

**Efectos del relacionamiento virtual en una sociedad des-conectada: un análisis de la  
descorporeización desde la psicología social**

Carolina Santa González

Jenyfer Alejandra Arango Piedrahita

Tania Cespedes Rojo

Yeinson Mauricio Mosquera Oviedo

Facultad de Ciencias Sociales, Salud y Bienestar

Universidad Católica Luis Amigó

Psicología

Diana Maria Giraldo Zuluaga

03 de mayo de 2025

## **Pregunta problema**

¿De qué manera el relacionamiento virtual contribuye a la descorporeización en una sociedad des-conectada?

### **Objetivo General**

Identificar mediante una revisión documental, de qué manera el relacionamiento virtual contribuye a la descorporeización en una sociedad des-conectada, considerando las posibles afectaciones en los vínculos, entornos físicos y los acuerdos normativos.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar las afectaciones que pueden tener los individuos y las dinámicas sociales desde la hiperrealidad y la descorporeización.
- Examinar cómo la forma de vincularse en espacios virtuales influye en las dinámicas sociales y en entornos físicos desde el concepto de desindividuación

- Analizar cómo la ausencia de acuerdos normativos en la dimensión virtual influye en las interacciones de los individuos al relacionarse en la dimensión física.

**Palabras Claves:** Hiperrealidad, Semiótica, desindividualización, descorporeización, identidad social.

### **Metodología**

Enfoque cualitativo hermenéutico que busca recolectar información sobre el tema de relacionamiento virtual a través de una revisión documental en bases de datos de internet y de la universidad Católica Luis Amigó tales como Google Académico, EBSCOhost, Scielo, Dialnet, Redalyc, researchgate y Co-herencia, lo anterior, aborda los conceptos necesarios para desarrollar la problemática planteada en esta tesis.

Para la búsqueda se tuvieron en cuenta criterios de inclusión y se usaron como palabras claves: actual-real, antropología, corporeidad, cultura, descorporeización, desindividuación, despersonalización, dimensión física, entorno virtual, etnografía, hiperrealidad, identidad social, imagen, institución, inteligencia artificial, interacción, internet, idealismo, lenguaje, medios y comunicación, mirada, política, posmodernidad, post verdad, poder, realidad virtual, realismo, redes sociales, relaciones personales, semiótica, sentido de realidad, simulacro, subjetividad,

sujeto-objeto, tecnología, teoría de la comunicación, virtual-real, virtualización, vínculos interpersonales.

Por otro lado, también se tuvieron presentes en la búsqueda, artículos publicados en los países como: Argentina, Colombia, España, Venezuela, México y Perú, con el fin de soportar el marco referencial y contextual y así mismo, dar cumplimiento a los objetivos específicos tratados en el presente trabajo de grado.

### **Marco referencial, contextual y conceptual**

Con el fin de desarrollar los objetivos elaborados para la presente investigación documental, planteados desde diferentes desarrollos tecnológicos en un contexto social, cultural y específicamente en el relacionamiento y las formas de vincularse, es relevante mencionar el nuevo paradigma de realidad virtual, donde autores como Cohen (2016) menciona que:

Desde la modernidad hasta finales del siglo XX, se ha fomentado la idea de un sujeto desencarnado, ignorando la condición corporal del individuo. Este fenómeno se observa en la crítica a la globalización, que se advierte como una ruptura con lo individual y específico, mencionado en el libro “En el enjambre” de Byung-Chul Han (2014) , donde destaca que el medio digital programa nuestro comportamiento y percepción sin que seamos plenamente conscientes de este cambio. Esta transformación digital nos conduce a una crisis de identidad y

convivencia con el otro, donde la embriaguez tecnológica nos impide ver las consecuencias de esta nueva realidad. (p. 20).

Por otra parte, Cortina, A. 2022 citando a Habermas (1970) dice; la ciencia y la técnica se pueden convertir en ideología, en esa visión deformada y deformante de la realidad que permite satisfacer los intereses espurios de los poderosos para practicar la dominación. En este caso, los intereses de industrias como la farmacéutica y plataformas potentes, que consiguen obtener una gran cantidad de recursos, utilizando la opinión pública y las redes sociales como medio de ideologización. (Cortina, A. 2022, p.473).

Es necesario preguntarse, ¿De qué manera se relaciona la transformación digital con la ideologización de las industrias digitales?

El consumismo se encuentra en un movimiento acelerado, factores como la conectividad ininterrumpida, el acceso al comercio digital y las nuevas plataformas que facilitan la compra de experiencias digitales, como las redes sociales, entre otros; generan cambios contundentes en nuestra época. Es realmente una ruptura, "un quiebre en la historia" que indica un nuevo momento político, social, económico y cultural, sostiene Paula Sibilía (2008). El capitalismo, operado por el neoliberalismo, ha llevado a la esfera social la dimensión del consumo y de los

gadgets, con su imperativo categórico: consumo, luego existo. (Stengel & Soares, 2022, p. 6)

Esto lleva a reflexionar sobre cómo el consumo y la era digital abre un modo de vida híbrido que “facilitan” el desarrollo de herramientas para el aprendizaje, la venta y consumo de productos y demás; atravesado por la gratificación inmediata, pero que a su vez abre el gran interrogante sobre la manera en como la relación con los objetos, la percepción y la experiencia física es alterada. Paul Virilio (1988a) sostiene que las “tecnologías de la percepción y de la representación,” plasmadas en todas las prótesis audiovisuales que ya utilizamos de una manera masiva e indiscriminada desde la infancia, terminarán por codificar de una manera muy determinada nuestro acceso a la realidad; nuestra conciencia, deslumbrada por esa veloz mecanización, va perdiendo capacidad crítica e integradora. (Bouhaben, M. A & Blanco, J. P, 2020, p. 270).

Aún en relación con la ubicuidad de la cultura digital, podemos ver la posibilidad de que promueva un modo de vida híbrido: entre lo analógico y lo digital (Stengel & Soares, 2018). Hay un movimiento de exilio del mundo desconectado cara a cara al mundo virtual, donde la conexión es esencial. Es en este nuevo territorio donde deja su huella la efimeridad instantánea, tan presente en los filtros y la estética de la imagen que se mostrará en la ventana interactiva. La virtualidad embriaga con la fantasía de que nada es permanente. (Stengel & Soares, 2022, p. 8).

