

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, 2014.

## **Entre la compulsión y la adicción: la tecnología.**

Fleischer, Deborah, Allegro, Fabián, Zerba, Diego Adrián, Rivas, Daniela Elizabeth, Surmani, Florencia, Hidalgo, Susana María, Berdullas, María Pilar, Mena, Maria Ines, Warjach, David Alejandro y Carrasco Bax, Gabriela.

Cita:

Fleischer, Deborah, Allegro, Fabián, Zerba, Diego Adrián, Rivas, Daniela Elizabeth, Surmani, Florencia, Hidalgo, Susana María, Berdullas, María Pilar, Mena, Maria Ines, Warjach, David Alejandro y Carrasco Bax, Gabriela (2014). *Entre la compulsión y la adicción: la tecnología*. 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.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-035/622>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ecXM/xP8>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# ENTRE LA COMPULSIÓN Y LA ADICCIÓN: LA TECNOLOGÍA

Fleischer, Deborah; Allegro, Fabián; Zerba, Diego Adrián; Rivas, Daniela Elizabeth; Surmani, Florencia; Hidalgo, Susana María; Berdullas, María Pilar; Mena, María Ines; Warjach, David Alejandro; Carrasco Bax, Gabriela  
Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

En una época donde la ciencia y la economía se presentan como dos ejes condicionantes de la subjetividad, nos interrogamos acerca de la compulsión en una de sus presentaciones actuales: la compulsión en el campo virtual. Para ello tomamos el contexto actual desde la biopolítica para desde allí hacer una lectura con las nociones de Freud, Lacan y Winnicott.

### Palabras clave

Compulsión, Adicción, Campo virtual, Biotecnología

## ABSTRACT

### THE COMPULSION IN THE VIRTUAL FIELD

In an era where science and economics are presented as two conditions axes of subjectivity, we were looking at one of compulsions in their current forms: the compulsion in the virtual field. To do this we take the current context from biopolitics and from there take a reading with the notions of Freud, Lacan and Winnicott.

### Key words

Compulsion, Addiction, Field virtual, Biotechnology

## I. Introducción

El presente trabajo se enmarca en el Proyecto UBACyT :200200901000 37BA “Las incidencias de la bioecnología en el Proceso del duelo”. Esta investigación continúa un trabajo iniciado, en primer lugar, en nuestro proyecto UBACyT 2006-2009, “Alcances y actualidad del concepto de compulsión. Su relación con las adicciones” en el cual tuvimos como objetivo propedéutico delimitar el concepto de “compulsión” -interesándonos principalmente por las nociones de Zwang y Wiederholungszwang[i] y sus diferentes alcances en Freud y Lacan. Tal delimitación, nos condujo a detenernos en la relación entre compulsión y economía de goce[iii], intentando diferenciar allí el excedente (como concepto tomado de la Economía) del plus de gozar[iv]. En segundo lugar, este trabajo fue seguido del proyecto de Investigación 2010-2012: “Relaciones adictivas y Economía de Goce” (código: 20020090100037) donde nos ocupamos especialmente de dicha relación respecto de un campo clínico configurado principalmente por patologías del consumo, adicciones llamadas habitualmente “toxicomanías”, y por las adicciones al juego. En el presente trabajo nos preguntamos por la compulsión en una época donde la ciencia y la economía se presentan como dos ejes condicionantes de la subjetividad. Es en dicho contexto que nos interrogamos acerca de la compulsión en una de sus presentaciones actuales: la compulsión en el campo virtual.

## II. Contexto

### II. La compulsión en el campo virtual

Actualmente, se ha ubicado el problema de la compulsión en el campo virtual, más específicamente, en Internet. Por ejemplo J.A. Miller (Miller, 2003, 10-11) toma un estudio sociológico japonés sobre el llamado “efecto otaku” que estudia grupos adolescentes que se vuelven fanáticos de una zona restringida de nuevas tecnologías. Estos sujetos son especialistas en cierto juego de computadora, del cual saben todo lo que se puede saber, mientras que presentan un desinterés absoluto por lo demás: “un otaku prefiere permanecer sólo para continuar en paz su hobby. Se dedica de manera obsesiva a un único sector de interés”

Por otro lado, otros sostienen que Internet lejos de ser un medio que aísla, es un medio de comunicación, por ejemplo, la psicóloga Sherry Turkle, autora del libro “Vida en la Pantalla: Identidad en la Era de la Internet”,

Podemos situar, entonces, dos versiones en lo que respecta al uso de Internet: el aislamiento o un medio de comunicación.

