

El cumplimiento del deseo en la realidad virtual. Repercusiones psíquicas en la serie *Black Mirror*¹

Estrella Betech, Brenda Belmont, Ana Paola Hernández, Karen Kanan, Nicole Pollak, Aldo C. Toledo, Ricardo Torres, Ma. Fernanda Treviño²

Introducción: La tecnología y lo virtual

La fotografía, el cine y la televisión como precursores de lo virtual, nos brindan representaciones analógicas del mundo material donde los estímulos percibidos por nuestros sentidos, son semejantes al fenómeno reproducido. En el caso del mundo virtual, dicha construcción de imágenes -en síntesis- lejos de representar el mundo material, es reproducida por un ordenador de acuerdo a los principios de funcionamiento real de los objetos. Es por esta razón que la realidad virtual se trata de un modelo de funcionamiento creado a través de simulaciones numéricas de realidades nuevas cuya construcción efectúa una reducción simbólica de los objetos. Dicho modelo conserva pocos elementos del mundo material; sin embargo, los suficientes para permitir la capacidad de experimentar una sensación de realidad. Tal como sucede con los videojuegos, donde el objetivo, consiste en descubrir otro modo de funcionamiento alternativo al de la vida real, pero, una vez descubierto, pierde su objetivo.

Una de las características principales de la virtualidad, es su funcionamiento como mundo alternativo constituido por tres dimensiones, en las cuales, el sujeto tiene la posibilidad de desplazarse e interactuar con el medio que le rodea. Para Phillipe Quéau, un mundo virtual se reduce a una base de datos gráficos interactivos que puede ser explorada y visualizada

1 Trabajo presentado en las XIII Jornadas Académicas del Centro de Estudios de Postgrado de la Asociación Psicoanalítica Mexicana con el tema “Cibespacio y procesos terapéuticos. Indicaciones y contraindicaciones”, el 9 de Junio del 2018, Ciudad de México. USS Callister es el primer episodio de la serie *Black Mirror*, temporada 4, escrito por Charlie Brooker y William Bridges, dirigido por Toby Haynes, banda sonora Daniel Pemberton, productora Louise Sutton, y emitido por primera vez el 29 de diciembre del 2017 en Netflix. https://es.wikipedia.org/wiki/USS_Callister.

2 Estudiantes del Segundo semestre de la Maestría en Psicoterapia General, Centro de Estudios de Postgrado de la Asociación Psicoanalítica Mexicana.

en tiempo real gracias a la capacidad que tiene la tecnología para captar gestos y movimientos. Es entonces lo virtual, una expresión de lo real y lo imaginario gracias a la posibilidad de la imagen suministrada a través de la pantalla, de ingresar a un mundo diferente, confrontándonos con otra realidad distinta a la material. Cuando las simulaciones virtuales suscitan en el usuario emociones como entusiasmo o espanto ¿Existirá alguna amenaza de desrealización?

Este descubrimiento virtual, ha permitido la expansión de las herramientas pedagógicas y de investigación tales como: la exploración de lugares inaccesibles, la proyección de ciudades e invenciones del mañana y los encuentros a distancia. Sin embargo, tomando como referencia el “mito de la caverna” de Platón, podemos reconsiderar el concepto de realidad virtual que existe en la actualidad. La sombra con respecto a la realidad de un objeto imposible de conocer directamente nos lleva a interrogarnos acerca de nuestras propias percepciones del objeto virtual, construido a través de nueva información. Las sombras dentro del mito parecen ser más reales de lo que se puede observar a plena luz del día en un sentido metafórico del saber. ¿Adquirirá entonces el participante, nuevas capacidades cognitivas o perderá relación con el mundo externo?

El objetivo de este trabajo es pensar la realidad virtual como una forma en que el psiquismo puede expresarse, a partir del análisis de un capítulo *USS Callister* de la serie *Black Mirror*. Esta serie se caracteriza por abordar el lado oscuro de la tecnología en una época, donde la existencia ha ido perdiendo poco a poco lo humano y cediendo cada vez más a lo que pareciera ser mayormente el principio de placer que al principio de realidad.