El libro Atlas, de Michel Serres, ilustra el tema de lo virtual como «fuera de ahí». La imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión son vectores de virtualización que nos han hecho abandonar el «ahí» mucho antes que la informatización y las redes digitales. (Lévy, P, 1999, p.14).

A pesar de que el acercamiento a la realidad ha estado siempre mediatizado por imágenes y representaciones imaginadas de lo real, Baudrillard advierte que en la sociedad del espectáculo “la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual. Es como si las cosas hubieran engullido su espejo y se hubieran convertido en transparentes para sí mismas, a plena luz, en tiempo real, en una transcripción despiadada”. (Gómez, M, 2023, p. 6).

Jean Baudrillard (1978), utiliza las metáforas televisivas “Disneylandia”, “La seducción” y “crimen perfecto”, para referirse a una cultura de la evasión en la cual, los medios de comunicación masiva ofrecen entretenimiento y distracción, donde se crea un simulacro que el autor denomina hiperrealidad, de un mundo aparentemente perfecto y ordenado que desdramatiza la angustia y miserias de la vida cotidiana, sugiere que estos mecanismos de disuasión regeneran la ficción de lo real, alejándonos de la realidad tangible. (Cavagliato, 2021,

p. 9).

Dicha realidad, llamada virtualización y descrita por Pierre Levy (1999), como un proceso de desterritorialización donde personas, actos y sujetos se separan del espacio-tiempo, generando una desconexión con la realidad, por esto lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. Así la virtualidad no se opone a la realidad, si no a la actualidad, siendo dos maneras diferentes de ser. Lo que afirma el argumento de Lévy (1999) tomando la virtualización como una mutación de identidades, más no como desrealización, donde se transforma la esencia de las identidades, llevándolas a un espacio donde su consciencia se encuentra en la potencialidad más que en la actualidad.

Resulta importante referirnos a la posmodernidad y el concepto de hiperrealidad y virtualización definidos desde allí; el primero “expresa un concepto que designa la simulación y la falta de la escena mental; en otras palabras, lo que antes se alcanzaba sólo por medio de la imaginación, en la Posmodernidad se vive en la realidad” (López, Rodríguez, & Marroquín, 2015, p. 16), por otro lado, la virtualidad, se refiere a “la manipulación de los sentidos humanos (tacto, vista, oído), a través de entornos sintetizados por una computadora” (García, 2002, p. 82), constituyendo, un nuevo tipo de realidad que depende del uso de tecnologías avanzadas, sin las cuales no sería posible. (Cavagliato, 2021, p. 9).

Braudillard propone el concepto de simulacro como la posibilidad de llevar un mundo ideal a lo real en lo virtual, contemplando que este simulacro contiene todos los elementos necesarios de la realidad misma para ser contemplada como una nueva realidad que más adelante será abordada desde otros autores, sin embargo, se hace necesario señalar la definición de Badell (2012), quien toma el concepto de la hiperrealidad como un nivel de consciencia donde es difícil diferenciar entre la realidad y la fantasía, esto se potencia por el uso de medios tecnológicos y de comunicación avanzados que operan sobre la mente del sujeto, creando una construcción binaria de la realidad.

En este punto, se prevé como los medios de comunicación juegan un rol mediador entre el entorno y el usuario donde las relaciones sociales y la cotidianidad humana se convierte en un espectáculo presentado en una pantalla dejando a un lado la importancia de la experiencia de lo real para jugar a un simulacro o ficción. Debord ya era consciente de cómo los individuos iban dejando de lado lo real para darle más prevalencia a las apariencias que le son presentadas en una pantalla. (Sanchez, 2022, p. 95).

Es indispensable enfocar en esta parte de la investigación todos los procesos inmersos en lo virtual, tomando algunos conceptos desarrollados por el autor colombiano Edgar Enrique Velásquez Camelo, quien retoma algunos postulados de Manuel Castells y Jean Baudrillard,

autores que así mismo permiten comprender las formas distintas de la realidad en lo virtual, Velásquez (2014), retoma también a Pierre Levy, indicando que:

Lo virtual difiere de lo actual en tanto que el primero es una simulación de los procesos actuales que ocurren en el mundo de la vida. En este sentido, lo actual se refiere a la realidad tal cual se me presenta y lo virtual a un simulacro de ella. Así, lo virtual hace presente en forma de simulacro el mundo real-actual en el plano cognoscible, es decir, en la aproximación del mundo que ha sido confiscado por la pantalla. ( Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 34).

Lo virtual se funda en una forma distinta de conocer el mundo y sus relaciones simbólicas toda vez que en él acontecen las dinámicas de los diferentes subsistemas que conforman la realidad social del mundo de la vida. Así, lo virtual se instaura en la sociedad contemporánea como una forma de realidad. “Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual” (Levy 10), en tanto que lo virtual simula lo actual rompiendo las barreras del tiempo y el espacio. “La atemporalidad del hipertexto de los multimedia es una característica decisiva de nuestra cultura, que moldea las mentes y memorias [...] en el nuevo contexto cultural” (Castells, 2006, p. 34).

Si afirmamos que lo virtual es el simulacro de lo real en cantidades de información dispuestas en la red por la eficacia del dispositivo, entonces se configura una neorealidad. El

problema de esta distinción conceptual es que en la sociedad se ha concebido lo virtual como una forma ilusoria y fantasmagórica de la realidad (Cf. Levy 8). Pero hoy la cultura, permeada por el lazo comunicacional virtual, está vivenciando lo que Castells denomina como “la cultura de la virtualidad real”, en tanto que hoy nuestra realidad es virtual. Esto es posible en la medida en que los lazos sociales están siendo influenciados por los medios de comunicación. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 35).

Por tal motivo, la realidad es virtualizada en correspondencia con la tecnificación de la cultura. De ahí que la realidad es virtual en cuanto ha afectado todo lazo social comunicativo entre los hombres, fundando la simulación de lo actual que se hace virtual; tal es el proceso que llamamos virtualización. En otras palabras, este es un proceso que opera confiscando la realidad en grandes cantidades de información a través del dispositivo. Es decir, la actualización es hacer que lo virtual deje el mundo ilusorio y aparente de la pantalla y pase a ser real en el mundo actual. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 35).

