

La virtualescencia: aspectos psíquicos de la relación de los adolescentes con los espacios virtuales

Angélique Gozlan

Traducción del francés: Bárbara Luz Garbarz

Desde hace varios años, los investigadores en psicología y psicopatología comenzaron a reflexionar sobre el interés creciente de los niños y adolescentes por los videojuegos. En las reflexiones que sobre el tema se han desarrollado no ha sido posible aún tomar una suficiente distancia. Por otra parte los videojuegos experimentaron un enorme auge, revelando asimismo notables avances tecnológicos.

Las técnicas informáticas y tecnológicas son las condiciones de existencia de los videojuegos: la calidad gráfica, la velocidad del juego en tiempo real, la limitación de los *bugs* y la portabilidad de los juegos mejoran constantemente. Los videojuegos se inscriben en un mercado lucrativo que empuja a los diseñadores a mejorar permanentemente los rendimientos numéricos y narrativos de los juegos. El avance de los mismos muestra hasta qué punto la noción de lo virtual ha evolucionado exponencialmente. Los videojuegos aparecen hoy como la posibilidad de entrar en nuevos mundos, vivir experiencias extremas en el más allá de la pantalla y encarnar múltiples roles en universos diferentes.

Las interacciones con otros jugadores, la inscripción en una comunidad virtual, la elección y cualidades del personaje, las acciones llevadas a cabo, la trama de la historia, la inmersión en un universo particular son elementos constitutivos del juego que crean una experiencia singular.

¿Podríamos decir entonces que esta nueva modalidad virtual de juego tiene otras implicaciones psíquicas que aquellas conocidas por el juego simbólico en presencia de otro? En mi investigación, encontré que la relación del adolescente a los espacios numéricos (redes sociales o videojuegos en línea) daban lugar a un proceso que he llamado: *virtualescencia*. Este concepto permite pensar en qué medida la relación del adolescente a los espacios numéricos podría operar una transformación psíquica.

Definiré entonces en el presente trabajo cuáles son las implicancias del término *virtualescencia*. Y luego evocaré las dos vías de la *virtualescencia*: positiva y negativa, a través de los casos de Alex y Maximiliano.

Algunas definiciones para comenzar

En el presente artículo designo como virtual a lo que se despliega a través de los mundos numéricos: Internet y sus diferentes espacios, videojuegos. La computadora y el acceso a Internet abren espacios que existen en potencia, en ese sentido no existen en el mundo real pero no obstante no se encuentran en ruptura con la realidad. El pensamiento filosófico de Deleuze nos permite comprender que lo virtual posee una realidad plena y que acarrea consecuencias en lo actual. He demostrado¹ que existen verdaderos efectos actuales, especialmente psíquicos, ligados a la relación del sujeto con lo virtual contemporáneo.

Hoy en día, el término virtual es asociado a las técnicas numéricas y al mundo que se abre a través de una computadora o a toda máquina conectada a Internet. Así, efecto de la técnica y sus avances, lo virtual contemporáneo se involucra cada vez más en nuestras vidas. La experiencia virtual es una experiencia realmente vivida. Crea efectos, emociones, sensaciones realmente experimentadas. En este sentido, lo virtual no es puramente imaginario, sino que se actualiza y trans-

¹ Gozlan, A.: *Enjeux psychiques des réseaux sociaux chez les adolescents. Pour une métapsychologie de la virtualescencia*. Thèse de doctorat soutenue le 20 décembre 2013, Université Paris Diderot.

forma la realidad a través de su omnipresencia cotidiana hasta llegar a ser una prolongación de nosotros mismos.

La modalidad de “estar juntos” se encuentra afectada por los nuevos modos de comunicación, las nuevas maneras de hacerse amigos, de crear “comunidades”, de compartir, de comprar y también la manera de estar juntos, siempre con un ojo en el smartphone.

Todas estas nuevas modalidades del ser inherentes a lo virtual contemporáneo son al mismo tiempo actualizaciones de lo virtual, soluciones a los problemas consecutivos de una cultura de la pantalla, consumidora, anónima, en la cual los lazos afectivos y sociales se crean, se deshacen, perduran, se borran.

Así, en el curso del presente artículo, hablaré de lo “virtual” y de “espacio virtual” para designar lo que se despliega detrás de la pantalla, ese mundo de imágenes y de hipertextos. Lo que existe en potencia, para retomar la definición escolástica de lo virtual, pero que posee al mismo tiempo plena realidad. El espacio virtual reenvía a diversos mundos numéricos: Internet, redes sociales, videojuegos. Este espacio es a la vez un espacio irreal porque reenvía a un más allá que está desligado de lo actual del sujeto, y un espacio real porque es numérico y a través del mismo existen interacciones posibles con otras personas reales. El término de espacio es particularmente importante para pensar una metapsicología de lo virtual.