Sinopsis del capítulo y presentación de los personajes

Robert Daly es un brillante programador que creó “*Infinity*”, un juego de realidad alterna. Un juego donde todos se pueden conectar vía *online* y convivir dentro de este juego con gente de todo el mundo. Pero dentro de este “universo” existe una parte que no está abierta para todos: sólo está disponible para Robert Daly.

En la realidad, Daly es CTO (*Chief Technical Office*) del juego *Infinity*. Pero el único poder que tiene es su título; en todo lo demás es una persona sumisa, la cual es víctima del autoritarismo de su socio y en el área social, es incapaz de relacionarse con su equipo de trabajo. James Walton es el CEO de la empresa, pero más que tratarlo como un socio, trata a Daly

como un empleado más. Los demás empleados de la empresa, los cuales supuestamente son subordinados de Daly, lo tratan mal, se burlan de él y no lo toman como ninguna autoridad. Debido a esta inadaptación que vive, crea “*USS Callister*”. Un juego adaptado de su serie de ficción favorita muy similar a *Star Trek*, donde solo él puede entrar: ahí dentro vive como le gustaría ser en su realidad.

En esta galaxia viven todas estas personas con las que él interactúa día a día. ¿Cómo? En el mundo real toma una muestra de su ADN y crea un clon digital para introducirlos en su juego donde viven y sienten como si ésta fuera su verdadera realidad. Ahí, tarde o temprano deciden dejar sus personalidades para interactuar como el capitán desea que actúen. Es decir, cumplir con las expectativas de comportamiento que tiene Robert Daly sobre ellos. Aun cuando al entrar por primera vez intentan luchar contra él para recuperar su libertad, no lo consiguen ya que los logra manipular por medio de torturas; al final todos terminan por adaptarse y acaban haciendo lo que él quiere.

Nanette Cole es la última en ingresar a este juego. En la vida real admira a Daly por su capacidad de programación. Entra a trabajar a *Infinity* y tras pocas interacciones con él, Daly decide ingresarla al juego. Dentro del juego, Nanette desea obtener su libertad a costa de lo que sea, aunque todos los demás la intenten convencer de que es imposible lograrlo.

Su primer intento es *hackear* la plataforma para intentar conectarse con su ser real. Al hacerlo Daly se entera y termina torturándolos aún más. Todo parece perdido, hasta que Nanette ve una oportunidad única. Esta es aprovechar la actualización que el juego tendrá para así escapar de este universo donde están secuestrados.

Tras un plan con todo en contra, la tripulación logra escapar de las garras de Daly y al entrar a un agujero negro (el cual es el reflejo de la actualización) escapan de este universo y dejan al creador atrás, quien queda atorado ahí y al no poder escapar de su juego, ni salir de esta “Realidad Alterna” queda muerto en vida.

Breve descripción de personajes

Robert Daly: Es el personaje principal, creador de *Infinity* y CTO de la empresa. Un programador brillante y fan de la serie *Space Fleet* de la cual crea una simulación dentro de *Infinity* para uso exclusivo de él, utilizando clones digitales de sus compañeros de trabajo con un propósito especial y

por motivos particulares. En la vida real, es un individuo sumiso e inseguro. Estas características son reflejadas en su interacción con las demás personas. En su realidad alterna, su personalidad cambia radicalmente, en ésta, se relaciona con las personas como en la realidad no puede y su personalidad se transforma a ser autoritaria, narcisista, arrogante y demandante.

Nanette Cole: Nueva empleada de la empresa, tiene una gran admiración profesional por Robert y por esto, es la única que se comporta amable con él. Daly la mete al juego porque parece ser la única persona que lo mira, respeta y considera importante. Al llegar a la realidad virtual se da cuenta de las perturbaciones mentales que presenta él, y la necesidad que tienen de salir de ahí, por lo que a diferencia de sus compañeros, se rebela convirtiéndose en el cerebro y la líder de la operación para escapar de esta realidad.

