

Título: UN JÓVEN DE SU ÉPOCA. JUEGOS EN RED Y COMUNIDADES VIRTUALES.

Autoras:

- Lic. Agustina Fernández, Miembro adherente de la Asociación Psicoanalítica Argentina. Lic. en Psicología, U.B.A. Guatemala 4231, piso 1, depto. D. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tel y fax: 4827- 4482. Mail: agustinafernandez5@gmail.com

-Lic. Lorena Campero Bilbao, Candidata en formación de la Asociación Psicoanalítica Argentina. Lic en Psicología de USAL. Lafinour 3080 , piso 9ª, dpto. B. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tel: 15-3-415-9531. Part.: 02320-625279. Mail: lcamperobilbao@gmail.com

“Como lo mostró Husserl, el pensamiento ausculta un horizonte, apunta a un “noema”, un tipo de objeto una especie de monograma no conceptual, que le proporciona configuraciones intuitivas y abre ante él un campo de orientación y expectativa que es mas que un frame (Minsky)” (Lyotard, 1988, Pág. 23).

Nos planteamos aspectos del atravesamiento de la cultura de la época y su incidencia en la subjetividad; el sujeto humano habitando la globalización.

En nuestro consultorio de la mano los pacientes, irrumpe el relato de la navegación por la web, los caminantes de la telaraña cibernética del mundo. ¿Nos traen nuevos síntomas y sus vehiculizaciones, o la reedición de aquellos conocidos? ¿Se trata de espacios lúdicos, de tramitación, o más bien, propician la adicción?

Tomamos el material clínico de Felipe para pensar la perspectiva singular de un sujeto de la época, usuario y concedor de la Internet.

Felipe tiene 24 años, es Lic. en Sistemas, habla dos idiomas. Es un joven con una buena capacidad intelectual y afectiva, creativo y audaz. Tiene recursos para asimilar los cambios, emocionarse y transformarse. Es apuesto y sociable.

Es el menor de tres hermanos; Marcela (29 años), Emilio (28 años). Todos son estudiantes y viven con su madre (52 años).

Llega a la consulta cuatro años atrás, después de la muerte de su padre.

A los fines de este trabajo, nos concentraremos en una etapa del proceso analítico, la que transcurrió en el último año. Consideramos que en ésta se produce el desenlace de

un arduo trabajo elaborativo, a partir del cual, tomó decisiones importantes proyectando su vida futura.

Felipe se sentía “detenido”: no podía dar bien sus materias en la universidad, estaba de novio con Catalina hacía dos años y medio, ella tenía su misma edad (estudiante de medicina). Expresaba no sentirse bien en la relación, decía de ella que era “celosa”, “dependiente”, “posesiva” y “critica”.

El paciente dice: “Parece en estos últimos meses estar en desagrado conmigo, me hace sentir mal respecto de mi mismo y no respeta nada de lo que digo, hago, siento o pienso. Me cansé, no me siento amado y aunque yo la amé, esto no me hace bien. Ya he tratado de todo y no escucha, no cambia, no se analiza no lo hará. Me está diciendo basta sin decirlo...”. En otra oportunidad agrega “Creo que apretó con un compañero de laburo y está ocultando algo. Yo no me siento más pleno y la dejé. No soporto mas estar con ella, pero no sé estar sin ella, igual aprenderé”.

En este tiempo del análisis, ebullean los recuerdos de su niñez donde los juegos con sus hermanos prevalecen y son los protagonistas. Dice: “Había mucha libertad para jugar y crear, mucha admiración y respeto por las creaciones de todos... La competencia en el juego; aprender a perder y a ganar con nobleza, tratando bien al contrincante, me dieron un punto de vista que hoy, en mi vida, aplico a todo... Catalina, no juega a nada, dejó de ser divertida, se aburre de si misma y de mí. Me desvalorizó y ahora que no me tiene, me quiere de vuelta, ya no me interesa. Hay cosas que cuando no ocurren a tiempo y en el espacio necesario, no sirven, por ejemplo, que me diga que me ama por teléfono y cuando me tiene en frente, no quiere que la bese. ¿Entendés? Todo empezó a ser fuera de contexto y en los tiempos solo de ella... Me quita libertad, hasta le molesta que viaje y esté con amigos. Yo, sin embargo, sus espacios personales siempre los respeté y noté como ella al intentar absorberme, me quita a mí pero ella también pierde en vez de ganar”.

