

Ciberpsicosis: Verborragia Artificial

Tomás Gabriel Dazzi Maisenti

Universidad Católica de Salta

dazzito13@gmail.com

¿Cómo citar este artículo en Norma APA 7ma Edición? Dazzi Maisenti, T. G. (2025). Ciberpsicosis: Verborragia artificial. *Pluriversos de la Comunicación*, 3(3), 269-290. Universidad Nacional de Salta.

Recepción: 31/03/2025. Aceptación: 30/06/2025

Resumen

El artículo explora el fenómeno de la ciberpsicosis, un concepto originado en obras de ficción como el videojuego *Cyberpunk 2077*, la serie animada *Cyberpunk Edgerunners* y el juego de rol de mesa original, *Cyberpunk Red*; lo analiza como una metáfora para comprender la creciente desconexión de la realidad y la alienación generada por el uso excesivo de la tecnología en la sociedad actual.

La investigación establece paralelismos entre la ciberpsicosis ficticia y las patologías digitales contemporáneas (como la nomofobia, el tecnoestrés y el FOMO), basándose en planteamientos psicoanalíticos de Freud y Lacan. Se argumenta que el consumo desmedido y la sobreestimulación digital han llevado a una "hiperrealidad" donde el "yo" digital prevalece sobre el "yo" físico, fragmentando la identidad.

El texto profundiza en la distinción entre psicosis y psicopatía, señalando que en el universo Cyberpunk se confunden, mientras que, desde el psicoanálisis, la clave reside en la conciencia de la realidad: el psicótico está desconectado de ella, mientras que el psicópata, aunque carece de empatía, la comprende plenamente.

Finalmente, el artículo propone dos vías para que el ser humano redescubra su humanidad en la era del ciberespacio: la recuperación de la distancia simbólica entre el yo y su identidad digitalizada para restablecer la moralidad y la empatía; y la "atravesar la fantasía" para comprender los límites del deseo y la relación con el "Otro" (el cuerpo y el orden simbólico). Se cuestiona si la tecnología ocupa el lugar simbólico del Otro y provoca nuevas formas de desafiliación subjetiva.

Palabras claves

Ciberpsicosis, Hiperrealidad, Alienación Digital, Psicoanálisis.

Introducción

En un mundo caracterizado por el consumo desmedido, la sobreestimulación constante y la creciente superficialidad de las relaciones sociales, la realidad parece diluirse en una marea de estímulos digitales. Las redes sociales, omnipresentes en la vida moderna, se han convertido en una fuente inagotable de entretenimiento y en una herramienta clave para la comunicación interpersonal. No obstante, a pesar de sus indudables beneficios, surge una pregunta fundamental: ¿somos plenamente conscientes de los efectos que el uso de estas plataformas tiene sobre nuestra mente, nuestras relaciones y nuestra percepción de la realidad?

Estamos inmersos en un momento histórico donde la tecnología ha reconfigurado el mundo de maneras inimaginables. Sin embargo, este avance tecnológico no está exento de consecuencias, y cada vez más se manifiestan y estudian signos de cómo su uso excesivo puede alterar nuestra relación con la realidad y con nosotros mismos.

Esta investigación tiene como objetivo analizar e interpretar un fenómeno emergente que resulta particularmente relevante en el contexto actual: el fenómeno de la ciberpsicosis, presentado en obras de ficción como el videojuego *Cyberpunk 2077* y la serie animada *Cyberpunk: Edgerunners*. Ambientadas en un futuro distópico, estas obras de ciencia ficción ofrecen una visión sobre los peligros de la tecnología descontrolada, la corrupción institucional y la creciente disociación de la realidad física. En este contexto, la ciberpsicosis se manifiesta como una alteración mental derivada del uso excesivo de implantes ciberneticos y de la inmersión en la realidad virtual, fenómenos que pueden ser interpretados metafóricamente en relación con el uso intensivo de las redes sociales en el presente.

A lo largo de esta investigación, se establecerán vínculos entre las narrativas cyberpunk, los planteamientos teóricos del psicoanálisis; sin profundizar en un estudio etiológico, el objetivo de verificar si efectivamente este fenómeno puede ser considerado una psicosis o no. Los aportes de Freud en (1923) «Neurosis y Psicosis» - (1923) «Pérdida de la Realidad en la Neurosis y la Psicosis» han sido fundantes para la concepción de la psicosis en esta investigación, a partir de lo cual se ha complementado con literatura global y actual que aporta una mirada más amplia.

Para cuestionar la pertinencia de aplicar la categoría clínica de psicosis, desde un enfoque psicoanalítico, al fenómeno de la «ciberpsicosis» representado en el universo *Cyberpunk*, estableciendo paralelos con las patologías digitales actuales, es crucial examinar los rasgos definitorios de la psicosis (Freud, Lacan) y contrastarlos con las conductas descritas como ciberpsicosis y de esta manera investigar cómo el uso excesivo de la tecnología en la vida real se relaciona con la desconexión progresiva de la realidad a partir de literatura actual. Esto permitirá, en definitiva, determinar si la ciberpsicosis ofrece un marco conceptual válido para comprender los fenómenos de alienación tecnológica contemporáneos.

Hasta ahora, no se registra académicamente la pregunta que guiará el curso de esta investigación: ¿En qué medida el uso intensivo de la tecnología y la inmersión constante en entornos virtuales pueden originar procesos de disociación de la realidad con características cercanas a la psicosis, tal como se ilustra en la ciberpsicosis representada en el universo *Cyberpunk*?

Es por ello que la metodología seguida en esta investigación se basó fundamentalmente en un enfoque teórico-cualitativo que combinó la revisión bibliográfica y el análisis hermenéutico. En primer lugar, se llevó a cabo una búsqueda sistemática de fuentes académicas y obras de ficción relacionadas con el universo *Cyberpunk*, así como de la bibliografía esencial del psicoanálisis (Freud, Lacan, Laing, Fink) y de estudios empíricos sobre patologías digitales (nomofobia, tecnoestrés y FOMO). Esta búsqueda incluyó la consulta de bases de datos académicas como Scholar Google (Principalmente), Scopus, Web of Science y PsycINFO, a fin de seleccionar trabajos en español e inglés que profundizaran en la intersección entre salud mental y uso de la tecnología.