Por otra parte se señala que la tecnología carece de límite y que no nada que la detenga. Ni las religiones, ni los Estados, ni los humanismos han logrado sostener un ‘no’. Nada parece detener el avance ilimitado de la tecnología, y el que lo intente quedará como oscurantista, irracional, antiprogresista. Nada es imposible es su dogma ¿Qué puede detener la instalación de chips en los cuerpos, o la masiva medicación adictiva en niños?

Al principio se oyen unos débiles no. Al poco tiempo esas trabas frágiles caen, se olvidan, y la cosa sigue. Por supuesto, para un psicoanalista hay un resto y es que la angustia no puede sino también expandirse de manera ilimitada.

Hay una verdad a considerar y es la de que hay una promoción de la compulsión inherente al discurso “hipermoderno”. Este efecto de globalización produce lo que J. A. Miller en *El inconsciente es la política*,[i] señala como los efectos en la época contemporánea de la declinación de la función del padre como operador de la castración. El padre como función de excepción que permite fundar el “para todos”, ya no es eficaz. En la cabecera de la mesa ya no está el padre está el televisor, la computadora u otros objetos técnicos. No nos extraña entonces encontrar estos “adictos” a las computadoras.

### II.b. La función de la biotecnología hoy

Habitamos una época que se puede caracterizar, aunque sea imperfectamente, por dos ejes condicionantes: el de la ciencia y el de la economía. Podríamos decir entonces que esta época se caracteriza por el dominio del consumo, pero también, por el dominio de “la ilusión científica”. Estos ejes podemos encontrarlos también en los postulados de la expectativa moderna que, al llevarse al extremo de su realidad, conforman lo que con Lyotard llamaríamos: “postmodernidad”, o con Bauman: “modernidad líquida”.

Se entiende por posmodernidad a la presentación de lo impresentable del proyecto moderno llevado a su máxima expresión. En otras palabras, la posmodernidad es el resultado de la consumación de la razón moderna en una propuesta que ha arrasado con los mismos postulados de su idealidad. La misma lleva también a la licuefacción de las propias metas que el sujeto moderno había confiado, ingenuamente, a la razón. Asimismo, la tendencia de la ciencia actual en su intento de reducir las expresiones del sujeto en lo atinente a su deseo ha sido funcional, en última instancia, a los destinos de tal proyecto.

Desde hace años, asistimos a lo que podríamos llamar el imperio de la razón tecnológica dentro de una lógica globalizada; éste es un eslabón más en la afirmación de la razón instrumental que Max Horkheimer y Theodor Adorno (ADORNO, T. y HORKHEIMER, M.) habían postulado en los años 40. Si en aquella oportunidad se prevenía sobre los efectos de la razón autonomizada de los iniciales propósitos del sujeto racional, ahora el efecto del apogeo de la ciencia lleva a plantear, prácticamente, el arrasamiento del sujeto frente al dominio de la ciencia tecnológica; lo cual podríamos encontrar en lo que, en el campo biológico, toma el nombre de biotecnología. Fukuyama, en una conceptualización ya criticada de la lectura de Hegel, afirma que el principal defecto del *final de la historia* se encuentra en el hecho de que la ciencia puede no tener fin, pues rige el proceso histórico, y estaríamos en la cúspide de una nueva explosión de innovaciones tecnológicas en las ciencias de la vida y en la biotecnología. (FUKUYAMA 1992. p. 45 y ss).

Al mismo tiempo que advertía sobre un futuro incierto, pronosticaba la emergencia de un nuevo proceso dominado por aquella. Según él, el resultado más radical de la actual investigación en biotecnología es su potencial para cambiar la propia naturaleza humana. Si definimos la naturaleza humana - según este autor - como una distribución estadística de las características genéticamente controladas de una población, entonces, la así llamada investigación de línea germinal del futuro diferirá de la tecnología médica del pasado en su potencial para alterar la naturaleza humana afectando no sólo al individuo al cual se le aplica, sino a toda su descendencia. La implicancia final de esto es que la biotecnología podrá lograr lo que las ideologías radicales del pasado, con sus técnicas increíblemente crudas, eran incapaces de conseguir: generar un nuevo tipo de ser humano (*Ibid.*). Aun cuando Fukuyama - como ya advertimos - haya sido criticado en lo concerniente a sus referencias hegelianas, es necesario destacar cierto grado de aproximación de su lectura al contexto actual.

