferencia entre estar “arrojado” en un espacio y habitarlo, transformarlo en un lugar (Heidegger, 1951/1995). Los seres humanos somos los habitantes del planeta Tierra, y ahora también de un lugar que se yuxtapone con el mundo físico: la red, el espacio virtual. Este espacio es, también, un espacio de aprendizaje de nuevas configuraciones de la vida emocional y de la distinción entre lo íntimo y lo público. La dificultad de habitar correctamente un espacio digital por parte de un usuario y el malestar ocasionado por la sensación de inadaptación dan lugar muchas veces a sentimientos de enfado, enojo, frus-

tración, rabia o miedo. El miedo a compartir un espacio digital que no se conoce perfectamente, el miedo a relacionarse con la comunidad digital producen malestar y malentendidos en las relaciones humanas. La competencia es un fenómeno social, ya que el que alguien sea considerado socialmente competente depende de los valores culturales y de las normas sociodigitales<sup>1</sup>. Por lo tanto, las emociones negativas que se detectan aparecen producidas, no solamente por esta dificultad de adecuarse al contexto, sino también por prácticas digitales que a menudo celan relaciones de biopoder bien definidas y compartidas en la sociedad digital actual. La vida offline ha producido un reverso, proyecta una sombra digital que toma vida propia y constituye una segunda vida<sup>2</sup>. La sociedad digital de acogida a veces ejerce prácticas excluyentes y de discriminación sociodigital; y es entonces cuando se manifiestan situaciones de discriminación y de marginalización, digital y no digital, que siempre van acompañadas de una fuerte carga emocional. Por el contrario, en casos de inclusión social entre nuevos usuarios y sociedad digital de acogida, también se producen emociones positivas: un emoticono, una exclamación.

Presentaremos capturas de pantallas realizadas a lo largo de nuestro trabajo etnográfico digital en algunas de las más populares redes sociales. El material ha sido recolectado y clasificado en función de las diferentes emociones expresadas por los usuarios de estas plataformas a lo largo de cinco años de trabajo etnográfico digital. Ofreceremos en el presente artículo algunas de las capturas más significativas para argumentar nuestro análisis sobre prácticas emocionales y procesos subjetivadores en la sociedad digital.

Para la elaboración de este estudio ha sido fundamental el trabajo de dos autores: Re-

<sup>1</sup> Una nueva configuración de normas de etiqueta y tratados de buenas y malas formas online está emergiendo. Al no haber sido todavía formalizada parece más flexible que los rígidos códigos de la cortesía offline, pero no debemos olvidar que es el carácter consuetudinario lo que les da su fuerza, así como que son las reglas que se aprenden jugando a un juego de lenguaje nuevo (Wittgenstein, 1953), y por lo tanto, son vinculantes. Habitar un espacio es seguir sus reglas, incluso sin necesidad de explicitarlas.

<sup>2</sup> Por ejemplo, el universo de “Second Life” (<http://secondlife.com/>), en que los usuarios tienen cuerpos e identidades virtuales como los avatares de un videojuego.

medios Zafra, pionera en el estudio de ciberfeminismo y net-art, quien con su obra *Un cuarto propio conectado* (2010) ha abierto nuevos horizontes en la descripción de la experiencia de los sujetos conectados en un mundo red. El segundo referente es *Sujetos en la Niebla* (2013) de Fernando Broncano, cuya aguda síntesis de los problemas y recorrido de la subjetividad occidental nos ha proporcionado el marco filosófico que se requería para este tipo de investigaciones en un terreno que aún hoy en día permanece en gran medida inexplorado por la comunidad académica. Queremos aquí manifestar la deuda que hemos contraído con ellos.

Como consecuencia del malestar producido en la cultura digital<sup>3</sup> por los esfuerzos de ciertas plataformas por coartar la libertad de sus usuarios, se produce un bloqueo de prácticas emocionales. Esta represión produce respuestas que ponen en marcha la agencia de los usuarios, su capacidad de buscar alternativas para expresar los contenidos reprimidos, etc. También la imposición por parte de una herramienta local o mainstream, como Facebook, de un determinado uso de esta herramienta afecta a las relaciones sociales de dichos usuarios. Como ejemplo de esto, pensemos las diferentes variedades de plataformas corporativas que han dado origen a dinámicas digitales típicamente coloniales y post-coloniales al estilo de Windows con sus programas. Al adquirir el hardware no somos libres de incorporar otros sistemas operativos (como GNU/Linux) sino que el ordenador viene ya colonizado por el sistema operativo de Microsoft.

Los espacios digitales son entendidos como un Ahora y un Aquí determinados por nuestro tiempo y espacio, el que ocupamos en el momento en que estamos sentados delante de nuestro portátil, tablet o smartphone, conectados y escribiendo, practicando multitasking emocional en un espacio íntimo constituido por nuestros cuerpos y pantallas. Mundo físico y mundo digital que se entremezclan, dando origen a nuestro cuarto propio conectado, formado por paredes, silla, portátil y módem. La posesión de un cuarto propio conectado,

esa ubicación privilegiada en el mundo offline abre un nuevo universo online de posibilidades, de encuentros que producen y reproducen las relaciones de uno consigo mismo y con los otros (Zafra, 2010). Es el contexto adecuado para que nuestro yo, o nuestros yoes, se paseen por el mundo online, derivando, dejando rastros y huellas en lenguaje binario, creciendo y multiplicándose.

### Sobre identidad digital y emociones

En nuestras investigaciones hemos podido observar identidades en distintos ámbitos, digitales y no digitales, cuyas relaciones con las transformaciones sociales y las prácticas de subjetivación han tenido como resultado la construcción de la desigualdad y la exclusión social. Pero también han surgido ante nuestros ojos formas positivas de enfrentar los nuevos retos, no carentes de ironía, y un genuino esfuerzo por conectar con otras identidades, o prolongar vía online las viejas conexiones del mundo offline.

El impacto que estas prácticas digitales produce en las dinámicas sociales en términos de inclusión o exclusión, y sus efectos en los procesos de construcción de identidades sociales-virtuales, nos interesa no sólo como usuarios en primera persona, sino por la apertura de horizontes que suponen dentro del estudio de las relaciones humanas. Estas prácticas digitales son siempre sociales, porque sólo en las interacciones sociales se hacen visibles a través del lenguaje, y por esta razón, están estrictamente vinculadas con nuestras emociones. También las emociones son sociales, ya que aprendemos los contextos y las reacciones adecuadas o inadecuadas para expresar unas emociones u otras en los procesos de socialización. Según Robert Roberts (2013), la 'sustancia' de una relación está en la emoción. Las emociones son sociales y colectivas tanto por su génesis como por los procesos de transformación y reajuste que experimentan a lo largo de una vida. Incluso antes del advenimiento del mundo virtual, las emociones eran ya emociones-en-red. Sin ellas, la construcción de la relación entre nuevos usuarios y nuevas identidades carecería de un componente fundamental de las prácticas sociales entre unos nuevos usuarios y una sociedad digital de acogida. No parece viable un acercamiento a estos fenómenos de reconocimiento, inclusión/exclusión social y producción de identidades que deje a un lado las emociones.