La virtualescencia, definición

Como lo han demostrado varios autores como Tisseron, Leroux, Virole pero también Marty, Missonnier y otros, los mundos numéricos abren un espacio de experiencias múltiples para el adolescente. Los juegos online y las redes sociales aparecen como una materia numérica, transformable, maleable y constitutiva de una superficie sobre la cual el adolescente deposita, en el seno de la comunidad virtual, contenidos –principalmente imágenes y textos– portadores de contenidos psíquicos, huellas mnémicas. Estos espacios numéricos aparecen como espacios de inscripción de contenidos psíquico-numéricos

que sostienen la idea de la prolongación de la realidad psíquica del sujeto en el espacio virtual.

Propuse el concepto de virtualescencia para subrayar que lo virtual y la adolescencia se encuentran intrincados psíquicamente. Existe efectivamente una homotecia entre la adolescencia y lo virtual. La adolescencia es un momento virtual en potencia en el sentido en el que el desafío del adolescente es el acceso a la genitalidad para devenir un adulto. Virtual y adolescencia deben lidiar con el surgimiento, la venida de algo que no se puede manejar, no programado. El surgimiento virtual (de imágenes, de videos, de avatares, de informaciones) vendría a simbolizar el incomprensible surgimiento pulsional en el cuerpo y la psiquis del adolescente. Finalmente, lo virtual permite inventar un cuerpo de pixeles desligado de las restricciones del cuerpo, tan engorrosa en la adolescencia. El adolescente, en consecuencia, encontrará o bien un rechazo del cuerpo o bien un lugar de elaboración de la imagen del cuerpo.

La virtualescencia se formula entonces como el proceso por el cual se opera una transformación psíquica en el adolescente por lo virtual y la virtualización.² Más precisamente, esta noción original designa el proceso de transformación de los conflictos puberales en la relación del adolescente al espacio virtual. La virtualescencia supone que el espacio virtual participa en la constitución de un “espacio psíquico expandido” (Jeammet, 1980), fuera del sujeto, en una realidad exterior al adolescente, y que una parte de la realidad psíquica interna del adolescente es depositada en esas interfaces numéricas. Señalo esta problemática para intentar mostrar que los procesos adolescentes (reorganización identitaria, narcisista, yoica, sexual, corporal, etc.) encuentran un apuntalamiento secundario en su relación al espacio virtual y a sus funcionalidades. La virtualescencia, en tanto que proceso, necesita la virtualización de lo puberal, en el sentido de Gutton (imagen del cuerpo, cuestiones narcisistas, pulsionales, fan-

² En filosofía, la virtualización es definida por Lévy, luego de Deleuze como el pasaje de lo actual a lo virtual en un desplazamiento dinámico que permite al sujeto desterritorializarse, operando un pasaje de lo interno hacia lo externo.

tasmáticas), es decir poder desprenderse del aquí y ahora de lo puerbal, así como el vuelco de lo íntimo hacia el exterior. El adolescente va a virtualizarse en el espacio virtual, es decir desprenderse de lo actual del cuerpo para crearse, ya sea un personaje en el juego que encarna o bien en una imagen de sí mismo en las redes sociales. En este sentido, tendrá una existencia propia en la red, en un movimiento de ida y vuelta entre lo virtual y lo actual. Supongo que este movimiento dinámico opera una transformación psíquica en el adolescente. Esta hipótesis abre hacia la virtualescencia negativa, proceso por el cual el proceso adolescente es obstaculizado por la relación del sujeto al espacio virtual. Esto será desarrollado ulteriormente.

Esta transposición de sí mismo a la pantalla es constitutiva de la formación de un yo-real, agente de la virtualescencia. Es a través de esta formación que el proceso de virtualescencia opera. Proyectando una parte de su vida psíquica sobre la superficie virtual, el Yo adolescente encontrará un apuntalamiento de su fragilidad por un movimiento de bucle, tal como lo describe Haag. En este bucle, el yo-virtual se constituye como una imagen proyectada sobre la web, representante de una representación del Yo. Luego, en el movimiento de retorno, el yo-virtual se constituye como envoltura psíquica del Yo.³

El Yo adolescente evitaría entonces su ruptura a través de una deslocalización parcial en el espacio virtual. El yo-virtual que emerge de esta proyección-deformación, para retomar los términos de Freud, permitiría al Yo adolescente recuperarse; por el contrario si hay una irrupción, un ataque del yo-virtual, el Yo adolescente se encontraría aniquilado.

A través de estos desafíos, el adolescente pondrá a trabajar su problemática psíquica y ubicará delante de sí su propio devenir. Existen dos vías de la virtualescencia: la virtualescencia propiamente dicha, que sostiene la subjetivación y la búsqueda del Ideal de Yo del ado-

³ Haag señala que el primer sentimiento de envoltura se teje alrededor del self. Un tejido tramado en el intercambio con los bucles del circuito. Esta primera envoltura es inicialmente percibida, en el momento relacional, de interacción, como una piel común. Lo cual evoca la idea de constitución de una piel común virtual. Sobre ese punto volveré más adelante cuando me refiera a Anzieu.

lescente en tanto imagen satisfaciente de sí mismo, y en el mismo movimiento el proceso de separación; y la virtualescencia negativa, que da cuenta de la obstrucción de la evolución del adolescente por la relación del sujeto con el espacio virtual.

