

# ADICCIONES VIRTUALES: EFECTOS DE CONEX-FICC-IÓN Y RETRACCIÓN

## VIRTUAL ADDICTIONS: CONNECT-FICT-ION EFFECTS AND RETRACTION

*Berger, Andrea<sup>1</sup>; Karpel, Patricia<sup>2</sup>; Lejbowicz, Jacqueline<sup>3</sup>; Racki, Gabriel<sup>4</sup>*

---

### RESUMEN

En esta etapa de nuestra investigación, nos proponemos interrogar el modo adictivo en que algunos hombres y mujeres se relacionan con los gadgets. A menudo usados como muletas en que sostenerse para armar un posible lazo con otro, existe el riesgo de que la muleta se independice y comience a andar sola, con lo cual el uso del Gadget implica un cortocircuito absoluto con el Otro, convirtiéndose en un goce autista, que conduce a una retracción que denominaremos “virtual”. Por otro lado, encontramos que en otras subjetividades, su utilización puede convertirse en un modo de armar un lazo posible al Otro. De modo que estamos poniendo el acento, no tanto en la toxicidad del objeto, sino en la función que cumple para cada sujeto, cortocircuitando la relación al Otro; o bien, en ocasiones, propiciando una regulación posible.

### Palabras clave:

Lazos - Época - Adicciones a gadgets - “Retracción virtual”

### ABSTRACT

At this stage of our research we intend to interrogate addictive mode with which some men and women of this time are related gadgets. Often used as “crutches” in which support for one possible bond with another, there is a risk that crutch start walking “single”, and Gadget use implies one absolute short circuit with the other, becoming an autistic enjoyment, leads to a libidinal retraction that we will call “virtual”. On the other hand, we find that several people, their use can become a way to annotate the enjoyment, and establish loop. So we are putting the accent, not so much the toxicity of the object, but the function performed for each subject, short-circuiting the relationship to the other, or sometimes, providing a possible regulation.

### Key words:

Ties - Time - Addiction to gadgets - “Virtual retraction”

---

<sup>1</sup>Psicóloga. Profesora adjunta de Psicopatología, Cátedra Naparstek, Facultad de Psicología, UBA. E-mail: andreaberger@fibertel.com.ar

<sup>2</sup>Psicóloga. Docente de Psicopatología, Cátedra Naparstek, Facultad de Psicología, UBA.

<sup>3</sup>Idem 2.

<sup>4</sup>Idem 2 y 3.

## 1- La época y el gadget virtual:

En "El Malestar en la Cultura", S. Freud<sup>1</sup> plantea que hay un malestar irreductible e inherente a la cultura. Y que hay diferentes formas de intentar paliarlo, distintas estrategias que no dejan a su vez, de entrañar peligros propios. En esa lista donde encontramos por ejemplo: el amor, la religión, el delirio; Freud incluye también los narcóticos y el alcohol como lenitivos, quitapenas, como recursos que se utilizan para paliar el dolor de existir, entrañando a su vez nuevos riesgos y dolores.

¿Cómo trata el malestar en la cultura la civilización actual? Con el desarrollo técnico aunado a políticas de mercado, se han creado nuevos objetos tecnológicos virtuales que producen una enorme modificación en los lazos sociales, generando nuevas formas de encuentro y nuevas formas de desencuentro.

F. Naparstek, retomando aportes de J. A. Miller y Eric Laurent<sup>2</sup> plantea que el uso de tóxicos puede cumplir distintas funciones en cada sujeto. A menudo, usados como "muletas" en las que apoyarse para entablar un lazo posible con otro, existe el riesgo de que la muleta comience a "andar sola", y el uso del tóxico devenga en un cortocircuito absoluto con el Otro, convirtiéndose en un goce autista, con el peligro de muerte que incluso entraña.

Siguiendo estas mismas hipótesis, nos encontramos con que en las psicosis, el uso de un objeto "tóxico" puede devenir en un modo de acotar goce, y establecer lazo.

De modo que se está poniendo el acento, no tanto en la toxicidad del objeto, sino en la función que cumple para cada sujeto, cortocircuitando la relación al Otro, o en ocasiones, propiciando una regulación posible.

En la misma línea que lo planteado por estos autores respecto de la toxicomanía, trabajaremos en este escrito la hipótesis de que los Gadgets \* y la realidad virtual que éstos ofrecen pueden ser utilizados como modo de lazo, o bien propiciar el fuera de lazo, y la evitación de un encuentro posible con la angustia que necesariamente conlleva el encuentro con el deseo del otro.

