

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

De adicciones virtuales al lazo.

Racki, Gabriel.

Cita:

Racki, Gabriel (2011). *De adicciones virtuales al lazo. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/852>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/XF2>

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>.

DE ADICCIONES VIRTUALES AL LAZO

Racki, Gabriel

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

A partir de 3 variantes de casos en los que se efectuó un pasaje de un estado de severa retracción en el mundo virtual a modos sintomáticos de lazo social, se hacen ciertas hipótesis sobre la función de objeto que cumplió la "pc", en cada caso, y el acto del analista como perturbación de la defensa. Finalmente se encuadra esta empiria dentro de la actualidad de una clínica de las adicciones, en su particularidad en el campo escopico.

Palabras clave

Retracción Virtual Lazo Objeto

ABSTRACT

OFF VIRTUAL ADDICTIONS TO THE BOW

From 3 variants of cases in which there was effected a passage of a condition of severe retraction in the virtual world to symptomatic manners of social bow, certain hypotheses are done on the function of object that fulfilled "PC", in every case, and the act of the analyst as disturbance of the defense. Finally this empiria is fitted inside the current importance of a clinic of the addictions, in his particularity in the field escopico.

Key words

Retraction Virtual Bow Object

1- tiempo actual: HACIENDO LAZO:

-El paciente J, pasa horas, desde hace meses, planificando y dedicándose en detalle al diseño de materiales para " un juego de rol" que dice desplegara en algun encuentro con amigos en el futuro.

Cumple un mínimo de horas de trabajo, y tiene una enunciación decidida en relación a dedicarse a actividades y lazos sociales que le resultan " lúdicos ". Podríamos decir que en su enunciación "resbalan" las diversas demandas sociales al individuo de 32 años: económicas, de independencia, de matrimonio, etc, así como la demanda específica de algún grado distinto de implicación afectiva con la muerte reciente de la madre, quien encarnaba una voz de permanente reproche y demanda.

Después de unos años de tratamiento, la impresión es que esa demanda de lazos sociales "para todos", no genera en el una respuesta subjetiva de oposición, retención o duda, sino que el sujeto arma una relación al Otro, en los márgenes del para todos.

-El Paciente M, empezó a desarrollar un trabajo de " gamer", diseñador de juegos virtuales, y se encuentra transitando una relación con una mujer, a la que le atribuye cierto rasgo de degradación y marginalidad que entra en sintonía con su propio estilo.

Se esta trabajando en el análisis con el, la interpretación falico- fantasmática en cada contingencia: sexual, laboral, social: en las que se pone en juego ser un superhombre-supermacho, o es un ser descuidado, rebajado- condenado por una identificación mortífera a la madre, quien se entregó en su vida a la depresión y "devoración " por su propia madre.

-El paciente H, se recibió recientemente en una facultad relacionada a la informática, esta trabajando en su campo profesional y en la docencia.

Se fue separando en el análisis, de una tendencia a interpretar sus diversas inhibiciones como causadas por el Edipo (interpretación a la que se identificó tras años de otras terapias): encerrado por su modo de significar la mirada y demanda materna., y un padre agresivo que no le daba vías de salida.

Actualmente, transita lazos sociales laborales-profesionales, y se trabaja sobre la angustia que le genera el encuentro con el Otrosexo. Se ponen en juego fantasmas de homosexualidad, y se elabora sobre formulaciones superyoicas en términos de mirada y voz, como permanente interferencia en el lazo con las mujeres.

La tensión permanente es la de cuestionar distancia con la mujer que el interpreta como un destino ya escrito, negando así su implicación sobre encuentros ya ocurridos, o por advenir.

2- tiempo previo: ENCIERROS VIRTUALES:

A-Estos tres relatos tienen como denominador común, que vienen de estados de una profunda retracción social. Les comento algunos detalles del tiempo previo:

El paciente J, estaba encerrado en un juego de red virtual, día y noche, llegando a abandonar estudio, trabajo, relaciones, con desregulaciones en el sueño y la alimentación.

Subjetivaba ese empuje como “desinterés, y sinsentido en lo que la mayoría de la gente está comprometida”.

En cierto momento esa tendencia al despojo incluyó a dicho juego de red mismo y terminó en una internación.