La virtualescencia a través del caso de Alex

Los videojuegos y las redes sociales como objetos culturales pueden tener efectos internos que dan apoyatura al proceso de subjetivación. Los videojuegos son considerados por Courty como objetos culturales porque permiten al adolescente “una expresión mediatizada de afectos y representaciones”.⁴

Para Birraux, los objetos culturales servirán “a la contención de la oleada pulsional de la pubertad” y serán un “apuntalamiento secundario”.⁵

Estas hipótesis apuntalan a la de la virtualescencia, operando en el campo de lo virtual.

Caso clínico

La viñeta clínica de Alex, adolescente de 14 años, muestra hasta qué punto el juego con su avatar será para él soporte de una puesta en escena de lo puberal en la pantalla. Alex pasa mucho tiempo frente a la computadora, lo cual preocupa mucho a sus padres que lo llevan a la consulta. A Alex le gusta particularmente un juego multijugador en línea: Tera, por la belleza de sus grafismos y por el “guión”, dice. Elige una de las clases propuestas, las de las Elin, que describirá como “una niña vestida con ropa corta”. Ellas tienen un físico de nenas de 11 años, no crecen y pertenecen a un mundo que él califica de “infantil, aunque tengan 25 años”. En el juego pueden envejecer hasta 110 años, me aclara, pero no evolucionarán nunca físicamente,

⁴ Courty, B.: “Skateboard et adolescence”, *Adolescence*, 2007/3, T. 25, p. 691.

⁵ Birraux, A.: “De l’objet culturel”, *Adolescence*, 1994, 27, T. 14, p. 118.

son como lolitas. Dice: “Son hijas de la naturaleza, se alimentan de flores”, y agrega a mi gran sorpresa “así se evita la sexualidad, como son nenas...”. Y continúa con la descripción de la vestimenta de su personaje, relata hasta qué punto disfruta vistiéndola, de hecho eligió esta clase porque “tienen una varita mágica que va bien con el físico de Elin, queda armonioso”. La cuestión del masculino/femenino se plantea aquí, en esta hibridación, retomada por el aspecto mitad chica-mitad lobo de su personaje. En la pantalla, Alex se compone de un cuerpo híbrido: mitad humano, mitad animal, con atributos femeninos y masculinos, y fijado en un cuerpo infantil. Este cuerpo creado en la pantalla aparece como una representación de Alex en el mundo numérico y vehiculizará sus acciones en dicho universo. Podría haber elegido un bárbaro o un elfo, categorías que existen en el juego. Pero él prefirió esta clase, y con razón puesto que le permite hacerse una representación de los conflictos internos propios de la pubertad. Ser a la vez niño y adulto, femenino y masculino, humano y animal. Lo cual le evita tener que elegir, eliminando así la diferencia de los sexos y la castración.

Sin embargo, a medida que avanza su relato, el hecho de darle vestidura a su avatar le permite poco a poco ir apropiándose de una sensorialidad, jugar con la trama de la materia numérica para vestir y desvestir su avatar, crearle un look que él define como “sexy”. Progresivamente se desinteresará de los combates para preferir recorrer la “map”, “conversar con los otros jugadores al calor del fuego del campamento y hacer chistes”. Encuentros virtuales, pero que darán lugar a reuniones del grupo en la vida real. Para este adolescente que se aislaba en su cuarto, el avatar comenzó a volverse un soporte de la relación con el otro, permitiéndole experimentar de este modo la seducción detrás de una pantalla. Alex saldrá luego, en la vida real, con una chica que había conocido primeramente en el juego y luego en los encuentros anuales del equipo.

El interés por este personaje de Elin es el de la representación de un entre dos; entre infantil y genitalidad. Eco de “la ‘crisis’ creativa (adolescente)” que es “un momento de entre dos en el cual se reacomoda la economía pulsional, se reorganizan las fronteras entre el

adentro y el afuera, el interior y el exterior y en el cual se redefinen las coordenadas narcisistas”.⁶

Creando su avatar, va creando del mismo modo sus representaciones internas y sus angustias puberales.

Problemáticas de la virtualescencia

Esta operatoria de configuración en la pantalla apuntala tanto el reconocimiento de sí mismo como el que dispensan aquellos otros virtualizados que están jugando, para quienes Alex ocupa un lugar privilegiado: él es uno de los jugadores más antiguos, quien aconsejará y guiará a los recién llegados.

La creatividad en la pantalla dentro de una comunidad virtual que introduce una mirada y un reconocimiento a esta tentativa creativa del adolescente, contribuiría a la reorganización narcisista de la pubertad. El adolescente utilizará entonces la materia numérica como una materia maleable para crearse adolescente y situarse en el plano de una imagen. En efecto, Milner define al médium maleable como “una sustancia intermediaria a través de la cual las impresiones se transfieren a los sentidos”.⁷

La materia numérica maleable se articula con el proceso de virtualescencia dando forma a las impresiones puberales, puesto que la misma es indefinidamente transformable, indestructible, extremadamente sensible, siempre disponible y posee una vida propia. Los metaversos que caracterizan a los MMORPG permiten una conexión a cualquier hora del día o de la noche. Cada acción del jugador transforma la materia del juego, pero puede también modificar a su gusto su imagen y avatar. La materia numérica se asemeja a una plastilina que permite al yo virtual moverse, transformarse en una temporalidad extensible dentro del espacio virtual.