La actualización, por el contrario, va de lo virtual a lo actual. Si en lo virtual se construye una opinión, una moda, una tendencia o una forma de ver y analizar los hechos que ocurren en el mundo de la vida y en el mundo social (creando así una forma de realidad), ésta puede ser sometida al mecanismo de actualización para hacer de eso virtual algo actual.

Entiéndase por mundo de la vida lo que acontece cotidianamente en la constitución del lazo comunitario entre las personas; y por mundo social las diferentes instituciones que hacen posible una vida digna en el mundo de la vida. De ahí que la colonización de lo virtual afecte tanto nuestra vida cotidiana como nuestras instituciones sociales. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p.36).

La dialéctica entre lo actual y virtual da cabida a los procesos de virtualización y actualización del lazo social comunicativo entre los hombres. Es decir, si el hombre construye sus relaciones sociales a través del poder comunicativo del lenguaje, entonces en lo virtual este vínculo adquiere fuerza de realidad en tanto que operan la virtualización y la actualización como dos formas creadoras y recreadoras del medio social. De esa manera, el poder comunicativo virtual del hombre constituye el lazo social del mundo. Prueba de ello es la constitución del Estado de opinión; esto es, en el escenario político contemporáneo, es posible recrear la realidad social a través del dispositivo debido a que en sus dinámicas internas opera el poder virtual del lenguaje como un facilitador de tales dinámicas. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 36,37)

Para Baudrillard, lo virtual se instaura como un mecanismo de disolución de lo real creando una forma ilusoria, fantasmagórica y fantasiosa de lo real (Cf. La ilusión vital). Para él, lo virtual no es más que la abolición de lo real por la fascinación de la pantalla. En este sentido,

lo virtual se convierte en una especie de trampa donde el sujeto cae en la maraña de la red-virtual y se vuelve presa del mercado informacional: “En nuestro mundo virtual, la cuestión de lo Real, del referente, del sujeto y su objeto, ya no se puede representar” (49). El objeto y el sujeto quedan inmersos en lo virtual. El objeto es virtual en tanto que ha desaparecido toda forma de representación posible en la realidad. Desaparición no es aniquilación sino superposición. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 37).

Sin embargo, Castells sostiene que la neo-realidad de lo virtual no quiere decir que sea una forma ilusoria de representación del mundo real y sus relaciones. Por el contrario, para Castells, la «era de la información» se caracteriza por la creación de una neo-realidad capaz de fundar lo real. Es posible que esta neo-realidad sea real en tanto que lo virtual se instaure como prototipo y original de lo real. En la imagen virtual emitida por la pantalla se establece un mundo posible en el que es preciso un cambio de mentalidad frente a la forma tradicional de comprender lo real. Así, cambiar de mentalidad es un proceso de asimilación de la nueva realidad. (Velásquez Camelo, E. E, 2014, p. 37).

En el proceso de diferenciación entre la realidad y la fantasía surge el interrogante del contenido que posibilita la simulación, en este sentido, Cavagliato (2021) agrega el concepto de: “Fantasía negentrópica”, como la estrategia salvadora- (o “fatal del objeto”,

Baudrillard,1991:23) - que encuentra el mundo para alcanzar su aparente estado de perfección, orden y equilibrio; es precisamente, porque la única posibilidad de sustitución o equivalencia simbólica, pareciera ser la alternativa representada por los simulacros: en que la función de doble equivalente, ahora es ejercida por un conjunto de signos vacíos, que para compensar su forma extasiada de valor, reaparecen bajo la aparente continuidad de sentido o pseudosentido (Baudrillard,1999, p. 5, 7 ;2010, p.10). O lo que es lo mismo, bajo la forma velada y enmascarada, de una mezcla de acontecimientos falsos, de artificio, apariencia, ilusión o sustitución de modelos (Baudrillard en Oittana, 2003, p. 9).

Por lo tanto, como lo indica Baudrillard los acontecimientos falsos resumen lo que se entiende por simulación, es decir, constituyen la única posibilidad (utópica, artificial e imaginaria) de que el intercambio simbólico tenga lugar. Pero al mismo tiempo, la realidad contiene el germen de su propia autodestrucción (implosión): aquí es donde los acontecimientos falsos intervienen al modo de acontecimientos fatales o fatalidades negativas (como las acuña figuradamente el autor), sostiene: las partes malditas de las cuales el mundo busca redimirse, por ser las causantes de su inevitable e imprevisible desequilibrio, desorden e incoherencia (Baudrillard, 1984, p.56, 64). Reducidos a un conjunto de signos vacíos o formas extáticas de valor, que han agotado su capacidad de producir sentido y referencia, como consecuencia del

proceso de “muerte o éxtasis de la representación”. (Cavagliato, 2021, p. 7, 8).

En este punto, los signos como elemento simbólico toman relevancia en el discurso y en el sentido como producto de lo experimentado en la realidad, señalando que en la virtualidad se intenta suplantar la realidad, como lo menciona Baudrillard (1988) la era de la simulación se abre [...] Se trata de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo (recurrencia orbital de modelos).

Roger Bacon (2004) menciona que los signos están en un predicamento relacional, y fundamentalmente relativo a lo que pretende expresar, porque cuando el signo mismo actúa, lo pondrá en acción y lo hará. Estar en un estado potencial cuando él mismo es un estado potencial. También explicó más tarde: "La relación del signo con el significado y la relación a la que se dirige el significado se considera en confrontación con el alma que conoce". (Soto Zambrano, F. M, 2022, p. 21).

Como observa Luis Enrique Alonso, la primera etapa del pensamiento de Baudrillard se desarrolla en torno a un eje temático central: “el consumo como sistema dominante de objetos, signos y representaciones que absorbe y monopoliza todos los sentidos de lo social hasta reducirlos a un espejo (distorsionado) de su propia autosuficiencia”. (Alonso, 2009: xvi)

Según Ferdinand de Saussure (1985), los signos lingüísticos tienen algunas peculiaridades: Mutabilidad e inmutabilidad: Esto comprende que los signos lingüísticos pueden mutar: cambiar, adquirir nuevos significados, reemplazar conexiones específicas entre el significado y el significante, pero solo en la medida en que cambia con el periodo. (Soto Zambrano, F. M, 2022, p. 27).

