

Comunicación Online: posibilidad de Terapia Online Lic Sonia Cesio¹

INTRODUCCIÓN

La historia de la humanidad agrega a su lenta, inexorable e interminable evolución, el 'universo on-line'. Como en todo universo, se advierten los fenómenos inherentes a su naturaleza: sus luces y sombras; con sus diversas posibilidades de satisfacción de la curiosidad: dirigida al conocimiento científico, al aspecto lúdico, al placer estético. Y con su concomitante insatisfacción: frustración, enojo, aislamiento, etc. junto con el efecto que conlleva; ya que hay un elemento propio de la cosmología informática: el anonimato y las múltiples posibilidades de acceder a identidades fantasmas, posibilitando al sujeto adquirir diferentes géneros y estilos de comunicación, llevando a cabo una interacción verdadera o falsa; pero siempre posible, ya que una parte de la persona puede permanecer en secreto (como en los sueños, en la vida sexual o en la profundidad de lo inconsciente). También hay que agregar que ese anonimato favorece la expresión de lo creativo, disminuye la inhibición y el ejercicio lúdico.

Este trabajo trata sobre la informática como motor generador de un nuevo estilo comunicacional (nuevo lenguaje) y la extensión del mismo. Al lenguaje conocido le agregamos el informático, necesario para el uso de la computadora y el acceso a internet; la lectura de iconos, la interpretación de múltiples (y mínimas) imágenes; el uso de múltiples programas: para 'subir' material a internet; para escuchar música, para chatear, para enviar correos, seguir navegando...(todo al mismo tiempo). Damos cuenta entonces, de otro tiempo al que le falta una nominación común para saber de qué nuevo paradigma estamos hablando, y así describir la temporalidad: real, imaginaria, presente, pasado, etc.

EL CIBERESPACIO

Con este bagaje accedemos a otro espacio, denominado ciberespacio (el lugar psíquico concomitante aún no tiene nombre). Lo hacemos desde el monitor de nuestra computadora, en la intimidad de nuestra casa (solo o con amigos), en el ámbito de trabajo, etc, y transitamos por allí. Este desarrollo teórico está pensado para las personas adultas, aunque no excluye a la generalidad de las conductas humanas frente a lo nuevo.

El ciberespacio puede ser utilizado por los sujetos de diferentes maneras: empleando la forma más primitiva del pensamiento y/o extenderse hasta la más abstracta.

El contacto inicial online produce algo así como un efecto mágico, por su carácter de novedoso y desconocido, por ser poseedor de múltiples rincones por recorrer y en consecuencia, con mucho por descubrir.

Se me ocurrió pensarlo como un proceso similar por el cual la persona aprende a caminar, y a expresarse, a comunicarse con otros.

¹ Coordinadora, redactora de contenidos y webmaster de www.enigmapsi.com.ar Correo electrónico: info@enigmapsi.com.ar scesio@2vias.com.ar

La locomoción es una capacidad inherente a la especie humana, pero necesitamos de la estimulación y el medio adecuado para desarrollarla.

Para comunicarnos empleamos distintas formas de lenguaje: corporal, gestual, fonético.

PROCESOS DEL DESARROLLO HUMANO

Para acceder a internet necesitamos las herramientas informáticas junto con el conocimiento previo de las mismas, lo que implica la familiaridad con el lenguaje correspondiente, lo que da el acceso a navegar; y cuanto más informados estemos, mayor posibilidad de acceso. Es interesante, entonces, homologarlo también a otros procesos del desarrollo humano tales como: la estimulación, la relación objetal, la intimidad, la ley estructurante, el juego.

1) La estimulación es esencial para el desarrollo y el crecimiento. Proviene: a) del medio familiar, representado por los objetos primarios (padre, madre, hermanos) con los cuales se establece un lazo afectivo que es fundante del sujeto humano; y b) del ámbito cultural en el cual se halla inmerso el sujeto. Ambos medios pueden ser favorecedores o desfavorecedores. En cuanto al entorno familiar, es el que posibilita al ser humano el acceso a la vida pulsional y al universo simbólico. A través de los cuidados maternos, de ese lenguaje y de la posibilidad de jugar. Esa relación inicial deja su marca dando lugar a muchas metáforas, una de ellas es que la crianza y cuidados nos deja inmersos en un vínculo filial gracias al cual nos desarrollamos como personas y luego nos individualizamos. Desarrollamos afectos del orden de la ternura, que contribuyen aún más al crecimiento interior; y también sentimientos hostiles, que si bien son equilibradores, según el 'cuántum' obstaculizan el eficaz desarrollo de esa persona. Es sabido ya que estos fenómenos se hallan en relación directa con el equilibrio y sostén de la estructura psíquica.