La metodología hermenéutica empleada consiste en interpretar las obras (tanto textos académicos como textos y material audiovisual de ficción) considerando su contexto histórico y conceptual, así como la relación dinámica entre las partes (conceptos, imágenes, argumentos) y el todo (la idea general de la ciberpsicosis). Se lleva a cabo una lectura en la que cada fragmento aporta claves para entender la totalidad del fenómeno, mientras que la visión global orienta la forma de analizar cada fragmento. De este modo, se va construyendo un diálogo entre las obras de referencia (p. ej., de Freud, Lacan, *Cyberpunk 2077*) y las categorías clíni-

cas, buscando hallar correspondencias, tensiones y analogías que ayuden a comprender cómo el concepto de ciberpsicosis puede articularse con las estructuras psicoanalíticas y con las patologías digitales actuales.

Posteriormente, se procedió a un análisis hermenéutico de los textos, buscando establecer paralelismos entre la representación de la «ciberpsicosis» en el ámbito ficticio y los rasgos clínicos de la psicosis descritos en la tradición psicoanalítica. Se prestó especial atención a la forma en que el uso excesivo de la tecnología podría generar desconexión o desafiliación simbólica en la vida real. Esta aproximación hermenéutica permitió articular los conceptos clásicos de psicosis, notablemente la forclusión del Nombre del Padre, con las nuevas prácticas de alienación digital propias de la hiperrealidad contemporánea.

Finalmente, se realizó una síntesis interpretativa para comparar los hallazgos, tanto teóricos como ficcionales, con las consideraciones clínicas del psicoanálisis sobre la psicosis. Este proceso condujo a la formulación de conclusiones parciales acerca de la relación entre la «ciberpsicosis» y los síntomas de desconexión de la realidad en la sociedad actual, y proporcionó lineamientos para futuras investigaciones empíricas, así como para abordar la posible evolución clínica de estos fenómenos.

Entre Espejos

«Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.»

Baudrillard, 1978

Mapa y Territorio

«El Mapa ha sustituido al territorio como nuestro hogar.» En la actualidad, el espacio digital ha desplazado a la realidad física como el lugar donde se construyen y habitan las identidades humanas. Lo que antes era un reflejo del mundo tangible ha sido sustituido por una representación virtual que, en muchos casos, es percibida

como más auténtica o valiosa que el propio territorio físico. Jesús Albarrán Ligero, tomando a Baudrillard como referencia, continúa la frase de apertura: «(...). El modelo, la prefiguración y el simulacro han reemplazado a lo real. Lo hiperreal es aquello que se muestra como sucedáneo perfecto de lo físico y palpable: con frecuencia, la alucinación es más apreciada que lo real en este universo distópico» (Albarrán Ligero, 2021, p. XX).

En este escenario, el hiperreal, un espacio donde la representación digital del mundo y del yo es más poderosa que la experiencia física, se ha consolidado como la nueva realidad. Las identidades se forjan en el ciberespacio, donde el «yo» digital ha adquirido un peso mayor que el «yo» real. Las redes sociales, los avatares y los perfiles virtuales han transformado el modo en que las personas se presentan y perciben a sí mismas, generando una desconexión progresiva con el entorno físico, el territorio.

Este fenómeno no es solo una simple evolución tecnológica, sino un cambio profundo en la manera en que los individuos habitan su realidad. A medida que se invierte más tiempo en la construcción del «mapa», es decir, las proyecciones digitales, el territorio físico se desvanece en importancia, produciendo una fragmentación de la identidad. La vida digital se vuelve el nuevo hogar, un espacio donde las fronteras entre lo real y lo virtual se desdibujan, y donde las personas pueden editar, filtrar y mejorar sus versiones virtuales hasta el punto de hacerlas irreconocibles frente a la realidad física.

La creación de este mapa digital ha llevado a que muchos prefieran lo virtual a lo tangible. El ciberespacio no es solo un lugar de interacción social, sino un territorio donde las reglas de lo físico ya no aplican, y donde lo hiperreal se impone como la nueva norma. Lo que está claro es que la forma de interactuar ha cambiado para siempre. En este proceso, las personas se fragmentan entre lo que son en el mundo físico y lo que proyectan en el digital, generando una tensión constante entre el mapa y el territorio que redefine lo que significa ser auténtico en la era digital.

Ciberpsicosis y... ¿Ciberpsicópatas?

El trabajo empírico llevado a cabo para este artículo se basó en la Uno de los rasgos principales de la psicosis que fue identificado por Freud en Neurosis y Psicosis (1923-24) es la perturbación entre la relación del yo con el mundo exterior, a partir de la pérdida de interés

causada por un embotamiento emocional. Además, en *Pérdida de la Realidad en la Neurosis y la Psicosis*, Freud plantea que lo que domina es el influjo del ello, mientras que el yo en un primer momento se arranca de la realidad para luego crear una nueva realidad alucinada, sustituyendo la realidad negada. Otros elementos fundamentales para Freud en la psicosis son los delirios, las alucinaciones y los recuerdos falsos que terminan creando un mundo de fantasía.

«El segundo avance de la psicosis tiende también a compensar la pérdida de realidad, pero no a costa de una limitación del yo, como en la neurosis a costa de la relación con la realidad, sino por otro camino mucho más independiente; esto es, mediante la creación de una nueva realidad exenta de los motivos de disgusto que la anterior ofrecía»

(Freud, 1924)

Esta categoría clínica hace aparición de manera poco convencional, pero central en la trama, en el universo de ficción creado por R. Talsorian Games en su franquicia *Cyberpunk*, originalmente concebido como un juego de rol de mesa y luego adaptado al exitoso videojuego *Cyberpunk 2077* por CD Projekt Red, así como al anime distribuido por Netflix. En el ámbito académico, Albarrán Ligero provee un poco de contexto, particularmente sobre el videojuego de rol de mundo abierto *Cyberpunk 2077*.