Entendemos que Felipe habla de aspectos de sí mismo proyectados en Catalina, aspectos que lo hacen sufrir, lo desvalorizan y le quitan libertad, siente que ha dejado de jugar, de divertirse y se aburre de sí.

En este tiempo Felipe comienza a jugar varias horas por día en Internet. Le entusiasma perfeccionarse en “el Age of empires”. Según cuenta, este juego tiene por objetivo la conquista de otras civilizaciones, para lo cual debe planear una estrategia y sostenerla,

hasta que se desencadena una guerra. Expresa: “me sigo manteniendo en el primer lugar, desde hace dos meses soy el primero de los competidores de red”.

No pensamos que el paciente haya estado “poseído”, como dice Freud en el caso de Dostoievski, “por la manía del juego”, y a la que define como “un inequívoco ataque de pasión patológica”. (Freud, 1928, Pág. 187). Donde el juego puede convertirse en “una vía de autocastigo” como es el caso de quienes juegan “hasta perderlo todo” (Ídem, Pág. 188). Entendemos que se trata de otro tipo de juego.

Dice Freud “todo niño que juega (...) se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. (...) toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto” (Freud, 1908, Pág. 127).

El paciente ha vuelto a jugar como cuando era niño. Nos preguntamos ¿a qué juega Felipe? Felipe pelea y conquista civilizaciones. Con la conquista del territorio nuevo inevitablemente se enfrenta a guerras, guerras que gana y que pierde. ¿De qué se tratan estas conquistas? Conquista el mundo, su mundo, el mundo de sus objetos internos, su historia.

Felipe no sólo juega en Internet, despliega su juego en la transferencia. El paciente trae su juego al análisis, reactualiza las batallas del pasado y elabora las pérdidas. En el juego puede perder y con ello, también puede ganar. Conquista las pérdidas y los triunfos.

El paciente relata el argumento del juego: “para lograr la conquista de otra civilización tenés que convertir al rey a tu religión o cultura, usando a los curas supremos de las iglesias, o tenés que matar al rey. La estrategia no es fácil tenés que estar muy atento y planearlo bien”.

Felipe juega a la conquista y desata sus guerras, construye su imperio y derriba otros. Sabemos que la adolescencia y la temprana juventud es el tiempo de reactualización de la constelación edípica para darle a esta una resolución definitiva o estable. ¿Cuáles fueron las características de esta reactualización para nuestro paciente? ¿Cómo rivalizar y pelear en la zaga edípica con un padre recientemente fallecido?

Freud habla de “la ambivalencia de los sentimientos” hacia el muerto que se dan en el proceso de duelo (Freud, 1913, Pág. 66). Entendemos que para poder duelar al muerto y

hacer con él las paces, se debe poder atravesar el “conflicto de ambivalencia” (ídem, Pág. 69). Y que “cada batalla parcial de ambivalencia afloja la fijación de la libido al objeto” (Freud, 1917, Pág. 254).

Interpretamos que en el juego Felipe despliega su agresividad en un espacio virtual, puede desarrollar una guerra simbólica con un padre rey para matarlo y poder reinar, sin con ello, correr el riesgo de darle muerte en la realidad. El padre de Felipe fallece cuando él se encontraba en pleno proceso adolescente, en la difícil tarea de matar simbólicamente a su padre para desarrollar su masculinidad. El proceso se vio obstaculizado por la muerte real de su padre y tiene en su análisis la oportunidad resignificarse.

Entendemos al duelo en los términos freudianos, como “la reacción frente a la pérdida de una persona amada” (Freud, 1917, Pág. 241), en donde que el desasimiento de la libido se consume “pieza por pieza con un gran gasto de tiempo y energía de investidura” (ídem, Pág. 243).

En la elaboración del duelo Felipe se desidentifica paulatinamente de aspectos mortíferos del objeto paterno para recuperar aquellos que lo conectan con la vida: la posibilidad de jugar, de recuperar el espacio lúdico. Entendemos que el juego acompaña en este tiempo aquel proceso, facilitando simbolizar los aspectos de muerte, crecimiento y cambio personal; a través de guerras y asesinatos, de conquistas y derrotas.