Con las herramientas informáticas establecemos un tipo de relación, que generalmente comienza con el aprendizaje del funcionamiento de las mismas (aprendemos su lenguaje); y/o con el juego, según la edad.

Las personas adultas nos autoestimulamos para ello, le dedicamos el esfuerzo y tesón acorde a nuestras posibilidades, y toda la energía que nos aporta el deseo de acceder a un lenguaje actual. Esto posibilita otros fenómenos ulteriores.

Se establece un 'lazo' con la computadora, el monitor y sus nexos; aparece un desarrollo de afecto de la serie de la ternura (si el afecto es del orden hostil, no hay lazo). Este fenómeno es comprobable por diferentes frases y usos comunes, ej 'cuando no uso la computadora me falta algo'; colocarle un nombre propio para denominarla, etc.

2) La relación objetal se modifica indefectiblemente con el transcurrir del tiempo, del crecimiento, y del advenimiento del sujeto. A través del mismo se desarrollan los aspectos de la personalidad, entre ellos la identidad; y consecuentemente, el proceso de diferenciación de dichos objetos. Recordemos la relación inicial de dependencia y necesidad, exclusiva del bebé humano.

Con la computadora y el ciberespacio ocurre un proceso similar. También se produce un pasaje desde el vínculo más primario, hacia otro secundario y más complejo. Se espera que sea enriquecedor tanto para el sujeto como para su entorno.

Esa serie de afectos contiene el aspecto hostil con otra cualidad (en cuanto a la relación hombre-máquina); admite que las leyes por las que se rigen tengan el sello de una libertad (la inherente a UN sujeto (no es vincular). Ej: cuando el ordenador se agota y se cae el sistema, es necesario entonces recurrir a mecanismos propios del funcionamiento programado, para que esa computadora retome su andar. Advertimos entonces, el despliegue de la fantasmática relacional... 'y ahora que te pasa'... 'me lo haces a propósito',...etc.

Pero con o sin fantasías, se restablecerá el sistema de la forma indicada en un manual de instrucciones. Entonces, en la medida en que se conozca y utilice más la computadora e internet, ese efecto mágico deviene en una forma de empleo adecuado a las necesidades del sujeto, equivalente al pasaje del pensamiento mágico del niño al pensamiento complejo (según Piaget). Lo integramos a nuestros hábitos, y ese cuántum se deriva...a cuál idea?, a cuál representación? Cómo modifica a los procesos de pensamiento?. Produce fenómenos emocionales de diferentes categorías, que se desarrollan sobre la estructura personal previa, y se desvelan nuevas posibilidades.....o limitaciones.

La pantalla de proyección ahora es el monitor; y más allá del mismo, internet con su amplia gama de posibilidades. La descarga/satisfacción variará desde intercambiar, enriquecerse, repetir una conducta, hacer daño, etc (desde grandes contribuyentes del ciberespacio a los hackers).

Esto me lleva a desarrollar otro aspecto de fundamental importancia, relacionado con el aspecto más privado de las personas.

3) La intimidad está asociada al sentimiento de mismidad (lo que en psicoanálisis se denomina narcicismo). Emerge de ese lazo que une, mantiene y sostiene según la ocasión; ampliando el universo del mundo interno del sujeto.

La computadora y el acceso a internet forman parte del yo de la persona; constituyen una extensión del mismo (y forman parte del mencionado narcicismo)

El internauta accede al ciberespacio con SU lenguaje previo: puede usarlo como si se asomara a la ventana del mundo; o como si espicara (mirara) a través del agujero de una cerradura, que si bien produce una intensa excitación, es poco lo que se puede ver porque es un pequeño orificio (y está focalizado sobre algo). Además contiene una prohibición, alterando así la regla mencionada referente a la libertad, y lo hace ambiguo: excitante y frustrante. En este caso, es difícil pensar en verdaderos intercambios, ya que estamos frente a una actitud receptiva y pasiva, que dará lugar seguramente a un desarrollo imaginario, y de tipo autoerótico.

La expresión 'abrir una ventana al mundo' contiene en si misma la idea de amplitud, expansión, extensión...da cuenta del momento inicial de esa instancia comunicacional (del nuevo lenguaje), y se accede a la interrelación con otros pensantes (y hablantes) con los que se puede charlar y acceder a diferentes intercambios en tiempo real.

4) La ley estructurante comprende aquellos procesos que dan sostén y estructura al aparato psíquico. Se dividen en dos grandes grupos, que comprenden: lo permitido (relacionado con el deseo y la defensa); y lo prohibido (relacionado con la satisfacción y el cumplimiento de deseos). Estas leyes emergen de un proceso arcaico, dejando una marca (una huella) en el psiquismo, que da cuenta del comportamiento ulterior; imprimiendo una característica de funcionamiento a otro proceso, el secundario (más complejo), a través del cual funciona el aparato del pensamiento.