⁶ Masson, C.: “Image/magie à l’adolescence”, *La lettre de l’enfance et de l’adolescence*, 2007/3, n. 69, pp.11-12.

⁷ Milner, M. (1952): *El papel de la ilusión en la formación de símbolos*, Nuevas Direcciones en Psicoanálisis. Buenos Aires, Paidós, 1965.

La interfaz virtual permite también al adolescente negociar la distancia con el otro sexo y así alejar el espanto adolescente por el cual los fantasmas incestuosos retornan en su realidad genital aterradora. Esta puesta a distancia será relevada por la virtualización del cuerpo que se libera en la pantalla de lo carnal y lo sexual genital mediante la creación de su avatar.

Esta liberación del cuerpo actual se opera en Alex en la elección del personaje femenino y en su preocupación cotidiana de cuidar al cuerpo de la pantalla, dejando de lado el propio en un primer tiempo para luego reapropiárselo en un segundo tiempo.

Aquí opera lo que F. Tordo llama la autoempatía virtual, es decir “la proyección de una parte de sí en un objeto virtual de apariencia humanoide, personaje virtual que permite pensarse a sí mismo viéndose en una imagen”.⁸

A través de su avatar, Alex se ve, en parte, a sí mismo. Va poniendo en forma sus fantasmas, ensoñaciones de joven adolescente y las excitaciones puberales que lo asaltan, en un espacio fuera de la mirada parental. Para F. Tordo, esta configuración del fantasma a través del avatar implica un trabajo de elaboración que afirma la subjetivación. Alex podrá así imaginarse una acción, una posición sexuada afirmada, sin necesidad de ejecutarla en la vida real, pero sobre la cual podrá apoyarse luego en el encuentro actual con los miembros del juego.

El avatar se vuelve una prolongación psíquica de Alex, encarnando un yo virtual que posee a la vez una función contenedora, una función de para-excitación, recibiendo la pulsión puberal desbordante y una función de sostén de la excitación sexual por el juego alrededor de la apariencia sexuada y sexual de su avatar. El yo virtual podría entonces entenderse como una prótesis del Yo adolescente con el objetivo de sostener el proceso de separación-individuación.

La relación del adolescente a este espacio virtual reforzará la subjetivación en este sentido, es decir que la misma “consiste en tomar forma, en darse cuerpo, es un ir y venir entre reconocerse en su propio escenario –como en el juego del carretel– y hacerse reconocer en sus

⁸ Tordo, F.: “Psychanalyse de l’action dans le jeu vidéo”. *Adolescence*, 2012/1 n. 79, p. 120. Traducción B. L. Garbarz.

lazos con los otros [...] Las operaciones de subjetivación se realizan en un ida y vuelta entre el mundo interno y los espacios de encuentro con los otros”.⁹

La virtualescencia opera aquí en esta renegociación de la diferenciación, de las relaciones interpersonales y de la búsqueda de autonomía por parte del adolescente, gracias a este espacio virtual, que es otro espacio real y diferente del espacio familiar.

La virtualescencia negativa a través del caso de Maximiliano

Por el contrario, el riesgo que puede aparecer en esta relación con el espacio virtual es el de la captura narcisista respecto de su imagen en la pantalla, eludiendo así el proceso de separación adolescente. Efectivamente, uno de los riesgos de lo virtual se situaría en la presencia de lo mismo en la pantalla. La búsqueda narcisista en la pantalla podría capturar al sujeto en la pantalla-espejo, efecto de la desligadura del narcisismo y de las pulsiones de objeto. El encierro en la pantalla lleva a pensar la cuestión del doble, y con ella la de la mismidad. O. Rank precisa que “el psicoanálisis no puede considerar como un simple accidente que la significación de muerte del doble aparezca en estrecha vinculación con su significado narcisista”¹⁰ y agrega que esta significación tiende a ser remplazada por un “significado de amor”.¹¹ ¿No se trataría aquí de enamorarse de su propia imagen en la pantalla, como Narciso de su reflejo en el agua y en consecuencia, la salida trágica sería la de Narciso, que muere del imposible amor hacia sí mismo? Existe en ese doble virtual a la vez la idea de lo mortífero y la del amor por sí mismo. Al quedar capturado por su imagen, el sujeto se pierde. Quedaría entonces encerrado, prisionero de su imagen virtual y existiría potencialmente sólo en el marco de la pantalla.

⁹ Wainrib, S.: “La psychanalyse, une question de subjectivation?”, *Le Carnet PSY*, 2006/5, n. 109, p. 24. Traducción B. L. Garbarz.

¹⁰ Rank, O.: *El doble*, trad. de Floreal Mazia, Buenos Aires, Orion, 1976, p. 113.