«El usuario encarna a V, un mercenario/a de los bajos fondos que intenta escalar posición social en la estratificada, disótica y ecléctica ciudad de Night City. V recibe el encargo de robar un misterioso biochip (*La Reliquia*) a la corporación Arasaka, una de las mayores megaempresas que sustentan la economía y la política de Night City. El plan fracasa y el avatar se ve obligada/o a insertar la Reliquia en su bioware—cuerpo de mejoras ciberneticas basadas en anatomía humana y psicología—. V descubrirá que *La Reliquia* emplea una tecnología concreta para encapsular almas (datos) y que el famoso Johnny Silverhand (Keanu Reeves)—ex estrella de rock y exterrorista desaparecido décadas atrás—le acompañará como alter ego desde su propia mente en una intrincada investigación para descubrir los entresijos de Night City y la compleja conspiración empresarial de la megaempresa Arasaka. (Albarrán Ligero, 2021)

Con respecto al enfoque de esta investigación, la ciberpsicosis; aunque su origen es ficticio, el concepto se ha vuelto relevante para describir ciertos aspectos de la vida contemporánea, particularmente en relación con el uso desmedido de la tecnología y la creciente fusión entre lo humano y lo digital. Si bien su base es una construcción narrativa, la idea de la ciberpsicosis puede tomarse con la seriedad que amerita cualquier fenómeno digno de investigación científica, dada su capacidad para ilustrar experiencias psicológicas emergentes en la actualidad.

Figura N°1: David, el protagonista de Cyberpunk: Edgerunners, sobrecargado al desencadenarse como ciberpsicópata



Fuente: Fragmento de la serie animada «Cyberpunk: Edgerunners», Netflix.

En el mundo de Cyberpunk, la ciberpsicosis es una enfermedad mental en la cual la adicción excesiva de implantes cibernéticos provoca que una personalidad inestable se fragmente, desatando una desconexión progresiva con la realidad y los demás seres humanos. Tal como se describe en el manual del juego de mesa Cyberpunk 2020:

«Al principio, la víctima comienza a relacionarse más con las máquinas que con los humanos. Pronto, empieza a ignorar a las personas; a sus padres, amigos y amantes. Comer y dormir empiezan a ser menos importantes. Finalmente, las interacciones con humanos comienzan a irritar, culminando en una terrible ira que consume a la víctima enteramente. (...) No todos los ciberpsicópatas son de este tipo desenfrenado. Varios exhiben síntomas más sutiles, tales como mentira compulsiva, kleptomanía, sadismo,

brutalidad, personalidad fragmentada y cambios de ánimo extremadamente violentos.»

(R. Talsorian Games Inc., 1993).

El término ciberpsicópata es utilizado en el universo Cyberpunk para referirse a los individuos que padecen ciberpsicosis, no es un error de escritura, pero si es preciso notar aquí que esta empresa comete el error de mezclar la conceptualización de una psicosis con la de una psicopatía. Una psicopatía, por tanto, es más bien «un trastorno de la estructura de personalidad fruto de una conformación anómala de rasgos temperamentales y caracteriales que puede expresarse con desajustes comportamentales diversos» (Muñoz-Vicente, 2011) (Rodriguez Gonzalez, 2014)

Para poder trazar la diferencia entre Psicosis y Psicopatía, será preciso contar con los aportes de Rosalina Rodríguez González (2014), quien identificó en su trabajo de psicopatología forense las disfunciones de un psicópata en áreas cognitiva, afectiva e interpersonal de la personalidad, para el cuerpo policial de Madrid: Los psicópatas tienen una visión egocéntrica del mundo, buscan satisfacción personal y desvalorizan a los demás, con una sensación exagerada de autovalía. Interpretan su entorno como hostil, lo que los predispone a reacciones violentas. A nivel emocional, presentan dificultades para procesar emociones y no responden al castigo, debido a disfunciones cerebrales. Manejan inadecuadamente la ira y carecen de empatía, lo que facilita conductas violentas. En lo interpersonal, tienden a manipular y establecer relaciones de poder, y su vida está marcada por impulsividad e irresponsabilidad. Aunque no siempre criminales, muestran una alta reincidencia en conductas antisociales. (Rodriguez Gonzalez, 2014)

Dicho esto, El punto clave de diferenciación es la conciencia de la realidad. Mientras que los psicópatas comprenden plenamente la realidad y el impacto de sus acciones pero eligen ignorar las normas morales y sociales, los individuos con psicosis están desconectados de la realidad y sus percepciones están distorsionadas, lo que les impide comprender el entorno de manera adecuada. Para Lacan, el psicótico está forcluido, es decir, no se ha instalado el nombre del padre y por ende la capacidad de simbolización. El psicópata elige, mientras que el psicótico está sujeto.

El concepto, como se presenta en el videojuego Cyberpunk 2077, se asocia con la idea de que los individuos, tras la inserción de múl-

tiples implantes cibernéticos, experimentan una ruptura con la realidad y un progresivo deterioro mental que culmina en comportamientos violentos y antisociales. Sin embargo, más allá de su representación fantástica, el concepto ofrece una metáfora valiosa para comprender la alienación tecnológica en el mundo real.

En su análisis del juego Cyberpunk 2077, Michał Kłosiński argumenta que el espejo es un recurso narrativo clave que conecta la psicosis con el miedo a la otredad. A través de la representación del personaje principal, V, y su relación con Johnny Silverhand, un ente digital que invade su conciencia, el juego explora la fragmentación de la identidad y la sensación de pérdida de control sobre el propio cuerpo y mente. El uso del espejo no solo presenta una imagen de reconocimiento del «yo», sino que lo transforma en un símbolo de la alienación y disociación, reflejando el temor de ser devorado por el otro, lo que es un claro paralelismo con los síntomas de la psicosis.