<sup>3</sup> Sería posible hacer un paralelismo hipotético con Sigmund Freud (1930), donde el malestar de la cultura sería un producto de las emociones como resultado de formas de represión. Internet, de esta manera, representaría un espacio privilegiado para la sublimación.

Emociones entendidas como "mettre quelque chose en commun" (Larsson, 1997) con los demás, algo fundamental en las prácticas digitales cotidianas, y que determinan la relación, o el conflicto, entre el usuario y el mundo digital. No manejamos aquí una conceptualización fenomenológica de las emociones como emociones privadas, sino que funcionan de modo relacional. Las emociones son los "links" que ponen en contacto entre sí a los actores, integrados en redes sociales híbridas de objetos-máquina y sujetos-persona (Latour, 1994). Algunos le ponen nombre a su portátil, otros, como el protagonista de la película *Don Jon* (Bergman y Gordon-Levitt, 2013), experimentan una súbita erección al escuchar el ruido de encendido. Emoción, sí, pero también deseo, deseo híbrido de carne y silicio.

Queremos saber qué queremos ser. Para ello necesitamos artefactos. Sin ellos toda existencia no es sino un cuento que nunca llegará a ser una historia. La historia humana configura las identidades construyendo objetos que transforman el mundo: máscaras, extensiones del cuerpo en una suerte de agencia protésica que usa la realidad para construir más realidad y la mente para reproducir más mentes. Las identidades son imaginadas porque antes son trozos de mundo donde se depositan los sueños (Broncano, 2013, p. 258).

La identidad, según Fernando Broncano, es una construcción de nuestras nociones de racionalidad y de agencia. Las identidades en las redes sociales tienen un carácter fantasmático, plástico, ubicuo, múltiple... por esta razón hay que enfocar la cuestión desde la estrategia y las tácticas de construcción y transformación identitaria, y evitar el lenguaje de la legitimación, que propone un horizonte problemático distinto: el de la relación con la norma, su origen. Los procesos de negociación de las identidades en el espacio social se dan a través dos tipos de lenguajes: el lenguaje visual y la escritura. Podríamos decir que el remake, la práctica del collage o videoarte a base de *patchwork* y "manualidades virtuales", se ha convertido en una forma de comunicación, donde la creatividad no surge de la nada, sino de formas sutiles e ingeniosas de recombinación de materiales preexistentes. En este sentido, la identidad digital puede ser satisfactoriamente analizada a la luz de ese trabajo de corta-pega-recombina que llamaremos "identidad *patchwork*".

Fabricamos nuestra identidad proyectando una imagen ideal del yo en los otros. Qué tan

exitosos seamos en nuestra integración social depende del reconocimiento de los otros, del feedback, de que los demás nos devuelvan reflejada esta imagen que nosotros habíamos proyectado previamente en ellos. Es el eterno problema que plantea Rousseau: yo quiero mostrarme tal cual soy, pero los otros no me dejan, se empeñan en malinterpretarme, y eso me produce enfado, miedo, frustración o paranoia. La identidad desde su concepción romántica se encuentra enredada permanentemente en el combate del yo con los otros, que es experimentado en términos de engañosa transparencia del yo respecto de sí mismo, y de opacidad, la opacidad que suponen los otros, explica Starobinski (1957).

### Para una metodología cualitativa-digital

¿Qué queremos decir cuando hablamos de una metodología cualitativa-digital? ¿En qué consiste hacer un trabajo de etnografía digital, por ejemplo? En nuestro caso, se ha tratado de recopilar material digital desde nuestra propia experiencia como usuarios en redes sociales. Internet es un mundo donde todavía no existen expertos en el uso de los dispositivos de las comunidades online. Hay *community managers*, pero estos no son más que gestores, igual que los individuos privados, solo que con fines ligeramente distintos. En cualquier caso, la "experiencia a nivel usuario" es la base común de todas las estrategias virtuales. Esta observación participante de nuestros entornos digitales nos ha facilitado algunos casos que analizaremos en este artículo. Sobre todo, hemos puesto nuestra atención en las emociones que emergen en vivo, y en los procesos identitarios que instauran en dichas prácticas digitales. Utilizar una metodología de este tipo nos proporciona datos en continua expansión y evolución; las narrativas de los yoes digitales se convierten en narrativas performativas, en situaciones que hay que entender como una evolución de subjetividades. El objetivo de este texto es exponer algunas de las múltiples líneas que una narrativa del yo digital puede asumir en un contexto tan abierto y complejo como una red social o un mundo digital. En los datos que nos ha proporcionado nuestra investigación etnográfica es posible detectar el nivel de inclusión o de exclusión de los usuarios en la sociedad digital de acogida. Gracias al análisis de estos datos ha sido posible entender qué procesos identitarios y qué relaciones de poder se

constituyen en las prácticas digitales cotidianas, y qué emociones emergen (positivas o negativas, expresadas u ocultadas). Para poder llegar a identificar estos aspectos, el procedimiento de análisis se articuló de la siguiente manera:

En primer lugar, procedemos al análisis de las representaciones discursivas de los usuarios y sus procesos de construcción identitaria, centrandolo en los mecanismos generadores de identidad, tanto objetivadores como subjetivadores, y sus relaciones con los usos digitales, definidos a partir de dos puntos:

- 1) Estrategias socio-digitales,
- 2) Recursos emocionales y sus formas de autodesignación.

Estas dos características permiten entender las formas en que los usuarios se sitúan discursivamente y construyen su identidad en la sociedad digital, dando lugar a lo que se define como mecanismos generadores de identidad o formas de subjetivación. (Hacking, 1986). En realidad, objetivación y subjetivación son dos polaridades del mismo proceso de constitución de los sujetos. En un caso la determinación proviene de fuera y en el otro se ejerce la autonomía de los sujetos. Es en este último caso donde hay que buscar la autonomía de los sujetos, su potencial emancipador, tanto en las prácticas digitales como en las emociones. No obstante, tampoco debemos olvidar que incluso en este caso los sujetos están condicionados por el aprendizaje y la transmisión de valores propio de los procesos de socialización que constituyen la experiencia.

Los procesos subjetivadores que nos interesan principalmente para el estudio de las emociones se manifiestan a través el rechazo y la identificación. Estos dos procesos tienen que ver con la inclusión social y digital de los nuevos usuarios, y el rechazo (o identificación), de la imagen y de los rasgos asignados al grupo desde otros grupos (una construcción de una imagen negativa de "ellos", por ejemplo). O también, en la diferenciación digital (no adopción de otras herramientas), y en el rechazo (o aceptación) de las normas y estilos de vida de otros grupos. En ocasiones, más que de rechazo desde el primer momento, habría que hablar de "desidentificación" (Butler, 2007; Medina, 2003) donde la filiación original se transforma en desconexión

como resultado de la transformación reflexiva del sujeto, del cambio de posicionamiento a lo largo de su vida. Las identidades, por supuesto, nos son cosas fijas. Como veremos en el caso de estudio, los usuarios de facebook que suicidan sus identidades virtuales mediante la herramienta Seppukoo están haciendo visible esta transformación, este "antes sí pero ahora ya no".

