

La realtà

Renata Miletto

3-6-2013

Realtà virtuale: è un termine preso dalla fisica, dall'ottica, un riflesso allo specchio della realtà esterna, verosimile ma non reale, come appunto l'immagine riprodotta nello specchio, è simile all'oggetto riprodotto, ma non è l'oggetto, che viene invece visto dove non è. Potremmo dire, nel caso che ci interessa, delle dipendenze da internet, che è in gioco, dietro allo schermo, la realtà esterna del soggetto, il mondo, ma anche l'io e il corpo che sono ciò che è percepibile attraverso i sensi della presenza del soggetto, della sua esistenza nel mondo. Ci pensiamo comunemente infatti con un interno e un esterno: la mente e il corpo; il pensiero, le sensazioni, le emozioni i sentimenti dentro, i movimenti, il comportamento, il carattere, fuori. Il loro intreccio costituisce la nostra l'identità, ciò per cui ci riconosciamo come individui singolari, come uno diverso da ogni altro, in cui riconosciamo il corpo e ciò che sentiamo come nostro, "sono io". Il rapporto con il mondo esterno, gli altri, funziona analogamente: questo io nasce in relazione con gli altri, è simile ed è insieme altro, si costituisce secondo operazioni successive di "sfaldamento", ci identifichiamo nell'altro e insieme non ci confondiamo con lui,

Seppur intrecciati questi due versanti, interni all'io e dell'io con il mondo, noi li distinguiamo, soprattutto perché spesso non in armonia, a volte in opposizione e in conflitto. Può dunque accadere che in determinati periodi della vita di un soggetto, segnato dalle sue prime esperienze e dalla sua storia, il loro necessario intreccio si disfi, non tenga e il tentativo di tenerli insieme, l'uno espressione e realizzazione dell'altro, sia difficile e troppo doloroso o sembri impossibile. Può dunque accadere che un soggetto si trovi a viverli separati e che cerchi le condizioni che rendono possibile e vivibile questa separazione sospendendo la loro integrazione.

Uno schermo, ad es quello del pc, funziona dunque come elemento separatore, schermo appunto, e nello stesso tempo riflette, offre una superficie di proiezione, un altro luogo dove vivere, un luogo virtuale. Il soggetto si impegna in modo parziale, operando una divisione: è impegnata la sfera psichica, intelligenza, sentimenti nella divisione con la motricità del corpo, fuori del corpo, sono impegnate le relazioni con gli altri, ma non quelli reali, è impegnata l'identità personale, ma quasi sempre filtrata e schermata da una fittizia, costruita attorno a una identità ideale.

È una divisione naturale, che si produce in tutti noi nelle prime tappe del nostro sviluppo, ma che viene subito ricomposta nell'unità dell'io, della sua identità. Tutti ci riconosciamo come io e il corpo come nostro, passando attraverso all'immagine di noi che ci viene rimandata dall'Altro. Qualcuno può tentare, in momenti successivi, di riproporre questa divisione e di tenerla aperta, per posticipare il momento evolutivo di assunzione di sé o per tentare di riparare ad un difetto di assunzione di sé verificatosi precocemente. La radice della dipendenza potrebbe essere proprio la coazione a ripetere questo momento strutturale, di ritornarvi e rimanervi sospeso. Questa sospensione può funzionare per allenarsi come nel chiuso di una palestra prima di passare alla gara, o costituire un momento di stallo, di arresto dello sviluppo per la paura o l'impossibilità di proseguire.

Il progresso tecnologico offre una modalità facile ed economica in termini di energia psichica di restare in questo tipo di divisione e di non fare il lavoro necessario di una sua ricomposizione, ed è questo che costituisce il rischio, tanto più oggi che nella cultura sembra scomparso il richiamo alla necessità di un sacrificio del godimento per poter accedere a ciò che desideriamo. Tanto più oggi quindi si presentano forme diverse di esitazione o rifiuto di entrare nella realtà sociale, per una

realizzazione di sé in relazione con gli altri, nell'effettivo esercizio, non solo più virtuale, delle proprie risorse intellettuali e affettive, secondo la propria identità sessuale. È osservazione comune che oggi l'adolescenza si protragga per un periodo molto lungo, e che i giovani tendano a posticipare l'ingresso nella vita adulta. Se ci sono ragioni sociali ed economiche di questa esitazione, queste possono innestarsi in un circolo perverso su questa difficoltà a livello psichico di assumere in pieno la realizzazione di sé. Il progetto non passa alla fase esecutiva. Resta in potenza, che è uno dei significati, appunto, del termine virtuale.

La realtà si presenta ad un soggetto umano e cioè parlante, sempre come un freno se non come un ostacolo al suo desiderio e alla sua ricerca di soddisfazione. Il mondo esterno presenta delle condizioni, impone dei limiti, obbliga a delle deviazioni che rallentano la ricerca, suscitando frustrazione. Dobbiamo a Freud l'osservazione che un apparato psichico retto unicamente dal principio di piacere spinge la ricerca dell'oggetto per le vie più brevi, per arrivare a soddisfarsi di un'allucinazione, in mancanza nelle vicinanze dell'oggetto desiderato. Il gioco e le relazioni virtuali hanno in comune con l'allucinazione di rendere reale ciò che non lo è. Il principio di realtà è quindi un aiuto indispensabile al soggetto umano, correggendo e dirigendo il funzionamento dell'apparato psichico verso forme di soddisfacimento compatibili con la sua esistenza. Ci sono soddisfazioni che spengono un soggetto, quelle che chiamiamo autoerotiche, perché l'oggetto non è altro da sé ma è un riflesso immaginario di sé. Per non ammalarsi, dice Freud, il soggetto deve uscire dalla fase, seppur necessaria, del narcisismo, per ricercare nella realtà esterna gli oggetti della sua soddisfazione.

La realtà è la rappresentazione che il soggetto si fa del mondo esterno, del mondo degli oggetti. Non è una realtà oggettiva, dove le cose, persino i fatti, sono quel che sono, ma sempre sono presenti per il valore che gli si è attribuito, per il loro significato. Significato che è singolare per ciascuno e che viene dato piuttosto precocemente a partire dai primi scambi, nelle prime relazioni con l'Altro. Possiamo sì immaginarla come una rete, ma una rete soggettiva, non anonima, impersonale, perché tessuta di elementi simbolici che sono propri di ciascuno e che avvolgono gli oggetti rendendoli interessanti o meno, questo preferibile a quello, o detestabile o minaccioso

E' ricercando questi segni all'esterno di sé, percorrendo questi significati che sono per lo più inconsapevoli, ma determinanti, che un soggetto si realizza nella sua identità e realizza i suoi desideri. Può succedere che la natura di questi segni, i loro legami, si presentino ad un soggetto come non abitabili, non vivibili, "non ci sto dentro", e che preferisca o sia costretto a restare sulla soglia e a tentare di viverli solo sullo schermo, in un atto solo virtuale.

Per questo a volte per un soggetto avere la possibilità di rimettere in parole questi segni, parlando ad esempio dei giochi che fa al computer, degli scambi che ha con altri, articolando il suo gesto solitario ad un discorso rivolto ad un altro - un altro che lo sappia intendere per quello che è, cioè un elementoificante - può riavviare il processo evolutivo interrotto ed aiutarlo a varcare la soglia.