Para puntualizar la importancia de estos conceptos, es necesario citar lo que para Eco (2000) significa semiosis: todo proceso simbólico es infinito. Nuestra interpretación y representación de los signos es un proceso gradual que nos lleva del significante al significado y viceversa. (Soto Zambrano, F. M, 2022, p. 28). Así mismo “los símbolos son elementos esenciales en cualquier procedimiento de comunicación” (p. 55). Lo que diverso símbolo posee en común con diversos símbolos es la capacidad de comunicarse. Cada símbolo acopla de manera correcta en las corrientes comunicativas, que básicamente se reduce a emisor, código, mensaje y receptor. Eco está de acuerdo en que definir un signo es principal para comprenderlo como procedimientos que involucran 3 elementos fundamentales: el significante, el significado y el significado. (Soto Zambrano, F. M, 2022, p. 26).

Los medios de comunicación y la publicidad juegan un papel importante en las problemáticas relativas al consumo. En las palabras de Douglas Kellner (1989), Baudrillard

quien “concibe el consumo como un modo de ser, una forma de adquirir identidad, significado y prestigio en la sociedad contemporánea”, por ello, recurre a la semiótica para analizar cómo los objetos están codificados en un sistema de significación que, a su vez, es parte de una red de significados constituida por los medios y las sociedades del consumo contemporáneas.

De esta forma, se modificaría sustancialmente la relación con los objetos de nuestro entorno, toda vez que se estaría generando una nueva sensibilidad. La mirada envolvente de imágenes proyectadas tecnológicamente nos conduce a un mundo en vías de desmaterialización; se trata de un paroxismo de la pantalla y, en última instancia, de una “estética de la desaparición” (Virilio, 1988b). La representación, en este nuevo contexto, estaría ocupando el lugar de lo representado, sustituyéndolo. Lo que el sujeto percibe no sucede ya en un espacio real, sino exclusivamente en un tiempo real que discurre a la velocidad de la luz. (Bouhaben, M. A., & Blanco, J. P., 2020, p. 271).

Estas reflexiones sobre el tema de la comunicación tienen un desarrollo más acentuado en la sociedad del consumo, donde Baudrillard dedica un capítulo entero a la cultura mediática (Baudrillard, 2009: 113-151), analizando cómo los medios de comunicación asignan a los objetos un valor de signo, que no solo actúa como diferenciador social, sino que representa el elemento motriz del consumo. Así lo resume Alonso:

“El objeto que se consume en este tipo de sociedad no es el objeto por sí mismo, por su valor de uso, sino que lo es en función de un sistema de signos, que está codificado como un lenguaje y este es el que le confiere su estatus de objeto (es el valor signo). Esta sumisión del objeto al signo es el elemento central del consumo puesto que los signos se manipulan por la publicidad y tienen una coherencia lógica que es el no satisfacer nunca completamente la necesidad y dejar abierto permanentemente el deseo” (Alonso, 2009: xlvi). "Asistimos a la era del logos meme, un lenguaje-sistema de símbolos propio del siglo XXI". (Ruiz, E, 2023, p. 3).

El lenguaje objetiva las experiencias compartidas y las hace accesibles a todos los que pertenecen a la misma comunidad lingüística, con lo que se convierte en base e instrumento del acopio colectivo de conocimiento. (Ruiz, E, 2023, p. 14).

Es una nueva propuesta que incluye al lenguaje como parte de los procesos de comunicación en las culturas, Carmona, Gutiérrez & Strate (2016) indican que:

Es fundamental entender los lenguajes de los nuevos medios y dejar atrás la educación que ignora estos desarrollos. Parte de este aprendizaje consiste en entender que el ambiente es proceso y no contenedor; que las nuevas tecnologías, con sus postulados sobre la psique humana, perturban las relaciones sensoriales y alteran las formas de pensar y actuar.

Con base en lo anterior, surgen dos realidades que hacen parte de la experiencia, transformación y construcción de nuevas identidades necesarias en la virtualidad, donde las culturas están construidas a partir del proceso de comunicación y todas las formas de comunicación, como dice Baudrillard, citado por Castells (1998), la cual se ha basado en la producción y el consumo de signos, no habiendo así, separación entre realidad y representación simbólica. Por lo tanto, argumenta Castells en el mismo texto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la virtualidad y la integración tecnológica, no es la inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real. Virtualidad real que acompaña al sujeto desde su misma constitución inicial. (Quiceno & López, 2018, p. 8).

¿Qué sistema de comunicación es entonces el que genera virtualidad real? Para dar respuesta, Castells (1998) lo explica así:

Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/ simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de nuevo en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia. (Quiceno & López, 2018, p. 406).

En los chats, la interacción se consigue a través de la escritura, en la cual se usan emoticonos, que reemplazan los gestos físicos y las expresiones faciales. Ahora, gracias a la virtualidad, ya no es necesario ni siquiera escuchar al otro para hablar con él, no es necesario que se vea un gesto de rabia o alegría; ahora, sólo basta un clic y todo está dicho: a diferencia de las relaciones, el parentesco, la pareja e ideas semejantes que resaltan el compromiso mutuo y excluyen o soslayan a su opuesto, el descompromiso, la red representa una matriz que conecta y desconecta a la vez... Red sugiere momentos de estar en contacto intercalados con periodos de

libre merodeo. En una red las relaciones se establecen a demanda, y pueden cortarse a voluntad.

...Una conexión indeseable es un oxímoron: las conexiones pueden ser y son disueltas mucho antes de que empiecen a ser detestables. Las conexiones son relaciones virtuales... y uno siempre puede oprimir la tecla delete. (Bauman, 2003, p. 12, 13 citado en Quiceno & López, 2018, p, 8).

Ahora bien, como lo mencionan Canto & Gómez,(2004):

Entre la comunicación tradicional (cara a cara) y la comunicación que se desarrolla a través del ordenador (principalmente de tipo textual) pueden establecerse fundamentalmente cuatro características diferenciales: el anonimato, la ausencia de comunicación no verbal, el distanciamiento físico y el tiempo, (p .95) De hecho, Almeida (2013) sostiene que la sustitución

de una interacción cara a cara por una comunicación mediada por computadores, constituye una dialéctica interactiva de protección y exposición, de visibilidad y ocultación. Por un lado, estamos protegidos por estar removidos físicamente de las actuaciones en línea (como si las pantallas fueran escudos), y por el otro, estamos inmersos en el mayor proscenio del mundo. (Tapia 2016, p. 198).