Asimismo, este tipo de análisis contribuye a enriquecer el estudio de las emociones en la disciplina de la Human-Machine Interaction (Card, Moran y Newell, 1983). Enfocando nuestro estudio en la relación entre los procesos identitarios y sus mecanismos subjetivadores pretendemos hacer hincapié en las divisiones entre emociones positivas o emociones negativas, emociones expresadas o emociones reprimidas, de modo que podamos poner a prueba las hipótesis que se han mencionado anteriormente y responder algunos de los interrogantes que se nos plantean. También desde una perspectiva crítica, se ha centrado el análisis en algunas prácticas cotidianas que reflejan situaciones de marginalización o exclusión entre los nuevos usuarios y la sociedad digital de acogida.

### Identidades sociales y virtuales

Cuando a nuestros cuartos propios conectados llegaron las redes sociales nos fuimos convirtiendo en contactos de otros y de las cadenas de amigos de aquellos otros, como consecuencia, en engranajes de un sistema de producción de contenidos, donde <<nosotros>> somos el contenido, objeto de intercambio y negociación, fuera de la gestión e intervención pública.

(Remedios Zafra, *Un cuarto propio conectado*, 2010, p. 71).

En nuestro primer análisis de los datos, hemos atendido al modo en que se construye una identidad virtual según las diferentes plataformas digitales analizadas (Facebook, Twitter, Google+, Wordpress). La primera pregunta que se genera por parte de un usuario al crear su perfil en una de estas cuatro redes es: ¿Quién está en esta nueva red? Es decir, ¿cuáles de sus amigos de otras plataformas virtuales puede encontrar en este nuevo entorno digital? Otra pregunta que suscita es ¿qué tipo de relación social se da en esta red? El diseño de estas plataformas denota una intención en su construcción que determina la cualidad afectiva de las relaciones (cercana, casi íntima en Facebook, profesional e impersonal en LinkedIn). En consecuencia, se plan-

teará las siguientes preguntas: ¿A quién quiero aquí y a quién no? ¿Para qué quiero utilizar esta plataforma? ¿Quién leerá lo que aquí escribiré?

El proceso performativo de construcción de una nueva identidad digital o avatar se dará en función no sólo de los intereses y deseos del usuario, sino también del entorno social preexistente en la comunidad virtual que lo acoge (compañeros del trabajo, miembros de la familia, amigos de la escuela...). Esta performatividad de la identidad se basa en la propia actuación de los usuarios. Es evidente que este proceso no se produce *ex nihilo*, que en los gustos y preferencias que articulan la formación de vínculos y comunidades online pueden rastrearse las huellas de determinaciones sociales, familiares, locales, etc. del mundo offline. Sin embargo, en ningún otro espacio de nuestras vidas la performatividad de la identidad es más cierta y las constricciones de "lo real" resultan más fáciles de sortear. La idea de que las comunidades deslocalizadas se agrupan en función de gustos e intereses particulares no significa la abolición de los lazos fuertes como el parentesco, la etnia, la religión o el lugar de residencia u origen, pero sí los resitúan en un marco que permite una mayor plasticidad.

En una primera aproximación consideramos que el deseo del individuo de expandir sus perfiles digitales es directamente proporcional a las emociones positivas y la satisfacción que estas plataformas le hacen sentir. El usuario que se siente cómodo al utilizar una herramienta digital, se encontrará perfectamente integrado en estos mundos digitales. Los hará suyos, o en el caso contrario, experimentará un rechazo hacia estos mundos, lo cual producirá en él emociones negativas que pueden disuadirle de continuar con la experiencia. Pero las emociones son demasiado complejas para ser reducidas a una clasificación que atiende sólo a los criterios de placer o displacer generado. Tampoco nos satisfizo el enfoque excesivamente funcionalista que explica la permanencia de los sujetos haciéndola equivalente a su grado de satisfacción. Por más que ello sea de esperar en la mayoría de los casos, explica bien poco de los procesos aludidos. De este modo, además de emociones positivas y negativas tendremos en cuenta el carácter proactivo de dichas emociones. Atendiendo a los efectos y no a las

causas, diremos que una emoción es proactiva cuando mueve a quien la siente a transformar su entorno, independientemente de si es positiva o negativa. El concepto de "emociones proactivas" ha tenido éxito en la terapia psicológica, aplicándose a casos de resiliencia. La muerte de un ser querido es siempre una emoción negativa, pero cuando es gestionada adecuadamente ayuda a superar la pérdida (Tugade y Fredrickson, 2004). En la línea de la cita de Huxley con que comenzábamos el artículo, la emoción no es tan importante como el modo en que el sujeto aprende a gestionarla para transformarla y transformarse a sí mismo. Una de las emociones positivas que suelen resultar más proactivas es la curiosidad:

El acceso a un mundo virtual surge de la curiosidad por conocer ese mundo, por experimentar su posible habitar en relación a los otros. En ese sentido, los avatares son dados a la exploración y el vagabundeo en oposición al inmovilismo que exige estar conectado en nuestro cuarto propio (Zafra, 2010, p. 147).

Mundo físico y mundo digital que se entremezclan, dando origen a nuestro cuarto propio conectado, formado por paredes, silla, portátil y módem. Contexto adecuado para que nuestro yo, o nuestros yoes, se paseen por el mundo online, derivando, dejando rastros y huellas en lenguaje binario. "Mira, éstos son fragmentos de mi mundo, frescos, recién cogidos, en crudo, instantes de mi vida. Vuelve mañana y te daré más" (Zafra, 2010, p. 81) Esto, según la autora, para concluir que la continuidad importa.

Según el antropólogo Clifford Geertz (1954/1994) los seres humanos somos en relación con la cultura que habitamos (y que nos habita) como arañas suspendidas en una red que las sostiene y que ellas mismas segregan. El sujeto-hombre es un animal híbrido, un cyborg hecho de piezas de naturaleza, tecnología y cultura, permanentemente enredado entre lo material y lo imaginario. Lo real no está en el polo de lo material: es el efecto de esa interacción entre el nivel de los planes/deseos y el de las condiciones objetivas de su realización (Broncano, 2009).