Kłosiński destaca que, desde una perspectiva hermenéutica, la narrativa de Cyberpunk 2077 remedia los síntomas de la psicosis, especialmente el miedo a la otredad. Este temor se manifiesta en el juego como una constante negociación de la identidad de V, quien se ve invadido por Silverhand, lo que genera una lucha por el control de su propio cuerpo y mente. Según Kłosiński, este proceso refleja las características descritas por Laing en su estudio de la psicosis: una retirada del yo hacia un mundo de fantasía y la *sensación de que el cuerpo es controlado por un otro externo*. (Kłosiński, 2022)

La ciberpsicosis en Cyberpunk 2077 se presenta como una disociación extrema entre la identidad y el cuerpo, donde la tecnología, representada por el biochip que contiene a Silverhand, toma el control y amenaza con consumir al protagonista. Esto refleja el miedo existencial de perderse a uno mismo, una experiencia típica de la psicosis, tal como lo describen Laing y Fink. La ruptura entre la identidad y la realidad en el juego no es solo un conflicto interno, sino una externalización del miedo a la tecnología como una fuerza devoradora que destruye la agencia individual.

De acuerdo con la lectura propuesta por Michał Kłosiński (2022), basada en los aportes de Fink (1997), Lacan distingue el otro imaginario, concebido como otro sujeto (Fink, 1997: 38–39) del gran Otro, que encarna el orden simbólico (el padre, la ley, los ideales sociales) (Fink, 1997: 33–35). Estas dos nociones se corresponden con la ambivalencia de la identidad de «V», cuyo nombre se redu-

ce a una mera inicial (Vincent o Valerie), cortando así todo vínculo con el «nombre del padre» y con la autoridad que este simboliza. Privado de una función paterna clara, el protagonista enfrenta un quiebre en su sentido de agencia, ley y control, evidenciado en los enfrentamientos con Johnny Silverhand, una entidad digital que «inscribe» su propia lógica y deseo en el cuerpo de V. En palabras de Fink (1997: 53), Silverhand opera como una imagen fantasmática que, al mismo tiempo, se transforma en un código digital capaz de penetrar la subjetividad de V. El temor que se desencadena es el de ser «reescrito» por el Otro, una amenaza que condensa la angustia de enfrentarse a una alteridad radical, en este caso, la tecnología, capaz de anular la propia identidad. (Kłosiński, 2022)

A esta problemática se le suman otras condiciones que, sin constituir verdaderas psicosis, preparan el terreno para la desconexión progresiva de la realidad. La nomofobia alude al temor intenso e irracional de quedarse sin acceso al teléfono móvil o a internet (Yıldırım & Correia, 2015), produciendo una dependencia cotidiana que, sin llegar a generar delirios, sí muestra cómo la vida digital puede desplazar paulatinamente la realidad física. El tecnoestrés describe la sobrecarga psicológica e incertidumbre que surgen al tratar de adaptarse a las demandas tecnológicas (Tarafdar et al., 2007), desencadenando síntomas de fatiga, ansiedad y un estado de alerta permanente que debilita progresivamente el vínculo con el entorno offline. Finalmente, el Fear of Missing Out (FOMO) se manifiesta como el miedo a perder eventos o experiencias relevantes en el entorno virtual, promoviendo una vigilancia constante de redes y notificaciones (Przybylski et al., 2013); esta compulsión por estar siempre «conectado» puede agravar la desconexión de la vida real y potenciar la construcción de un «yo digital» altamente disociado.

Si bien el concepto de ciberpsicosis nace en un universo ficticio, su trasfondo se ha vuelto una metáfora precisa de los peligros que conlleva la fusión del ser humano con la tecnología..

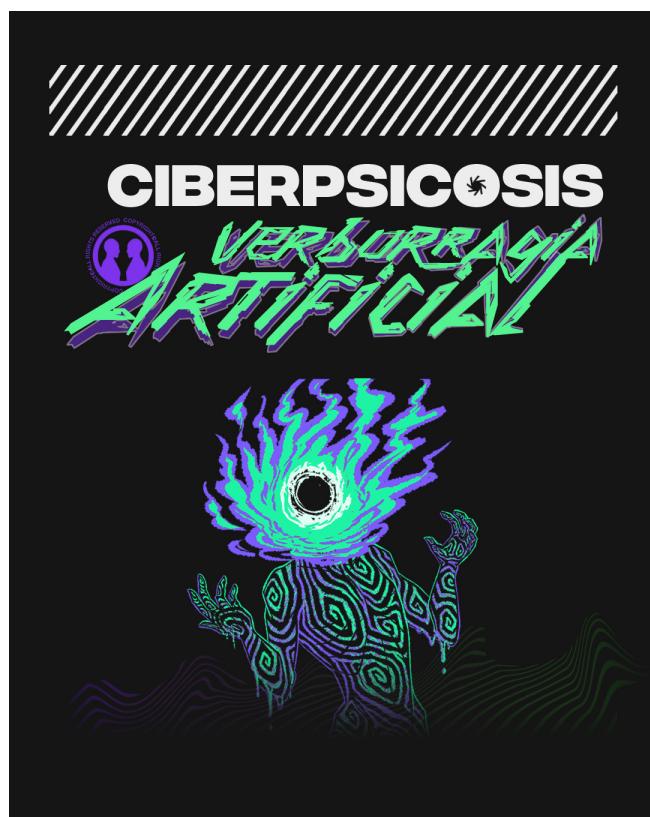
Verborragia Artificial: ¿Distopía o Realidad? El cuerpo, el Otro, y lo digital

En el mundo de Cyberpunk, los individuos son consumidos por el exceso de implantes cibernéticos, lo que los conduce a una desconexión progresiva con la realidad física. De manera similar, en

la vida moderna, las personas se encuentran atrapadas en un ciclo de dependencia tecnológica, donde la constante exposición a redes sociales, aplicaciones y dispositivos digitales comienza a erosionar la autonomía personal y a fragmentar la identidad. Tal como lo señala Michał Kłosiński en su análisis del juego, la narrativa de Cyberpunk 2077 se construye en torno al miedo de ser devorado por el otro. (Kłosiński, 2022)

El concepto de «ser devorado por el Otro» en la narrativa del juego es, en esencia, una externalización del miedo psicológico que Freud describió en su análisis de la psicosis. Freud menciona que el *yo*, cuando enfrenta una realidad abrumadora, tiende a retirarse de la misma y crear un mundo alterno para protegerse del caos que percibe en su entorno (Freud, 1923-24). En el mundo actual, este mecanismo defensivo podría verse reflejado en la forma en que las personas construyen versiones digitales de sí mismas, distanciándose progresivamente de su identidad física, al igual que los mal llamados «ciberpsicópatas» en Cyberpunk 2077.