Lo anterior infiere que las nuevas representaciones sociales en los medios de comunicación y en la virtualidad, generan un impacto en la forma en la que se interactúa con el otro y consigo mismo, el lenguaje comienza a hacer parte de ese proceso desde lo ya conocido en un entorno físico, generando nuevos signos y por consiguiente la posibilidad de identidades y realidades diferentes en las redes sociales existentes en la virtualidad, sin embargo, es preciso, dejar de manera explícita lo que por red social se entiende en la actualidad, Fernández, Zayas & Guil (2021) indican que, la mayoría de las personas, por "red social" entienden una red social virtual, basada en las nuevas tecnologías de la comunicación y asociada con Internet. Estas redes sociales virtuales pueden tener o no normas de funcionamiento distintas, características propias y tal vez incluso diferencias en las características de los participantes del proceso comunicativo. (p.37).

Por otro lado, según Moreno, M. V. R (2021) hay un afán de la aprobación social de

jóvenes y adultos por medio de “me gusta”, fenómeno mediático que cada vez toma más fuerza en la construcción del individuo en relación con la sociedad; en ella los medios de comunicación representan la concreción de un nuevo poder. Asimismo, la web, en un mundo acelerado, ha pasado a ser de manera acrecentada la institución rectora de las prácticas sociales que ha materializado y encarnado la iglesia, la educación, la política y la familia. (p. 179).

Ferrer (1999) dice: al incluir las tecnologías virtuales en la vida cotidiana, el trabajo, los sistemas educativos y demás aspectos de la sociedad, se producen efectos en el cuerpo entre ellos la descorporeización, la mutación, la erotización digital y la desmaterialización de actividades corporales. (Moreno, M. V. R, 2021, p. 178).

Ahora bien en este punto debemos ampliar el concepto “descorporeización” para analizar cómo los individuos están siendo atravesados por estas nuevas formas de vincularse en espacios virtuales, las cuales recaen en las dinámicas sociales en los entornos físicos. El ser en proceso de descorporeización desprecia su corporalidad situada con relación a un nuevo medio o significativo, que en este caso es remplazado por la realidad virtual que crecientemente prescinde de la encarnación humana en el acto creativo. Cabe señalar que la creación descorporeizada no equivale a una mera desmaterialización del objeto. Pueden existir productos inmateriales o virtuales que hayan surgido de y evoquen una corporeización del sujeto, como lo

son la mayoría de los contenidos físicos y/o digitales con los que el sujeto interactúa actualmente. (Añez Held, P, 2023, p. 30).

Parece paradójico, pero la cultura digital, que se caracteriza principalmente por la idea de redes y conectividad, sugiere la necesidad de estar conectado con otras personas. Sin embargo, es la forma en que se produce esta conexión lo que la convierte en paradójica: personas conectadas a otras, pero sin corporeidad, como en un no-lugar, donde se está cerca pero al mismo tiempo lejos (Tapias, 2003). En esta relación paradójica, es posible rechazar la proximidad del otro y al mismo tiempo evocarla. (Stengel & Soares, 2022. p. 7).

En este contexto, el individuo empieza a verse fragmentado ontológicamente de forma dual, compuesto por cuerpo y espíritu como entidades separadas y discernibles. Desde entonces, el cuerpo adquiere un signo de posesión (se tiene un cuerpo en lugar de ser un cuerpo) que se consolida con la filosofía de René Descartes por medio de la división entre cuerpo y mente, donde el primero deviene en un objeto pasivo e inerte, un contenedor ocupado y gobernado por la mente. Así, el humanismo liberal surge como paradigma estructural e intelectual de la modernidad, atado a una noción antropocéntrica, ontológicamente dualista y socialmente individualista del ser en el mundo. El cuerpo, aquí supeditado a una metáfora mecanicista, evade cualquier pretensión de agencia y adquiere la figura de vehículo, medio, soporte material

y operador de toda práctica social. (Añez Held, P., 2023, p.28).

Así bien, se debe retomar a Moreno, M. V. R (2021) quien pretende demostrar cómo, el fenómeno de la descorporeización desde lo mediático se nutre de las fisuras sociales donde el cuerpo es un canal receptor de experiencias. En un entorno “virtual”, el cuerpo puede adquirir un carácter simbólico y convertirse en un producto de la realidad social como objeto de representación desde lo aparente, o bien en una reconstrucción de los imaginarios sociales. Estos imaginarios se entienden como las construcciones libres que se crean en y por la sociedad para encarnarse en las instituciones que las portan. (p. 178).

El punto aquí más importante es entender que la descorporeización, indica una dinámica en la que el sujeto construye significado vital en calidad de estar despojado de su existencia corpórea. (Añez Held, P, 2023, p. 30).

Este concepto es fundamental y se debe tener presente para el desenlace de esta investigación; sin embargo, es necesario citar otro concepto clave, la desindividuación, ya que ambos conceptos abordan la posibilidad de una transformación en la identidad de los individuos por experiencias virtuales donde el anonimato, la influencia de las masas, las acciones impulsivas (que pueden surgir como necesidad de pertenecer a un grupo), la interacción en espacios virtuales donde las normas sociales sean menos rigurosas; pueden influir en cómo los

individuos actúen en diferentes contextos según la percepción de su identidad.

Entonces, la desindividuación es conceptualizada como una pérdida o bloqueo del sí mismo. Los autores citados están de acuerdo en que el individuo desindividuado es alguien que actúa en ausencia de autorregulación. El “sí mismo” es visto como una entidad unitaria, con una serie de características que nos hace distintos de los demás. Esta entidad es la única fuente de acción razonable que es equiparada al sí mismo y a la identidad personal. De ahí que la pérdida del “sí mismo” suponga la pérdida de la racionalidad. (Moral, Canto & Gómez, 2004, p.98).

La primera teoría planteada al respecto y con base a la psicología de las masas, sobre cómo un individuo actúa diferente frente a muchas personas, fue planteada por Gustave Le Bon (1895/1995), en su teoría del comportamiento de la multitud, indicando que la personalidad consciente del individuo se disipa y se manifiesta la personalidad inconsciente grupal, generando un comportamiento automatizado, en el cual los individuos cambian su comportamiento, pensamientos y sentimientos para adaptarse a la multitud, creando un comportamiento que se exhibe de manera positiva. (Vilanova, Beria, Costa, Koller, 2017, p.8).