Michel de Certeau, en *L'invention du quotidien* (1990), ofrece una idea interesante: los espacios de lo cotidiano se configuran mediante prácticas itinerantes, de uso de los espacios que forman patrones y modifican los espacios en función de su funcionalidad. El

conjunto de los puntos que marcan las ubicaciones sucesivas de un sujeto en el espacio virtual, tomado de manera diacrónica, forma un recorrido, un camino de una vida, el dibujo de una experiencia irrepetible. Al entrecruzarse con otros recorridos-vidas se forma una red tupida salpicada de nodos conectivos, donde dos o más vidas se cruzan. De modo complementario, la multiplicación del yo en yoes a través de la práctica del habitar identidades virtuales nos aproxima de modo distinto a formas de identificación y relación con los otros virtuales de otras personas, como en el caso de la película "Avatar" (Cameron, 2009). No por pertenecer al *mainstream* es menos cierto que podemos considerarla como una de las primeras películas sobre etnografía virtual, ya que trata el problema de la colonización de nuevos mundos, mundos que requieren para ser explorados el uso de cuerpos e identidades prostéticas. Finalmente, la conexión de los sujetos con sus propios cuerpos virtuales es concebida como pertenencia a una red compleja de relaciones afectivas que irradian la vida en todo el entorno. Si somos capaces de suspender por un momento la analogía evidente con el cuento de Pocahontas en el "mensaje" del film, veremos que se trata de mantener el equilibrio de una ecología virtual compleja y delicada. Este mundo-red plantea como exigencia para su conservación un proceso de integración entre los nuevos sujetos colonizadores y los antiguos habitantes del mundo virtual: donde la convivencia significa literalmente aprender a vivir-con. No deja tampoco de llamar nuestra atención que la misma imagen (el planeta Pandora) sea la metáfora perfecta tanto de la naturaleza (vehiculando así nuestras aspiraciones ecologistas de un reencuentro con la armonía entre el hombre y su entorno) como para la técnica (el mundo-red virtual).

Las redes sociales permiten el intercambio democrático de conocimiento, o al menos esta es la idea que preexiste al proyecto. El yo digital representa un lugar de encuentro, el sitio donde se conocen, saben quién es, se visibiliza, por esto seduce. La identidad social virtual existe también en las miradas de quienes nos construyen y nos identifican digitalmente. Y esto, según Zafra (2010) es político porque resulta coercitivo para determinadas identidades que terminan viviendo "al lado de sí mismas" como imposibilidad de vivir en la mirada del otro. La importancia de esta mira-

da en el proceso de construcción identitaria es fundamental en el aprendizaje del manejo de emociones positivas y negativas. Por ello el intento de imponer un poder hegemónico sobre las formas de manifestación de estas identidades representa el resto de violencia que no puede ser reabsorbido dentro de la imagen legitimada del poder como generador de orden y bienestar para todos. Ese resto de violencia irracional que Etienne Balibar ha denominado "crueldad" es la nota discordante que no se aviene con el discurso oficial (Balibar, 2010). Una cuestión política que no es ajena a la crisis de la representatividad que vivimos actualmente.

Para Jean-Paul Sartre (1943/2006) la mirada del otro se constituye como aniquiladora de mis posibilidades, haciendo que me perciba a mí mismo como un objeto para el otro. Según Foucault, la visualidad que nos proporciona esta mirada representa una trampa. Hacernos visibles representa siempre dejarnos atrapar en las redes del poder, ofrecernos a su mirada clasificadora, castigadora, cruel. Frente a estos dos planteamientos negativos, convendría explorar el potencial emancipatorio, estético-político del mostrarse. Lo que Jacques Rancière llama "partage du sensible" en su obra homónima, la distribución de lo visible y lo invisible mediante las formas de representación artística, los dispositivos políticos y morales, es lo que da forma al mundo en que vivimos (Rancière, 2000). En su artículo *parresía visual* Martin Jay (2007), se pregunta si es posible algo parecido a la parresía foucaultiana, pero aplicado a las retóricas de la imagen. Se responde a sí mismo que no. No obstante, ponerse todo en el discurso es una de las maneras fundamentales de etopoyesis, distinta tanto de la retórica puramente instrumental como de la confesión, gestada bajo la sombra de la culpa. En fin, no se trata tanto de negar el planteamiento de base de las ideas de Foucault y Sartre como de ampliar su enfoque. Al contrario, si citamos aquí a estos autores es porque consideramos que son importantes, ya que nos advierten de un peligro siempre al acecho en la visibilidad. Pero también creemos que el enfoque logocéntrico del pensamiento francés del pasado siglo ha podido provocar que estos autores presenten puntos ciegos en su formulación de la visualidad. Puede que al concebir la mirada desde el lenguaje, tanto Sartre como Foucault fallaran al no mirar donde debían. El hecho es que la

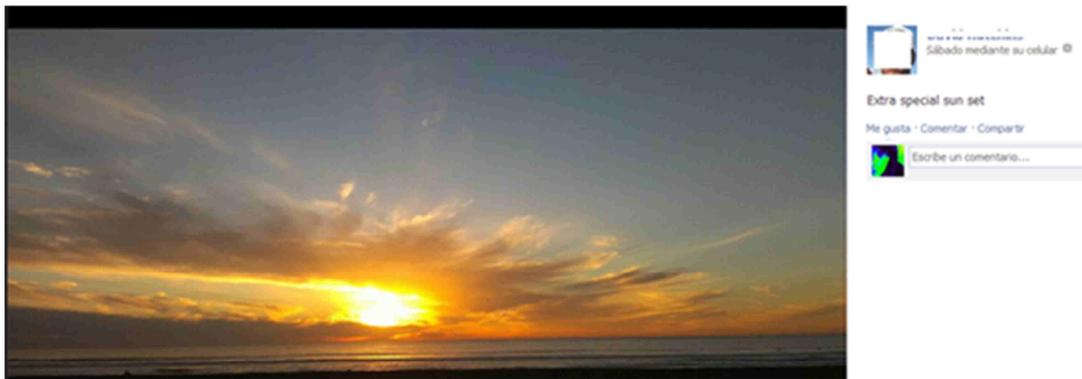


Figura 1. Imagen de atardecer. Fuente: Captura de pantalla de Facebook, 14 de febrero de 2012

visibilidad no sólo es trampa acechante y ominosa, sino también lugar de resistencia, de construcción de contrapoderes y de cita paródica del poder. Son muchas las formas de uso de los lenguajes visuales que se nos presentan como vehículos de empoderamiento o de socavación simbólica del poder hegemónico.

A continuación, analizaremos varios casos en los que hemos visto cómo estos elementos que acabamos de describir se manifiestan en las prácticas digitales del usuario.