¹¹ *Ibid.*, p. 114.

Se trataría, en el marco de los riesgos de lo virtual, de una fijación a ese momento de retorno al narcisismo primario, en el cual el sujeto fusiona con el Todo sin poder separarse. ¿Por qué la separación no sería posible? Puesto que de ella dependen la calidad del entorno y la singularidad de cada sujeto.

El caso de Maximiliano

Maximiliano tiene 14 años cuando lo recibo para una psicoterapia en el marco de una institución. Consultan por trastornos del sueño, de la atención y relatan que vive encerrado en su cuarto frente a su computadora, y que desde hace varios meses no concurre a la escuela.

Vive con su madre, vendedora, y su hermano de 20 años, mecánico, quien casi no está en la casa. La madre se separó del padre hace un año, luego de episodios de violencia conyugal que implicaron un juicio y en consecuencia una prohibición para el mismo de acercarse a la madre. Maximiliano ve a su padre los sábados cada 15 días.

El padre es un desocupado, y dice estar muy afectado por la situación. Se presenta como un hombre deprimido, disminuido. Según el relato de la madre, es alcohólico y violento.

La madre es una mujer activa que no puede hacerse tiempo para acompañar a Maximiliano a las consultas; después de la separación el trabajo se ha vuelto muy importante para ella. Maximiliano recuerda haber presenciado las escenas de disputas entre sus padres desde la infancia, ante las cuales reaccionaba con terror o bien intentando separarlos y proteger a su madre.

Maximiliano es un muchacho alto, pero se presenta replegado sobre sí mismo, la cabeza gacha, la mirada huidiza. No es púber aún, excepto su voz que toma una tonalidad más grave. Pasa sus días delante de la computadora, jugando a juegos de estrategia, navegando en las redes sociales, haciendo búsquedas a partir de los tags. De su falta de escolaridad sólo puede decir que la escuela le resultaba aburrida.

Lo que llama la atención en primera instancia es la inhibición del pensamiento en la que se encuentra Maximiliano. Responde a las pre-

guntas con onomatopeyas breves, aparece como incapaz de imaginar, con lo cual el tiempo de la sesión parece interminable y vacío.

Rápidamente siento que es necesario partir de allí donde él se encuentra, es decir “dentro” de la pantalla. Comienzo a interesarme en lo que hace cuando está frente a la computadora, a partir de lo cual se anima y comienza a hablarme del universo en el que vive. Rápidamente, la terapia se transformará en el único lugar al cual aceptará ir, junto con las salidas de los sábados con su padre.

Explica que en la vida real no le gusta estar con los jóvenes de su edad, pero en el mundo virtual le encanta encontrarse con sus “amigos” de Facebook, amigos que nunca conoció en la realidad. Juega a Dofus, juego multijugadores en línea, en el cual se crea un avatar: un Xelor, mago que domina el tiempo y las mecánicas que dan la hora. Los Xelor juegan con el tiempo para retardar al enemigo o teletransportarse. Maximiliano se ocupa mucho de su avatar, y noto que su cara se ilumina con una gran sonrisa cuando habla de él. Su personaje es un “ocra tierra”, oca representa la clase y tierra el elemento. Maximiliano, que se encuentra casi sin anclaje en la realidad, elige sin embargo la clase de la tierra. ¿No podríamos entender este significativo como el del origen, la materia, la mater, la madre, una necesidad arcaica de anclarse en la matriz, reencontrar la madre o bien de negarse a separarse de ella?

Maximiliano cuenta que se ocupa mucho de la apariencia de su personaje, por ejemplo cambió sus colores a celeste, verde y blanco porque quería que hicieran juego con una cofia y una capa que había comprado. Me dice que es importante que su personaje sea atractivo, “si no, queda feo”. Se compra también un “dragopavo camaleón: un caballo que es como un gran pavo, que toma mis colores” y el cual le aporta puntos de acción. Su objetivo es ser bello y fuerte, juntar la mayor cantidad de fuerza posible en detrimento de las otras características (inteligencia, agilidad, etc.). Pero más allá de su imagen en la pantalla, es la *gilde* quien lo sostendrá narcisísticamente: después de tres semanas de ausencia “me dijeron que sin mí, nadie hablaba. Es que yo le pongo onda a la *gilde*,¹² hago chistes, hago reír a todos”.

¹² Se llama *gilde* (en el original en francés) a un equipo de jugadores unidos por un mismo objetivo dentro del videojuego.

A través de esta red social dentro del juego, Maximiliano tiene un lugar importante en la comunidad virtual. “Algunos están celosos, me llaman el ricachón porque compré el dragopavo con armadura, que es el más eficaz y el más raro del juego, pero a mí no me importa”. Cuenta que su personaje es fuerte y de armas tomar, y que logró aumentar su potencia hasta el máximo. “Soy un buen personaje”, terminará diciéndome. Este “buen personaje” ante los ojos de los otros virtuales y de sí se parece a una representación idealizada de él mismo. En la pantalla será aquél que no puede ser en la vida “real”.