El paciente M, se encerraba sobre juegos informáticos, especialmente elegidos por incluir personajes heroicos de los clásicos cómics.

Este encierro encarnaba para él la repetición de un síntoma de aislamiento, embrollado a un empuje superyoico materno feroz de crítica severa a su imagen y excesos en relación a la comida. La impotencia de poder socializarse de un modo placentero, y un refugio respecto a experiencias de encuentro con mujeres, donde privaba el fantasma de ser el héroe que “rescata a la puta”, que lo dejaban siempre en una exclusión respecto a un tercero, que alimentaba más su encierro.

El paciente H, se encerraba en su habitación, con infinitas navegaciones por Internet, que alimentaban sus fantasías onanistas.

Interpretaba que su encierro era inexorable por las determinaciones de su Otro familiar, y que era una “elección de libertad” para no someterse a demandas sociales, académicas y laborales que harían de él un “esclavo moderno”.

B-Entonces, tenemos el tiempo actual de cada paciente, transitando cierta modalidad de lazo social, a partir del síntoma de cada uno.

Y un tiempo previo, en el que se generó la demanda, en el que los tres (cerca de los 30 años) convergen sobre estados de severa retracción y encierro, con un soporte libidinal común: objetos informáticos-virtuales, se trata de sujetos que se encontraban encerrados en sus PC, librando grandes batallas universales o navegando “libremente” en sus pantallas, sin ninguna exposición a “riesgos” o incertidumbres en sus vidas.

Fenomenológicamente usaban estos gadgets de la época para entrar en un severo aislamiento social, que los resguardaba de todo acto, en el que el lazo con el Otro está implicado de alguna manera.

Como dice E Laurent (1), se trata de sujetos modernos porque se encerraban, pero no construyen fobias, sino dispositivos de defensa contra el mundo y contra los cuerpos que los agreden, los amenazan o angustian.

En los 3 casos, la dirección del tratamiento fue llevando a cierta perturbación de los usos de este objeto, a través de un inflexible ejercicio de una posición vaciada de la demanda del Otro, (que incluyó en alguna oportunidad, jugar con ellos), lo cual fue produciendo cierto intervalo en la relación con sus PC, una introducción de puntos suspensivos en la temporalidad repetitiva iner-

cial, donde se fue filtrando para cada uno alguna dimensión del a como causa.

3- VARIANTES EN EL USO DEL OBJETO:

-Entonces, se trata de 3 variantes de uso de estos objetos que podemos llamar “virtuales”. Y, la experiencia de su perturbación a través del diálogo analítico.

El siguiente paso que propongo es el de elucidar la función que tenían estos objetos para estos sujetos, reconstruyéndola a partir del tiempo a posteriori, tiempo en el cual la conexión con estos objetos quedó en cierta forma sintomatizada.

El paciente J, trabaja actualmente sobre la construcción de un juego de roles, que pondrá en juego en el encuentro con amigos, virtualmente...en algún momento en el tiempo. Podríamos decir, que hay cierta función de la “virtualidad” del lazo al Otro que está continuada en su proyecto actual de juego. En este sujeto la función de la virtualidad parece ser su manera de engancharse al Otro, y construir cierto universo de relaciones, que lo resguarda de la confrontación con un vacío mortal, con un agujero en el sentimiento falico de la vida. Recordemos que en el momento en una contingencia familiar por la que su mundo gamer se interrumpió, entró en un vacío abismal que culminó en una internación.

-Entonces, en este caso de psicosis ordinaria, el objeto gamer-virtual, con o sin el ordenador frente a sí, cumple la función de extracción de un empuje corporal mortífero-desvitalizante, y le permite generar y mantener lazos sociales en cierta dimensión de imaginización, que lo sustrae de ciertos actos, en los que sabe, (aquí su punto de certeza), que lo confrontan a un agujero, a una falta de referencia simbólica para asumirlo bajo la norma del “para todos”.

Para este sujeto, su adicción al objeto gamer-virtual, es claramente su materia, es la “energía de su enunciación”, como la define E Laurent (2), el corte con eso lo desvitaliza, Y se las arregla muy bien para pasar del encierro a la socialización manteniendo su invento singular: el encuentro con el Otro es un juego imaginario para él, actualmente un “juego de roles” en el que él diseña y tiene las cartas.