En un reportaje de la revista digital "Ensemble", el ensayista e investigador Fernando Peirone (UNSAM) afirma<sup>3</sup>:

\*Un **gadget** o **dispositivo electrónico** es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. Los *gadgets* suelen tener un diseño más ingenioso que el de la tecnología corriente.<sup>1</sup>

"Ante cada innovación tecnológica hubo gente entusiasmada por el desarrollo y gente que auguraba el comienzo de una larga decadencia. Estas dos posturas han tenido, incluso, expresiones filosóficas de gran prestigio. Una de esas líneas es la que considera al hombre como el creador de su historia y en constante progreso; y que, a grosso modo, podríamos ligar al derrotero del *logos* en occidente y con matices a los filósofos del iluminismo. La otra

es la que ve a la técnica como formas de dominación de la naturaleza y del hombre, y al devenir humano como un irrefrenable alejamiento del Ser producido por la corrosión permanente del pensamiento reflexivo en pos del pensamiento calculador, que es el pensamiento de la técnica. En esta línea estarían, por ejemplo, Adorno y Heidegger, entre otros. Es decir, así como hubo quienes pensaron que la escritura nos iba a embrutecer y hacer perder la memoria porque ya no habría necesidad de recordar nada; hubo otros que la adoptaron y la promovieron como medio de divulgación, ampliación y democratización del conocimiento. Del mismo modo hoy nos encontramos con Nicholas Carr, diciendo que "Google nos está volviendo estúpidos"; y con Clay Shirky, que desde la vereda de enfrente ve a internet como la posibilidad de una inteligencia aumentada y una plataforma colaborativa a escala global con un potencial emancipador sin precedente. Nos topamos con este binarismo todo el tiempo, pero es menester recordar que la técnica, a pesar de los reduccionismos, es portadora de proyectos, estrategias, intereses económicos y políticos que de ningún modo son unívocos, como todo lo que hace el hombre en sociedad".

El uso del facebook y de las redes virtuales en adolescentes (y no solo), configuran una "plaza pública", un lugar que propicia el encuentro con otros, siempre que haya "pelotita verde" indicando una conexión posible. Antes la única opción era encontrarse de casualidad o concertar una cita; ahora, la presencia de la "pelotita verde" que muestra al otro conectado, pone en juego la cuestión de "pasaba por el chat y le hablé", o "estaba conectado pero no me habló".

Cambia el tipo de lazos y se configuran otros códigos. Por ejemplo, una chica dice que es como si hubiera "yoes" distintos: el virtual, y el de la realidad; y relata como se dan situaciones en que un chico puede proponerle cosas por chat, e ignorarla luego en persona.

También el modo de establecer conversaciones en simultáneo con varias personas. Se arma un verdadero zapping, con uno o con otro, en continuado, sin espera, inmediato. Pero esta inmediatez lleva la contra-cara de la espera, del ensayo virtual de eludir el encuentro en lo real. O demorarlo. Si antes lo religioso, o los grandes ideales propiciaban el armado de un sentido a la vida, parecería que algo de esto se ha modificado. La pregnancia de imágenes que las pantallas ofrecen parecen poner el acento no tanto en lo que se piensa, sino en lo que se da a ver, convocando a una mirada permanente -"el Facebook" que nos mira"-, para tranquilizarse respecto de angustias existenciales, a las que tal vez la época da pocas alternativas de vehiculización y tramitación simbólica.

Pero si la mirada esta hiper-presente, si se llama a esa mirada para existir, puede tornarse muy invasiva, más aún con la promoción en la época actual del hiperconsumo de objetos, sustancias e imágenes, allí donde los ideales decaen.

Es muy singular lo que la época propone en relación a pantallas en las que hay que poner la imagen que más se adecue a lo que la época promociona, con lógicas de rechazo de si mismos y de los otros, que se tornan suma-

<sup>1</sup>Freud S., "El malestar en la cultura", Madrid, Biblioteca Nueva.

<sup>2</sup>Naparstek, F. A., "Introducción a la clínica con toxicomanía y alcoholismo." Buenos Aires, Grama.