### Emociones positivas

Como ya hemos dicho, las emociones positivas generadas por los usuarios les permiten ampliar su universo digital, mientras que las negativas tienden a restringirlo o a excluir ciertos entornos digitales de la vida virtual de esas identidades generadas por el usuario. Esto siempre y cuando dichas emociones resulten proactivas, es decir, que inciten a los sujetos a posicionarse frente a estos entornos. En nuestro trabajo etnográfico hemos asistido en varias ocasiones a esta dinámica. Normalmente, un usuario que presenta distintos roles o avatares en diferentes plataformas es alguien que está integrado en la sociedad digital y que sigue expandiendo su identidad social virtual. Lo mismo pasaría en el caso de un viajero que encuentra en sus viajes satisfacción y emociones positivas, el mismo viajero estará encantado de adentrarse en otros viajes y en otras aventuras. Demostrando que la vida online es una práctica, o, como diría Sloterdijk, un ejercicio: “una operación mediante la cual se obtiene o se mejora la cualificación del que actúa para la siguiente ejecución

de la misma operación, independientemente de que se declare o no se declare a ésta como un ejercicio” (Sloterdijk, 2012, p. 17).<sup>4</sup> Habría que aclarar lo que Sloterdijk no explicita: que esa capacitación para repetir y diversificar la práctica no es sólo una cuestión de aptitud técnica, sino también (y de manera inseparable con esta) de actitud (emocional, volitiva) que va a determinar la vinculación e implicación del sujeto en un determinado recorrido de ejercicios. Utilizando la metáfora del viajero, el usuario digital convivirá en redes con otros usuarios que comparten con él estas mismas emociones, y en cada plataforma, podrá reencontrar viejos compañeros de viaje. De la misma manera, el usuario enriquecerá sus redes también de souvenirs virtuales, que no son simplemente fotos, videos o estados, sino también de otros usuarios, que conoció en otra experiencia online u offline, y que, teniéndolos en sus redes, le permitirán recordar alguna determinada experiencia positiva. Como ejemplo citaremos el caso de un monitor de surf de California que postea la imagen de un atardecer en el Pacífico en el muro de su ex-alumno. Esta imagen (ver figura 1<sup>5</sup>) actúa como un catalizador de emociones, que recuerda al resto de los usuarios que ven la imagen lo maravillosa que es la experiencia de hacer surf. De manera similar, la fotografía enmarcada sobre la cómoda de una abuela o la pequeña góndola de plástico, objeto kitsch investido con el poder de evocar

<sup>4</sup> Sobre la definición de ejercicio, véanse también pp. 256, 238 y 515 en Sloterdijk (2012).

<sup>5</sup> Los nombres de usuario fueron ocultados para proteger la identidad.



Figura 2. Aviso de desactivación de cuenta. Fuente: captura de pantalla de Facebook. 7 de abril de 2011

aquella feliz luna de miel en Venecia, le recuerda el amor de sus parientes.

### Emociones negativas y suicidio digital

También a lo largo del trabajo de campo virtual, hemos descubierto algunos de los modos en que los nuevos usuarios de algunas plataformas expresan un malestar derivado de las condiciones de vida en esa misma plataforma, es decir, de la manera en que está diseñada o pensada. Algunas veces se trata de un problema de interfaz, y otros simplemente de prácticas entres usuarios. El efecto que producen estas prácticas es la de que el usuario se “suicide”, es decir, que tome la decisión de eliminar una de sus identidades virtuales en aquella plataforma. Así una emoción negativa produce efectos positivos (proactivos) al

generar una forma de agencia, de posicionamiento crítico.

Hemos individuado tres diferentes tipos de suicidio virtual:

- Suicidio sin memoria
- Construcción social de un suicidio
- Suicidio prohibido

Empezamos con los suicidios sin memoria, que son los que la red, en este caso Facebook borra sin tener rastro de su trayectoria, es decir de como se ha producido el suicidio.

Lo interesante de este tipo de suicidio virtual (ver figura 2) es que el usuario, después de haber intentado producir unos efectos positivos en su red, se encuentra aislado o marginado.

Por ejemplo, en el caso en que después de publicar unas fotos que tienen mucho éxito en una red de este tipo (por ejemplo, gatitos “monos”) no se produce la respuesta esperada. Entonces, la falta de feedback es percibida como una forma de rechazo, lo que lleva al usuario a tomar la decisión de abandonar esta plataforma. Después pueden producirse mecanismos psicológicos compensatorios, formas de racionalización del tipo “uvas verdes”, en que el usuario se consuela diciendo que todo lo que pasa allí es irreal y lejano del mundo offline, o simplemente despreciando todo lo que allí se produce, incluso las



Figura 3. Comentarios y estado de un usuario de Facebook. Fuente: captura de pantalla de Facebook. 15 de mayo de 2012

relaciones entre usuarios, como experiencias ficticias, irreales o carentes de valor. De esta manera, a través de un mensaje (ver figura 3), dice adiós a este mundo digital.

La crítica interna que se produce en el seno de las comunidades virtuales sobre las condiciones de la existencia en el mundo virtual aviva un debate cuyo interés radica en las formas en que distintos usuarios evalúan moral y emocionalmente sus propias experiencias con los otros. Así la crítica de varios individuos confluye en foros de debate y renegociación de las tácticas que definen lo legítimo y lo prohibido.

Al igual que en los casos de suicidio en el mundo analógico, se produce una corriente de malestar y un conjunto de interrogantes destinados a establecer las distintas cotas de responsabilidad en torno al hecho. ¿De quién es la culpa, del propio usuario, de la sociedad virtual en su conjunto? ¿o es quizás el propio mundo virtual, las condiciones de la existencia en determinada comunidad las que convierten una vida virtual en "invivable", por usar la expresión de Judith Butler (1993)? También en el mundo virtual hay mundos-identidades que importan y otros que no. Si en el mundo offline la característica de los cuerpos-identidades que importan es su materialidad (de ahí el juego de palabras butleriano entre materia *-matter-* y el verbo importar *-to matter-*), en el mundo online una identidad importa más cuanto más se hace visible, cuando mayor es la atención que despierta. Esta atención se contabiliza a través de los "likes", comentarios y el número de entradas en un cierto perfil o página web, las huellas que dejan los usuarios a su paso por las distintas parcelas de este mundo inmaterial en el que las identidades se materializan constantemente. El mundo virtual aparece así no como desencarnamiento o alienación respecto del cuerpo y de lo real, sino precisamente al contrario, como entorno poblado de avatares que encarnan las identidades de los usuarios que las generan.

También la muerte virtual deja un rastro, una marca en el paisaje colectivo de la red. Una vez que los usuarios publican estos mensajes de adiós o suicidio virtual, esperan a ver el efecto que reciben de sus contactos, antes de decidirse a desactivar su cuenta definitivamente. Así, el suicidio virtual forma parte de un proceso que se puede descomponer en va-

rios pasos que garantizan la visibilización del propio proceso: primero, actividad frenética en el propio muro, seguida de decepción, mensajes de adiós, espera de respuestas, y finalmente, desactivación de la cuenta.

En muchos casos, como etnógrafos virtuales, nos encontramos con mensajes como el que vimos en la Figura 2, donde el administrador nos informa de que el usuario ya ha desaparecido, y ni queda una foto de perfil para testimoniar su paso en esta plataforma. En el lugar donde antes habitaba una identidad virtual queda solo el vacío, la máscara hueca de un nombre, como testimonio que este usuario existía y tenía nombre y apellidos, pero ya no puedes contactar con él, porque su cuenta está desactivada. Incluso, existe la opción de dejar de seguir esta cuenta desactivada, para que se suicide también de tu lista de amigos, es decir que se cumpla un suicidio sin memoria. Por esta razón, estos mensajes de adiós son tan preciosos como efímeros, porque solamente duran unas pocas horas. También este carácter efímero es significativa para entender el funcionamiento de plataformas de este tipo, es decir, que la plataforma está configurada para borrar con la mayor celeridad posible las huellas de la insatisfacción, el malestar producido en los usuarios virtuales suicidados por las condiciones de vida de esa plataforma.