Con el fin de conectar los procesos sociales y morales inherentes en la cultura, el sujeto se obliga a migrar por todo lo impuesto en ella y así mismo por la sociedad, entendiendo esa migración como un proceso de cambio y adaptación a las nuevas condiciones de la realidad

social, Dipboye (1977).

En este sentido, dando continuidad a la teoría planteada por Gustave Le Bon y retomando la identidad social que se construye a partir de la influencia de la sociedad, es necesario ampliar los conceptos de desindividualización y desindividuación, abordados desde el modelo de identidad social. Postmes, Spears, Lea, ( 2002) indican que:

En los efectos de desindividualización, los autores Reicher, Spears y Postmes (1995), consideraron que el comportamiento antinormativo es un síntoma que puede surgir de manera “normal” dentro de los grupos y de acuerdo a las situaciones dentro de estos, ya que se pueden conceptualizar como normas del grupo, y no necesariamente debe hacer alusión a las normas sociales en general, sin embargo, si el individuo se encuentra en una situación de desindividualización, puede superponer las normas de su grupo por encima de las normas sociales. Es, por tanto, que este modelo es frecuentemente utilizado para aclarar los resultados de investigaciones sobre desindividualización, relacionados con estudios en informática, en el ámbito de la comunicación mediada, ya que como se ha mencionado, los avances en la tecnología han servido como base para nuevos escenarios que logran incitar a la desindividualización en los usuarios. (Postmes, Spears, Lea, 2002, p. 9).

Para analizar cómo la ausencia de acuerdos normativos en la dimensión virtual puede

influir en la interacción de los individuos al relacionarse en la dimensión física, es preciso plantearse entonces el papel de la cultura desde lo normativo, entendiendo la manera en la que influye la norma en los seres humanos desde la realidad, como lo menciona Tapia, L. R. O (2010) desde la tesis Hobbesiana:

El estado de naturaleza se trataba sólo de un supuesto. El estado de naturaleza es una hipótesis lógica que tiene por propósito demostrar de manera contrafactual lo que virtualmente ocurriría en una “sociedad” donde no existe un Poder Común de temer (Macpherson, 1979, p. 29, 30). Por cierto, tal conjetura tiene por finalidad barruntar cuál sería la conducta del hombre en un ambiente sin normas. Entonces, el sentido que tiene la hipótesis del estado de naturaleza es especular sobre el eventual comportamiento que tendría el hombre en un medio sin autoridades que impongan ciertos preceptos que limiten los impulsos espontáneos de los individuos. (p. 135).

En el estado de naturaleza no hay autoridad reconocida, ni normas legales o morales que regulen el comportamiento humano. En consecuencia, cada hombre tiene el derecho a hacer todo aquello que estime conveniente tanto para conseguir sus objetivos como para imponer sus intereses vitales y materiales. (Tapia, L. R. O, 2010, p.135).

En un ambiente sin un Poder Común de temer y sin normas constrictivas sería posible

observar las inclinaciones espontáneas de la naturaleza humana, por ende, su esencia misma, es decir, tal cual ella es. (Tapia, L. R. O., 2010, p. 136).

Tanto Hobbes como la antropología empírica coinciden en diagnosticar que el hombre natural tiene cierta inclinación a la violencia y que ella en parte es amargada por la existencia de un poder común coerción de temer, en algunos casos o por la cohesión social, entre otros.

(Tapia, L. R. O, 2010, p. 139).

Esto resulta fundamental para comprender el lugar que ocupa lo virtual en la vida contemporánea y, al mismo tiempo, la cultura como un aspecto normativo y condicionante de la naturaleza humana. Como lo define Freud (1930 [1929]) “la suma de operaciones y normas que distancian nuestra vida de la de nuestros antepasados animales y que sirven a dos fines: la protección del ser humano frente a la naturaleza y la regulación de los vínculos recíprocos entre los hombres”. Implica irremediamente como lo ha planteado desde los comienzos, un distanciamiento de la naturaleza y un conflicto entre los deseos del individuo y los requerimientos de la sociedad. El concepto central que desarrolla es la existencia de un malestar que imputa a la cultura a consecuencia de la limitación de las pulsiones que ésta exige, como condición estructural. (Marchisio, 2020, p. 498).

La cultura impone prohibiciones que no responden a una racionalidad pragmática. Si

bien Freud antepone el deseo a la prohibición, al mismo tiempo señala que no es necesario prohibir lo que el sujeto no anhela hacer. La conciencia moral surgiría de las restricciones que la historia ha ido imponiendo a los deseos del individuo. (Marchisio, 2020, p. 500).

El autor Marchisio (2020) afirma que la evolución humana como sociedad ha ido constituyendo una moral sujeta a normas construidas en la socialización e impuestas por la cultura; aunque esta moral es construida al mismo tiempo es autónoma, porque el que castiga está adentro del sujeto cuando se constituye el superyó. Considerando que no es un pacto social el que compone la moral, sino un pacto simbólico de otro orden.

Más adelante Marchisio (2020) citando a Freud enfatiza la hostilidad de la cultura primero y la hostilidad pulsional después. La primera circula por dentro del sujeto en el superyó y se consolida como poder que manipula desde dentro de la subjetividad. La estructura que habría nacido para pacificar y proteger, que subyace a los ideales de la cultura, impone mandatos incumplibles para sus integrantes. El poder del individuo es sustituido por el poder de la comunidad. Habitar en la cultura es pagado irremediabilmente por los seres humanos con una subjetividad masoquista, en la que confluyen el hostigamiento exterior e interior en la instancia superyoica. (Marchisio, 2020, p. 501).

Según los hallazgos de la presente investigación como lo plantea el autor Augé (2007) se

trata de un momento histórico y cultural marcado por un exceso de información, un exceso de imágenes y exceso de individualismo ". El término individualismo se toma en este contexto no para evocar la dimensión de la singularidad, sino como referencia al esfuerzo del individuo por acercarse a una norma, ya que lo que está en juego es el rechazo de la singularidad, de lo que es único en cada persona. (Stengel & Soares, 2022. p. 5).