<sup>3</sup>Peirone, F. Reportaje de Adriana Canseco, en "Ensemble", Nro. 10, revista electrónica de la Casa Argentina en París. (<http://ensemble.educ.ar/?cat=13>).

mente angustiantes. El intento de jugar a que “eso” que se muestra en la pantalla es lo que se es, oscila entre la fascinación con la imagen de la otra, o con la propia, y el rechazo. Es importante ubicar los riesgos de creerse que la pantalla es Todo, esto le da una consistencia abrumadora y este mundo en dos dimensiones, en ese caso, se puede tornar aplastante, entrañando el riesgo de quedar capturados en la imagen.

El cómputo de seguidores en fb y twitter permiten jugar un sueño -engañoso por cierto- de fama y popularidad. O por lo contrario de “poco éxito”.

La aldea global puede sumir en la soledad globalizada, porque en esta uniformidad del consumo de imágenes se corre el riesgo de rechazar lo más propio, inimitable, que puede causar el deseo. El detalle, lo nimio, incluso el defecto que puede hacer adorable a quien lo porta, la forma de mirar, el pequeño huequito -hoyuelito al sonreír. Esto es desalojado en la aldea global, si se propugna un modelo de belleza para todos igual.

Su consumo de imágenes puede hacer pasar al “usuario” de consumidor a consumido, abonando la creencia en una imagen fabricada en serie, por ejemplo., cuando tratan de parecerse a ultranza a los modelos, incurriendo en el pecado de avasallar y desalojar lo propio

## 2- Puntuaciones Clínicas:

Realizaremos una puntuación clínica siguiendo una distribución de las “adicciones virtuales” en dos grandes ejes:

**A-** El que llamaremos “**Conex-ficc-iones**”, a partir del juego “Segunda vida”, una fenomenología en la que podemos resaltar un uso del objeto virtual como causa de una paradójica conexión/ficción con el Otro

**B-** El que llamaremos “**Retracciones virtuales**”, en la que se puede resaltar un uso del “objeto virtual” que alimenta diversos modos “de encierro subjetivo”.

Se interrogarán a través de esta distribución empírica:

- Distintas modalidades de la función del objeto, en estas variantes de síntoma adictivo.
- La puesta en juego de diversas variantes del acto del analista.

### A- CONEX-FICC-IONES:

Comenzaremos entonces, puntualizando una fenomenología en la que la adicción virtual opera como una forma **paradójica de conexión**.

Partiremos de una descripción del juego “Second life” que su creador Phillip Rosedale -conocido como “Linden” en su propio juego- realiza sobre el mismo<sup>4</sup>:

El primer paso para vivir en SL es crear un avatar, es decir, un doble digital. Los residentes (así se llama a los usuarios del juego) tardan una media de cuatro horas en elegir el nombre y el aspecto físico de su nuevo álgter ego. Les preocupa la primera impresión, casi tanto o más que en el mundo real, ya que su personalidad no está definida. Nadie les conoce; no tienen trabajo, ni estudios, ni amigos, ni raíces familiares. Su única tarjeta de visita es su

aspecto, y de él dependen las posibilidades de entablar nuevas relaciones.

En este mundo virtual, que ya tiene el tamaño de la ciudad de Boston, se puede encontrar literalmente cualquier cosa que uno se pueda imaginar: casas, coches, casinos, playas, ríos, Nueva Orleans, música en directo, Amsterdam, parques de atracciones, ciudades medievales, prostitución, sectas, matrimonios, museos, helados, embarazos, fiestas, el Partenón. El avatar de un usuario, por ejemplo, tiene una tienda donde vende atracciones para los jardines de los residentes: montañas rusas, coches de choque, pistas de hielo...” Si uno quiere hacer un negocio, necesita alquilar o comprar un terreno o una casa. La moneda del país es el dólar Linden, que equivale a unos 300 dólares del mundo real. Además de un hogar, los habitantes de SL compran todo tipo de productos con los que satisfacer a su otro yo: alimentos, bebidas, ropa, muebles joyas... Los residentes de SL se gastaron, sólo en el mes de enero, cinco millones de dólares en 42 millones de transacciones. Los objetos son virtuales, pero el dinero es muy real.

Dice Rosedale: “La mayoría de la gente te pregunta dos cosas: cómo hacer dinero y dónde está el sexo”.

Porque también hay sexo en Second Life. Hay pornografía, hay nudismo y hay prostitución. Mujeres avatares ofrecen relaciones sexuales virtuales de media hora de duración por unos dos euros. Y también hay quien busca relaciones serias, es decir, se casa dentro del propio juego, embaraza a su avatar y tiene hijos.