-En el paciente M, su “pasión gamer”, su adicción a ese objeto virtual, se fue tornando en causa de búsqueda de trabajo, fue haciendo de eso un lazo laboral que lo fue aliviando de mandatos superyoicos de seguir una carrera universitaria.

-En otro registro, podemos pensar que el objeto gamer-comics, (esa era la particularidad con los juegos) entraba en sintonía con un fantasma que lo encerraba en una oscilación permanente: o el superhéroe -salvador, o el “villano” derrotado, degradado, entregado a una degradación y abandono corporal que lo acercaba al rasgo identificador materno.

El objeto de adicción virtual, funcionaba para él dándole consistencia a una oscilación fantasmática con la que interpretaba su posición frente al Otro: superhéroe o un ser “execrable”.

Aquí, entonces, la relación con el objeto gamer alimentaba un encierro fantasmático.

Actualmente transita en el análisis vueltas sobre ese fantasma, que sin el tapón de dicho objeto, permite una chance para que el deseo del Otro, ahora puesto en juego en la relación con una mujer y con el trabajo, haga vibrar en el un motor para desembrollarse de ese sentido gozado.

-Finalmente, en el paciente H, podríamos pensar que su adicción al objeto Internet, funcionaba como un condensador de lo real de su goce onanista que alcanzaba su satisfacción en cortocircuito con el Otro.

Las interpretaciones edípicas de anteriores tratamientos le abrochaban justo para tejer un encierro que potenciaba la puesta en juego de ese goce con su propio cuerpo.

Del objeto Internet, a partir del análisis fue extrayendo cierto estímulo para profundizar una tesis postergada que le permitió recibirse en la facultad, y enredarse ahora en lazos con la comunidad universitaria.

El desplazamiento de la causa: del Edipo al “me veo” superyoico, va haciendo virar su enunciación hacia el análisis de fantasmas que interfieren su lazo al Otro sexo., que ponen a la mujer a distancia. Parece actualmente empezar a construir un síntoma fóbico con la mujer, con signos inequívocos de angustia, nuestro afecto brújula.

4- CONCLUSIONES:

-Tratamos entonces sobre 3 casos de nuestra vida contemporánea, una clínica que podemos llamar de adicción, mas allá de los objetos tradicionales, que tiene la lógica de colmar al sujeto.

Sujetos en “falta de goce” como dice Lacan en Radiofonía, en 1970(3-), estimulados no al saber no sabido sino a la satisfacción insaciable.

El ser de estos sujetos parece “consumido” en esta variedad de adicción en un objeto del campo escópico.

-En estos casos de encierro en las pantallas, aunque interactúen con otros en los juegos, esta evitada la alteridad del Otro, la implicación con el deseo del Otro.

Se ve todo lo que necesitan ver, y son vistos en todo lo que hay que mostrar, sin falta.

No hay una opacidad que cause interrogación.

Podríamos decir que esta debilitada la articulación de la pulsión escópica con el gran Otro, en fortalecimiento del goce uno, autoerótico, los partenaire de pantalla se reducen a pequeños otros imaginarios, que ante cualquier señal de malestar son reducidos pulsando una tecla..

-Como lo muestra el avance de estos relatos, el efecto analítico producido fue de un pasaje de formas autísticas de autoabastecimiento escópico a un modo social del síntoma.

El desafío para el acto del analista, aun en las variantes de estructura diagnóstica de estas retracciones de la actualidad, consistió en mostrarse vivamente”, con su presencia, ejerciendo la función de hacer titilar incesantemente la lucecita de un deseo que apunta a la división subjetiva de cada uno.

CITAS

1- El goce sin rostro , de E Laurent edit tres haches

2- El goce sin rostro , de E Laurent edit tres haches

3- Radiofonía y televisión , de J Lacan edit :

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Seminario 17 J Lacan, edit Paidós

Seminario 20 J Lacan, edit Paidós

Funcion y campo de la palabra, J Lacan, Escritos 1 , edit

El reverso de la vida contemporánea, E Laurent y otros , edit : nueva escuela Lacaniana, NEL Lima

El Lugar y el lazo, J Millar, inedito

Introducción a la clínica con toxicomanías y alcoholismo 1,2 y3 , edit grama