El suicidio, como en la sociedad offline, también en la online es un tabú. No se permite hablar de él, como si su mera mención constituyese un reconocimiento de que la sociedad ha fracasado al no conseguir mantener enganchada una de las formas de vida que alojaba el circuito. Se prefiere borrar la historia de su pasaje, en lugar de dejar la noticia de un suicidio. Una especie de "matadlos a todos" que infecta a este mundo, digital y no, y a sus narrativas de la identidad.

El segundo caso que vamos a analizar es el de la construcción social por parte del usuario de su propio suicidio. Es decir, que su suicidio se convierte en una forma de protesta con el fin de concienciar a la sociedad digital de los peligros que comportan la censura y la prohibición para una sociedad virtual, haciéndolas patentes, visibilizándolas. Estos procesos de resistencia y estrategias parecen abogar por un uso alternativo de la plataforma que permita una mayor libertad de los usuarios. A través de estos actos, se construye socialmen-



Figura 4. Comentarios en el muro de un usuario de Facebook. Fuente: captura de pantalla de Facebook. 6 de enero de 2012

te un suicidio virtual que aparece como un factor de contagio que induce a otros usuarios a unirse en un suicidio colectivo.

Presentamos el caso de un activista social, que a lo largo de un año a través de sus estados ha podido concienciar a la ciudadanía digital de este universo digital.

Tenemos aquí un proceso diferente a lo que vimos anteriormente. En este caso el usuario viene obligado por el sistema a normativizar su comportamiento en la red. Estos usuarios, a diferencia de los primeros, no buscan respuestas, sino que quieren ofrecer información, análisis sobre la sociedad, ya que lo que les importa es la transparencia de la sociedad digital (ver figura 4). Transparencia que en muchos casos no se encuentra en el mundo offline, por eso los usuarios la buscan en la red. La decepción radica en el hecho de no encontrar un medio donde expresar lo que quieren, sin censura y constricciones. Por estas razones se opta por el suicidio virtual, aunque este suicidio tenga que aparecer visible a los demás usuarios, sin desactivar la cuenta y dejando todos sus estatus en el muro, como testimonio de la vida digital que ha dejado su huella a través de las sendas digitales. Es esta la principal diferencia entre estos dos usuarios que practican el suicidio virtual. Siguiendo a Remedios Zafra (2010, p. 74), las industrias de la Web 2.0 se jactan de ser es-

cenario para la "inteligencia colectiva", mientras que favorecen vínculos débiles y casi siempre desactivados políticamente. Este planteamiento nos ayuda a entender mejor este tipo de suicidio virtual.

Internet como territorio para imaginar un mundo distinto, un mundo mejor e igualitario reivindicando desde sectores políticamente inconformes con la perpetuación de identidades sociales excluyentes o lastradas por el patriarcado, la heteronormatividad, el racismo y todas aquellas formas de exclusión social evidencian en las críticas y prácticas poscoloniales y feministas; pero también por quienes critican los empobrecidos imaginarios derivados de las industrias de la visualidad globalizada (Zafra, 2010, p. 106).

Como decíamos anteriormente, hay tres tipos de suicidio virtual: el tercero es el suicidio prohibido. Como explicamos el mismo término suicidio es prohibido, en los media difícilmente se trata el tema ya que es un tabú en la sociedad occidental hablar de suicidio. En el caso que vamos a analizar a continuación la resistencia se articula a través del juego paródico con formas culturales extrañas al mundo occidental y digital. En el Japón tradicional, el suicidio ritual o seppuku (indebidamente conocido en Occidente como "harakiri") aparecía como una forma de suicidio honorable que la autoridad feudal concedía a personas, normalmente samuráis, incapaces de cumplir sus deberes con respecto al señor, el daimyo, y con la sociedad en general con la

que se encontraban vinculados por lazos de obligación (Benedict, 1946/2005; Pinguet, 1984). Una plataforma parasitaria de Facebook ofrece a sus usuarios la oportunidad de realizar por analogía sus propios suicidios virtuales. Antes de que Facebook la denunciara, la red Seppukoo.com permitía a los usuarios de Facebook suicidarse su identidad virtual de una manera artística y significativa. El usuario que lo decidía, podría concatenar una serie de suicidios entre otros usuarios de su red. De esta manera, el suicidio del usuario tenía más visibilidad cuantos más seguidores. También

(Bajtín, 1941/1987) como las fiestas de la muerte mexicanas en que el exorcismo de las emociones negativas se confunde con la celebración de la muerte. Esta analogía parece sugerida en uno de los fondos posibles que se ofrecen a los usuarios para decorar su lápida virtual (ver figura 5).

Para analizar este fenómeno, nos hemos servido del concepto foucaultiano de biopolítica. El control de la vida de los individuos que componen una sociedad, de sus fuerzas productivas y reproductivas por parte de un aparato estatal centralizado y normalizador parece extraordinariamente afín a la labor censora de Facebook con respecto a esta red que incita al suicidio colectivo. Del mismo modo que en nuestras sociedades offline los intentos de suicidio son penalizados como prácticas ilegales que atentan contra la integridad del organismo-estado, el poder sobre la vida y la muerte se convierte en una fuerza poderosa en el espacio virtual. En este caso la biopolítica se ha convertido, en términos de Beatriz Preciado, en tanatopolítica (Preciado, 2010). Se trata de una forma de gubernamentalidad basada en el control de la muerte programada de ciertos individuos desviados dentro del seno de la comunidad a la que pertenecen, para que no tengan acceso a los medios re-



Figura 5. Imagen de lápida virtual de Simone Belli. Fuente: captura de pantalla de Seppukoo. 7 de diciembre de 2012

en la plataforma de Seppukoo se creaba un mausoleo donde se podían dejar mensajes de conmemoración al antiguo usuario (ver figura 5).

En el momento en que Facebook vio la posibilidad de una huida y desaparición masiva de sus usuarios causada por la iniciativa de Seppukoo, empezó a prohibir a la aplicación que entrara en sus páginas. Y consecuentemente, denunció la aplicación misma.<sup>6</sup> Resulta más productivo, desde nuestro punto de vista, concebir el caso de Seppukoo como forma de resistencia y contrapoder y no como mero síntoma de emociones negativas. Es también un fenómeno festivo, carnavalesco y polifónico

productivos y no puedan infectar al cuerpo social.