Una paciente consulta por que su vida es “fea-horrible”. La muerte del padre hace algunos años solo sella una ausencia que ella registra desde siempre. Expuesta a la locura de su madre, se las fue ingeniando para poder terminar sus estudios e, incluso, trabajar. Pero la herencia del padre promueve, hace unos meses, que deje su trabajo: “Un trabajo horrible”. A partir de lo cual empieza a entrar al juego “Segunda vida”.

Del discurso de la paciente se recorta lo “feo” como el nombre que la representa.

La versión materna, implacable da consistencia a esta versión. La operación analítica esperable de intentar ejercer la función significativa, para desplazar, equivocar sentidos, que descongelen esa posición que la deja horrible ante el Otro, se encuentra detenida. La paciente viene al análisis, demanda ser ayudada, pero manifiesta una relación precaria al inconsciente. No hay transferencia a un saber reprimido. Hay una desesperante lucidez respecto de un empuje pulsional, compulsivo, silencioso, de ojos bien abiertos a consumir imágenes que ella inventa en sus personajes. Cautivada por el juego, se queda sin dormir de noche, no puede despertarse de día, armando un ciclo que la deja cada vez más encerrada y sola.

El juego en red placentero y sufrido al mismo tiempo se transforma en el síntoma que articula ser lo feo para el Otro así como una condición de goce escópico.

### Conex-ficc-ión y las pantallas-defensa.

Según las definiciones del diccionario, las pantallas son: -Superficies donde se proyectan imágenes, parte de un

<sup>4</sup>Rosedale, P. “*Mi otra vida virtual*”, reportaje realizado por Patricia Fernández de Liz, en Diario El País, 6 de agosto de 2006, España.

televisor o monitor donde se visualizan imágenes.

-Laminas que se colocan delante de una luz para debilitarla.

-Mamparas que se ponen delante de un foco de calor, ruido, o radiación como protección.

-Personas o cosas que, puestas delante de otra, le hacen sombra o no la dejan pasar.

De estas definiciones podemos subrayar dos rasgos:

1. la relación pantalla - imagen.

2. la función de protección.

J. Lacan nos transmitió en los años 50, a partir de sus trabajos sobre el estadio del espejo<sup>5</sup>, que la eficacia formadora de la imagen en la constitución del yo está sostenida por la relación erótica que se produce con la imagen del otro especular. La imagen produce una captura erótica. Pone en juego el componente libidinal. La imagen cautiva, capta, atrae, atrapa por su componente libidinal.

Pero también es un modo de desconocer, en el caso del estadio del espejo, la cara de fragmentación corporal de todo hablante ser. Esta cara de fragmentación corporal señala la inscripción de la castración en las líneas de fragilización que recortan el cuerpo y rompen con la ilusión del mismo como unificado. Es decir; que simultáneamente a su eficacia cautivante por su carácter libidinal, la imagen tiene una función de protección, de defensa.

En esos años J. Lacan también nos transmitió, que lo simbólico, a diferencia de lo imaginario, está signado por la materialidad significativa que tiene la particularidad de requerir de la combinatoria de sus elementos para que estos tomen un valor. Que ningún significante vale por sí mismo, sino en su relación con otros. Dando lugar así, a lo que podemos llamar la equivocidad del lenguaje.

Esa equivocidad del lenguaje abre, habilita de una manera más permeable la transposición del material inconsciente reprimido.

El descubrimiento de Freud está íntimamente relacionado con esta equivocidad del lenguaje. Entendiendo en el síntoma particularmente histérico, ese saber inconsciente reprimido que elabora, envuelve y denuncia ese resto inasible que llamamos castración.

Sin embargo Freud, también desde el comienzo de su investigación, encuentra que hay fenómenos sintomáticos (como por ejemplo, en la obsesión) que no responden a la secuencia represión-retorno de lo reprimido y su consecuente producción de sentidos "equivocos" inconscientes. Y lo llevan a formular el concepto de defensa como una operación más amplia que la represión. El aparato puede defenderse con distintas modalidades, incluyendo como una de sus formas posibles a la represión.

Entonces volvamos a la clínica: Cuando la consistencia imaginaria es lo que fundamenta la defensa (como nos enseña el estadio del espejo o como encontramos en ciertas conex-ficciones actuales) se nos ilumina un problema, ya que la posición subjetiva denota una impermeabilidad, una dureza, una coraza, que dificulta lo que hace viva la asociación libre, y que es justamente la pue-

<sup>5</sup>Lacan, J., "El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia analítica", en *Escritos I*, C. de Buenos Aires, Siglo Veintiuno.

ta en juego en el espacio transferencial de la equivocidad del lenguaje como vía facilitadora y permeable a traspasar el material inconsciente reprimido, material que late al ritmo de su relación con la castración.