Los mismos autores, Stengel & Soares (2022) citando a Augé (2007) mencionan; la emergencia de la cibercultura acentúa la experiencia del exceso: demasiada información a una velocidad imposible de seguir, así como demasiada exposición a las imágenes, que acaban generando una posición de pasividad en los sujetos. Algo se les escapa, y no podemos definir exactamente qué es: "una forma de soledad, en la medida en que invita a la navegación solitaria y en la que todas las telecomunicaciones abstraen la relación entre las personas y el mundo".

Los acuerdos normativos y de convivencia están contruidos a partir de contextos sociales de cada cultura, en este planteamiento, el relacionamiento en entornos físicos se vería directamente alterado, pues se desdibuja la importancia de la norma en cada cultura cuando ésta apunta a facilitar la convivencia en entornos físicos, donde se entretiene la historia como riqueza de su misma cultura; por ello plantear que la muerte cultural podría estar dándose no es tan descabellado.

Si la cultura es un hecho aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre [...], la mera idea de una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos, es un contrasentido monstruoso. La cultura de masas es la anticultura. Y puesto que esta nace en el momento en que la presencia de las masas en la vida social se convierte en el fenómeno más evidente de un contexto histórico, la “cultura de masas” no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable. (Eco, 1964/1984, p. 30, citado en Bouhaben, M. A & Blanco, J. P, 2020, p. 267).

Así pues, el mercado es el ámbito donde se realiza la muerte de la cultura. Si bien se podría argumentar que existe una industria cultural, en tanto está toma los objetos culturales como mercancías, esto conlleva necesariamente a la aniquilación del propio valor cultural. Cuando el objeto cultural se convierte en mercancía, su valor no es la gratuidad sino el de cambio. Se trata de dos lógicas contrapuestas, antagónicas. El capitalismo forma valores de cambio, la cultura valores gratuitos. Precisamente, desde los principios rectores del mercado los valores culturales no tienen ninguna importancia; son, incluso, enemigos de la lógica costo/beneficio. (Cladakis, M. B, 2024, p. 5, 6).

En función de los conceptos analizados Umberto Eco (1964/1984) en Apocalípticos e

integrados, nos advertía que el universo de las comunicaciones en masa (y el mundo de las redes telemático-virtuales, que vendría inmediatamente después) constituía un factum con el que tendríamos que convivir indefectiblemente. Querámoslo o no, en lo venidero, ese habrá de ser nuestro hábitat. La televisión ya siempre estará encendida, podríamos decir; el Internet no parará de expandirse a todos los rincones de nuestra existencia. “Nadie escapa a estas condiciones, ni siquiera el virtuoso que, indignado por la naturaleza inhumana de este universo de la información, transmite su propia protesta a través de los canales de la comunicación de masa (...)”. (Bouhaben, M. A & Blanco, J. P, 2020, p. 269).

### **Conclusión**

Este trabajo de investigación con enfoque cualitativo hermenéutico ha permitido analizar cómo el relacionamiento y las dinámicas sociales están teniendo afectaciones mediadas por la era de la hiperrealidad, alterando la forma en la que los individuos vienen construyendo su identidad social. Esta nueva era, hace evidente cómo los símbolos y simulaciones son el consumo implícito de necesidades relacionales, sin embargo, este consumismo interfiere en las relaciones genuinas, los códigos y representaciones culturales en los entornos físicos. Así, esta nueva forma de compra de relaciones virtuales, se basa en el consumo de signos y simulacros que reemplazan vínculos cargados de autenticidad, ahora disueltos por desindividualización y descorporeización que surgen de este fenómeno y como consecuencia de una adaptación de los sujetos a estas nuevas dinámicas de identidad, atravesados por un lenguaje nuevo de signos, desbordando los significados a través de significantes construidos y sostenidos desde el consumismo, en donde las diversas culturas experimentan una sensación de extrañeza en el relacionamiento y en los acuerdos normativos. Decir que los medios digitales no han facilitado nuevas maneras de

comunicación y desarrollos en contextos educativos, laborales, entre otros, sería mentir, de hecho es imposible escapar de esto que ahora se vende como lo real, donde el consumo está generado para la inmediatez de llenar vacíos; es en este contexto que toma relevancia la falta de acuerdos normativos y de convivencia en entornos virtuales, donde al retornar a la realidad física, los constructos y representaciones sociales se ven modificados como parte de la influencia de los nuevos acuerdos en un entorno virtual carente de norma, siendo esta una nueva propuesta de lenguaje mundial. Esta investigación invita a la reflexión en futuras investigaciones sobre la manera en que las sociedades puedan crear nuevas formas de convivencia y de acuerdos normativos que respondan a las dinámicas digitales ambiguas que trae la era de la hiperrealidad.

## Referencias Bibliográficas

Ahuanlla Carbajal, T. J. (2021). Evidencias psicométricas del inventario de violencia cibernética de parejas en jóvenes universitarios de Lima Metropolitana.

Añez Held, P. (2023). La inteligencia artificial generativa ante la descorporeización posthumana en las artes visuales: Los casos de DALL-E, Stable Diffusion y Midjourney.

Badell, F. (2012). Hacia las fronteras de la hiperrealidad social. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (39), 99-111.

Barrios Tao, H., Díaz Pérez, V., & Guerra, Y. (2020). Subjetividades e inteligencia artificial: desafíos para “lo humano.” Veritas: Journal of Philosophy & Theology, 47, 81–107

Barraycoa, J. (2017). Despersonalización y control social en la sociedad posmoderna. Espiritu: cuadernos del Instituto Filosófico de Balmesiana, 66(153), 87-106.

Benavides Fernández, M. (2023). La enfermedad como metáfora: un enfoque desde la hermenéutica de Paul Ricoeur. EN-CLAVES del pensamiento, 0(33), e602.

Bouhaben, M. A., & Blanco, J. P. (2020). Imagocracia e imagomaquia. Una reflexión crítica sobre las relaciones entre comunicación audiovisual y cultura popular en América Latina. Las Torres de Lucca: revista internacional de filosofía política, 9(17), 265-292.

Cansino, C. (2022). Apocalípticos o integrados. Indignación y resistencia en la sociedad red. Tla-melaua: revista de ciencias sociales, (51), 10.

Cavagliato, E. M. (2021). Hiperrealidad y simulacro en las redes sociales (Bachelor's thesis, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales).

Cohen, G. S. (2016). ¿Realidad carnal o realidad virtual? Los hilos invisibles de la corporeidad. Revista de Artes y Humanidades UNICA, 17(42), 115-129.