James Walton: CEO de la empresa y socio de Robert. Es al único jefe de la empresa a quien todos respetan; aunque sea su socio, él manipula y ordena a Robert. Fue el primero que ingresó al universo alterno y ahí, fue también el primero en sufrir las torturas de parte de su capitán. Al parecer, es quién provoca en Daly un mayor odio y resentimiento. En la realidad material, Daly asume un papel sumiso en su relación, sin embargo, en *Infinity*, parece tratarlo como si existiera una rivalidad real entre ellos.

Shania: No respeta a Robert ni lo considera su superior y se lo hace saber a Nanette, aconsejándole que lo evite y se aleje de él, ya que es “mirón”. En un momento, Robert a modo de tortura la termina convirtiendo en un escarabajo gigante.

Elena: Es la recepcionista de la empresa, tampoco considera a Daly como una figura respetable o de autoridad. Daly la introduce en el juego por no sonreír mucho.

Nate Packer: Es el becario de la empresa y aunque Robert sea el jefe, él no lo trata como tal, mientras en el juego lo respeta y lo debe hacer evidente.

Kabir Dudani: Es el programador y el encargado de lanzar la actualización. Aparece también en la realidad alterna.

Descripción de Robert Daly

Infinity no pareciera tener entonces una meta final como cualquier otro videojuego, sino que se limita a ser un simple mundo virtual cuyo objetivo principal, radica en reproducir el mundo tangible en el que vivimos. Dentro de este mundo virtual, el interés de Daly no pareciera estar puesto en

descubrir el objetivo del videojuego sino más bien, utilizarlo para poder descargar sus impulsos vengativos hacia sus enemigos, obtener el respeto, control y posesión sobre ellos, un poco como obtener la mirada. Es decir, ser visto y tener un lugar importante dentro de la vida de ellos.

Daly pareciera descargar todo el odio y frustración a través de este videojuego al no poder obtener la “mirada” que desea. Dentro de este mundo virtual, Daly actúa de manera omnipotente, como si él, fuera absoluto, satisfaciendo de manera completa sus deseos de manera autoerótica. Este funcionamiento narcisista le impide poder relacionarse en la vida real. Es esta situación, la que pone en duda si la simulación virtual suscita una amenaza de desrealización, ya que, podemos ver que en vez de que Daly adquiera capacidades introspectivas a través de esta exploración de su mundo interno, más bien, genera que se le dificulte más dirigir y dominar lo que sucede en el mundo externo.

Una visión psicoanalítica de USS Callister

Infinity es un juego virtual con temática espacial al cual cualquier jugador puede acceder. Es similar a un *Sims* de la vida real, con la diferencia de que, en *Infinity*, el jugador puede sentirse completamente en cuerpo dentro del juego. Es, literalmente, una realidad alterna. Desde ya, puede apreciarse que *Infinity* es una plataforma en la que los usuarios pueden proyectar todos sus gustos, deseos, anhelos, etc. Es como si nosotros, en nuestra actualidad, personalizáramos nuestros avatares en redes sociales y videojuegos o decoráramos nuestro hogar en nuestra cuenta de *Sims*. No obstante, esta versión en línea tiene una peculiaridad: los usuarios tienen que convivir con otros. El deseo de un usuario se verá limitado hasta donde llegue el deseo del otro.