Figura 2: Dramatización de la devoración del cuerpo por el Otro en la ciberpsicosis.



Fuente: Diseño personal del autor. Material promocional de la investigación.

Al observar la sociedad contemporánea, vemos una tendencia similar: el uso excesivo de la tecnología está generando una nueva forma de alienación, en la que los individuos ya no se identifican plenamente con su yo real, sino con una versión digital idealizada que proyectan en las plataformas tecnológicas. Este fenómeno, descrito como una »hiperrealidad», implica que el ser humano comienza a ver su reflejo en el entorno digital más que en el físico. Esta es una lógica fantasmal, tal como puede ser comprendida a partir de los desarrollos de Leonardo Leibson (2014), tomando los aportes del seminario 14, «La lógica del fantasma» (Lacan 1966-67) y seminario 16, «De un Otro al otro» (Lacan 1968-69). Aquí Leibson expone la naturaleza del Otro a partir del pensamiento Lacaniano:

«Lacan afirma, después de haber hablado de distintas cuestiones a propósito de la relación entre el Otro y el objeto, se pregunta «¿qué es este Otro, cuál es su sustancia?» Y dice: «- Me he dejado decir (...) que camuflaba en ese lugar del Otro al espíritu. Lo enojoso es que es falso. El otro finalmente, no lo han aún adivinado, es el cuerpo» (...) «(...) desde el principio el cuerpo, nuestra presencia de cuerpo animal, es el primer lugar donde meter inscripciones, el primer significante» (...) «(...) el cuerpo está hecho para que algo se inscriba que se llama la marca. El cuerpo está hecho para ser marcado, siempre se lo ha hecho y siempre el primer comienzo del gesto de amor es esbozar, más o menos, este gesto». El Otro es el cuerpo, en tanto superficie de inscripción del gesto significante. Y, podremos colegir, el cuerpo es el Otro, en tanto se constituye como ajeno al sujeto: «el sujeto -agrega Lacan hacia el final de esta misma sesión- es siempre de un grado estructural más bajo que su cuerpo; es lo que explica también que de ninguna manera su pasividad, a saber, el hecho por el que depende de una marca del cuerpo, no podría ser compensada por ninguna actividad, aunque fuera su afirmación en acto». (1966-1967, 320)

«Estas afirmaciones problematizan lo que se dice cuando decimos «mi» cuerpo, o se habla del cuerpo como propio. Lacan está ubicando acá la ajenidad que el cuerpo siempre va a mantener-nunca somos uno con el cuerpo, por más que la dimensión y la dialéctica imaginaria nos lleven a creer eso. Se trata de un efecto de desconocimiento. Si el cuerpo se constituye como uno y como yo es porque media la función

del desconocimiento. (...) Es interesante, además, que el cuerpo sea considerado como una superficie de escritura. Sobre el cuerpo algo se escribe y se inscribe. Incluso Lacan habla de la implantación del significante en el cuerpo. Lo que también Lacan va a ir ubicando, -hipótesis que se origina en seminarios anteriores-, es que esa inscripción, eso que se escribe en el cuerpo, ya sea que lo plantea como significante, como letra, como marca, hace agujero.»

(Leibson, 2014)

Esta idea del agujero como algo que se intenta escribir e inscribir, es precisamente lo que se observa en el psicótico. Y para poder enlazarlo con lo digital, se debe pensar en lo más horrendo de la psicosis, tal como lo describe Kunkle en Other Voices:

«Como en la psicosis descrita por Lacan, existe una completa falta de consistencia y opacidad en el ciberespacio para conectar (a través del espacio de una distancia) la «materialidad» imaginada de uno mismo con los demás, ya que el cuerpo mismo se convierte en lo real, el vacío horroífico ahora lleno de fantasmas delirantes de otros replicantes. En el ciberespacio, el cuerpo del psicótico no es solo un tipo de encasillamiento imaginado y fragmentado, es el de un ciber-clon; un ser que existe en la dimensión de lo real del horror corporal del mundo digital; un ser que es impulsado por sus replicantes, que a su vez son los excesos de su sentido desorientado de sí mismo. (...) Para el psicótico (...), el Nombre del Padre está rechazado, y el Gran Otro se transforma en el pequeño otro (el yo como replicante del yo psicótico). Quizás lo más aterrador que le sucede al psicótico es que su mundo imaginario se constituye en el agujero negro, el abismo de lo real de los impulsos descontrolados.

(Kunkle, 1999)

Al observar la sociedad contemporánea, vemos una tendencia similar: el uso excesivo de la tecnología está generando una nueva forma de alienación, en la que los individuos ya no se identifican plenamente con su yo real, sino con una versión digital idealizada que proyectan en las plataformas tecnológicas. Esta versión es fabricada por el individuo, a través de un proceso de selección y narración de su singularidad, cual artífice de sí mismo. En este

sentido, para hacer frente a ese abismo, emplea su discurso artificial en el registro de lo imaginario que, sin importar la verborragia que pueda producir, jamás atraviesa lo simbólico.