#### Conex-(fic)-ción y el objeto a

En la época inaugural del psicoanálisis, funcionaban como ordenadores en el lazo social ciertos ideales que se correspondían con una moral civilizada que promovía la prohibición de goce.

La identificación a estos ideales tenía como contra-cara, vía la represión, el maravilloso descubrimiento del sentido de los síntomas.

El mismo movimiento del psicoanálisis en su afán liberador tuvo que ver con la caída, el desvanecimiento de estos ideales.

En nuestra modernidad se ha producido un desplazamiento en el eje orientador del lazo social.

En ese lugar hoy encontramos en el horizonte el destino que el objeto a promueve en términos de un imperativo de goce.

El objeto a es el invento por excelencia de Lacan. Queda constituido como tal en el trabajo que va realizando durante el seminario de La Angustia. Se constituye como resto inasible de lo simbólico. El objeto a es una operación que negativiza la completud de lo simbólico. Esa incompletud introduce la dimensión de lo real. Lo real bajo la forma del objeto a es lo que se cede, se pierde, tanto en el campo del Otro como en el campo del sujeto. El objeto a es resto producido por el contorneo del trayecto de la pulsión, es la presencia de un hueco, un vacío.

Esa pérdida concierne al sujeto en su relación con el Otro en tanto causa de deseo: También localiza y condensa un goce posible, recuperado respecto del perdido por estructura.

En el seminario 11, Lacan elabora lo particular que se suscita en el campo escópico, proponiendo la distinción entre la mirada y la visión. La mirada no coincide con el ver. El objeto a mirada funciona en la dialéctica del deseo organizando lo que vemos como campo espacial en tanto velado, elidido.

Cuando vemos un cuadro, la mirada es lo que nos hace dirigirnos hacia él, llamando a nuestra visión. Pero hace falta que este como perdido para no encegernos. Entre el punto de mirada (elidido, ya que sino nos ciega) y el cuadro que vemos, media la función de la pantalla.

La pantalla, tiene una función esencial, hace que se mantenga un juego de luz y opacidades que causa a transformar la interpelación de la mirada en deseo.

Ahora bien, ¿qué consecuencias podemos extraer cuando vemos que el objeto a se hiper-moderniza y se encarna en las pantallas cibernéticas de nuestros días? ¿Qué particularidad tiene esta presentación del objeto y que consecuencias produce?

Se potencia la identificación imaginaria promoviendo una multiplicación de imágenes a ver que dejan como saldo un sujeto desorientado y disperso.

Pero sobretodo subrayamos que estas conexiones empujan a la construcción de ficciones, que favorecidas por el

recurso cibernético responden a una lógica imperativa del “todo”, un “todo a ser visto, todo dado a ver”, como si el objeto elidido y velado pudiese ser atrapado. La pulsión captura al sujeto en una fascinación sin descanso, en un consumo adictivo que termina pulverizando la dimensión del deseo.

Estas conexiones nos muestran un exacerbamiento de lo imaginario que se infla de locura, y que se constituye en el tratamiento de lo real, dejando un saldo maniaco, con una modalidad infrenable que arrasa con los anclajes simbólicos del sujeto

Este desfallecimiento de lo simbólico problematiza el recurso que el equivoco promueve en el encuentro con la castración, ineludible en el análisis para no quedar tras el manto del desconocimiento imaginario y que entonces sometido a una intrusión real desnuda una adicción que solo puja por satisfacerse sin descanso.

En el caso de la paciente la apuesta está encendida, y será a través de la conexión a la pantalla, y al juego en red donde se encontrarán las oportunidades para que la invención de los personajes (de su vida) se anuden al carozo ineludible de la castración.

## B- RETRACCIONES VIRTUALES:

Puntuaremos ahora una serie de tres viñetas en las que la adicción virtual funciona como un modo de “**retracción subjetiva**” y como forma autística de autoabastecimiento centrada en lo escópico, encierro virtual que deja al sujeto solo con su objeto.

En las viñetas presentadas, se trata de tres variantes de uso de estos objetos que podemos llamar “virtuales” y los modos en los que operó el acto analítico, proponiéndose como obstáculo a este goce que se cierra en sí mismo.