El acento del capítulo llega cuando se nos muestra que Robert Daly tiene su versión personal de *Infinity*, no visible para otros usuarios: es sólo para él. Esta versión personal está tan avanzada tecnológicamente, que Daly es capaz de clonar a las personas de la vida real dentro del juego, de tal forma que estos personajes tengan consciencia de sí mismos. Estos personajes siguen teniendo sus mismos recuerdos, personalidades, deseos... y temores. Una vez que un personaje es introducido al mundo privado de Daly no puede salir de él. Dentro de ese pequeño mundo, llamado *USS Callister*, la cual es una nave espacial de guerra basada en su serie favorita de la infancia, los personajes están obligados a ser y comportarse como Daly desee ya que,

de lo contrario, serán torturados por él. En este universo alterno, Daly es el glorioso capitán que dirige a su tripulación al cual todos admiran.

Este universo alterno privado de Daly es, claramente, una analogía del sueño. Ese lugar es donde Daly escapa de la presión de su mundo real. Dado que no puede lidiar con el poco respeto que le tienen sus compañeros y subordinados; es decir, dado que no sabe relacionarse con otras personas, creó un mundo en el cual los otros son sus leales seguidores. En otras palabras, en esta suerte de sueño lúcido perverso, Daly no introduce personajes para relacionarse con ellos desde lo sano, desde lo amoroso, sino desde el castigo, la subordinación y el odio, desde la pulsión de muerte. En este universo alterno, Daly es el capitán narcisista omnipotente que todo lo puede y es admirado por los otros. En este lugar, Daly puede quitarle los órganos a sus clones, puede hacer que dejen de respirar o puede transformarlos en animales y otras formas despreciables. El hecho de que los personajes dentro de este mundo sigan teniendo emociones y conciencia, es lo que le da el carácter de perverso a este pseudosueño. La prioridad de Daly es ser alabado por ellos, sin importarle su voluntad o si sufren; incluso, podría decirse que Daly disfruta su sufrimiento, en una especie de narcisismo maligno.

A partir de la descripción previa, ya pueden notarse algunas semejanzas y diferencias entre esta realidad virtual y un sueño. Como semejanzas, en ambos Daly puede hacer lo que desee. Es un mundo sin restricciones, porque es privado. Como diferencias, dentro del juego Daly está consciente, por lo que sus deseos se dirigen a objetos elegidos por voluntad, casi sin importancia; por el contrario, el sueño es completamente inconsciente, rige el proceso primario y los deseos se dirigen más hacia las huellas mnémicas casi directas, únicamente distorsionadas por desplazamientos y condensaciones.

La realidad virtual como analogía del sueño

El trabajo del sueño -que es el sueño- nos proporciona la mejor imagen del funcionamiento inconsciente donde sus leyes -desplazamiento y condensación- son representados en imágenes visuales. En el sueño vemos, pero no oímos, es regresar hasta el extremo perceptivo del aparato psíquico. Los contenidos del sueño son latentes, y se originan en los pensamientos oníricos, entre los cuales los restos diurnos representan la mayoría y estos toman fuerza del inconsciente, del deseo inconsciente íntimamente ligado

a éste el recuerdo figurado visualmente, cuya atracción por el pensamiento pugna por ser reanimado. En este sentido, el sueño es el sustituto de la escena infantil, alterado por la transferencia a lo reciente. La escena infantil no puede reproducirse, debe conformarse en regresar como sueño, pero sólo como escena representada.

Así como en el sueño, sucede también en la realidad virtual. Los deseos inconscientes no satisfechos en el mundo real de Daly, quien presenta conductas esquizoides y por lo tanto, incapacidad de vincularse con sus objetos, le genera muchas frustraciones, por lo que, al crear *Infinity* busca a la manera de un sueño, gratificar sus deseos inconscientes que tenían que ver con sus impulsos agresivos, de control y venganza, de manera perversa, contra los objetos que lo frustraban en el mundo real, y así, de la misma manera, obtener reconocimiento con el fin de gratificar sus carencias narcisistas.