Vemos que en la actualidad la ciencia tiene un lugar dominante en la determinación del *bios*, tanto en el territorio biológico como en el carácter subjetivo que le es afín. A esto se le agrega el carácter funcional de la misma respecto a los paradigmas económicos de la actualidad. Así como se da el nombre de biotecnología para estudiar el carácter de la tecnología sobre la biología, también hay autores que han acuñado el nombre de bioeconomía para dar nombre al efecto que tiene la consecuencia de la economía sobre el sustrato biológico

### III. Los objetos plus de goce y las patologías del consumo

El carácter que Freud entrevió con el rasgo de *quitapenas* de los narcóticos, ha tomado un giro inesperado bajo el dominio de la ciencia. La ciencia, desde una mirada positivista, entiende que la pena, el malestar, el dolor o el duelo son escenarios anómalos que deben ser erradicados. Esta lógica ha despertado un campo de acción inusitado en una práctica que opera sobre una lógica que privilegia la perspectiva del hedonismo. Ahora, es la ciencia la que se propone

activa en la construcción de objetos que obedezcan a ese objetivo, en tanto, la ciencia positivista se ha abocado a la promoción de objetos que se caractericen por su lugar de imitación de objetos plus de goce. Es decir, esta dimensión que ha tomado la tecnología la lleva a adentrarse en dominios que no le son propios. El avasallamiento del sujeto del deseo por parte de la tecnología introduce nuevas perspectivas en la conformación de objetos que proyectan una acción en la economía de goce. La ciencia se aboca a la conformación de objetos que proponen la ilusión de una recuperación de goce por el lado de la perspectiva adictiva. Una nueva proporción de "drogas" de síntesis son provistas por la apuesta científica. En el Seminario *EL revés del psicoanálisis*, Lacan considera oportuno recordar lo que se piensa de la "sociedad de consumo": "Lo que Marx denuncia en la plusvalía es la expropiación del goce. Y sin embargo, esta plusvalía es la memoria del plus de goce, su equivalente del plus de goce. El sentido que tiene la sociedad de consumidores proviene de esto, que a lo que constituye su elemento calificado, entre comillas, como humano se le atribuye el equivalente homogéneo de cualquier plus de goce producto de nuestra industria, un plus de goce de imitación, por decirlo todo. De todos modos eso puede llegar a cundir. Si se puede simular el plus de goce, eso mantiene a mucha gente entretenida". (LACAN, 1969-1970, 85-6).

Podrá decirse que aquello que se llama plusvalía, en la sociedad de consumo, no se presenta más que como un equivalente del plus-de-gozar. Por los objetos propios de consumo, los *gadgets*, que toman el carácter de ser los elementos propios que caracterizan a dicha sociedad son elementos que representan un plus-de-gozar de imitación. En la misma, el consumo se liga a esta cualidad representativa de la plusvalía ofreciendo el andamiaje apropiado para las patologías propias del consumo. En estas patologías se conjuga, por un lado, el postulado de nuevos imperativos de la sociedad de consumo ligada a la razón tecnológica y por otro el carácter funcional que propone la producción tecnocientífica.

### IV. Winnicott y la compulsión cibernética

Si bien es cierto que Winnicott no nos ha dejado ningún escrito que se centre explícitamente en la cuestión de las adicciones, un detenido análisis de algunas de sus propuestas centrales - en contrapunto con discursos que hegemonizan nuestra época - permite echar luz sobre aquella configuración clínica. Y esto es así en una época en la que intenta cobrar hegemonía una concepción del hombre que ha hecho de la máquina (la computadora) su ideal, vertiente dominante del cognitivismo actual.

Se sabe que en nuestros días las adicciones han encontrado una extensión inédita. La compulsión - elemento patognomónico de aquellas - se reproduce en diversas formas al hallar un terreno fértil. Una de esas formas, aquella que se manifiesta en un apego excesivo a la repetición sistemática y monótona de un procedimiento a realizarse en un sistema cibernético, y por el cual se van alcanzando ciertos objetivos dentro del mismo sistema, merece centrar nuestra atención. Se trata de los denominados "juegos de computadora", cuando estos consisten en que el "jugador" reproduzca lo mejor posible la lógica combinatoria propia del sistema, excluyendo toda "interferencia" externa. No por casualidad tales juegos se promocionan públicamente por su valor "adictivo".

Se trata de "juegos" en los cuales se halla ausente aquello que para Winnicott define tanto lo central del sujeto, como el juego en sentido estricto: la creatividad.