Maximiliano llegará a convertirse en la mano derecha del jefe de la *gilde*, lo cual le permitirá tener derechos, tomar decisiones, recolectar elementos con “perceptores” (centauros que dan experiencia a la *gilde*). De este modo, se creará un doble virtual, bello, fuerte, inteligente, envidiado y reconocido por todos. Pero este aporte tan gratificante, sin embargo, no se traspondrá a la vida real, puesto que preferirá quedarse frente a la computadora antes que ir a la escuela.

Hablar del juego permite evocar el fuera de juego, su vida fuera de la pantalla. Para él “la vida es aburrida, vacía... la vida es un quilombo”, “mi mamá me hincha”. Por el contrario, existir en el espacio virtual le aporta “placer” y “me hace pasar el tiempo”. Alex cuenta que las relaciones son más fáciles detrás de la pantalla. Frente a la pregunta sobre qué es lo que eso le aporta, él responderá “una imagen”.

Imagen mágica, imagen ilusoria, imagen espejo. Maximiliano se crea una imagen idealizada en la cual sumerge su mirada hasta confundirse con ella. Esta imagen en espejo lo colma, ilusión de una completud reencontrada.

Problemáticas psíquicas de la virtualescencia negativa

Maximiliano se vuelve un héroe efímero dentro de este juego, un héroe envidiado, reconocido, que posee todas las cualidades soñadas para ser amado y amarse. Del análisis de Dorian Gray de Oscar Wilde, Otto Rank concluye: “El malestar del héroe deriva de su naturaleza egocéntrica, de su disposición al narcisismo”.¹³

¹³ Rank, O.: *Ibid.*, p. 115.

Para él, se trata de un mecanismo de defensa para escapar a una parte del Yo de la cual el sujeto se defiende. ¿No se trataría, en el caso de Maximiliano, de defenderse de la depresión del Yo que lo asalta apenas la máquina virtual se ausenta? El doble virtual sería “la proyección de este íntimo desconcierto”. Preserva a Maximiliano del encuentro con el otro y las angustias subyacentes (anonadamiento, castración, abandono, etc.), en este sentido cita Rank: “La formación del doble corresponde a un acto liberador. Una liberación adquirida al precio del temor por el ‘reencuentro’”.¹⁴

A través de la figura del doble Maximiliano atenuaría “los efectos de los movimientos depresivos que surgen en los reordenamientos ligados al movimiento de separación y de individuación”.¹⁵

El doble le da acceso al fantasma del Uno, en el sentido de que “el narcisismo es el Deseo de lo Uno”.¹⁶

¿Por qué entonces habría de despegar la mirada de su imagen virtual? Recordemos aquí los síntomas que presenta Maximiliano: deserción escolar, agresividad cuando se encuentra fuera de la pantalla, problemas de sueño y de atención, aumento de peso, depresión. Pareciera que quedar cautivado por su imagen le permitiría negar todo eso. La captura narcisista de los síntomas y de la realidad. Maximiliano queda captado por su imagen virtual, que lo completa. El fantasma de fusión con el seno materno es frecuentemente evocado en la caracterización de esta dependencia al espacio virtual, se trata para algunos de un “ideal virtual”, “de un retorno a la fusión con el seno materno, es decir fuera de toda falta y en la más perfecta completud (psicótica)”. Este retorno a la fusión nos reenvía a la idea winnicottiana de la negación de la separación vía la utilización excesiva del objeto transicional.

El espacio virtual le abre un camino de huida de su entorno poco contenedor. En tanto que proyección del Yo en el espacio virtual, el doble virtual podría entonces pensarse como un lugar de huida de una

¹⁴ *Ibid.*, p. 121.

¹⁵ Guzman, G. *et al*: Funérais d’un double virtuel, *Adolescence*, 2012/2, n. 80, p. 387.

¹⁶ Green, A. (1983): *Narcisismo de vida, narcisismo de muerte*, Amorrortu, 1986. Colección Psicología y Psicoanálisis, 2da ed., p. 43.

parte del Yo, parte dañada, debilitada, en provecho de una tentativa de retorno a un Yo Ideal. El Yo Ideal es “la imagen que exalta la omnipotencia narcisista”.¹⁷ Se constituye en los primeros tiempos de la relación madre-hijo, tiempos de la unión del Yo con lo que lo rodea. Al mismo tiempo, el espacio virtual realiza una separación real con la madre, evacúa la angustia de las prohibiciones incestuosas y opera un acercamiento con la madre de los primeros tiempos, todopoderosa, en lugar de la matriz virtual.

Esta aparente contradicción muestra la dificultad de Maximiliano a renunciar a los primeros objetos de la infancia. “La captura de esa imagen ideal plantea un retorno a este ‘Yo ideal’, que parece poseer el estatuto multi-originario de un estado presente en todos y en cada uno, para todas las edades de la vida, próximo a la megalomanía y a la inmediatez de la satisfacción”.¹⁸

Hay allí para Maximiliano el desafío de un retorno al yo-placer que se opone al exterior amenazante, forma un todo con su máquina virtual que lo llena de felicidad. El adolescente maquínico (*machinique*) retorna aquí a un estado originario del Yo, cuando contenía todo dentro de sí.