En la realidad virtual hay una regresión al extremo perceptivo porque todo son imágenes, se crea un mundo paralelo que sólo existe en nuestro diámetro de visión. La diferencia entre soñar y la experiencia de este mundo paralelo llamado realidad virtual es que, en el segundo, escuchamos y actuamos, existe un control voluntario donde la gratificación del deseo está “más controlada”, existe un elemento activo que lleva a realizar la acción voluntariamente, por lo que podríamos decir que la perversion (Welldon, 2011) juega un papel importante. Por medio de este juego, Daly intenta destruir a sus compañeros como forma de venganza, control y dominio, poniendo de manifiesto, sus propios miedos y carencias, todo puesto en el juego ejerciendo una forma de gratificación que lo lleva a la destrucción.

¿Qué aspectos positivos y negativos existen en el uso de la tecnología y sus diferentes alcances, y que impacto tienen todas estas implicaciones en la *psique*? La realidad virtual y sus cuestiones postmodernas de la tecnología y sus alcances pueden llevar a la pulsión de vida *Eros* que integra, que construye, cohesionan, que liga; pero el otro extremo, la pulsión de muerte *Tanatos* puede llevar hacia la destrucción y muerte. Esto dependerá de la subjetividad de la persona y de su propia patología.

Mundo interno y psicopatología del personaje

Infinity, el juego creado por Daly, no es más que una expresión de su mundo interno. La dinámica que crea en el juego de él con sus compañeros de trabajo nos permite conocer cuáles son sus fantasías. El mundo virtual

es un vehículo más para descargar sus deseos y agresiones. Daly elige en lo consciente hacer el juego y meter específicamente a determinados compañeros de trabajo, como si él creara su propio sueño. El mundo virtual difiere del sueño, ya que en el sueño no hay un control voluntario, se levanta la represión y surge el deseo que no fue satisfecho en la vigilia y se gratifica en el sueño. Por el contrario, en el mundo virtual puede manipular y controlar todas las variables para gratificar el deseo. El personaje principal, intenta satisfacer su deseo de control y dominar al objeto del que ha sido víctima. Al poder elegir las variables conscientemente y en la expresión de su agresividad, recae la patología perversa.

Sus compañeros de trabajo no son más que una representación de sus objetos internos, en su vida “real” no es capaz de vincularse con ellos, sin embargo, en su fantasía los perjudica, al grado que los hace sufrir. Es importante mencionar que en la vida “real” de estos personajes no lo padecen y no se enteran. En el mundo interno de Daly, los personajes juegan el papel de la culpa persecutoria al no importarle el daño que le hace a sus objetos. Cuando se desconecta Daly del juego, regresan a su “realidad material” y entre ellos platican sobre los daños que Robert les ha causado. Sin embargo, cuando decide regresar al juego, todos regresan a ser como él quiere que sean, como si Daly cuando decide fantasear les da vida e inviste con agresión a cada uno de los personajes de su fantasía, los inviste ya que desplaza sus huellas mnémicas a las situaciones del juego.

Cuando el personaje principal está en su oficina es funcional, tiene un funcionamiento neurótico, piensa que no les agrada a sus compañeros y se le dificulta vincularse con ellos. Desde el punto de vista del desarrollo de Melanie Klein, podríamos decir primordialmente se encuentra en posición esquizo-paranoide ya que escinde a sus objetos convirtiéndolos en totalmente malos. Los personajes, siendo estos el objeto interno, se vuelven persecutorios. La dificultad en vincularse es la consecuencia de no poder ver al otro como un objeto. En el juego “su fantasía” deposita la violencia y se le revierte.

Anteriormente se mencionó que Daly tiene un funcionamiento neurótico, pero hay que destacar que entre más se introduce al juego, los límites entre su realidad y su fantasía se van difuminando por la falta de frustración y se sitúa en el mundo de lo delirante. La omnipotencia como pilar de la psicosis es la falta de diferenciación entre mundo interno y externo; es ahí donde se dibuja la frontera entre la diferenciación y la indiferenciación. La falta de la frontera que Daly presenta entre su mundo interno y su mundo externo

termina por destruir su realidad debido a la ausencia de límites.