Estos tres recortes conciernen a pacientes cercanos a los 30 años, y tienen como denominador común que acuden a la consulta en estado de profunda retracción social.

Se trata de sujetos que cuentan casi únicamente con el soporte libidinal de objetos informáticos-virtuales, viven encerrados en sus PC, librando grandes batallas universales, o navegando infinitamente en sus pantallas, casi sin exposición al lazo y al encuentro con el otro, lazo que convocaría a asumir ciertos “riesgos” o incertidumbres en sus vidas.

El paciente al que llamaremos Marcelo vive conectado día y noche a un juego de red virtual. Progresivamente va abandonando estudio, trabajo y relaciones, se desregula su sueño y alimentación.

Subjetiva ese empuje permanente al juego en red como “desinterés”, no encuentra sentido en lo que la mayoría de la gente esta comprometida.

En cierto momento, en que a su abandono generalizado, se agrega el abandono del juego virtual, se suelta su amarre al mundo y llega dramáticamente a la instancia de una internación psiquiátrica.

Otro paciente, Esteban, se encierra en juegos informáticos que se caracterizan por incluir personajes heroicos de los clásicos comics.

Encuentra allí un refugio respecto a experiencias de encuentro con mujeres, su permanente posición de exclu-

sión respecto a un tercero y su impotencia respecto de socializarse de un modo placentero. En su juego prima el fantasma de ser el héroe que “rescata a la puta”, recorriendo un circuito que lo sigue sumiendo en el encierro y no le ofrece solución.

Por último Lorenzo se aísla en su habitación a realizar infinitas navegaciones por Internet, que alimentan sus fantasías onanistas.

Interpreta como inexorable su encierro, resultado de las determinaciones de su Otro familiar. Sus navegaciones las connota como una “elección de libertad” para no someterse a demandas sociales, académicas y laborales que harían de él un “esclavo moderno”.

En estos tres casos se ubica que el uso de los gadgets de la época resguarda a estos sujetos de todo acto en el que el lazo con el Otro esté implicado de alguna manera.

Como dice E Laurent<sup>6</sup>, se trata de sujetos modernos porque se encierran, pero no construyen fobias, sino dispositivos de defensa contra el mundo y contra los cuerpos que los agreden, los amenazan o angustian.

## Haciendo lazo a través del trabajo analítico.

### La función del gadget

En los tres casos, la dirección del tratamiento fue llevando a cierta perturbación de los usos del objeto. A través del ejercicio por parte del analista de una posición vaciada de la demanda del Otro, no se les indica que dejen de jugar, incluso en alguna oportunidad se decide jugar con ellos. Se va produciendo en el trabajo analítico cierto acotamiento que introduce un intervalo en la relación con sus PC, puntos suspensivos en la temporalidad repetitiva inercial de reverberación infinita. Se filtra de este modo para cada uno de estos sujetos, alguna hiancia, una pérdida que haga causa.

Cada uno de estos pacientes, a través del trabajo analítico, comienza el tránsito por cierta modalidad de lazo social.

Marcelo puede empezar a dedicarle algunas horas al trabajo, actividades y lazos sociales, haciendo este recorte: hacer desde un modo “lúdico”.

Después de unos años de tratamiento, la demanda de lazos sociales que antes le resultaba opresiva y que generaban en él una respuesta subjetiva de oposición, encuentra otro modo; es decir, lo que no se vehiculizaba en un síntoma sino en la retracción virtual, halla otra vía.

Produce el movimiento de pasar gran parte de su tiempo planificando y diseñando en detalle materiales para “un juego de roles” que planea desplegar con amigos en el futuro.

Se verifica cierta transformación que va desde su encierro a un lazo al trabajo, que situamos en su entusiasta dedicación a la invención de un juego de roles que realiza para compartirlo en algún momento futuro con amigos.

Que función tiene el gadget para este sujeto?

En este sujeto la virtualidad tiene la función. de constituirse en una manera de engancharse al Otro dando lugar a cierto universo de relaciones, que lo resguarda de la

<sup>6</sup>Laurent E., “*El goce sin rostro*”. E Laurent. C. de Buenos Aires. Tres haches.

confrontación con un vacío mortal, con un agujero en el sentimiento fálico de la vida. Este sujeto, frente a una contingencia familiar que provoca la interrupción de su mundo gamer, entra en un vacío abismal que culmina en una internación.