Quizás influenciado por una tradición británica que tiene en Lewis Carroll su máximo exponente, Winnicott construyó sobre la base de lo indecible el sutil edificio de la creatividad. Así es como lo

formula en el inicio del Capítulo 4 de *Realidad y Juego*: “Ahora examinaré un rasgo importante del juego, a saber: que en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores. Esta consideración surge en mi pensamiento como un desarrollo del concepto de los fenómenos transicionales, y tiene en cuenta la parte difícil de la teoría del objeto transicional, a saber, el hecho de que contiene una paradoja que se debe aceptar, tolerar y no resolver” (Winnicott, Xxx, 79)

El párrafo habla por sí mismo. Winnicott nos indica que la paradoja constituyente del objeto transicional no se debe resolver. Pero, ¿qué podría significar resolver una paradoja cuando se sabe que justamente lo que caracteriza a la misma es su imposibilidad de resolución? Debe admitirse que Winnicott está advirtiendo que no se debe aplicar ningún procedimiento que la excluya. Ningún artificio. Ni aquél del metalenguaje, que estratifica niveles implicados entre sí sólo unidireccionalmente, ni el que en el ámbito de la lógica matemática ha hecho posibles, desde la primera mitad del siglo pasado, los increíbles progresos que hoy tenemos a nuestra disposición en las computadoras. Porque si estos han sido posibles, sólo lo fueron por haberse logrado extraer del lenguaje de las matemáticas, un campo sumamente amplio, pero con límites, inatacable por lo que es el equivalente aritmético de la paradoja de Epiménides.

J. R. Lucas, en su trabajo “Mentes, máquinas y Gödel” [ii], parte de la demostración establecida, de que en todo sistema consistente que posea suficiente capacidad para producir las operaciones fundamentales de la aritmética, habrá una fórmula no demostrable en ese sistema, pese a ser verdadera. La misma, que intuitivamente puede expresarse como “Esta fórmula es indemostrable dentro del sistema”, es inasimilable para cualquier máquina cibernética, cuya misma existencia depende de la exclusión de esa fórmula. Tal afirmación posee aceptación generalizada, pero en los debates sobre inteligencia artificial, ha sido rebatida la conclusión que extrae Lucas de la misma, esto es, que por lo tanto: “para cada máquina hay una verdad cuya veracidad no puede demostrar, mientras que una mente sí puede” (Lucas, 1985, 81). Lo objetado por mentes lúcidas como la de Douglas Hofstadter, es la segunda parte de esta sentencia, según la cual, la mente humana escapa al atoladero de ese tipo de fórmulas, reconocidas como paradojas irreductibles. También el hombre se encuentra ante la imposibilidad de determinar el valor de verdad de las mismas. Sin embargo, y ya a un costado del debate de la inteligencia artificial, esta imposibilidad no lleva como en la máquina al cercenamiento de la fórmula paradójica, sino a la apertura de una dimensión propia y exclusivamente humana.

Ésta es la dimensión en la que el sujeto se funde en el espacio transicional, colapsando la cadena de determinaciones, y dando, por tal motivo, lugar al acto creativo.

En todos aquellos momentos en los que Winnicott menciona el tema de las adicciones, lo hace bajo la consideración de un destino patológico del objeto transicional. La compulsión se constituye allí donde la apertura de lo transicional es excluida. Con esto queda también excluida la dimensión del juego en su sentido más originario, aquél que le aporta su cualidad creativa. Si la pulsión se articula a la creatividad, esto es sólo por la vía del espacio transicional. Esta es la manera de Winnicott de introducir la sublimación. De lo contrario, el empuje de la pulsión queda ligado a la interminable cadena de determinaciones que siempre requiere de una más.

En su lógica (y no podría ser más que en ésta, ya que no hay computadora habitada por la pulsión), la máquina cibernética se rige por una función que se llama a sí misma (en forma directa o indirecta) en sucesivas aplicaciones y en forma mecánica, hasta el logro de un resultado. Éste es el elemento central en los procedimientos

de programación en computación, conocido como “recursividad”. Pero también puede entenderse en forma más amplia, como “relatos dentro de relatos, películas dentro de películas, muñecas rusas dentro de muñecas rusas...” (Hofstadter, D, 2009, 141.) Tal como lo señala Hofstadter, muchas veces la recursividad puede dar la impresión de conducir a una paradoja, ya que puede parecer que se está definiendo algo mediante sí mismo. Pero esto es engañoso, ya que “...una definición recursiva (si es adecuadamente formulada) jamás conduce a una regresión infinita ni a una paradoja. Y es así porque una definición recursiva nunca define una cosa en función de esa cosa sino, siempre, en función de las interpretaciones más simples de la misma”. (Hofstadter, D, 2009, 141.) Entonces, si bien puede crearse la impresión de autorreferencia, en la recursividad ésta no se produce en forma estricta, ya que se trata de la aplicación simultánea en diferentes niveles de la misma cosa, pero que tienen entre sí algún rasgo diferencial que no los hace idénticos. Se tiene entonces nuevamente la dimensión del metalenguaje que excluye el surgimiento de toda paradoja.

