

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.

Perturbación de una adicción virtual.

Racki, Gabriel.

Cita:

Racki, Gabriel (2014). *Perturbación de una adicción virtual*. 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/000-035/705>

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

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>.

PERTURBACIÓN DE UNA ADICCIÓN VIRTUAL

Racki, Gabriel

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

Se trabaja sobre nuevas formas de adicción, como las virtuales, que implican un modo de repetición que no se articula a una ley, y se explora como respuesta correlativa el acto del analista como perturbación de la defensa. Se indagará este par; adicciones virtuales / perturbación de la defensa a través del relato de un caso.

Palabras clave

Adicciones, Virtuales, Defensa, Perturbación

ABSTRACT

DISTURBANCE OF A VIRTUAL ADDICTION

We are working on new forms of addiction, such as the virtual, involving a repeat mode that is not articulated to a law, and explore how the act response correlative of the analyst as disturbance of the defense. Further inquiries into this pair; virtual addiction / disturbance in the defense through the story of a case.

Key words

Addictions, Virtual, Defense, Disturbance

1- INTRODUCCION:

La clínica actual de las adicciones supone la consideración de una dimensión "iterativa" de la repetición.

Esta forma "iterativa" se manifiesta en nuevas formas de la demanda. Se trata de la pura reiteración de la petición de "uno más", que no hace relación con ninguna ley simbólica.

Podemos situar que estos sujetos no perciben la impulsión como trasgresión o tentación como Freud explicaba las compulsiones, sino que se encuentran habitados por la pura impulsión del "Uno". Se trata de una impulsión que se reitera cada vez como única, exigiendo "uno más", sin signos de inscripción subjetiva de alguna constancia, subjetivación de algún sentido, o trasgresión de algún ideal.

Esta forma de demanda exige una respuesta distinta a la "clásica" del analista que interpreta el sentido inconsciente del síntoma.

Propongo investigar la fórmula "**perturbación de la defensa**" como condensadora de una respuesta a la altura de esta demanda del "uno iterativo" evidenciada en las nuevas adicciones.

2-ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA PERTURBACION DE LA DEFENSA:

La exploración de "la perturbación de la defensa" (1) nos lleva a ciertas puntuaciones iniciales sobre sus formulaciones:

-La defensa empíricamente abarca desde el lenguaje mismo como simbólico hasta la "relación inaugural" del sujeto ante lo real (2).

-Por lo tanto, lo que llamamos perturbación abarca desde ir contra el inconsciente transferencial hasta molestar el uno iterativo-autístico.

- No se trata del campo de la represión-reprimido, tampoco de rechazo ni armonía sino de posición del sujeto frente a lo real, hacer de lo real un "Uno-Uno" es una posición.

-Perturbar es distinto a analizar la defensa como resistencia yoica.

-No es una técnica interpretativa, como toda fórmula de interven-

ción del analista, procura una "afinación de la orientación de la cura", en este caso apunta a lo "ininterpretable del síntoma"

-Poder subrayar ejemplos de perturbación en sujetos que concluyen el análisis, y a su vez que se enfatice su pertinencia para las nuevas presentaciones de síntomas de nuestra época nos ilumina sobre el peso operativo de la antinomia Simbólico//Real enfatizada en la última enseñanza

-Si bien, el Lacan de la última enseñanza no ve con malos ojos apuntar a lo real de la pulsión más allá del semblante, Miller nos advierte en su seminario experiencia de lo Real(3), que habría "una mala manera" de ejercerlo que sería separado de todo "valor de verdad" Interrogare estas coordenadas a través de un caso de "encierro en el mundo virtual", un sujeto obsesivo, que podríamos llamar "moderno", porque no arma como defensa un **ritual o ceremonial**: articulaciones del Uno falico a alguna forma de ley simbólica, sino una **compacta continuidad** de un **Uno iterativo que no hace ninguna ley repetitiva**, con lo **imaginario-virtual**"

3- ENCIERRO GAMER:

-Se trata de un paciente de 25 años, con una severa retracción. Pasa sus días encerrado en su PC librando batallas y proezas mundiales a través de juegos virtuales en los que se sumerge.

Realiza infinidad de intentos de carreras universitarias que pronto abandona por desinterés, solo lo atrae seguir jugando.

La demanda se precipita por cierta preocupación por sus cuidados corporales: signos de sobrepeso y cefaleas

Desde la primer entrevista se presenta con un significante de las nominaciones "actuales": "**soy un gamer**", lo cual le aporta una sólida identificación que no abre a ningún tipo de interrogación.

Designa así la pasión que tiene desde la infancia: encerrarse con dichos juegos, percibe eso como "su adicción" y enuncia un total rechazo a ponerlo en cuestión.

-Se interviene descartando enérgicamente el cuestionamiento de su "pasión gamer", pero indicando que deberá aceptar dialogar conmigo acerca de sus juegos, y no descartar jugarlos en mi presencia. También se desalienta, hasta que avance el tratamiento, que siga probando carreras universitarias.

-Fueron las condiciones iniciales de alojamiento del sujeto, y el inicio de su perturbación.