Facebook, actuando como un Estado, da por sentado que los usuarios eran suyos, que le pertenecían. El proyecto, que duró varios años, para que la gente se incorporara a este mundo digital se vio amenazado en el momento en que otra aplicación empezaba a afectar al dispositivo, por lo que intentó bloquear esta situación. Los usuarios les pertenecían. El control que la aplicación ejercía en sus vidas ya no era posible, los usuarios intentaban dejarla escogiendo la muerte virtual. En las normativas de Facebook es contemplada la censura de cada acto de autolesión, incluido el suicidio, aunque no viene especificado si virtual o no. Nosotros entendemos que esta reacción represiva no está motivada ex-

<sup>6</sup> De hecho, ni siquiera se puede comentar la existencia de Seppukoo.com en Facebook. Si se tecla este nombre en los comentarios de estado, Facebook bloquea el mensaje y resulta imposible escribirlo.

clusivamente por el miedo de que los usuarios abandonen la plataforma y animen a otros a hacerlo, sino también, y de manera fundamental, porque esta actividad "ilegítima" representa una forma de agenciamiento crítico, de disconformidad con la ortodoxia vigente. El control de Facebook sobre las identidades virtuales de sus usuarios se manifiesta así como deseo totalizante, poder sobre la vida y la muerte. No hay que olvidar que el suicidio en el discurso filosófico ha sido, al menos desde los estoicos, la forma última en que se expresa la autonomía de los sujetos.

### Biopolítica y Facebook

Según Zafra (2010, p. 71), "la Red, y su fascinante poética inversa, termina hipervisibilizando lo que estas empresas (disfrazadas de sociedad) esconden o prohíben bajo sus peculiares códigos morales". Es lo que en otros círculos se conoce como el "capitalismo de rostro humano", el intento de fagocitación de la intimidad por parte de las grandes multinacionales. La función normativizadora de Facebook como gestor de nuestras nuevas vidas online ha acostumbrado a sus usuarios a recibir una respuesta positiva por parte de amigos. Al mismo tiempo, la plataforma-empresa intenta apropiarse de esas vidas mediante la estructuración de nuestras y la instrumentalización de los feedback que se dan de manera espontánea entre individuos. Por un lado la plataforma potencia ciertas expresiones emocionales a través de los "likes", pero por otro lado se apropia de los contenidos publicados, ejerciendo sobre ellos la censura. Este poder que le conferimos es usado también como dispositivo de censura, excluyendo aquellas manifestaciones que se consideran inapropiadas, como las emociones negativas y el suicidio virtual, o las imágenes de nuestros cuerpos (biológicos o virtuales) que se consideran obscenas. Así se impide la entrada de ciertas facetas oscuras en los "muros", convirtiéndolas en aspectos "no publicables" y abyectos de nuestras identidades online. Este dispositivo Facebook queda instituido como generador, pero también gestor, de vidas que, una vez domesticadas, normativizadas y censuradas, pasan a ser consideradas de su propiedad.

Los usuarios integrados, por el contrario, lo son en función del tipo de patrones que Facebook promociona, por ejemplo nuestros mejores momentos: fotos de fiestas, grandes even-

tos y éxitos que hemos tenido en nuestras vidas on y offline. En sus primeros pasos por el universo online, el usuario reciente aprende a adaptarse a estos patrones de forma intuitiva. Este proceso de normalización se da a través de las prácticas incentivadas (feedback positivo) o censuradas, con respecto a estándares que las definen en relación con las respuestas de otros individuos o las restricciones propias del sistema. Podría ser que, en un futuro próximo, sucediera con Facebook algo similar a lo que pasó en MySpace: vidas enteras online destruidas en un instante, un mundo vaporizado. Todo eso se perderá como lágrimas en la lluvia, parafraseando a Roy, el replicante de Blade Runner (Deele y Scott, 1982). Facebook nos promete que eso no pasará si seguimos sus normas para vivir en paz y armonía en esta sociedad civilizada. Así, no habrá conflictos; si seguimos estas reglas, se nos dice, no nos pasará nada. Son identidades a prueba en un mundo digital, que ya no aparece nítidamente dividido en "clases" económicas o sociales, sino determinadas por los procesos de normalización (Broncano, 2013). Un usuario que se autogobierna siguiendo la autoridad de Facebook, y la autoridad que emana de la presencia de los otros.

Al igual que en los dispositivos de la biopolítica foucaultiana, estas redes capturan nuestros yoes virtuales, haciéndolos más o menos poderosos, según los dictados de nuestras actualizaciones cotidianas y los feedbacks que generan. Una red que sea socialmente inclusiva es algo muy político, según Remedios Zafra:

El sujeto conectado forma parte de las actuales políticas de las industrias digitales. Un sujeto que existe gracias a un ámbito de mercado, capitalista y propio de la globalización entre-siglos. Un marco homogeneizador y estetizador, donde esta igualación de los individuos pasa justamente por generar aspiraciones de diferenciación, una diferenciación no profunda, se trataría más bien de algo epidérmico (Zafra, 2010, p. 73).

### Conclusiones

En las últimas décadas, con la presencia creciente de mundos virtuales, se ha hecho patente la falta de investigaciones que valoren los elementos sociales y humanos para abordar estas nuevas prácticas que se realizan en el mundo digital. Paralelamente a los elementos informático-tecnológicos desarrollados por ingenieros y matemáticos, entre otros especialistas, es necesario formar investigadores

capacitados para comprender las dinámicas psicosociales que suceden en estos espacios. Espacios habitados por yoes itinerantes en busca de emociones, experiencias y sangre caliente. Hay que tener presente que en un intervalo de cien años, estas herramientas tecnológicas que nos rodean en la actualidad estarán seguramente obsoletas. Lo que quedará de estos avances serán nuestras experiencias y las modificaciones operadas en ellas, las narrativas producidas, en definitiva, “lo vivido”.

En su libro *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*, Jonathan Crary (1999) trata el rol fundamental que ocupa el cultivo de la atención en la cultura moderna. Con respecto al uso del término biopolítica en internet, podríamos decir que la vida online se mide en términos de visibilidad; incluso la muerte tiende a visibilizarse (como en el mausoleo Seppukoo). Ser visible, captar la atención, recibir visitas o comentarios es estar vivo. No sólo las emociones humanas están íntimamente conectadas con los centros neurales de la visión, como en el caso de la empatía y las neuronas espejo, sino que nuestras emociones y reacciones ante los otros se fundamentan de manera primaria en la visibilidad, en la capacidad de aparecer en un espacio compartido de percepción. Una vez más como pensaba Sartre (1943/2006), devenimos realmente humanos, sujetos reflexivos, cuando somos capaces de vernos como siendo mirados por otros, cuando tomamos conciencia de estar atrapados en una perspectiva, un área visual que no nos pertenece en exclusiva.

Lo que a lo largo de este artículo hemos llamado emociones proactivas se corresponde con la formación de vínculos con la comunidad de usuarios, mientras que las emociones no proactivas, o pasivas, corresponderían a la disolución de esos vínculos (muerte virtual). La importancia de la mirada del otro y la construcción de un espacio virtual en el que confluyen estas miradas resultan ser dos cuestiones directamente relacionadas con el tema de la afectividad en las redes, como hemos visto en este artículo.

Para concluir, dejar de ser visible es dejar de existir en el mundo online. Esto se manifiesta, primero, en el esfuerzo por dejar huella de la propia identidad mediante una “historia de vida”, y segundo, más allá de la muerte

virtual, las identidades insisten en dejar huella de su desaparición. Estos esfuerzos producen una respuesta por parte de la plataforma-base (Facebook): borrar las huellas de estos suicidios virtuales, o, al menos, borrar la conexión entre el suicidio y el mundo virtual en que se produce, ya que estos suicidios hacen patente una crítica individual y colectiva de las condiciones de vida en este mundo.