La recursividad se revela entonces como aquella lógica en la cual no hay espacio para el advenimiento del sujeto, viabilizando un curso para el empuje de la pulsión, que tiende a darle el carácter de compulsión.

Las adicciones suponen una manía tóxica -en el sentido de una proliferación improductiva de repeticiones - que enrarece el espacio transicional. Además las formas de la toxicomanía muestran la pauta característica de toda defensa maniaca, consistente en una compulsión negadora que busca excluir y controlar omnipotente-mente el dolor, la pérdida, la separación.

Esto llevaría a sugerir que las adicciones no solo revelan una patología del espacio transicional, sino que además por su relación con la manía y la melancolía (o su alternancia) testimonian un duelo fallido o impedido, o bien, un trastorno de la posición depresiva debido a un fallo ambiental en la provisión de ocasiones para el proceso de ilusión-desilusión.

Pensado este fallo ambiental en términos del contexto político- tecnológico contemporáneo en su vertiginosa marcha dirigida -más allá del principio de placer y de realidad- a sostener como porvenir una ilusión indestructible; se comprende el retroceso de lo transicional, las dificultades para la elaboración de duelos y el empuje masivo a relaciones adictivas.

## **CONCLUSIONES**

La adicción es un problema complejo, en el fenómeno adictivo, el efecto tóxico toma toda su fuerza a partir de la vertiente del sujeto. No se podría esperar una responsabilidad del objeto tóxico. Pero la ciencia actual y particularmente al iniciativa tecnológica convoca a nuevos desafíos en este campo. Por un lado, el carácter de ingenio que integra hace del objeto tecnológico una fuente inagotable de estímulo constante que prioriza la emergencia de lo novedoso como fuente de goce inagotable. Pero hay que destacar que esa apariencia es sólo ficción porque el mismo efecto se desvanece precipitadamente dando lugar a la obsolescencia. Este rasgo es observado por Bauman (2008) como aquel que integra el punto crucial de los objetos tecnológicos de consumo en la sociedad actual. En otros términos, este autor dice que los objetos de consumo ya salen al mercado con su propia caducidad integrada: son restos. Hay que destacar que el campo virtual establece un terreno ilimitado para la producción de objetos en es sentido. El mismo tiene un carácter privilegiado, no sólo por la posibilidad inagotable de innovación, sino también, por la el fácil acceso a la información del consumidor en sus preferencias y en su gustos.

Por la misma razón, el avasallamiento del sujeto del deseo por parte de la tecnología virtual introduce nuevas perspectivas en la conformación de objetos que proyectan una acción en la economía de goce. El consumo inagotable de restos revestidos como objetos plus de goce de imitación que inciden directamente en la vertiente pulsional y conlleva la necesidad de una innovación constante y calculada en la construcción de quitapenas de síntesis destinados, no sólo a la práctica del consumo desmesurado, sino a la posibilidad de consumación de verdaderas patologías intrínsecas al consumo en donde el objeto parece tomar una iniciativa ajena, en el circuito pulsional, a cualquier posibilidad del sujeto de emerger en su deseo. En ese sentido el campo virtual recubre un territorio absolutamente funcional e insuperable a la práctica descripta

## **BIBLIOGRAFIA**

- Adorno, T. y Horkheimer, M. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos* Madrid. Trotta. 1998).
- Fukuyama (1992) *El fin de la historia y el último hombre*. Editorial Planeta. 1992.
- Hofstadter, D.R. (2009) *Gödel, Escher, Bach. Un Eterno y Grácil Bucle*, Edit. Tusquets, España, 2009, Pg. 141
- Lacan, J. (1969-1970) *El Seminario de Jacques Lacan. Libro XVII: El reverso del psicoanálisis, 1969-70*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1992., p. 85-6).
- Lucas, J.R (1985) "Mentes, máquinas y Gödel" en *Controversia Sobre Mentes y Máquinas*, Edit. Tusquets, España, 1985,
- Miller, J.-A. : "El inconsciente es político"; en *LACANIANA N°1 (EOL)*;
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era e Internet*.
- Winnicott, D.W. *Realidad y Juego*. Edit. Gedisa, Barcelona, España, 2002, Primera publicación 1972