4- "FORZAMIENTO" DEL SUJETO:

Podemos reconocer tres movimientos de apertura del sujeto I-

Un pasaje de la reiteración monótona por más de dos años en las que el "gamer" relataba estrategias y avatares del juego virtual a la **extracción de un rasgo repetitivo**: "héroe o villano".

El tironeo de esa "hilacha de sentido" permite progresivamente la construcción de un sentido fantasmático: La oscilación entre ser un salvador maravilloso o un ser execrable.

Dicha oscilación le resonó a su encierro en los lazos sociales y en su historia familiar.

Con la marca de un padre distante que se alejó cuando era niño sin explicación y se consagró a su realización profesional.

El sujeto quedó captado por un **singular bricolaje**:

-ser un pequeño héroe o un villano respecto al traumático e insensato imperativo de rescate/hacerse cargo de una abuela enferma y una madre con extremo sacrificio laboral y “dejadez” corporal.

-Este mandato gozoso que trastornó y tramó su vida entre estas mujeres, siempre tuvo la misma respuesta sintomática con una raíz adictiva / gamer”: encerrarse y autoexcluirse con su monitor haciendo de la marca contingente un Uno que itera como “el goce de un juego más”.

II-

El núcleo goce-sentido de esa conjunción infiltra también la relación con la mujer: Tuvo algunos vínculos con la misma constante: salvataje heroico de mujeres con cierto rasgo de degradación corporal y erótica, y luego quedar viéndose como tercero excluido, lo cual alimentaba la posición de aislamiento en su fortaleza virtual.

En esta vuelta el análisis extrae la partícula “**verme solo**”, lo cual localiza el goce escópico que habita en el hueso de su aislamiento III-

En alguna ocasión consintió al ejercicio de equivocidad sobre el significativo “gamer”, la homofonía de la partícula “gay” le resonó a dudas sobre la posición sexual, que remiten fundamentalmente al **padre** por la opacidad que siempre le generó su alejamiento.

5- CONCLUSION: LA ACCION DE UN DESEO PERTURBADOR:

Entonces, habíamos partido de una vida regida por una férrea continuidad defensiva entre:

-El Uno que no cesa de pulsar y acosar

-El S1 identificadorio “gamer”

-Y un mundo de jugadores virtuales/imaginarios con los que no se juega ninguna alteridad ni riesgo, y del cual fácilmente se excluye a través de una tecla.

El forzamiento de hacer hablar con Otro al “uno gamer” fue haciendo perder la consistencia inicial de este montaje real-imaginario, y en los márgenes del juego emergen efectos de verdad que inducen una mutación: de la identificación “soy gamer”...y nada para decir... al “sujeto gamer” afectado por significantes del inconsciente: el goce-sentido héroe/villano- el “tapón escópico” “me veo”, la marca materna del “cuerpo dejado” y la pregunta por el padre “gay-aislado”

-Este **empalme del “efecto sujeto”** que podríamos situar como efecto interpretativo, no fue decisivo por sí solo para incidir sobre “un real gamer” que seguía iterando bajo el modo “uno más...”

Fue más bien el soporte corporal de dicha labor interpretativa, el **deseo del analista** operando una sistemática molestia en cada encuentro, con la intrusión de un partenaire preocupado por su “cyber mundo”, que “en presencia” se satisfizo con el devenir del juego “codo a codo” con él.

Allí late **el corazón de la intervención**, incluso festejándole cada vez que jugando prescindía de acciones de rescate. Estas palpitaciones fueron movilizándolo hacia otro paso de desmontaje quizás no interpretativo:

El empuje “Uno gamer” fue desarticulándose del sentido “lúdico-solitario-rescatador” y fue incitando a un “saber hacer”, (desembrollado del ideal paterno-universitario), a través de un interés laboral por la especialización en la técnica 3D.

Actualmente, 5 años después de iniciado el análisis, recorre distintas partes del mundo participando de proyectos de diseños de juegos virtuales 3D para una empresa americana.

Ahora se nombra con el significativo “game diseñador” y una afortunada tyche lo encontró con una mujer... también game diseñadora. ¿Será la realización de otra hazaña?...tal vez...pero ya no en soledad

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1- Lacan J, seminario 24,insu’é inédito clase 11-1-77

2- Lacan J, el seminario libro 7 la ética del psicoanálisis clase 2, edit Paidós, 1988 Bs As

3- Miller J, seminario experiencia de lo real clases 8, edit Paidós, 2003, Bs As

BIBLIOGRAFIA GENERAL

Lacan, J.: Seminario 24, inédito clase 11-1-77

Lacan, J.: El seminario 7, la ética del psicoanálisis, clase 2, edit. Paidós, 1988, Bs As

Lacan, J.: El seminario 7, la ética del psicoanálisis, clase 5, edit. Paidós, 1988, Bs As

Miller, J.: Seminario experiencia de lo real clases 2,3 y 8, edit Paidós, 2003, Bs As Miller Miller J, seminario el lugar y el lazo clase 15, edit Paidós, 2013, Bs As

Miller, J.: Seminario el partenaire síntoma, clases 4 y 10, edit Paidós, 2008, Bs As

Miller, J.: clases del 23 y 30 de Marzo 2011, seminario el ser y el Uno, inédito

Tarrab, M.: Nuevas angustias nuevos síntomas, edit gramma, 2005, Bs As