La oscilación entre el deseo y la defensa (lo permitido y lo prohibido) instala 'diques' * (6), a través de los cuales se describen las fases del desarrollo psíquico. En cada fase predomina una zona erógena; siendo la fase genital, la culminación de la secuencia. El individuo está posibilitado entonces para el intercambio objetal (con otros reales, no imaginarios); para trazar un proyecto de vida propio (original, de acuerdo a sus aspiraciones); y compartido, a través de la interrelación. Accede a los beneficios que otorga el universo simbólico.

Lo descrito previamente da lugar a la posibilidad de elegir; de hacer intercambios y al enriquecimiento mutuo.

La ausencia de estas posibilidades promueven conductas que se repiten, sin ser creativas.

La conducta que acompaña al desarrollo humano, siendo esencial para su desarrollo: es el juego (el aspecto lúdico). Es el campo privilegiado para buscar la satisfacción, con libertad sobre el modo o el fin; para repetir una situación difícil o dolorosa; para relacionarse con otro (independiente de la cualidades de ese 'otro'), etc.; y es un terreno donde 'todo vale' con libertad para desarrollar escenas sumamente diversas.

5) El juego constituye una de las actividades más primarias del sujeto. Se desarrolla paralelamente al reconocimiento proporcionado por las imágenes visuales del rostro materno (a través del que se esboza la relación con el otro); de algunas partes del cuerpo, por ej las manos (inicialmente); y de algunos objetos fijos y significativos del entorno.

Los primeros movimientos motores se realizan en forma automatizada pero con una guía: algo que atrae, por ej un color, un sonido, elemento familiar y llamativo. Son avances que contribuyen al descubrimiento del entorno, partiendo al principio desde el propio cuerpo.

Freud menciona al inicio de su teoría: 'todo yo es en principio...un yo corporal' (5).

Los primeros intentos lúdicos están íntimamente relacionados con la motilidad y la repetición, en tanto actividad que proporciona placer (descarga de tensión). En primer término se esboza la sonrisa social; cuando aparece lo displacentero, irrumpe el llanto o la gestualidad de rechazo (podemos decir: fin del juego). La modalidad repetitiva la tomo en el sentido que le da Freud en el juego del carretel (2)(al que denomina 'fort-da': haciendo alusión a la desaparición y reaparición).

Al incorporar lo conocido de los familiares y/o cuidadores que giran alrededor del bebé, se desarrolla la confianza: denomino así a la introyección de la relación objetal inicial

(equivalente al narcisismo). Hay un monto de placer relacionado directamente con la estimulación... ' el niño al nacer solo puede ingerir alimento y resolver algunas necesidades básicas; y a pesar de tanta imposibilidad, los demás LE JUEGAN alrededor desde los primeros días. Y de allí en más el niño se atreve desde pensar a hablar' (3).

El niño 'se atreve' a la progresión y al desarrollo cuando puede lidiar con la angustia y el sentimiento de aniquilación. Este término fue descrito por la psicoanalista Melanie Klein (4) en sus desarrollos teóricos sobre el psicoanálisis en niños, para hacer mención a la serie displacentera, fenómeno proporcionado por el desamparo inicial en la condición humana.

El pequeño también se atreve a imitar aquello que le significa un acercamiento 'confiable' (no peligroso) a otras personas.

Esa estructura psíquica en formación, con un yo en incipiente desarrollo, desconoce aún al otro como sujeto separado (lo vivencia como una extensión del propio yo). A esta instancia llegará en un momento posterior (cuando acontece la diferenciación yo-no yo). La presencia del otro es fundante, en tanto conduce a la interrelación y a la simbolización (garantiza la vida). Si este intercambio se quiebra por algun suceso traumático, la persona queda fijada en el autoerotismo, donde no intervienen terceros (otros) desde el aspecto simbólico: el sujeto se 'arregla' consigo mismo, dando cuenta de una tendencia a la concretud y una limitación en la interrelación.

En este punto equiparo al juego (desde la función) con la pulsión de vida en tanto neutralizadora del displacer.

Recordemos entonces que...'el juego es la única actividad donde el niño o el hombre pueden explicitar, inventar o accionar con la propia muerte...esto reactiva el deseo de vivir, de crear, de crecer, de transformar...'(3)

Cabe señalar que hay otras formas de llevar adelante a la frustración; pero todas confrontan al sujeto consigo mismo y sus limitaciones (o capacidades) para tramitarla.

Con el advenimiento del ciberespacio se abre un escenario donde el protagonista puede elegir diversos roles, que van desde promover la interacción; o rechazarla firmemente (quien no ha escuchado las miles de críticas en relación a internet?).