Breve psicodinamia del personaje

Podemos ubicar a Daly como un personaje perverso, podríamos incluso decir, que es alguien que probablemente, no resolvió la fase edípica de manera relativamente exitosa y que, por lo tanto, presenta un deterioro o falla en la integración del superyó. Daly no presenta culpa al dañar a los otros dentro de su realidad privada. Esto también se relaciona con la posición predominantemente esquizoparanoide en la que Daly se encuentra. Esta falta de consideración por los otros en Daly nos permite inferir una falla importante en su desarrollo psíquico. Quizá no hubo un apego lo suficientemente fuerte con la madre, o esta sensación de ser mirado, lo que ocasionó un vacío en su personalidad. Es decir, Daly se encuentra predominantemente en lo primitivo.

Esta orientación más hacia lo primitivo nos señala núcleos psicóticos en Daly. Lo psicótico nos permite explicar la severa disociación y escisión: la realidad material *versus* la fantasía de su juego privado. En ese mundo privado rige el principio del placer, rige el cumplimiento de deseo, muy característico del sueño. Pese a los núcleos psicóticos del personaje, puede mantener un funcionamiento neurótico y adaptarse al principio de realidad; lo que estaría hablando de una organización *borderline* de la personalidad en el sentido de Kernberg

Con la evidente debilitación gradual de la resistencia en nuestro personaje principal, podemos ejemplificar lo que sucede cuando se aporta más satisfacción a un cuerpo virtual que al propio cuerpo. Volver a la realidad se ha convertido entonces en una experiencia traumática donde la exaltación del mundo virtual, ha dado paso ahora a la depresión, al menosprecio y a un gran sentimiento de insignificancia en la vida real. El recurso frecuente de la fantasía virtual al servicio de la satisfacción del deseo, ha traído como consecuencia, una desorganización total de la personalidad del protagonista que le ha impedido funcionar ahora dentro del mundo material. La creación de *Infinity*, como método mágico para escapar al principio de realidad, en función de su complejo mundo interno, ha dado lugar finalmente a un funcionamiento perverso generalizado.

Conclusiones

Las posibilidades investigativas y pedagógicas de la virtualidad son inmensas, la exploración del espacio microscópico, la reconstrucción de nuestro pasado, la telepresencia y la formación de comunidades virtuales ha hecho provechoso el intercambio de información mediante esta nueva modalidad de tecnología. Su capacidad para entretener o procurar placer es también objeto de enormes mercados que han aprovechado la oportunidad para trascender al mundo material. Todos los inconvenientes que cabe imaginar a través de su excesiva utilización, a veces patológica, pueden ser considerados así como otros tantos beneficios.

Al final, sí, esta realidad virtual reflejada en *Black Mirror*, así como muchos otros medios que ya existen en nuestro mundo contemporáneo (e.j., redes sociales, videojuegos en línea, etc.), pueden ser entendidos como analogías del sueño. Son medios a través de los cuales cumplimos nuestros deseos. *Black Mirror* es una serie que ejemplifica cómo la psicopatología puede llegar a expresarse a través de la tecnología en favor de la pulsión de vida o la pulsión de muerte. Sabemos que la tecnología avanza a pasos agigantados, pero ¿es prudente que consideremos cierta medida para su avance? En otras palabras, ¿qué tan rápido debería avanzar la tecnología y por qué? Por ahora, sólo podemos pensar al mundo virtual como una herramienta que nos acerca a comprender las representaciones del psiquismo.

Resumen

El mundo virtual es una expresión de lo real y de lo imaginario. Las imágenes que nos brinda la pantalla nos abren una puerta nueva, que lleva a un mundo completamente diferente, confrontándonos así con esta “otra” realidad. Esta realidad nos permite la posibilidad de encontrar nuevas salidas terapéuticas, dada la evidente analogía entre el sueño y estas nuevas realidades. El objetivo de este trabajo es pensar la realidad virtual como una forma en que el psiquismo puede expresarse, a partir del análisis de un capítulo *USS Callister* de la serie *Black Mirror*.