Este estudio sugiere posibles líneas de investigación futuras, de manera que el planteamiento queda abierto para posibles desarrollos. Una de estas líneas consistiría en prestar atención a la forma en que estas plataformas están sometidas al control estatal y a fenómenos como intervenciones, detenciones y censura de los ciudadanos en el mundo offline a través del seguimiento e identificación vía internet. Por esta razón nos parece pertinente estudiar el control que estas plataformas digitales ejercen en otros contextos geográficos, de manera que podamos comprender mejor los mecanismos a través de los cuales el control estatal se expande en los universos digitales y persigue a los usuarios. Países como Rusia y China, según esta hipótesis, utilizan técnicas y normativas diferentes a las que hemos observado en el presente artículo, menos sutiles quizás, y más efectivas. Pero en un mundo global, esta forma de injerencia gubernamental en las actividades de sus ciudadanos se ha extendido, y también en España comienza a dejarse sentir bajo la forma encubierta de las llamadas “leyes de seguridad ciudadana”, donde la seguridad que se pretende salvaguardar quizás no sea precisamente la de los ciudadanos.

## Referencias

- Aristarain, Adolfo (productor y director). (1992). *Un lugar en el mundo* [película]. Argentina: Tesela.
- Bajtín, Mijaíl (1941/1987). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.
- Balibar, Étienne (2010). *Violence et civilité: Wellek Library lectures et autres essais de philosophie politique*. Paris: Galilée.
- Benedict, Ruth (1946/2005). *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza.
- Bergman, Ram (productor) y Joseph Gordon-Levitt (director). (2013). *Don Jon* [película]. Estados Unidos: Voltage Pictures.

- Broncano, Fernando (2009). *La melancolía del ciborg*. Madrid: Herder.
- Broncano, Fernando (2013). *Sujetos en la niebla*. Madrid: Herder.
- Butler, Judith (1993). *Cuerpos que importan*. Barcelona: Paidós.
- Butler, Judith (2007). El género en disputa. Barcelona: Paidós.
- Cameron, James (productor y director). (2009). *Avatar* [película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Card, Stuart; Moran, Thomas y Newell, Allen (1983). *The Psychology of Human-Computer Interaction*. Hillsdale: Erlbaum.
- Crary, Jonathan (1999). *Suspensions of Perception*. Cambridge, MA: MIT Press.
- De Certeau, Michel (1990). *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- Deele, Michael (productor) y Ridley Scott (director). (1982). *Blade Runner* [película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Foucault, Michel (1968/2005). *Las palabras y las cosas*. Madrid: Siglo XXI.
- Freud, Sigmund (1930). *El malestar de la cultura*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Geertz, Clifford (1954/1994). Thick description: Toward an interpretive theory of culture. Readings in the philosophy of social science. Michael Martin, Lee C. McIntyre (eds.) *Readings in the philosophy of social science*. p. 213-231, New York: The MIT Press.
- Hacking, Ian (1986). Making up people. Thomas C. Heller, Christine Brooke-Rose (eds.). *Reconstructing individualism: Autonomy, individuality, and the self in Western thought*, p. 222-36. New York: Stanford U.P.
- Heidegger, Martin (1951/1995). *Construir, Habitar, Pensar*. Barcelona: ETSAB-UPC.
- Huxley, Aldous (1932). *Texts and pretexts. An Anthology with Commentaries*. London: Harper & Brothers.
- Jay, Martin (2007). ¿Parresía visual? Foucault y la verdad de la mirada. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 4, 7-22.
- Larsson, Björn (2007). *Le bon sens commun*. Lund: Lund Univ. Press.
- Latour, Bruno (1994). *Nous n'avons jamais été modernes*. Paris: La découverte.
- Lévi-Strauss, Claude (1955). *Tristes Tropiques*. Paris: Plon.
- Medina, José (2003). Identity Trouble Disidentification and the Problem of Difference. *Philosophy & Social Criticism*, 29(6), 655-680. [0191-4537(200311)29:6;655-680;038047]
- Pinguet, Maurice (1984). *La mort volontaire au Japon*. Paris: Gallimard.
- Preciado, Beatriz (2010). *Pornotopía*. Barcelona: Anagrama.
- Rancière, Jacques (2000). *Le Partage du sensible*. Paris: La Fabrique.
- Roberts, Robert (2013). *Emotions in the Moral Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sartre, Jean-Paul (1943/2006). *El ser y la nada*. Buenos Aires: Losada.
- Sloterdijk, Peter (2012). *The Art of Philosophy*. New York: Columbia University Press.
- Starobinski, Jean (1957). *Jean-Jacques Rousseau: la transparence et l'obstacle*. Paris: Plon.
- Tugade, Muchele y Fredrickson, Barbara (2004). Resilient Individuals Use Positive Emotions to Bounce Back From Negative Emotional Experiences. *J. Pers. Soc. Psychol.* 86(2), 320-333.
- Wittgenstein, Ludwig (1953). *Investigaciones Filosóficas*. México, D.F.: Instituto de investigaciones filosóficas UNAM.
- Zafra, Remedios (2010). *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcola.



#### SIMONE BELLI

Simone Belli es Profesor en el Departamento de Ciencias e Innovación Sociales en Yachay Tech. Fue investigador postdoctoral en la San Diego State University, Universidad Carlos III de Madrid y Universidad Autónoma de Madrid, gracias a la Paulo Freire Innovative Technology/Pedagogy Post-doctoral Visiting Scholar y al programa Alianza 4 Universidades.

#### GUILLERMO DE EUGENIO

Guillermo De Eugenio ha sido profesor de Historia de la Ciencia y de Filosofía en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor por la facultad de Humanidades, Filosofía y Literatura desde 2011 ha realizado estancias de investigación en el Centre Edgar Morin de París y el Instituto Max Planck de Historia de la Ciencia en Berlín.

#### AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a Fernando Broncano, por las muchas y fructíferas conversaciones y a los participantes del proyecto "Agency, Normativity and Identity". Se agradece al investigador Israel Roncero, del Departamento de Filosofía de la Universidad Carlos III de Madrid, por algunos de los casos ofrecidos. También queremos agradecer el trabajo de los revisores de esta revista por su precisión y aportaciones. Este artículo no hubiera sido posible sin la ayuda posdoctoral de la Alianza 4 Universidades de la Universidad Carlos III de Madrid.

#### DIRECCIÓN DE CONTACTO

sbelli@yachaytech.edu.ec

#### FORMATO DE CITACIÓN

Belli, Simone y De Eugenio, Guillermo (2014). Prácticas emocionales y procesos subjetivadores en la sociedad digital: el caso de los suicidios online. *Quaderns de Psicologia*, 16(2), 57-72.  
<http://dx.doi.org/10.5565/rev/psicologia.1181>

#### HISTORIA EDITORIAL

Recibido: 08/10/2013  
Aceptado: 01/04/2014