Prendarse de su imagen sería entonces una manera de “negar el peligro en el cual el Yo reconoce la amenaza proveniente del mundo exterior”. Sumergiéndose en su imagen, se sumerge en ese sentimiento oceánico del cual Freud dice que aspira a la reinstauración del narcisismo ilimitado, de ser uno con el Todo. Maximiliano se encierra en esta imagen reencontrada de los primeros tiempos, que le aporta un goce ilimitado que reencuentra en la pantalla y que le permitirá alejar la pérdida angustiante y el duelo de la infancia. La adolescencia se acalla en pos de un retorno a lo infantil originario, sin separación ni amenaza.

De hecho, a lo largo de las sesiones, Maximiliano muestra un apego importante hacia su computadora al punto que duerme con ella, poniéndola bajo su almohada como si se tratara de un peluche. La sola idea de que la computadora pueda romperse o que su madre pueda

¹⁷ Anzieu, D.: *El grupo y el inconsciente. Lo imaginario grupal*, Biblioteca Nueva, 1998, 4ta ed., p. 44.

¹⁸ Gutton, Ph.: *Adolescence*, Paris, Presses Universitaires de France, 1996, p. 30.

confiscársela lo aterra. Por ejemplo, una noche la madre fue presa de un ataque de impotencia frente al inmovilismo de su hijo y aprovechando que Maximiliano, agotado, se había dormido sobre la misma sin esconderla bajo su almohada, se acercó y se llevó la computadora. Fue un drama: Maximiliano llegó enojadísimo a su sesión diciendo que quería romper toda la casa. Sin su máquina virtual se siente mal, girando en el vacío, sin ganas de hacer nada. Para sentirse mejor, dirá “me hace falta mi computadora porque ahí tengo a mis amigos, ellos me hablan, y eso me da la sensación de que piensan en mí”.

El lugar que toma la máquina virtual nos cuestiona. ¿Podría entenderse como un objeto transicional? ¿Como una droga? ¿Como soporte narcisista sin el cual se extingue? En el discurso de Maximiliano, la computadora pareciera ocupar el lugar de un peluche, calmando las angustias —especialmente las depresivas—, como un objeto que viene del exterior al cual dirige tanto los movimientos de amor como los de odio y que permanece inmutable, sobreviviendo a todos los ataques o a todo impulso amoroso. Efectivamente, mientras el objeto sobrevive, su discurso es plano, pero en cuanto hay un problema en la computadora o se la confiscan, la depresión reaparece masivamente. Esto pareciera reactivar la deprivación (Winnicott), es decir la pérdida brutal de los cuidados recibidos por el entorno. De hecho, dice Maximiliano: “no necesito ayuda, sólo necesito mi computadora”. Este comentario nos muestra el exceso en el uso de la máquina virtual, que se constituye en el lugar de una experiencia singular hecha de juegos y de encuentros. Contrariamente a sus padres en la realidad, la máquina sobrevive a su odio, a su agresividad, y puede ser amada, cuidada. La máquina parece colmarlo, completarlo hasta darle la impresión de ser uno con ella, de que su cerebro está continuamente conectado, y que sus pensamientos existen solamente a través de esta conexión.

La máquina virtual viene a ubicarse en el lugar de la prueba de realidad; le permite alucinar un mundo. Fantasear, soñar, revivir nuevamente esta experiencia hace que las deficiencias del entorno se vuelvan menos consecuentes, y le da la posibilidad de una vía de escape respecto de la frustración.

Winnicott señaló la dificultad de resolver la utilización excesiva

del objeto transicional en vista de los beneficios secundarios que resultan de la habilidad que se desarrolla, cada vez que un objeto debe ser manipulado para poder dominarlo. Esto permite entender por qué Maximiliano hace fracasar toda tentativa de resocialización educativa. Winnicott distingue una psicopatología a través de los fenómenos transicionales. Nota que cuando la madre se ausenta más allá de cierto límite, los fenómenos transicionales pierden sus significaciones: “Antes de la pérdida vemos a veces la exageración del empleo del objeto transicional como parte de la negación de que exista el peligro de desaparición de su sentido”.¹⁹

Desde esta perspectiva winnicottiana, se revela una de las claves de la comprensión de las dependencias de lo virtual. La utilización excesiva de la máquina virtual vendría a señalar la lucha, la defensa psíquica contra la pérdida de la significación del objeto transicional y por analogía contra la pérdida del objeto del amor materno.

Vemos cómo la virtualescencia negativa dificulta el proceso de separación por una fijación al narcisismo primario y por la captura fascinante a su imagen idealizada creada en el espacio virtual. La virtualescencia negativa cristaliza la imposible separación y abre una vía de reflexión en cuanto a las dependencias de lo virtual, pensando la utilización de la máquina a través del prisma de la utilización excesiva del objeto transicional y mostrando la lucha defensiva contra la pérdida del objeto de amor materno.