Este fenómeno, descrito como una «hiperrealidad», implica que el ser humano comienza a ver su reflejo en el entorno digital más que en el físico, creando una desconexión que Kunkle profundizará. Según la autora, que estaba adelantada a su época, en la era del ciberespacio, la relación del individuo con su cuerpo y su identidad se fragmenta, ya que lo imaginario pierde su conexión con lo simbólico, y el cuerpo comienza a percibirse como algo vulnerable a la invasión tecnológica. Esta fragilidad se intensifica debido a la brecha inherente entre lo real del cuerpo, su núcleo biológico, y la percepción simbólica que permite acceder a la realidad. (Kunkle, 1999)

«Estamos comprometidos en una empresa técnica a escala de especie: el problema es saber si el conflicto Amo/Esclavo encontrará su resolución en el servicio a la máquina...»

Jacques Lacan, La agresividad en psicoanálisis, Écrits.

«Al reconsiderar la proyección de Lacan presentada en el epígrafe de este texto, la cuestión de la era del ciberespacio se convierte en una cuestión del yo dentro de los cada vez más numerosos nuevos reinos que existen para trabajar hacia su desplazamiento: desde las realidades virtuales hasta las bio-prótesis. Las perspectivas de Lacan, Zizek y otros nos permiten ver que la era de las máquinas y computadoras está generando sus propias formas únicas de paranoia, que, si no inducen un comportamiento psicótico, al menos nos llevan al borde del abismo.»

(Kunkle, 1999)

Como señala Lacan, esta distancia simbólica es fundamental, pero su colapso genera ansiedad, sufrimiento y un pánico exacerbado ante los horrores corporales, pues es la realización del miedo del ser humano a la muerte, *«el Amo Absoluto... está psicológicamente subordinado al miedo narcisista al daño en el propio cuerpo»* (Écrits, 28). La máquina, que actúa tanto como soporte de vida como invasor, externaliza las paradojas del ego, amplificando la alienación del sujeto mientras lucha con su propio «doble no-muerto» en busca de estabilidad. (Kunkle, 1999)

Cuando, en nuestra era del ciberespacio, el cuerpo no puede distinguirse de la máquina, emergen nuevos y extraños caminos para la pulsión de muerte, donde se despliega una paradoja: la máquina sirve tanto como un apoyo y como un invasor del ser humano original. Así, el uso de la tecnología no solo reconfigura nuestra relación con el entorno, sino que intensifica la alienación al trasladar las luchas internas del ego al ámbito digital, donde el cuerpo y la identidad se convierten en territorios constantemente desafiados. Este fenómeno sugiere que, lejos de aliviar las tensiones humanas, la tecnología está generando nuevas formas de dependencia y alienación que nos empujan hacia un horizonte de deshumanización potencial.

Redescubriendo la Humanidad: Dos vías

En la era del ciberespacio, los expertos proponen dos posibles caminos para que el ser humano pueda enfrentarse al conflicto existencial que surge entre el yo y las tecnologías que lo rodean. Por un lado, está la posibilidad de recuperar la distancia entre el yo y sus «dobles no-muertos», un espacio simbólico en el cual el ego pueda establecer una jerarquía para sus impulsos y, de este modo, habilitar la comunicación dialéctica, así como la moralidad y la empatía. Por otro lado, se plantea la opción de «atravesar la fantasía». Para esto, se requiere una conciencia de los límites del sujeto, dentro y más allá de la Ley simbólica. Lacan explica que el ser humano sólo puede comprender su situación al redescubrir el conocimiento, pero esto implica primero experimentar los límites de su deseo. (Kunkle, 1999).

«Esta es una posición extrema, pero una que nos permite comprender que el hombre puede esbozar su situación en un campo compuesto por conocimientos redescubiertos solo si previamente ha experimentado el límite dentro del cual, como el deseo, está vinculado» (Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis, p. 276).

En sus escritos iniciales, Lacan enfatiza la importancia de los rituales en las sociedades tradicionales, que servían como una forma de conectar el ego con el espacio objetivo de la realidad. Estos rituales, que iban desde las prácticas cotidianas de intimidad hasta las festividades comunitarias, permitían al ser humano reintegrarse simbólicamente en un marco social organizado y así mantener cierta resistencia frente a los excesos tecnológicos. Este tipo de prácticas podrían ser clave en la batalla contemporánea

para lidiar con la creciente influencia de las máquinas en la vida humana. Sin embargo, como advierte Lacan, en ausencia de estas «saturaciones» del superyó y el ideal del yo, el sujeto se enfrenta a un vacío que amplifica su alienación. (Kunkle, 1999).

Kunkle escribe sobre esta segunda salida:

«En los horrores corporales impulsados por nuestra era del ciberespacio, parecería que, para que el sujeto pueda «atravesar la fantasía» de sus yos ciberneticos, tendría que encontrar una forma de reconfigurar sus coordenadas de espacio y tiempo, crearse a sí misma ex nihilo y encontrarse al otro lado de su espacialidad temporal original. (19) Quizás la «solución» más radical se encuentre en la provocadora propuesta de Zizek de reemplazar toda la realidad por una virtualización completa. Escribe: «Quizás la virtualización radical —el hecho de que toda la realidad pronto será «digitalizada», transcrita, redoblada en el «gran Otro» del ciberespacio— de algún modo redimirá la «vida real», abriéndola a una nueva percepción....» (Plague, p. 164). Tal evento, de hecho, cumpliría con la predicción de Mark Pesce de que la «amputación final» del yo humano en tecnologías virtuales tridimensionales introduciría una «ontología patogénica». En la terminología de Pesce, surgiría un tipo de «psicosis holostética» con la consecuente aceleración de ciertas tecnologías, lo que a su vez provocaría la completa inversión de la «realidad» tal como la conocemos. Escribe: 'El extremo de cualquier medio produce una inversión; es decir, el fenómeno de aceleración, en sus límites más extremos, invierte el efecto normal del medio. La holostesia es artificio, experiencia sintética, pero su inversión a través de la aceleración es lo opuesto, la realidad. En este caso, la forma del medio se invierte de sintético a físico, de experiencia interior a realidad exterior. La psicosis holostética es un estado patogénico de la completa exteriorización de la ontología....' (Final Amputation, p. 12).» (Kunkle, 1999)

Finalmente, los psicoanalistas advierten que esta alienación tecnológica progresiva podría culminar en una psicosis generalizada, donde los sujetos pierden completamente la capacidad de reconocerse a sí mismos dentro de los límites de la Ley simbólica. A medida que la máquina asimila lentamente al sujeto, borrando los límites entre lo orgánico y lo artificial, los humanos enfrentan la posibilidad de transformarse en seres «más humanos que hu-

manos»:estas inquietudes solo algunas de las posibles por explorar.

