

Mesa redonda: “crisis identitaria en la era digital”



Introducción*

Ana M^a Abello Blanco**

Entre los años 50-70 del siglo pasado, con la transición de las tecnologías analógicas a las digitales, se produce la llamada Revolución tecnológica, que muchos consideran un hito semejante a la Revolución agrícola o la Revolución industrial.

A partir de ese momento la humanidad ingresa en la Era Digital. Entre 1995 y el 2003, se ha multiplicado por 30, el uso de las redes sociales virtuales, este crecimiento exponencial lo convierte en un fenómeno global.

A partir de entonces, se considera “nativos digitales” a quienes han nacido y crecido rodeados de entornos digitales, a diferencia de los “inmigrantes digitales”, quienes han tenido que adaptarse al cambio de lo analógico hacia la alfabetización digital.

Luis Hornstein, nos propone pensar la “Identidad” como el punto de encuentro entre, por un lado, los discursos y prácticas que nos interpelan como sujetos sociales y, por otro, los procesos que producen subjetividades, siendo entonces que el sentimiento de identidad es, a la vez, personal y social.

Entonces nos preguntamos: ¿Qué consecuencias tendrá el hecho de que las nuevas generaciones se estén socializando en entornos virtuales, tanto para los procesos de desarrollo identitario como para la conformación del sujeto en la cultura?

¿Esta nueva forma de relacionarse cambiará la idiosincrasia del hombre?

Roberto Longhi nos sugiere que la pregunta básica

hoy sobre la identidad sería “qué es ser humano”, no “¿qué me pasa Doctor?”, ni siquiera “¿quién soy?”, sino “¿quiénes somos?” y “¿qué humanidad y qué mundo estamos construyendo?”

Decía Lévy Strauss en 1977, “cuando ciertos hábitos seculares se desmoronan, cuando ciertos tipos de vida desaparecen, cuando ciertas viejas solidaridades se deshacen, entonces, ciertamente suele producirse una crisis de identidad.”

Continúa Roberto L., la subjetividad oscila hoy, entre un sentimiento narcisístico de ser hijos de nosotros mismos, autosuficientes, autónomos y omnipotentes y un solipsismo angustioso que provoca un sentimiento de fragilidad y vulnerabilidad extremo. El principal padecer de las sociedades actuales es la soledad.

EL LIMPIAPARABRISAS del director Alberto Mielgo, el corto español que acaba de ganar un Oscar habla a grandes rasgos sobre cómo se dan las relaciones entre personas en la actualidad, teniendo en cuenta las problemáticas sociales, la falta de empatía y la influencia de las redes sociales.

Dice su director: “En anteriores generaciones la gente estaba más unida. Hoy en día somos más individualistas. Refleja situaciones que a cualquier le pueden haber pasado”.

*Actividad organizada por Acippia, Aecpna y AMPP el 1 de abril de 2022, vía Zoom, con la participación de Luis Hornstein, Silvina Ferreira dos Santos y Roberto Longhi.

****Sobre la autora:** Ana M^a Abello Blanco es psicóloga especialista en psicología clínica. Psicoterapeuta de orientación psicoanalítica. Vicepresidenta y miembro del equipo docente de Acippia. Profesora invitada en el Máster de Psicoterapia Psicoanalítica de la UCM. Master de Arte-terapias de la Universidad de Murcia.

Nos recuerda a algunos capítulos de la serie británica Black Mirror, serie que se califica como futurista pero que tiene algunos capítulos que reflejan la realidad en la que ya estamos inmersos y que pone de manifiesto algunos temores que producen la progresión constante de las TIC (tecnologías de la Información y la Comunicación).

En este contexto que venimos describiendo, es bastante lícito pensar que aumenten los problemas de identidad para todo el mundo, pero especialmente para los adolescentes.

Como nos comenta Silvina Ferreira dos Santos, “si el acontecimiento puberal aún fuerza a un trabajo de remodelado identitario, será cuestión de considerar cómo los adolescentes encuentran en el “ambiente tecnológico” que habitan oportunidades para llevar a cabo tal trabajo.

Pero, a la vez, pesquisar cómo la lógica de funcionamiento de lo digital, los ideales que allí se viralizan y los mandatos que los algoritmos ponen en juego, tensionan y pueden forzar avatares desubjetivante”.