Cortina, A. (2022). Los desafíos éticos del transhumanismo. *Pensamiento. Revista De Investigación E Información Filosófica*, 78(298 S. Esp), 471–483.

Corral Cañas, C. (2017). Planteamientos conceptuales del sujeto en el entorno virtual. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, 16, 45-58. <https://doi.org/10.20350/digitalCSIC/8568>

Cladakis, M. B. (2024). Mercado, alienación y cosificación. In III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín.

Dasuky Quiceno, S. A., & López Arboleda, G. M. (2018). Posmodernidad, mirada y virtualidad: sujetos enredados, sujetos mirados. *CES Psicología*, 11(1), 5-13.

De Litvinoff, D. S. (2022). El sujeto escondido en la realidad virtual: de la represión del deseo a la pornografía del goce. *Letra Viva*.

Espinosa Rubio, L. (2007). El nihilismo virtual en la sociedad hipertecnológica. *Agora: papeles de filosofía*, 26(2), 79-101.

Gálvez Mozo, A. (2004). Producción de compromiso y sentido de realidad en los entornos virtuales: un análisis etnográfico. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (5), 35-56.

Gómez-de-Ágreda, Á., Feijóo, C., & Salazar-García, I.-A. (2021). Una nueva taxonomía del uso de la imagen en la conformación interesada del relato digital. Deep fakes e inteligencia artificial. *El Profesional de La Información*, 30(2), 1–24.  
<https://doi.org/10.3145/epi.2021.mar.16>

González Fernández, S., Zayas, A., & Guil, R. (2021). Relaciones personales en la sociedad de las redes sociales virtuales. *Revista De Estudios Socioeducativos. ReSed*, 1(3).

Gutiérrez, L. (2020). ¿Un mundo nuevo? Realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, humanidad mejorada, Internet de las cosas. *Arbor*, 196(797): a572. <https://doi.org/10.3989/arbor.2020.797n3009>.

Islas Carmona, O., Gutiérrez Cortés, F., & Strate, L. (2016). La comprensión de los medios en la era digital. *Alfaomega*.

Joya, Y. A. A. (2022). Construcción de la identidad personal en adolescentes a través de ecosistemas tecnomediados. Una reflexión desde la Bioética.

Labourdette, S. (2007). Relaciones sociales y poder. *Orientación y sociedad*, 7, 17-38.

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Paidós. [https://ifdc6m-juj.infod.edu.ar/sitio/upload/Levy\\_Pierre\\_-\\_Que\\_Es\\_Lo\\_Virtual.PDF](https://ifdc6m-juj.infod.edu.ar/sitio/upload/Levy_Pierre_-_Que_Es_Lo_Virtual.PDF)

Lopes, M. A. (2020). Datificación e individuación: estudio sobre la corporalidad digital en prácticas artísticas contemporáneas. *Art et histoire de l'art*. Université Rennes 2; Universitat de Barcelona.

Marchisio, S. A. (2020). El superyó y el malestar en la cultura. In XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología.

Moral, F., Canto, J., & Gómez-Jacinto, L. (2004). Internet y desindividuación: el modelo de identidad social de los efectos de la desindividuación (SIDE). *Revista Internacional de Psicología Social*, 19(1), 93-106. <https://doi.org/10.1174/021347404322726571>

Moreno, M. V. R. Cuerpo escolar y virtualidad. Implementación en el aula de una propuesta pedagógica corpórea. *Cartografías corporales y pedagogías performativas*, 175.

Núñez, F., & Serra, M. (2023). El legado de Jean Baudrillard en el campo de la

comunicación. Una revisión sistematizada. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (32), 473-495.

Oittana, L. (2013). La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. *La trama de la comunicación*, 17(2), 255-269.

Ontiveros, L. (2023). EMOCIONS e inteligencia artificial. *Revista Istmo*, 387, 56–63.

Pérez, S. I. (2013). Tecnologías digitales, análisis del discurso y multimodalidad: de la lingüística crítica a la semiótica social.

Rodríguez Dorantes, C. (1993). Posmodernidad y comunicación. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 38(154), 51-62.

Romero Muñoz, J. (2020). Biosemiótica: Hacia una teoría general de los signos de la naturaleza humana y no humana. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 29, 787-805. <https://doi.org/10.5944/SIGNA.VOL29.2020.23408>

Ruiz, E. J. (2023). El meme como metáfora: no es lo visto sino lo dicho. *Revista de Filosofía*, 40(106), 191-204. Universidad del Zulia.

Sánchez, W. J. R. (2022). De la posverdad a la hiperrealidad: ¿Qué hay detrás de la difusión viral de “Fake News”? *Quaestiones Disputatae-Temas en debate*, 15(30), 86-105.

Sierra-Siegert, M. (2008). La despersonalización: aspectos clínicos y neurobiológicos. *Revista colombiana de psiquiatría*, 37(1), 40-55.

Souza, T. P., & Stengel, M. (2022). Cuerpos frente al espejo digital: las nuevas redes de subjetivación. *Affectio Societatis*, 19(37), 1-24.

Soto, L. G. (2024). ¿Qué hacemos con los humanos? Por qué los robots, la

inteligencia artificial y los algoritmos representan una amenaza para la supervivencia del ser humano. *Agora*, 43(2), 1–4. <https://doi.org/10.15304/ag.43.2.9660>

Soto Zambrano, F. M. (2022). Elementos de semiótica.

Tapia, L. R. O. (2010). Visión de la naturaleza humana desde el realismo político. *Co-herencia: revista de humanidades*, 7(13), 133-150.

Tapia, M. L. (2016). Los vínculos interpersonales en las Redes Sociales. *Espacio abierto: cuaderno venezolano de sociología*, 25(4), 193-202.

Vaskes Sanches, I. (2008). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total. *Estudios de filosofía*, (38), 197-219.

Velásquez Camelo, E. E. (2014). La virtualización: Aproximaciones desde Manuel Castells y Jean Baudrillard. *Pensamiento Humanista*, (11), 31-53.

Von Werder, S. D. (2013). ¿Ficción o hiperrealidad?: Un estudio comparado de los relatos *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, de Jorge Luis Borges y *La salida*, de Daniel Kehlmann. *Literatura y lingüística*, (28), 107-121.