En este caso de psicosis ordinaria, el objeto game- virtual, cumple la función de extracción de un empuje corporal mortífero, y le permite generar y mantener lazos sociales en cierta dimensión de imaginización, que lo sustrae de ciertos actos, de los que **sabe** -aquí su punto de certeza-, que lo confrontan a un agujero, a una falta de referencia simbólica para asumirlos.

Para este sujeto, su adicción al objeto gamer-virtual, es claramente su materia, es la "energía de su enunciación", como la define E Laurent (4)

La supresión del mundo virtual lo arroja a un vacío mortal, lo desvitaliza. Por tanto, saber hacer con el síntoma en este caso implica arreglarse para pasar del encierro a la socialización manteniendo su invento singular: su "juego de roles", en el que el diseña y tiene las cartas.

Esteban 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 trabaja en el análisis con su interpretación fálico- fantasmática de que en cada contingencia, sexual, laboral, social, se pone en juego una polaridad aplastante entre ser un superhombre-supermacho o un ser descuidado, rebajado, condenado por una identificación mortífera a la madre depresiva.

En un principio en el juego virtual repetía el circuito en que quedaba embrollado haciéndose carne del feroz superyó materno, crítico implacable de su imagen, que lo apresaba en un falso y aplastante binarismo, entrando en sintonía con un fantasma que lo encerraba en una oscilación permanente : el salvador o el "villano" derrotado . En este punto quedaba entregado a una degradación y abandono corporal que lo acercaba al rasgo identificador materno. Que uso daba entonces al objeto? Funcionaba dándole consistencia a una oscilación con la que interpretaba su posición frente al Otro: o superhéroe, o un ser "execrable". La relación con el objeto gamer alimentaba un encierro fantasmático.

Actualmente transita en el análisis vueltas sobre ese fantasma, ya que sin el tapón de dicho objeto, se permite una chance para que se ponga en juego el deseo del Otro, en este momento la relación con una mujer y con el trabajo, hacen vibrar en él, un motor para desembrollarse de ese sentido gozado.

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, por ejemplo de seguir una carrera universitaria como única vía para no ser un derrotado.

Lorenzo se recibió recientemente en una facultad relacionada a la informática, está trabajando en su campo profesional y en la docencia.

Se fue separando, en el análisis, de una tendencia a ex-

plicar sus diversas inhibiciones como causadas por el Edipo (saldo de otras terapias).

Explicaciones que cerraban la producción inconciente y lo encerraban en significaciones que hacían consistir un modo de significar la mirada materna, sin hacer uso de la herramienta paterna.

En el devenir del trabajo analítico va construyendo lazos sociales, laborales-profesionales, y se pone en juego la angustia que le genera el encuentro con el Otro sexo.

Se avanza en el análisis agujereando las formulaciones superyoicas, que hacen de interferencia en el lazo con las mujeres.

Se equivoca desde el discurso analítico la insistencia del sujeto en su creencia en un destino ya escrito, versión a la que suscribe incansablemente, abonándola incluso con una versión edípica sustentada desde sus anteriores experiencias terapéuticas, que le permiten sustraerse de su implicación sobre encuentros ya ocurridos, o por advenir.

Cual es la función que tiene aquí el objeto?

Podríamos pensar que la adicción al objeto Internet, funcionaba como un condensador de lo real de su goce onanista que alcanzaba su satisfacción en cortocircuito con el Otro.

A partir del análisis fue extrayéndose del objeto virtual cierto estímulo para profundizar una tesis postergada que le permitió recibirse en la facultad, y enredarse en lazos de producción con la comunidad universitaria.

El desplazamiento de la causa: desde el Edipo, al "me veo" superyoico, lo implican como sujeto dividido, ubicando su adherencia al goce. que comienza a connmoverse. Su enunciación va virando hacia el análisis de fantasmas que interfieren su lazo al Otro sexo, que ponen a la mujer a distancia. Comienza a constituirse un síntoma fóbico con las mujeres, con signos inequívocos de angustia, nuestro afecto brújula.

### 3- CONCLUSIONES:

Esta etapa de nuestra investigación transita sobre una forma actual de adicciones: "las adicciones virtuales".

Distribuimos la empiria en un campo que designamos "conex-ficc-iones", y otro que designamos: "retracciones virtuales".

Ambas gravitan en torno a la modalidad escópica del objeto a como una de las formas hiper-modernas "de ascenso del objeto a al cenit social", como dice J. A. Miller<sup>7</sup>. En el lugar del ideal, en este caso es la pantalla de la PC la que asoma en el "cenit" encarnando un mandato a colmar el goce por la vía del ver y dar a ver todo.