Conclusión

Para concluir, me ha parecido importante en este artículo evocar las dos problemáticas psíquicas propias a la relación del adolescente a los mundos numéricos, evitando la dificultad de posicionarse a favor o en contra, manteniéndose alerta sobre el hecho de que todo depende del uso particular de los mundos numéricos que hace cada adolescente. El no haber podido aún tomar suficiente distancia respecto de este tema nos impone ser cautos respecto a nuestras conclusiones y sobre

¹⁹ Winnicott, D.: *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa, 1993, p. 23.

todo, continuar explorando este terreno de búsqueda contemporáneo.

La virtualescencia se formula entonces como el proceso por el cual se opera una transformación psíquica en el adolescente por lo virtual y la virtualización, puesto que lo virtual aloja una parte de sí mismo, funcionando sobre el modelo del espacio psíquico ampliado, y la virtualización libera al adolescente de lo actual, acompañando su búsqueda de sentido.

Los videojuegos en tanto objetos culturales virtuales participan de la metabolización y la transformación de las dinámicas pulsionales, narcisístico-objetales, pero también de los escenarios fantasmáticos.

Este apuntalamiento secundario sería entonces fundamental para el adolescente en búsqueda de sentido y tomado por la oleada de la pubertad. La virtualescencia negativa señala que el espacio virtual puede comprometer al adolescente en un “sin límites” en el cual se encuentra encerrado por la maquinaria virtual.

Los riesgos de lo virtual abrevan en una triple causalidad: la singularidad psíquica del sujeto asociada a la calidad de la internalización de las figuras y los lazos primarios, el espacio virtual y su ausencia de límites, y la falta o la ausencia de información sobre el uso y las funcionalidades de los espacios virtuales. Así, la puesta en juego de un despliegue multifocal entrecruzando las miradas del campo del psicoanálisis, la sociología, lo educativo, la justicia y la informática se impone de modo urgente, uniendo los saberes para prevenir los riesgos que corren los adolescentes frente a la red virtual.

Bibliografía

- Anzieu, D.: *El grupo y el inconsciente. Lo imaginario grupal*, Biblioteca Nueva, 1998, 4ta ed., p. 44.
- Birraux, A.: De l'objet culturel, *Adolescence*, 1994, 27, T. 14, p. 118.
- Courty, B.: Skateboard et adolescence, *Adolescence*, 2007/3, T. 25, p. 691.
- Freud, S.: Pour introduire le narcissisme (Zur Einführung des Narzissismus), 1914, en *La vie sexuelle*, trad. de l'allemand par Denise Berger, Jean Laplanche et collaborateurs, Paris, Presses Universitaires de Franc, 2004, pp. 81-105.

- : Métapsychologie; trad. de l'allemand par Jean Laplanche et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1968.
- : Introduction à la psychanalyse (Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse), 1916-17; trad. de l'allemand par Serge Jankélévitch, Paris, Éditions Payot, 1973.
- : Essais de psychanalyse; trad. de l'allemand par J. Altounian, Paris, Payot & Rivages, 2001.
- : Abrégé de psychanalyse (Abriss der Psychoanalyse), 1938; trad. de l'allemand par Anne Berman, Paris, Presses Universitaires de France, 14^e éd., 5^e tir., 2001.
- Gozlan, A.: Enjeux psychiques des réseaux sociaux chez les adolescents. Pour une métapsychologie de la virtualescence. Thèse de doctorat soutenue le 20 décembre 2013, Université Paris Diderot.
- Green, A.: *Narcisismo de vida, narcisismo de muerte*. Buenos Aires, Amorrortu, 1986. Colección Psicología y Psicoanálisis, 2da ed., p. 43.
- Gutton, P.: *Adolescence*, Paris, Presses Universitaires de France, 1996.
- : *Lo puberal*. Buenos Aires, Paidós, 1993.
- Guzman, G. et al: Funérailles d'un double virtue, *Adolescence*, 2012/2, n. 80, p. 387.
- Jeammet, P.: Réalité externe et réalité interne: importance et spécificité de leur articulation à l'adolescence, *Revue française de psychanalyse*, 1980, vol. 44, n. 3-4.
- : Paradoxes et dépendance à l'adolescence, Bruxelles, Yakapa.be, 2009.
- Levy, P.: *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte, 1998.
- Masson, C.: Image/magie à l'adolescence, *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 2007/3, n. 69, pp. 11-12.
- Milner, M. (1952): El papel de la ilusión en la formación de símbolos, *Nuevas Direcciones en Psicoanálisis*. Paidós, 1965.
- Rank, O.: *El doble*, trad. de Floreal Mazia, Buenos Aires, Orion, 1976, pp. 113-121.
- Tisseron, S.: *La psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 2005.
- : *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Paris, Dunod, 2012.
- Tordo, F.: Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo, *Adolescence*, 2012/1 n. 79, p. 120.
- Wainrib, S.: *La psychanalyse, une question de subjectivation?* Le Carnet PSY, 2006/5, n. 109, p. 24.
- Winnicott, D.: *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa, 1993, p. 23.