Felipe en el proceso de dar muerte simbólica a su padre y desplegar su propia masculinidad se confronta con la posición fálica y endogámica de su novia para quien el único hombre que tenía lugar era su propio padre. No encontrando ahí partida para ganar, abandona el juego amoroso con Catalina y corta la relación. Esta ruptura es la primera de una serie de resoluciones en el paciente, quien ahora se encuentra encausando las diferentes vertientes hostiles y amorosas. La “estrategia” que Felipe dice tener que desarrollar en su juego representa la estrategia para lidiar con el dolor y la soledad.

Usa el juego para tramitar, para elaborar, para desplegar en él su duelo. Podríamos decir, Felipe en su juego pelea un duelo por la relación de pareja. El duelo por ella (su ex amada), por sus sentimientos (su ex amor), por ella y por él ya no más juntos (aquel proyecto que ya no será). Y en este punto, el duelo es un arduo proceso de renuncia a un proyecto de futuro para inscribirlo en un tiempo pasado. ¿Y cómo hacer para que el

presente pueda entrar en un pasado, pueda cesar de repetirse infinitamente, compulsivamente? Se trata del duelo y su elaboración.

Una cuestión es el aspecto elaborativo del juego, su posibilidad de tramitar una realidad dolorosa, difícil, o simplemente, nueva y distinta.

Otro aspecto del juego, igualmente importante, es su posibilidad de instaurar una distancia con la vida real. Cuando la realidad de la vida tiene una crudeza tal que resulta insoportable o simplemente dolorosa, el juego se constituye en un escenario donde aquella realidad desaparece y el sujeto se reconforta temporariamente. Se trata de un aspecto reparador del jugar, en donde el sujeto deja por un rato de estar sometido al infortunio que la vida le presenta. Mientras juega olvida, y ese olvidar temporario es reparador, como lo es el dormir al estado de vigilia.

Freud aclara; “lo opuesto al juego no es la seriedad, sino (...) la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva (...)” (Freud, 1908, Pág. 127).

Resulta importante, que el juego así como lo hace el sueño, dure un tiempo y también concluya, es decir que el sujeto no quede atrapado en esa realidad “otra” que instaura y pueda regresar con nueva energía disponible para enfrentar la vida.

Con el desarrollo del proceso analítico, el jugar al “age of empires” fue paulatinamente abandonado aunque no en su totalidad. Aparecieron otros juegos de red que no adquirieron el protagonismo de aquel, ni le requirieron de esa magnitud libidinal. Felipe logró dar las materias a las que llamaba “las pendientes” y terminó la universidad. Dijo “ya no me queda nada pendiente”. Entendemos que no se trataba sólo de aquellas materias.

En los chats y foros de las comunidades de juego, tomó conocimiento de la oferta de masters en el exterior. Se conectó, aplicó a una universidad inglesa y lo aceptaron, hizo los papeles pertinentes obteniendo una visa de estudio. Decidió invertir la herencia que le había dejado su padre para costearse aquel proyecto, dejó su casa materna y se radicó en Londres a mediados del año pasado.

Concluyendo

La Internet puede ofrecer un espacio de huida de la realidad, así como lo hace la música, los libros, el deporte, el cine, etc. distintas expresiones de la cultura. Su uso puede tener carácter sublimatorio o compulsivo, y a nuestro juicio, depende de la subjetividad de quien se constituye en su usuario.

Entendemos que el diagnóstico psicopatológico se realiza respecto de los hombres y no respecto de sus objetos, y en tal caso, cobra expresión en la modalidad vincular que se establece con estos últimos.

En el caso de nuestro paciente, en el transcurso de su proceso analítico encontró en la Internet una herramienta, un espacio para el ensayo y error que le permitió crear una trama de simbolizaciones nuevas, para reinsertarse de una manera diferente en su mundo. Pudo animarse a elegir, volver a jugar, perder, dejarse doler, y atravesando aquel proceso de duelo, pudo volver a ser libre y desinhibido. Proyectó su vida hacia el horizonte, saliendo a la exogamia del mundo. El análisis funcionó como un resorte para que fuese posible.

Bibliografía

- Blos, Peter. 1979 "La transición adolescente". AE, 1981. Buenos Aires.
Freud, S. 1908. "El creador literario y el fantaseo". AE IX, 1989. Bs. As.
--- 1917, "Duelo y melancolía". AE IV, 1991. Bs. As.
--- 1928. "Dostoievski y el parricidio". AE XXI, 1986. Bs. As.
Lyotard, Jean -Francois. "Lo inhmano". 1988.
Sahovaler de Litvinoff, Diana. "El sujeto escondido en la realidad virtual". Letra Viva, 2009. Buenos Aires.