Se plantean dos alternativas: asumir el desafío o quedar aislado de esa experiencia. La comunicación virtual conlleva a la actividad y al movimiento, junto con la modificación de la velocidad mental.

La circunstancia de haber nacido en el mundo informático da cuenta del acceso a ese lenguaje (con sus signos y símbolos), junto con el humano (gestual, corporal, fonético). Se incorpora espontáneamente al proceso primario del psiquismo, junto con los fenómenos inherentes al mismo: fantasías, identificación, proyección, desarrollo de afecto (y de hostilidad), etc.; integrando los aspectos yoicos y del aparato defensivo. La existencia (y el uso) de internet adquiere una categoría vital, es un hábito que se incorpora a la cotidianeidad e integra la dinámica propia de la actividad humana.

EL JUEGO

Las herramientas informáticas reactivan el juego, dando cuenta de un proceso similar: en ocasiones estimula su incremento; en otras genera su inhibición. El predominio de uno u otro fenómeno dependerá de las particularidades del sujeto de quien se trate. Al igual que en toda actividad lúdica, se desarrolla en un clima de libertad (en relación con el mundo interno), y da cuenta de la posibilidad de 'jugar' con esta 'nueva' realidad. Se trata de un paradigma novedoso, por el cambio de referentes que incluye también a la cultura.

Queda desplegada entonces, la capacidad para desarrollar el espacio (psíquico) de la innovación creadora. Recordemos que... 'el juego se produce por la transformación progresiva de los datos de la realidad....mediante la fuerza de la fantasía...'(3)

En el proceso creativo inherente al desarrollo de la propia vida, hay elementos propios del sujeto (de éste y no de otro) que se repiten como modalidad de funcionamiento. Es un fenómeno de carácter innovador, de búsqueda y de asombro ante la posibilidad de descubrir. La creación de un nuevo lugar interno da lugar a otro externo, ampliando la posibilidad de acceder al paradigma en cuestión. Ello implica una modalidad de actividad mental donde tiene cabida la coincidencia de distintas cosas, aparentemente diferentes (incompatibles): lo previo (viejo) y lo nuevo, que también es paradójal (produce atracción y rechazo).

Ese interjuego es la vía 'regia' (término utilizado por Freud en "La interpretación de los sueños" para aludir al acceso a lo inconsciente), que facilita el advenimiento de una nueva 'locación psíquica'.

TERAPIA ONLINE

Es una experiencia que resulta posible a través de la comunicación en tiempo real entre un psicólogo experimentado y una persona dispuesta a acceder a ella, en función de la búsqueda de alivio a sus padecimientos.

Las condiciones serán facilitadas por:

- a) un sitio reconocido respecto de la seriedad profesional;
- b) un espacio confiable, donde sea posible plantear una problemática determinada (aquella que produce sufrimiento) y quede a resguardo la intimidad;
- c) la experiencia y formación académica acreditada por el terapeuta, que lo habilita para llevar a cabo un accionar de esa envergadura .

Es necesario establecer un contrato de trabajo en que:

- 1) se reconozca la existencia de un problema personal cuyo aspecto profundo se desconoce y por lo tanto puede ser pensado y tratado de una forma diferente de lo que se ha hecho hasta el momento del pedido de ayuda;
- 2) se realice la tarea con el firme compromiso de ambas partes:

- a) el profesional habilitado tratará el conflicto; por lo tanto será quien aporte el criterio científico;
- b) la persona que consulta aceptará el compromiso, disponiéndose a pensar sobre sus ideas para redescubrirlas (tanto en el aspecto agradable como el desagradable); comprendiendo las dificultades que aparecerán (que se desconocen al momento de la consulta) para poder continuar con el trabajo y acceder a modificaciones profundas.
- c) se establecerá un costo económico del tratamiento y ambos acordarán un forma de pago accesible y segura.

REFERENCIAS

- (1) El término paradigma se toma a partir de las concepciones kuhnianas del desarrollo de la ciencia." Thomas Khunn- De los paradigmas a la teoria evolucionista" Gaeta, R y Gentile, N - Eudeba - 1998
- (2)"Mas allá de principio del placer"(1920) -Obras Completas - S Freud - Ed Amorroutu 1997.
- (3) "Juego y vida- La conducta lúdica en el niño y en el adulto" - H Cañeque - Ed Paidos - 1991.
- (4)"Desarrollos en psicoanálisis" - Melanie Klein - Ed Paidos-Horme - 1953 -
- (5) "Proyecto de una psicología para neurólogos" - 1895 (1950) - S Freud - Ed Amorroutu 1997.
- (6) "Tres ensayos de una teoria sexual" (1915/17) Obras Completas - S Freud - Ed Amorroutu - 1996



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#)
[4.0.](#)

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de:

Atribución: Usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios . Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.

[Resumendelicencia](#) - [Textocompletodelalicencia](#)