Robert Daly es un programador brillante, que desarrolla un juego virtual donde se prepara el terreno para la siniestra realidad alterna donde Daly, puede vivir a su manera, con sus reglas y ser dueño y amo de una “galaxia” completa. Es ahí donde las frustraciones y deseos de este personaje son descargadas. En la realidad, Daly es CTO del juego *Infinity*. Pero el único poder que tiene es su título; en todo lo demás, es una persona sumisa, la cual es víctima del autoritarismo de su socio y en el área social, es incapaz

de relacionarse con su equipo de trabajo. A través de la replica del ADN de sus personajes dentro de la “Galaxia” virtual, Daly se convierte en un tirano al que todos deben de obedecer, así sus frustraciones y deseos agresivos que en su vida real no puede cumplir, toman forma dentro de esta realidad alterna, cumpliendo así sus deseos frustrados. *Black Mirror* es una serie que ejemplifica cómo la psicopatología puede llegar a expresarse a través de la tecnología en favor de la pulsión de vida o la pulsión de muerte. Sabemos que la tecnología avanza a pasos agigantados, pero ¿es prudente que consideremos cierta medida para su avance? En otras palabras, ¿qué tan rápido debería avanzar la tecnología y por qué? Por ahora, sólo podemos pensar al mundo virtual como una herramienta que nos acerca a comprender las representaciones del psiquismo.

Palabras clave: Juego virtual, series de televisión, realidad alterna, psicopatología.

Summary

The virtual world is an expression of the real and the imaginary. The images that flange the screen open us a new door, which leads to a completely different world, confronting us with this “other” reality. This reality allows us the possibility of finding new therapeutic solutions, given the obvious analogy between dreams and these new realities. The aim of this paper is to think of virtual reality as a way in which the psyche can express itself, from the analysis of a chapter USS Callister of the *Black Mirror* series.

Robert Daly is a brilliant programmer, who develops a virtual game where the ground is prepared for the sinister alternate reality where Daly can live in his own way, with his rules and be the owner and master of a complete “galaxy”. This is where the frustrations and desires of this character are downloaded. In reality, Daly is CTO of the game *Infinity*. But the only power he has is his title, in everything else, he is a submissive person, who is victim of the authoritarianism of his partner and in his social area, is unable to relate to his work team. Through the replication of the DNA of his characters within the virtual “Galaxy”, Daly becomes a tyrant that everyone must obey, so his frustrations and aggressive desires that in his real life he can not fulfill take shape inside of this alternate reality, thus fulfilling his frustrated desires. *Black Mirror* is a series that exemplifies how psychopathology can be expressed through technology in favor of the life drive or the death drive. We know that technology is advancing by leaps

and bounds, but is it prudent that we consider some measure of progress? In other words, how fast should technology advance and why? For now, we can only think of the virtual world as a tool that brings us closer to understanding the representations of the psyche.

Keywords: Virtual game, television series, alternate reality, psychopathology.

Referencias bibliográficas

FISCHBEIN, S.V. (2010). Psychoanalysis and Virtual Reality. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 91 (4): 985-988.

GONZÁLEZ, E., M. (2002). Los sueños, un texto a descifrar. En *La interpretación de los sueños, un siglo después*, J.V. Rocabert y T. Lartigue (Eds), México: APM, pp. 61-67.

QUÉAU, Ph. (1993). *Le virtual: Vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon.

PARKER, I. (2007). Psychoanalytic Cyberspace, Beyond Psychology. *Psychoanalytical Review*, 94(1): 63-82.

WELLDON, E. V. (2011). *Jugar con dinamita. Una comprensión psicoanalítica de las perversiones, la violencia y la criminalidad*. Madrid: Psimática Editorial, 2014.