Discusión

La pregunta acerca de si nos encontramos frente a una forma de psicosis (o de alguna otra estructura clínica) al observar la relación actual de las personas con la tecnología no es trivial. El psicoanálisis lacaniano apunta a la forclusión del Nombre del Padre como la condición estructural de la psicosis, un rechazo radical que conlleva la imposibilidad de simbolizar de manera estable la realidad (Lacan, 1956-57/1981). En este sentido, uno de los rasgos distintivos de la psicosis radica en la dificultad de articular el orden simbólico, lo cual se traduce en fenómenos de alucinaciones y delirios, tal como Freud (1924) lo describe al señalar que el yo «crea» o «sustituye» la realidad que ha sido rechazada.

La exploración del fenómeno de la «ciberpsicosis» (inspirada en el universo de Cyberpunk) abre el interrogante de si en las sociedades contemporáneas, fuertemente atravesadas por la tecnología y la cultura digital, se estaría operando una forclusión semejante, no ya del Nombre del Padre en un sentido tradicional, sino de las referencias simbólicas que antes anclaban el sentido de la realidad. Si lo digital se ha convertido en el «nuevo Padre» o en la «nueva Ley» (cuyos códigos y algoritmos funcionan como imperativos), entonces la pregunta se reformula: ¿es posible que hoy el sujeto se halle forcluido de la «Ley humana» y sometido a un Otro de naturaleza tecnológica?

Los datos confirman que la inmersión en lo digital es, ante todo, masiva y casi universal: más de dos tercios de la población mundial está conectada a internet (Statista, 2024). La ubicuidad de las redes sociales y la constante sobreexposición mediática fomentan la construcción de identidades múltiples y «ediciones» de uno mismo, sostenidas por una lógica de inmediatez, aprobación y retroalimentación continua. Así, pareciera que el vínculo con los avatares digitales, esos dobles que, tal como Kunkle (1999) lo anticipaba, adquieren un estatuto de replicantes, se va volviendo cada vez más poderoso y condicionante. Esta «producción de dobles» guarda resonancias con los fenómenos descritos en la psicosis, especialmente en el plano imaginario (Lacan, 1966-67), donde la imagen de sí y el otro se fusionan de forma desorganizada.

No obstante, sería precipitado concluir que el uso masivo de redes sociales y la multiplicación de identidades digitales equivalen automáticamente a una psicosis generalizada. En primer lugar, la

mayor parte de la población conectada conserva cierta capacidad de «negociar» con la realidad tangible: trabaja, estudia, mantiene vínculos presenciales y reconoce límites y códigos culturales (por laxos que sean) que marcan el anclaje con el mundo físico. En segundo lugar, el carácter «colectivo» de este fenómeno cuestiona la noción clásica de psicosis individual: ¿podemos hablar de un proceso clínico de este orden cuando el síntoma se masifica y se disemina a gran escala, sin que ello excluya otras estructuras subjetivas (neurosis u otras)?

La caída del ideal paterno o la debilitación de los discursos de autoridad, que han caracterizado la modernidad tardía, abre el campo para la proliferación de referentes alternativos. Hoy, lo digital parece ocupar ese lugar central: algoritmos, normas de comunidad virtual y validaciones sociales (likes, followers, reputación en línea) funcionan como un sistema normativo paralelo que, sin embargo, no se inscribe de manera sólida en la subjetividad. El ciberespacio no es un espacio fuertemente simbolizado, sino que, como advirtió Baudrillard (1978), se basa en simulacros y representaciones hiperreales. Cuando este orden digital suplanta al simbólico «tradicional», la consecuencia puede ser una escisión: el sujeto fluctúa entre una realidad física que siente cada vez más ajena y unas proyecciones digitales que cumplen mejor la función de sostener la ilusión de identidad. Si bien ello no se traduce necesariamente en delirios o fenómenos de alucinación, sí puede dar lugar a estados de fragmentación, angustia, conductas compulsivas (FOMO, nomofobia, tecnoestrés) o incluso cuadros más graves en sujetos predispuestos clínicamente.

El universo narrativo de Cyberpunk opera como metáfora. La «ciberpsicosis» señala los extremos a los que puede llegar la desconexión con la realidad: cuerpos intervenidos por prótesis y mejoras cibernéticas, sujetos acosados por otros virtuales o inteligencias artificiales internas (como Johnny Silverhand en Cyberpunk 2077), y la difuminación progresiva de los límites entre lo humano y lo mecánico. En la vida cotidiana, la fusión con la tecnología no es tan literal, pero la asimilación de estos dobles virtuales va en crescendo. Desde la óptica lacaniana, lo que se desdibuja es esa frontera simbólica necesaria para la constitución del yo y la realidad. Cuando el Otro digital carece de un anclaje que oriente la experiencia del sujeto, el resultado es un vacío que, en casos extremos, puede devenir una auténtica psicosis.

¿Cuál es la posición del sujeto en un «colectivo pre-psicótico»? En

las sociedades fuertemente digitalizadas, la posición del sujeto se sitúa en una tensión continua: por un lado, se ve impulsado a participar en la hiperrealidad (para mantener pertenencia y reconocimiento social), y por otro, corre el riesgo de quedar atrapado en un fenómeno de alienación sin retorno. Buena parte de la población opera en una especie de «colectivo pre-psicótico», tomando con cautela esta expresión, en tanto existe la posibilidad de sobrecarga, desencadenamiento o pérdida de la realidad en cualquier momento, especialmente si fallan los dispositivos que reintroducen la distancia simbólica y anclan el deseo (familia, vínculos presenciales, rituales, espacios de trabajo, etc.).