En estos casos de nuestra vida contemporánea, recortamos una clínica que podemos llamar de adicción, que tiene la lógica de colmar al sujeto.

Sujetos en "falta de goce" como dice Lacan en Radiofonía, en 1970, estimulados, no al saber no sabido, sino a la satisfacción insaciable.

El ser de estos sujetos aparece "consumido" en esta va-

<sup>7</sup>Miller, J. A., "Punto Cenit: Política, Religión y Psicoanálisis". C. de Bs. As., Letra Viva.

riedad de adicción en un objeto del campo escópico.

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

Podríamos decir que esta debilitada la articulación de la pulsión escópica con el gran Otro, en pos del fortalecimiento del goce uno, autoerótico,.

En estos casos de encierro en las pantallas, aunque interactúen con otros en los juegos, ubicamos que esta evita la alteridad del Otro, la implicación con el deseo del Otro ya que los partenaires de pantalla se reducen a pequeños otros imaginarios, que ante cualquier señal de malestar son reducidos pulsando una tecla.

Consideramos que se trata de seguir investigando las "nuevas formas de desecho subjetivo", que este circuito de goce escópico va dejando en su funcionamiento virtual. Queda del lado de la responsabilidad del psicoanálisis estar a la altura de estas nuevas presentaciones clínicas e inventar el modo de intervenir en ellas. La orientación apunta a maniobras que impliquen sostener la función de mediación (de defensa) que tienen las pantallas en la articulación entre el goce y el deseo, al mismo tiempo que perturbar esas conex-ficc-iones y retracciones ilusorias de omnipresencia y completud.

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.

Desde la conex-ficc-ion o la retracción a la ficción del inconsciente y la ligazón al Otro.

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 ,apuntando a captar cada parpadeo de división subjetiva.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- <sup>1</sup>Freud S., "El malestar en la cultura", Madrid, Biblioteca Nueva.
- <sup>2</sup>Naparstek, F. A., "Introducción a la clínica con toxicomanía y alcoholismo." Buenos Aires, Grama.
- <sup>3</sup>Peirone, F. Reportaje de Adriana Canseco, en "Ensemble", Nro. 10, revista electrónica de la Casa Argentina en París. (<http://ensemble.educ.ar/?cat=13>).
- <sup>4</sup>Rosedale, P. "Mi otra vida virtual", reportaje realizado por Patricia Fernández de Liz, en Diario El País, 6 de agosto de 2006, España.
- <sup>5</sup>Lacan, J., "El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia analítica", en Escritos I, C. de Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- <sup>6</sup>Laurent E., "El goce sin rostro". E Laurent. C. de Buenos Aires. Tres haches.
- <sup>7</sup>Miller, J. A., "Punto Cenit: Política, Religión y Psicoanálisis". C. de Bs. As., Letra Viva.

#### BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Carbajal, E., D' Angelo, R., Marchilli, A., "Una Introducción a la lectura de Lacan", Buenos Aires. Lugar.
- Lacan, J., "Televisión". En "Otros Escritos". Buenos Aires. Paidós.
- Lacan, J., "Radiofonía". Otros Escritos. Buenos Aires. Paidós.
- Lacan, J., Seminario 10 "La angustia", Buenos Aires. Paidós
- Lacan, J., Seminario 11 "Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis", Buenos Aires. Paidós
- Lacan, J., Seminario 17 "El reverso del psicoanálisis", Buenos Aires. Paidós
- Lacan, J., Seminario 20, "Aún", Buenos Aires. Paidós
- Lacan J., "Función y campo de la palabra y el lenguaje en psicoanálisis". En Escritos 1. Buenos Aires. Siglo Veintiuno.
- Laurent, E. y otros. "El reverso de la vida contemporánea". Lima. Nueva Escuela Lacaniana.
- Laurent, E. "Tres observaciones sobre la toxicomanía" Sujeto, goce y Modernidad". Ed Atuel. T y A. Bs. As 1993.
- Miller, J.A., "El Lugar y el lazo". Buenos Aires. Paidós.
- Miller J.A. "Para una investigación sobre el goce autoerótico" Sujeto, goce y modernidad" Ed Atuel. T y A. Bs. As 1993
- Tendlarz, S. "R.S.I.: El Falo". Buenos Aires. Cuadernos del icba N 3.

Fecha de recepción: 3 de mayo de 2013

Fecha de aceptación: 23 de agosto de 2013