De ahí se deriva la importancia de mantener prácticas que permitan al sujeto «recrear» espacios de autenticidad e intimidad (rituales comunitarios, vínculos afectivos consistentes, aficiones no mediadas por pantallas, etc.) y, al mismo tiempo, desarrollar una conciencia crítica frente a las dinámicas de la hiperrealidad. Lacan (1968-69) enfatizaba la relevancia de la dialéctica con el Otro simbólico; en la medida en que la experiencia humana se encamina hacia un Otro predominantemente digital, es vital que existan mediaciones que sostengan la red de significantes que articulan la subjetividad.

Conclusión

La «ciberpsicosis», como representación ficcional de la alienación digital, apunta a un desenlace extremo que, sin embargo, revela aspectos muy tangibles de la subjetividad contemporánea. Aunque no es exacto afirmar que la sociedad en su conjunto transita una psicosis literal, emerge un proceso de desafiliación simbólica que acerca comportamientos y experiencias a la pérdida de realidad, especialmente cuando el apego a las construcciones virtuales se intensifica sin contrapesos. El caso de Cyberpunk 2077 y otras obras que plantean la fusión hombre-máquina funge como una advertencia sobre los riesgos de convertir lo digital en la única fuente de sentido, un riesgo que, de no gestionarse, podría derivar en nuevas configuraciones clínicas que, si bien no siempre responden a la estructura clásica de la psicosis, sí comparten rasgos de disociación profunda respecto del mundo físico.

A fin de cuentas, el interrogante queda abierto: ¿es la ciberpsicosis, en la era de la hiperrealidad, el síntoma de una estructura psicótica global o, más bien, una exacerbación de la neurosis colectiva arrastrada por un Otro digital en continua mutación?

La respuesta no es concluyente, pero sí señala la necesidad de revisar los parámetros clásicos de la salud mental y del tejido social. En un tiempo en que la pantalla ya no sólo refleja, sino que construye identidades, la forclusión quizá no consista en rechazar la autoridad paterna en un sentido freudiano tradicional, sino en negar la posibilidad de un anclaje en lo real que trascienda el incesante flujo de datos. En este escenario, se vuelve imperativo reconocer la dimensión humana que corre el riesgo de quedar atrapada en lo virtual, e idear nuevas modalidades de lazo simbólico que impidan la absorción total por la mirada maquínica. Ello implica, ante todo, mantener un equilibrio que permita habitar el cuerpo y el mundo, digital y físico, sin perder de vista la experiencia auténticamente humana.

Bibliografía

- Albarrán Liger, J. (2021). *La estética del exceso en tiempos de cibertexto: Análisis de la distopía ciberpunk en el videojuego Cyberpunk 2077*. En *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales* (pp. 161–182). Dykinson. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054196>
- Baudrillard, J. (1978). *À l'ombre des majorités silencieuses, ou la fin du social*. Éditions Denoël-Gonthier.
- Muñoz-Vicente, J. M. (2011). *La psicopatía y su repercusión criminológica: Un modelo comprehensivo de la dinámica de personalidad psicopática*. Anuario de Psicología Jurídica, 21, 57–68. ResearchGate+7Info-cop+7Psyke+7 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=315026314007>
- DataReportal (Oct 2024) *Digital around the world - datareportal – global digital insights*. Disponible en: <https://datareportal.com/global-digital-overview>
- Fink, B. (1997). *A Clinical Introduction to Lacanian Psychoanalysis: Theory and Technique*. Harvard University Press. Disponible en: <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674135369>
- Freud, S. (1923). *Neurosis y psicosis*. En **Obras completas** (Vol. XIX). Buenos Aires. Amorrortu.
- Freud, S. (1924). *Pérdida de la realidad en la neurosis y la psicosis*. En **Obras completas** (Vol. XIX). Amorrortu.

- Kłosiński, M. (2022). *Ghosts and mirrors: Devourment by the other in Cyberpunk 2077*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(3), 243–258. https://doi.org/10.1386/jgvw_00052_1
- Kunkle, S. (1999). *Psychosis in a Cyberspace Age*. *Other Voices*, vol. 1, no. 3. Disponible en: <https://www.othervoices.org/1.3/skunkle/psychosis.php>
- Lacan, J. (1981). **El Seminario. Libro 3** (1955-1956): *Las psicosis* (V. Volkoff, trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1956)
- Lacan, J. (2008). **El Seminario. Libro 14** (1966-1967): *La lógica del fantasma*. Paidós. (Edición basada en apuntes no oficiales)
- Lacan, J. (2013). **El Seminario. Libro 16** (1968-1969): *De un Otro al otro*. Paidós. (Edición basada en apuntes no oficiales)
- Lacan, J. (1966). *Écrits*. Éditions du Seuil.
- Laing, R. D. (1960). *The Divided Self: An Existential Study in Sanity and Madness*. Tavistock.
- Leibson, L. (2014). Para una dialéctica del goce y del cuerpo. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Disponible en: <https://www.aacademica.org/000-062/940>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Rodríguez González, R., & González-Trijueque, D. (2014). Psicopatía: Análisis criminológico del comportamiento violento asociado y estrategias para el interrogatorio. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 14, 125–149. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6379127>
- R. Talsorian Games Inc. (1993). *Cyberpunk 2020: The roleplaying game of the dark future* (2nd ed.). R. Talsorian Games. Recuperado de: <https://rtalsoriangames.com/cyberpunk/>
- Tarafdar, M., Tu, Q., Ragu-Nathan, B. S., & Ragu-Nathan, T. S. (2007). The impact of technostress on role stress and productivity. *Journal of Management Information Systems*, 24(1), 301-328. Recuperado de: <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222240109>
- Yildirim, C., & Correia, A. P. (2015). Exploring the dimensions of no-

mophobia: Development and validation of a self-reported questionnaire. *Computers in Human Behavior*, 49, 130-137. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.059>